

Iris Gassenbauer (Wien)

Neue HeldInnen

Identitätsverlust und Identitätsfindung zwischen den Welten

Welten im Rahmen fantastischer¹ Literatur brechen an der einen oder anderen Stelle mit der außerliterarischen Welt und unterscheiden sich von ihr meist darin, dass sie als deviante Welten wahrgenommen und von den LeserInnen nicht mehr für das Abbild der extrafikionalen Welt gehalten werden. Ganz gleich, ob die fantastische Welt ihre Abweichung dadurch erhält, da sie in einer fernen Zukunft oder einem alternierenden Geschichtssystem, einem anderen Realitätssystem oder gar einer ganz neu geschaffenen Umgebung angesiedelt ist, das ‚Andere‘ ist für die Unterscheidung von der außerliterarischen Realität notwendig. In manchen besonderen Fällen ist die Erzählung aber nicht auf bloß eine Welt beschränkt, sondern breitet sich auf zwei oder mehrere Welten als Handlungsorte aus. Parallelweltiliteratur umfasst sowohl Texte, in denen durch das Einbrechen des wunderbaren Anderen eine „Welt in der Welt“ erschaffen wird, ähnlich wie es in Homers *Odysee*, Swifts *Gulliver's Travels*, oder, um ein neueres Beispiel zu nennen, Neil Gaiman's *Neverwhere* der Fall ist, als auch jene Texte, in denen eine Welt gänzlich verlassen wird und sich der Handlungsort auf eine neue, von der ursprünglichen Welt abgekoppelte, alleine stehende Welt verlagert. Als Exempel hierfür wäre neben James M. Barries *Peter Pan* auch das Grimm'sche Märchen der Frau Holle zu nennen. Im Folgenden wird das Augenmerk ausschließlich auf Parallelweltexten der letzteren Kategorie liegen, da also mindestens zwei von einander getrennte Welten als Handlungsort eingesetzt sind und da ein Wechsel der ProtagonistInnen zwischen den Welten die inhaltsgebende Struktur bringt.

Um die Unterscheidung einfacher zu machen, wird die Welt, die als Ausgangsort dient (und die meistens eine Referenz auf die außerliterarische Welt ist) als „Stammwelt“ und die deviante, andere Welt als „Parallelwelt“ bezeichnet. Als Textbeispiele dienen im Weiteren Michael Endes *Die unendliche Geschichte*, Cornelia Funkes Tintenwelt-Romane (*Tinten-*

1 Ohne an dieser Stelle zu tief in die Diskussion darüber zu tauchen, was als *fantastische* Literatur gewertet werden kann, soll „fantastisch“ als Arbeitsgrundlage für vorliegenden Text als Merkmal dafür definiert werden, dass von einem normierten Realitätssystem zugunsten eines wunderbaren, oder auch eines phantastischen Systems abgewichen wird.

herz, Tintenblut, Tintentod) Astrid Lindgrens *Mio, mein Mio* und Andreas Steinhöfels *Der mechanische Prinz*. Von ausführlichen Inhaltsangaben wird aus Gründen des Platzes und der Relevanz abgesehen, kurze Angaben werden an den entsprechenden Stellen gegeben.

Wie schon erwähnt, ist die Parallelwelt dadurch gekennzeichnet, dass sie sich in verschiedenen Punkten von der Stammwelt unterscheidet und nicht selten vom wunderbaren Realitätssystem durchdrungen ist. Im vorliegenden Text steht der Wechsel zwischen den Welten im Vordergrund, denn er ist die Grundlage für alles Weitere. Die These hierzu ist hat zwei Gesichter und bedingt sich gegenseitig:

- 1.) Parallelweltliteratur benötigt als Bestandteil der fantastischen Abenteuerliteratur eine Heldenfigur als narrativen Vektor.
- 2.) Die ProtagonistInnen der Parallelweltliteratur benötigen, um überhaupt am Heldenwerdungsprozess teilhaben zu können, die fantastischen Gefilde der Parallelwelt.

Um Lotmans Raumtheorie einzubringen, welche für die Arbeit an Parallelwelttexten lohnend ist, sei hier auf die durch ihn aufgezeigte Organisation des Raumes durch oppositionelle Strukturen verwiesen. Erst durch das Überwinden der Grenzen der kontrastierten Welten entsteht ein Ereignis;² im vorliegenden Fall: erst durch die Grenzüberwindung kommt es zur Entwicklung des Helden.

Heldenfiguren sind als Bestandteil kulturprägender Mythen und Sagenkreise fest in der Literatur verankert, vor allem wenn es um Abenteuerliteratur geht und auch in der fantastischen Literatur geschieht gerne der Rückgriff auf das Mythenpotential, und somit auch der Rückgriff auf Helden als konstante Grundbausteine der Erzählung. Der Monomythos des Helden, der auf seiner von Aufgaben und Herausforderungen gepflasterten Reise eine persönliche Entwicklung durchmacht, scheint im Bereich fantastischer Welten die ideale Grundlage gefunden zu haben. Er ist der Hauptträger der Handlung, die auf Problemlösung ausgelegt ist.³

Verbunden mit dem Begriff des Helden stehen verschiedene Merkmale, die zwar variieren können, in ihrem Kern aber über Jahrhunderte hinweg von ähnlichem Charakter waren: Das *Reallexikon der Germanistischen Alterkunde* erwähnt hier als Kennzeichen:

die hohe Schätzung des Manneswertes [...] Großgesinntheit (bisweilen mit Neigung zum Großsprechen) [...] physischer und moralischer Wettkampf, stolz getragene Armut, Abneigung gegen jede andere körperliche Arbeit als

² Vgl. Jurij M. Lotman: Die Struktur literarischer Texte. Übersetzt von Rolf-Dietrich Keil. 4., unveränderte Auflage, München: Fink 1993, S. 338.

³ Vgl. Max Lüthi: Märchen. 10., aktualisierte Auflage, Stuttgart: J.B. Metzler 2004, S. 27.

Kampf, Stellung des ganzen Lebens unter den Gesichtspunkt der Nachwelt, als höchstes sittliches Ziel Selbstüberwindung⁴

Weiters ist „der Held [...] berühmt durch seine kämpferischen Leistungen und/oder Tugenden“⁵. Das Lexikon der keltische Mythologie fasst zusammen: „Helden galten Generationen als Richtlinien und [...] Auch wenn sie sich aus abgelegten Götterkonzepten entwickelten und von göttlicher oder übersinnlicher Abstammung sind, leben sie in erster Linie als Menschen, die die positiven Werte der Gesellschaft verkörpern.“⁶ Im Bezug auf die Weltenteilung, die im Rahmen der Heldenliteratur immer auch vorzufinden ist, heißt es: „[...] übernatürliche Züge empfangen sie als Gaben der →Anderswelt [...] die oft genug hart erarbeitet oder unter Todesgefahr verdient werden mußten.“⁷

In diesem letzten Zitat wird schon auf jene Anderswelt referiert, die auch hier im Zentrum der Aufmerksamkeit steht und noch etwas wird deutlich: Figuren werden nicht zu HeldInnen, indem sie ihre Tage zu Hause, bei einem Buch und einer Tasse Tee verbringen, umgeben von den Annehmlichkeiten des Alltags. Heldentum - und hier wird bewusst von jenem oben angesprochenen Heldenbild ausgegangen - muss erst verdient werden und das passiert nur, wenn die handelnden Figuren aus ihren Komfortzonen treten und in ihnen unbekanntem, gefährlichen Arealen ihre Abenteuer bestehen.

Für die Parallelweltliteratur bedeutet das nun, dass die ProtagonistInnen ihre Stammwelt verlassen und in die ihnen fremde Parallelwelt gelangen, wo sie verschiedenen Herausforderungen und Gefahren begegnen, bis sie zurückkehren können in ihre eigene Welt, ihren eigenen Alltag. Diese Strecke der Heldenwerdung ist eine Strecke der Entwicklung des Hauptcharakters, die als rotes Band durch die Sequenz der Abenteuerketten leitet und durch zwei Realitätssystemsprünge⁸ gekennzeichnet ist. Der erste passiert, sobald die Normrealität der Stammwelt gegen das wunderbare Realitätssystem der Parallelwelt getauscht wird, der zweite, sobald sich die ProtagonistInnen wieder zurück in die Stammwelt begeben.

Parallelweltliteratur lässt sich in der Regel nicht darauf beschränken, ein Entwicklungsroman in dem bunten Gewand der Fantastik zu sein, aber tatsächlich macht die Entwicklung der Hauptfigur einen beträchtlichen

4 Johannes Hoops, Heinrich Beck (Hrsg.): *Reallexikon der Germanistischen Altertumskunde*. Bd. 14 Walter de Gruyter Berlin/NY 1999, S. 262.

5 Ebd., S. 262.

6 Sylvia und Paul Botheroyd: *Lexikon der keltischen Mythologie*. München: Diederichs 1992, S. 155.

7 Ebd., S. 155.

8 Als Grundlage für die delikatsten Begrifflichkeiten von Realität, Wirklichkeit, Realitätssystem etc. wird im Rahmen dieses Textes auf Uwe Dursts höchst elaborierte Theorie zur phantastischen Literatur zurückgegriffen: Uwe Durst: *Theorie der phantastischen Literatur*. Aktualisierte, korrigierte und erw. Neuausgabe, 2. Auflage. Berlin et al.: Lit 2010

narrativen Strang aus, der werkübergreifend zu beobachten ist. Auffallend ist hierbei, dass sich die Charakterentfaltung von dem Unspektakulären, Unscheinbaren hin zum Mutigen, Starken hin abspielt und nur in den seltensten Fällen der Verfall der Hauptfigur geschildert wird. Dieser Werdegang ist an Bewegung gebunden; nicht nur an innere, die ein Fortschreiten des Charakters und ein Überkommen innerer Grenzen bedeutet, sondern auch an äußere, an die Bewegung der Figur durch den Raum.

Das Spezifische an der Parallelweltiliteratur ist es, dass sich dieser Raum nicht nur auf eine Welt festlegen lässt. Erst durch das Reisen wird die Heldenwerdung vollzogen und erst durch die Abenteuer, die in der fremden Welt winken, kann die Hauptfigur der Stammwelt ihre Heldenreife erlangen. Sechs Stationen der Heldenwerdung lassen sich bei einem überwiegenden Teil der fantastischen Parallelweltiliteratur beobachten:

Die Ausgangsphase

Hier findet die Einführung der Hauptfigur statt und schnell wird klar, dass es sich bei ihr nicht um eine glänzende Persönlichkeit des öffentlichen Interesses handelt, sondern ganz im Gegenteil, eher um eine durchschnittliche Existenz, eineN AußenseiterIn oder eine sozial benachteiligte Person. Es lässt sich beobachten, dass im Fall einer noch sehr jungen Figur das familiäre Umfeld gerne als zerrüttelt, gleichgültig, bedroht oder schon teilweise zerstört beschrieben wird und nicht selten sind die ProtagonistInnen auch (Halb-) Waisen. Handelt es sich um eine erwachsene Hauptfigur, so ist diese in keinem festen sozialen Gefüge verankert, sondern muss sich damit abmühen, eine halbwegs erträgliche Existenz aufrecht zu erhalten. Der Freundeskreis ist eingeschränkt oder nicht vorhanden, Beziehungen spielen kaum eine Rolle.

In Andreas Steinhöfels *Der mechanische Prinz* erhält der jugendliche Protagonist Max ein goldenes Ticket für die Berliner U-Bahn, mit dem er in eine neuen Haltestellen in eine Parallelwelt gelangt. Über Max' familiäre Situation heißt es: „Das Elend hätte schon damit angefangen [...] dass seine Mutter nicht dabei gewesen wäre, als er geboren wurde“⁹

„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. Tatsächlich war Max mit dem schrecklichen Gefühl aufgewachsen, eines der egalsten Kinder auf der Welt zu sein.“¹⁰

Und auch in Michael Endes *Die unendliche Geschichte* ist Bastian kein voll integrierter Familienteil, dem genügend Aufmerksamkeit geschenkt wird. Als er das Buch aus Korianders Antiquariat gestohlen hat, wagt er sich

9 Andreas Steinhöfel: *Der mechanische Prinz*. Hamburg: Piper, S. 13
10 Ebd., S. 13 f.

nicht mehr nach Hause zu dem Vater, der Zahntechniker ist. Bastian stellt sich die Situation vor, die ihn erwarten könnte und die LeserInnen bekommen somit Einblick in das Verhältnis zu seiner engsten Bezugsperson:

„Er sah das stille, traurige Gesicht seines Vaters vor, sich, und er wußte, daß er ihn unmöglich würde anlügen können. Aber die Wahrheit konnte er ihm erst recht nicht sage. Nein, das einzige, was er tun konnte, war, fortzugehen, irgendwohin, weit weg. Der Vater sollte nie erfahren, daß sein Sohn ein Dieb geworden war. Und vielleicht würde er ja nicht einmal merken, daß Bastian nicht mehr da war. Dieser Gedanke hatte etwas Tröstliches.“¹¹

Astrid Lindgrens *Mio mein Mio* zeichnet das Bild eines in der Stammwelt nicht integrierten, sogar ungeliebten Waisenkindes.

„Tante Edla sagt immer, der Tag, ab den ich ins Haus gekommen sei, sei ein Unglückstag gewesen. Onkel Sixten sagte nichts. Doch manchmal sagte er: ‚Du da, scher dich weg, damit ich dich nicht zu sehen brauche.‘“¹²

Die Position der Isolation ist in der Parallelweltliteratur, solange sich die Figur in der Stammwelt aufhält, in fast allen Fällen als Schwäche zu interpretieren, da die familiäre oder soziale Zugehörigkeit fehlt und die Figur somit weniger Schutz/Rückhalt erfährt. Die Stärke erhält sie erst durch den Wechsel in die andere Welt, in welcher sie, in ihrer Position des Fremden, damit betraut wird, Aufgaben zu lösen, die intern nicht gelöst werden können.

Zwei weitere Aspekte ergeben sich durch die schwache Ausgangsstellung: Hauptfiguren, die zu Beginn der Erzählung keine ideale Stellung haben, generieren bei den LeserInnen Mitleid und in weiterer Folge Sympathie, denn es lässt sich leichter mit einer Figur fühlen, die mit den Herausforderungen des täglichen Lebens zu kämpfen hat, als mit einer strahlenden, alles bewältigenden Überfigur als Hauptcharakter, die neben blasser Bewunderung mit Sicherheit vor allem Neid und Misstrauen hervorrufen wird. So wundert es auch nicht, dass ein Großteil der amerikanischen Superhelden zwar als kraftvolle, kostümierte Haudegen unbesiegbar schlagfertig, waffensicher und charmant ist, im bürgerlichen Auftreten aber an menschlichen Herausforderungen genauso scheitert wie diejenigen, die ihre Abenteuer verfolgen.¹³

11 Michael Ende: *Die unendliche Geschichte*. München: Heyne 1994, S. 14

12 Astrid Lindgren: *Mio mein Mio*. Dt. von Karl Kurt Peters. Wien: Donauland 1958, S.6

13 Wir erinnern uns an Supermans Unvermögen, Luise Lane zu beeindrucken, Spidermans Mitschuld am Tod seines Onkels und die daraus entstehenden Schuldgefühle oder Batmans melancholische Abgesondertheit. Und noch eines ist diesen großen Superhelden gemein: es sind Waisen, die in einem neuen familiären Umfeld groß wurden.

Neben dieser lernerInnenpsychologischen Seite ergibt sich durch die Missstellung der Hauptfigur aber auch ein starker eskapistischer Drang, der den Willen, sich zumindest in einer anderen Welt zu beweisen, beflügelt. Zuletzt darf auch nicht außer Acht gelassen werden, dass die Heldenentwicklung der Hauptfigur ein wichtiger narrativer Aspekt ist, der nicht in der gleichen Intensität auftreten könnte, wenn die Figur von Anfang an eine ohnehin schon starke Position inne hätte.

Phase des Übergangs

Nachdem die Hauptfigur als in ihrem sozialen Umfeld mittelmäßig bis schlecht positioniert eingeführt wurde und in der Stammwelt keine großen Abenteuer von ihr zu erwarten sind, werden die ersten narrativen Hinweise geliefert, dass ein Wechsel der Welten und somit auch ein Wechsel der Realitätssysteme bevorsteht. Diese Hinweise sind ein Vorwarnen auf das kommende Abenteuer und sie werden wie Köder ausgelegt, um die ProtagonistInnen und mit ihnen die LeserInnen in die narrative Falle tappen zu lassen. Der eigentliche Weltenübergang wird gerne dadurch bewerkstelligt, dass Magie im Spiel ist, weshalb er entweder übergangslos passieren kann oder an eine Reise gebunden ist, die nur durch das Wunderbare möglich ist. Der Übergang der Hauptfigur von einer Welt in die andere ist ein kurzer Moment, der maßgeblich von dem Portal geprägt ist, das sie transportiert.

In Joseph Campbells psychologischer Beobachtung in *Der Heros in tausend Gestalten* ist die erste Schwelle, die der Held betritt, ein Überschreiten des Ichs und ein Zurücklassen des Alten. Hier findet die Teilung von geregelter, strukturierter Bekanntheit und dem unbekannt Zukünftigen statt, in der Parallelweltliteratur eben die Teilung zwischen referentieller Stammwelt und devianter Parallelwelt. Weiter heißt es Campbell:

„Genau wie beim Kind jenseits der elterlichen Hut und beim Stammesangehörigen außerhalb des kollektiven Schutzes die Gefahr beginnt, liegt hinter ihnen [den Grenzen der gegenwärtigen Lebenssphären der HeldInnen] die Finsternis, das Unbekannte, die Gefahr. Der gewöhnliche Sterbliche ist nicht nur zufrieden, sondern geradezu stolz, daß er innerhalb der etablierten Grenzen bleibt, und die geläufigen Ansichten tun das Ihre, sein Zagen schon vor dem ersten Schritt ins Unerforschte zu bestätigen.“¹⁴

Das Heraustreten aus der gewohnten Umgebung bewirkt in den ProtagonistInnen einen ersten Wandel. Nur dadurch, dass sie ihre Sicherheit verlassen, kann die Heldenwerdung in Gang gesetzt werden.

14 Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*. Frankfurt am Main: Insel 1999, S. 79.

Phase Annahme der Herausforderung

Mit dem Systemsprung von einer Normrealität auf das wunderbare System ist die Hauptfigur ihren Aufgaben und Regeln des Alltags enthoben und findet sich in einer völlig neu gewerteten Umgebung. Aus dem langweilig alltäglichen Komfortraum wird ein Abenteuerraum, in welchem die Figuren keine kleinen, persönlichen Ziele mehr verfolgen, sondern ihr Tun und Denken auf einen größeren Zweck hin ausgerichtet ist, mit anderen Worten, die Heldenreise ist angetreten und ein Zurück gibt es nicht mehr. Mondenkind in *Die unendliche Geschichte* stellt Bastian vor die große Aufgabe, Phantasien vor dem Nichts zu retten, das es bedroht. „Phantasien wird aus deinen Wünschen neu entstehen, mein Bastian. Durch mich werden sie Wirklichkeit.“¹⁵

Mio stellt sich, sobald er in seines Vaters Königreich angekommen ist, dem Problem des schwarzen Ritters und er sammelt seine Freunde und seine Waffen, um das Land Außerhalb von Ritter Kato zu befreien. „Ja, nur einen gab es, vor dem man sich fürchten mußte, Ritter Kato. Vor ihm mußte man sich fürchten, sehr, sehr fürchten.“¹⁶

In Cornelia Funkes Tintenwelt-Trilogie besteht die Aufgabe darin, in Konfrontationen mit wechselnden Gegenspielern siegreich hervorzugehen, in *Der mechanische Prinz* ist die Herausforderung das Weiterbestehen der Existenz des Protagonisten während in anderen Parallelweltromanen die vordergründige Problem darin besteht, zurück in die Stammwelt zu gelangen.

Das Akzeptieren der Herausforderung ist die Grundlage für den Heldenwerdungsprozess der Hauptfigur und für die weitere Narration. Würde sich der/die ProtagonistIn von der Konfrontation abwenden und das Weite suchen, wäre auch die folgende Erzählung eine gänzlich andere, die nicht auf direktem Weg zum Heldentum führt.

Phase des Zweifels

Auf dem Weg der Heldenwerdung stehen die ProtagonistInnen unweigerlich früher oder später an dem Punkt, da sie große Zweifel befallen, ob sie die Aufgabe, die an sie gestellt wurde, auch tatsächlich werden lösen können. Es ist ein Moment der Unsicherheit, in welchem die Figuren Schwäche zeigen und in dem eine Neuorientierung stattfinden muss, damit es weitergehen kann. Die Figuren, die in ihrer Stammwelt ein durchschnittliches, unaufgeregtes Leben führen, fühlen sich nachdem die Begeisterung für die ersten Abenteuer einer Müdigkeit und Überforderung durch das Neue gewichen ist, nicht mehr den Anforderungen gewachsen.

15 Michael Ende: *Die unendliche Geschichte*, S. 220.

16 Astrid Lindgren: *Mio meine Mio*, S. 63.

Die Frage nach der Funktion dieser Phase im Heldwerdungsprozess muss wohl damit beantwortet werden, dass sie die ProtagonistInnen in Menschennähe rückt und ihnen eine größere Charakterschärfe verleiht. Der aufleuchtende Zweifel suggeriert: die Figur hier ist wie du oder ich! Sie hat Angst, friert, leidet Hunger und sehnt sich zurück nach zu Hause, leide und sehne mit ihr.

Und noch eine andere Funktion erfüllt der innere Figurenzweifel: er täuscht die Möglichkeit vor, umzukehren und alle Abenteuer abzublasen. Indem die ProtagonistInnen zweifeln, suchen sie insgeheim nach Gründen, die es wert sind weiterzumachen oder ermöglichen es Helferfiguren, Trost zu spenden.

Phase der Bewährung

Ist die Phase des Zweifels und Selbstmitleids überwunden, folgen die Momente, da sich die ProtagonistInnen bewähren und die angenommenen Herausforderungen bestehen müssen. Diese Sektion ist in kleine Zwischenbewährungen und eine große, letzte Probe geteilt, in welcher die ProtagonistInnen ihren gesamten Mut und ihre Kraft aufbringen müssen, um die Geschichte zu einem für sie positiven Abschluss zu führen. Diese letzte und wichtigste Bewährung ist gleichzeitig an den Klimax der Narration gebunden. Hier kommt es zur Konfrontation mit dem Tyrann.

In *Der mechanische Prinz* erkennt der Protagonist Max, dass sein eigentlicher Feind sein Alter Ego Jan ist, den er sich imaginierte und der mit seinem Jähzorn das gemeinsame Herz bedroht. Mit der Einsicht, den Gegner in sich selbst zu entdecken und zu überwinden, schließt auch Ende *Die unendliche Geschichte*. Die Abenteuer, die Bastian in Phantasien erlebt und die vielen Geschichten, die durch ihn ihren Anfang, aber noch lange nicht ihren Abschluss finden, laufen auf die Erkenntnis hinaus, dass Bastian nicht die Attribute eines Helden benötigt, um ein erfülltes Leben zu führen. Am Ende seiner Reise wird er gezwungen, alles abzulegen, das er in Phantasien bekam. „Aus dem schönen, starken und furchtlosen Helden wurde wieder der kleine, dicke und schüchterne Junge.“¹⁷ Reduziert auf sich selbst springt er nackt in die Wasser des Lebens und erhält dort die rettende, freudige Einsicht: „Denn jetzt wusste er: Es gab in der Welt tausend und tausend Formen der Freude, aber im Grunde waren sie alle eine einzige, die Freude, lieben zu können.“¹⁸

In *Mio mein Mio* ist es der schwarze Ritter Kato, der grausame, Dunkelheit bringende Despot mit dem steinernen Herzen, der durch den Jungen fällt. Erst durch seinen Tod kann das Land Außerhalb wieder belebt werden und erblühen. Mio ist aber kein Todesbringer, er ist ein Lebensretter, das zumindest ist die Perspektive, die dem impliziten Leser vermittelt

17 Michael Ende: *Die unendliche Geschichte*, S. 472.

18 Ebd., S. 473.

wird. Die klare Frontenziehung zwischen Bösem und Gutem, die sich in einem großen Teil der fantastischen Parallelweltiliteratur findet, ermöglicht erst die Heldenwerdung der ProtagonistInnen, welche im Kampf gegen das unmissverständlich Schlechte brillieren. Erst dadurch, dass sowohl den handelnden Figuren, als auch den impliziten LeserInnen klar ist, welche Seite es zu fördern und welche es zu zerstören gilt, können sich die ProtagonistInnen einer Seite anschließen und die andere bekämpfen. Indem sie das zerstören, das tyrannisch und offensichtlich schadensbringend ist, wird ihnen ihre prinzipiell destruktive Handlungsweise verziehen, ja sogar hoch angerechnet.

Campbell erfasst das Feld der Prüfungen und der Bewährungen als geistige Kur der Heldenfigur, die sie zu Erleuchtung und Wiedergeburt führt. Nicht das Äußerliche alleine wird überwunden, es sind die inneren Schranken, die gebrochen werden. Campbell dazu:

Der Held ist deshalb der Mensch, ob Mann oder Frau, der fähig war, sich über seine persönlichen und örtlich-historischen Grenzen hinauszukämpfen zu den allgemein gültigen, eigentlich menschlichen Formen. Seine Visionen, Ideen und Eingebungen kommen unverdorben von den Urquellen menschlichen Lebens und Denkens. Daher sind sie beredt, und zwar nicht von der gegenwärtigen, sich auflösenden Gesellschaft und Seele, sondern von der unberührten Quelle, aus der die Gesellschaft wiedergeboren wird. Als Mensch der Gegenwart ist der Held gestorben, als Mensch des Ewigen, als vollkommen gewordener, nicht auf Partikularitäten festgelegter, universaler Mensch wird er wiedergeboren.¹⁹

Die Kämpfe und Bewährungen der Heldenfigur sind hier nicht mehr zwingend körperlich, eher sind es Hürden geistiger Natur. Möchte man die Konfrontationen, denen die ProtagonistInnen der fantastischen Parallelweltiliteratur ausgesetzt sind, psychologisieren, so lässt sich aus den Gegnern, die sie besiegen müssen, relativ schnell das Potential für Urängste, nicht überwundene Neurosen und nie verarbeitete Traumata lesen. Es sind Gegner, denen übermenschliche Kraft und Brutalität innewohnt und die mit der Darstellung und Anwendung roher Gewalt den ProtagonistInnen die eigene Endlichkeit, Zerbrechlichkeit und Schwäche vorführt. Weiters finden sich in der fantastischen Parallelweltiliteratur allerdings auch Gegner, die nicht wirklich fassbar sind und tiefer gezeichnet sind als plumpe, brutale Tyrannen. Jene, zweite Gruppe an Herausforderern entpuppt sich in gewissen Fällen als Alter Ego der ProtagonistInnen, oder sogar als eigene Elternteile entpuppen, die ebenfalls auf dem einen oder anderen Weg in die Parallelwelt gelangt waren. Diese Muster zu deuten, sei denen überlassen, die es können. Wichtig ist nur, festzuhalten, dass die Anwesenheit des scheinbar übermächtigen Konterparts und dessen Unterwerfung durch die Hauptfigur den notwendigen Höhepunkt der Heldenwerdung darstellt.

19 Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*, S. 26 f.

Erst durch das Überkommen des Kontrahenten (oder eben der geistigen Blockaden) kann die Heldenfigur geboren werden.

Rückkehr in Stammwelt

Erst wenn die letzte Herausforderung bewältigt, der letzte, größte Gegner geschlagen ist und die Verhältnisse neu geordnet wurden, ist den HeldInnen eine Rückkehr in ihre Stammwelt möglich. Die Rückkehr bedeutet einen Systemsprung vom wunderbaren Realitätssystem zur Normrealität.

Mit der Heimkehr und dem Verlassen der Parallelwelt entschlüpfen die ProtagonistInnen ihrer HeldInnenrolle, denn in der Stammwelt gelten sie weiterhin als das, was sie waren, als sie das erste Mal durch das Portal getreten sind und fast nie werden die gesehenen Wunder und Weisheiten dort verkündet – eher ist das Gegenteil der Fall. Mit der Heimkehr in die Stammwelt erfolgt auch die Eingliederung in das alte Leben, das den ProtagonistInnen nun mehr oder weniger leicht von der Hand geht. Sie haben sich auf ihrer Reise selbst besser kennen gelernt und sie haben eine Entwicklung durchgemacht, die sie von ihrem alten Selbst entfernte, allerdings bedeutet das nicht, dass sie den gefeierten, erfolgreichen Status der Parallelwelt auch in die Stammwelt transponieren können.

Bastian, der nach seiner langen Reise nach Hause zu seinem Vater zurückkehrt, erzählt diesem von seinen Abenteuern. Als er fertig ist, heißt es: „Er sah Tränen in den Augen seines Vaters. Und er begriff, daß er ihm das Wasser des Lebens doch hatte bringen können. „Von jetzt an“, sagte der Vater mit einer ganz veränderten Stimme, „von jetzt an wird alles anders werden mit uns, meinst du nicht?“²⁰ Bastians Rolle, nachdem er aus Phantasien zurück ist, liegt darin, sein Verhältnis zum Vater auf ein von Liebe und Verständnis geprägtes Level zu bringen und auch zu einem selbstbewussteren Jungen zu werden. Er zieht also, so weit ihm das möglich ist, Schlüsse aus dem, was er in der fremden Welt erlebte, aber nicht immer ist die Heimkehr auch der abschließende Punkt der Heldenfahrt in die parallele Welt.

So wechselt Mortimer mit Meggie und seiner Frau Resa in *Tintentod* endgültig in die Tintenwelt, wo auch ihr Sohn geboren wird. Dieser, so legt die Erzählung nahe, würde sich vielleicht später nach der „Parallelwelt“, aus der seine Familie stammt, zurücksehen.²¹

Die Verweigerung der Heimkehr ist ein Zuendeführen des eskapistischen Gedankens, der im Bezug auf Parallelweltiliteratur durchschimmert. Der eigenen, enttäuschenden Stammwelt kann nichts mehr abgewonnen werden, die Parallelwelt mit ihrer Abenteuerfülle und ihrem wunderbaren Realitätssystem wird, trotz aller Gefahren, zur lockenden Destination.

20 Michael Ende: *Die unendliche Geschichte*, S. 480.

21 Vgl. Cornelia Funke: *Tintentod*. Hamburg: Dressler 2007, S. 737.

Identitätsverlust

Auf der Abenteuerfahrt zwischen den Welten kommt es also zur Veränderung der ProtagonistInnen. Das Problem, das sich aus dem Ablegen der alten Identität und dem Annehmen des Heldencharakters ergeben kann, besteht darin, dass es nicht immer ein gewolltes und vorsichtiges Ablegen der alten Schichten ist, sondern oft ein schneller und unwillkürlicher Wandel. Das Fremde der Parallelwelt fordert Angleichung und fordert sie so vehement, dass einigen ProtagonistInnen nichts anderes übrig bleibt, als sich radikal anzupassen – ein Akt, der nicht selten auf Kosten der ursprünglichen Identität vor sich geht.

Bastian aus *Die unendliche Geschichte*, wünscht sich im Laufe der Erzählung unterschiedliche Heldenattribute: Mut, Stärke, Schönheit, zähes Durchhaltevermögen und die Bewunderung der anderen. Mit jeder dieser Eigenschaften aber verliert er eine Erinnerung an sein altes Selbst. In einer der letzten Stationen seiner Heldenwerdung gerät Bastian in das Haus der Dame Aiuóla, in welchem ihn die schlimmen Zweifel, alles falsch gemacht zu haben, einholen und in wo ihm bewusst wird, dass sein Wunsch darin besteht, nicht nur geliebt zu werden, sondern auch lieben zu können, dafür vergisst er seine Eltern und nichts als das ureigenste Teil seiner Identität, sein Name, bleibt ihm noch. Als ihm von dem Bergmann Yor das Bild seines Vaters gezeigt wird, erwacht in Bastian ein großes Sehnen nach ihm, zugleich verliert er auch noch die Erinnerung an seinen Namen.²²

An jenem Punkt der Entwicklungsgeschichte steht Bastian vollkommen leer und nackt da, denn sein altes Ich ist vergessen und sein neues, angewünschtes Ich nichts mehr wert für ihn. Erst dadurch, dass er von den Wassern trinkt und sich jäh erinnert, kann er zurückkehren.

Der Heldenwerdungsprozess ist in *Die unendliche Geschichte* dadurch gekennzeichnet, dass der Protagonist den klassischen Verlauf durchmacht, dann aber die oberflächlichen Attribute von Stärke, Schönheit, Zähheit, Weisheit und so weiter als schale Hüllen erkennt, die ihn nicht weiterbringen. Erst das Erkennen, dass geliebt zu werden und wiederlieben zu können sein Leben erfüllen muss, bringt ihn geläutert zurück in die Stammwelt. Der Verlust der Identität ist hier also ein notwendiger Teil des Erkenntnisprozesses. Bastian erlebt, wie es ist, schön und stark und ein strahlender Held zu sein und auch wie sich das Tyrannendasein anfühlt und beides, so muss er feststellen, führt ihn nur über Umwege zum Ziel. Dass er sich schlussendlich seiner ursprünglichen Identität bewusst wird und nur so wieder zurück in die Stammwelt kehren kann, ist die unausgesprochene Aufforderung, sich selbst treu zu bleiben, die in vielen anderen Beispielen fantastische Parallelweltliteratur keine Beachtung findet. Bastians Identitätsverlust und die darauf folgende Reflektion des Selbst ist die rote Schnur der Narration, die durch die Aneinanderreihung der Abenteuer führt.

22 Vgl. Michael Ende: *Die unendliche Geschichte*, S. 461.

Und auch Mortimer aus den Tintenweltromanen streift seinen Namen und seinen alten Charakter ab, um als „Eichelhäher“ das schwärmerische Bild des edlen Räubers zu erfüllen. Als dieser kämpft Mo und entfernt sich völlig von dem Bild des liebevollen, zweifelnden Buchhändlers, als der er in den ersten beiden Bänden auftritt. Mit der neuen Identität und dem Schulterchluss zum Robin-Hood-Mythus wird er zum Inventar der Tintenwelt, die ihm kein fremder, feindlicher Abenteuerraum mehr ist, sondern sich immer mehr zur eigentlichen Heimat entwickelt. Auch die anderen Figuren bemerken diesen Wandel, vor allem Mortimers Tochter Meggie, die sich in Gefahr sieht, den eignen Vater an den Eichelhäher zu verliehen. Die Abwendung von dem alten Ich und das Ausleben der Fantasien des redlichen Gesetzlosen finden für Mortimer ein Ende, als er erkennt, dass er für seine Tochter und seine Frau auf diesem Weg verloren geht. Er besinnt sich zurück auf die Person, die er war, bevor er in die Parallelwelt trat und legt die Identität des Eichelhähers wieder ab.

Dass Mortimer aus dem Mantel der Neuidentität schlüpft, sobald diese nicht mehr gefordert wird, lässt ihn als noch immer von der Stammwelt geprägt aufscheinen; gleichzeitig zeigt sich darin aber auch, dass er ein „wahrer Held“ ist. Er überkommt zuerst das graue Ich der Stammwelt mit Hilfe der ideal adaptierten Persönlichkeit des gleichermaßen mutigen wie kaltschnäuzigen Desperados, um später, als die direkte Gefahr gebannt ist und die Rückbesinnung auf das Haltgebende Element der Familie von statten geht, wieder Abstand zu nehmen von der übergestülpten Identität des Eichelhähers. Der neu angenommene Name ist Deckmantel und Freiticket zur gleichen Zeit, er überblendet den alten Namen und den damit verbundenen Charakter und er öffnet die Tore jeglicher moralischer Bedenken, welche dem Träger des alten Namens vielleicht im Weg gestanden wären.

Als Beispiele für einen positiven Identitäts- und Namenswechsel ist hier allerdings Lindgrens *Mio, mein Mio* zu nennen. Der Waisenjunge legt den alten Namen, Bosse, ab, sobald er in dem Land seines Vaters ist und wird zu Mio, dem geliebten und mutigen Jungen, der sich gegen den bösen Ritter Kato durchsetzt. Der Protagonist wird mit dem Wechsel der Realitätssysteme einer neuen Identität übergeben, die seine richtige zu sein scheint; zumindest ist der Junge im fantastischen Reich seines Vaters liebevoll aufgenommen; die eskapistischen Züge der Parallelweltgeschichte sind in diesem Text also besonders stark zu bemerken.

Bei der Frage nach der Bedeutung, die Parallelwelten für die Heldenwerdung und den Identitätswechsel der ProtagonistInnen haben, soll ein Blick auf die Thesen des Anfangs geworfen werden: Die Existenz der Parallelwelt und der Wechsel der Realitätssysteme ist die notwendige Voraussetzung für die Heldenwerdung der Hauptfiguren. Käme es nicht zu dem Systemsprung, so müssten die Figuren in den ihnen vertrauten Strukturen der Stammwelt verhaftet bleiben und die Heldenwerdung müsste vom Posten der Narration aus anders bewerkstelligt werden.

Die Parallelwelt ist mit den in ihr wirkenden Strukturen des Fremden und des Abenteuerlichen die ideale Grundlage für die Schilderung der Heldenfahrt, da diese, der Tradition nach, in das Fremde zielt und nicht im den LeserInnen und ProtagonistInnen Altvertrauten vonstatten geht. Durch den Abenteuerort und die Abenteuerzeit, die in der fantastischen Parallelwelt potentiell vorherrschen kann und die Möglichkeit, durch klischeehafte Überspitzung von Gut und Böse eine relativ eindeutige Umgebung zu schaffen, bietet sich die zweite Welt als Heldenwerdungsstätte an. Was nun das Einsetzen der Parallelwelt als Fremden-Instanz angeht, soll die These aufgestellt werden, dass es sich hierbei um einen narrativen Kompromiss handelt: Die Welt, die einer Referenz auf die Außerliterarische entspricht, ist so weit erforscht und kategorisiert, dass eine Heldenfahrt in ihr den Reiz der Fremde und der Exotik entbehren müsste. Eine komplett neue, eigenständig fantastische Welt als Handlungsort zu erschaffen, liefe möglicherweise in einen von AutorInnenseite her nicht erwünschten Fantasy-Diskurs, wobei jegliche Möglichkeit auf die Schilderung einer annähernden Normrealität verloren ginge. Erst durch die Mischform von realem Realitätssystem und wunderbarem System, also von Stammwelt und Parallelwelt als Handlungsorte, lässt sich narratives Potential generieren, das sowohl eine Normrealität zulässt, als auch ein wie auch immer gestaltetes deviante Realitätssystem, das den Bedürfnissen der Heldenfahrt angepasst werden kann.