



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Hamburg University of Applied Sciences

DEPARTMENT INFORMATION

Bachelorarbeit

**Bibliotheken in der phantastischen Literatur, dargestellt an
Beispielen aus der Reihe „Hobbit-Presse“ des Klett-Cotta Verlags**

vorgelegt von
Christiane Heigl

Studiengang Bibliotheks- und Informationsmanagement

erste Prüferin: Prof. Dr. Ute Krauss-Leichert
zweiter Prüfer: Prof. Frauke Schade

Hamburg, Juni 2010

Abstract:

In dieser Arbeit wird die Darstellung der Institution Bibliothek in belletristischer Literatur allgemein untersucht und mit der Darstellung in dem Genre der Phantastischen Literatur verglichen. Zu erwarten ist ein deutlicher Unterschied in der Darstellung zwischen beiden Literaturgattungen. Da Phantastische Literatur von ihrem Ansatz her Geschichten erzählen will, die jenseits der Realität des Lesers liegen, ist damit zu rechnen, dass hier auch die Bibliotheksdarstellung weit von der Realität entfernt ist. Die Beschreibung und Nutzung des Bibliotheksmotivs in der Belletristik wird dabei anhand von Sekundärliteratur analysiert. Es folgt eine kurze Einführung in die Phantastische Literatur und deren Subgenre der Fantasy, dem die meisten der untersuchten Titel zuzurechnen sind. Anhand von ausgewählten Titeln aus der Reihe „Hobbit-Pressé“ des Klett-Cotta Verlags wird dann eine eigenständige Analyse der Texte vorgenommen. Dabei werden die Beschreibung der im Text vorkommenden Bibliotheken zunächst dargestellt und dann auf die Frage untersucht, auf welche Art das Motiv der Bibliothek hier benutzt wird. Der Schwerpunkt der Untersuchung liegt hierbei auf dem Vergleich mit den Darstellungen in anderen Arten der Literatur und auf der Frage, inwiefern das Motiv hier als Spiegel seiner Entstehungszeit funktioniert.

Schlagworte:

Bibliothek, Literatur, Motiv

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung	4
1.1. Überblick	7
1.2. Kulturgeschichtliche und gesellschaftspolitische Rahmenbedingungen.....	8
1.3. Die Bibliothek als literarisches Motiv	9
2. Methodik.....	14
3. Untersuchungsgegenstand	17
3.1. Phantastische Literatur	17
3.2. Fantasy	19
3.2.1. Vorläufer und Inspirationsquellen	20
3.2.2. Fantasy Genres	21
3.2.3. Geschichte der Fantasyliteratur.....	23
3.3. Klett-Cotta Verlag.....	24
3.4. Hobbit Presse / Klett-Cotta Fantasy	25
4. Ausgewählte Fantasyliteratur	26
4.1. Tad Williams	26
4.1.1. Otherland.....	27
4.2. Ricardo Pinto	39
4.2.1. Der Steinkreis des Chamäleons	39
4.3. Mervyn Peake	44
4.3.1. Gormenghast.....	45
4.4. Sean McMullen	49
4.4.1. Greatwinter 1 : Seelen in der großen Maschine	50
4.5. Jeff VanderMeer.....	56
4.5.1. Die Stadt der Heiligen und der Verrückten	57
5. Fazit	61
Literaturverzeichnis	65
Anhang: Verzeichnis der untersuchten Titel mit Bibliotheksbeschreibungen	68

TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1: Gattungsunterscheidung nach Todorov.....	18
---	----

1. Einleitung

„DER MENSCH, DER UNVOLLKOMMENE BIBLIOTHEKAR, MAG VOM ZUFALL ODER VON DEN BÖSWILLIGEN DÄMONEN BEWIRKT SEIN; DAS UNIVERSUM, SO ELEGANT AUSGESTATTET MIT REGALEN, MIT RÄTSELHAFTEN BÄNDEN, MIT UNERSCHÖPFLICHEN TREPPEN FÜR DEN WANDERNDEN UND MIT KLEINEN STUFEN FÜR DEN SITZENDEN BIBLIOTHEKAR, KANN NUR WERK EINES GOTTES SEIN.“
(BORGES 2008; S. 49)

Borges' Vorstellung der Bibliothek als Universum, das alles denkbar mögliche Wissen in niedergeschriebener Form enthält, steht als literarisches Gedankenexperiment in einer langen Reihe spekulativer Ansätze der Bibliotheksorganisation, die von Leibniz über Swift bis Lasswitz reicht (ROSA 2007).

Das von Borges 1941 mit seiner Erzählung „Die Bibliothek von Babel“ in der phantastischen Literatur etablierte Motiv der Bibliothek als unendlicher gutenbergscher Wissensraum stellt zwar den radikalsten, aber bei weitem nicht den einzigen Ansatz dar, sich mit Bibliotheken als Institution in literarischer Form auseinanderzusetzen. Quer durch die literarischen Gattungen lässt sich das Motiv der Bibliothek in vielen Darstellungsformen wieder finden. Gerade in der phantastischen Literatur mit ihren oftmals deutlichen Rückbezügen auf Sagen und überliefertes Wissen sind Bibliotheken ein häufig anzutreffendes Erzählelement. Eine detaillierte Untersuchung der Verwendung des Bibliotheksmotivs im Bereich der phantastischen Literatur liegt bislang jedoch nicht vor. Daher soll im Rahmen dieser Bachelorarbeit im Bereich des Bibliotheks- und Informationsmanagements untersucht werden, welche Darstellungsformen des Bibliotheksmotivs in der gegenwärtigen phantastischen Literatur identifiziert werden können. Hinzu kommt, dass in den letzten 20 Jahren durch das Auftauchen der elektronischen Medien immer deutlicher das Ende der herkömmlichen Printmedien aufdämmt und sich somit auch die Rolle der Bibliothek als physisch manifestierte Wissenssammlung stark wandelt. Vor dem Hintergrund dieser Entwicklung erhält die hier verfolgte Fragestellung eine zusätzliche Bedeutung. Entwickeln sich in der Gattung der phantastischen Literatur

angesichts des Medienwandels grundlegend neue Interpretationen und literarische Ausgestaltungen des Bibliothekstopos oder werden lediglich aus anderen literarischen Genres bekannte Darstellungsformen weitergeführt und variiert?

Zur Bearbeitung der aufgeworfenen Fragestellung wird das folgende methodische Vorgehen gewählt. Zunächst soll der grundsätzlichen Frage nachgegangen werden, inwieweit Bibliotheken als Institutionen in der erzählenden Literatur überhaupt thematisiert werden, und auf welche Art und Weise sie dargestellt werden. In einem zweiten Schritt wird eine geeignete Auswahl an Titeln aus dem Bereich der Phantastischen Literatur getroffen, anhand derer überprüft werden soll, ob sich die Bibliotheksdarstellung in diesem Genre von der in anderen Gattungen unterscheidet. Um den Untersuchungsbereich in einem dieser Arbeit entsprechenden Rahmen zu halten, wurden nur Titel der im Klett-Cotta Verlag erschienenen „Hobbit-Presse“ ausgewählt, da diese Reihe bereits seit vierzig Jahren phantastische Literatur in Deutschland publiziert und eine breite Bandbreite von Autoren und Subgenres dieser Gattung abdeckt, wobei der Schwerpunkt auf Fantasyliteratur liegt.

Aus Sicht der Autorin ist zu vermuten, dass die Untersuchung der Darstellung von Bibliotheken in der phantastischen Literatur deutliche Unterschiede im Vergleich zu anderen literarischen Genres zu Tage fördert. Diese Annahme beruht auf dem allgemein geteilten Eindruck, dass phantastische Literatur sich ja gerade durch den Anspruch definiert, Realität zu verfremden und alternative Wirklichkeiten zu schaffen. Zudem wird das Genre häufig als rückwärtsgewandt und weltfremd gesehen. Von daher würde es also nicht überraschen, wenn sich diese Aspekte auch in der Darstellung einer in der Realität der Autoren und Leser verankerten Institution wie der Bibliothek zeigen.

Ganz am Anfang steht also die Frage, ob die Bibliothek überhaupt als Motiv in der Literatur auftaucht und auf welche evt. unterschiedlichen Arten die Darstellung erfolgt. Dies soll hier ausschließlich über die Auswertung von zum Thema erschienener Sekundärliteratur erfolgen, da eine zusätzliche eigenständige Überprüfung dieses Themas den Rahmen einer Bachelorarbeit sprengen würde. In diesem Zuge soll auch die Frage beantwortet werden, unter welchen Rahmenbedingungen die Bibliothek als Motiv in der Literatur auftaucht.

Zweiter Punkt wäre das Erarbeiten einer geeigneten Methodik, anhand derer die Untersuchung der ausgewählten Titel erfolgen soll. Es wird also eine Art Fragenkatalog erstellt, der sich an den durch das Studium der Sekundärliteratur gewonnenen Ergebnissen orientiert. Anhand dessen soll zum einen gewährleistet werden, dass die Untersuchung der einzelnen Texte auf einem gleich bleibenden Niveau stattfindet, zum anderen soll der Vergleich mit den Darstellungen in anderen Literaturarten ermöglicht werden.

Bevor nun die eigentliche Auswertung erfolgt, muss aber noch der betrachtete Untersuchungsgegenstand genauer spezifiziert werden.

Hierzu soll eine Definition der phantastischen Literatur geliefert werden, mit dem Schwerpunkt auf dem Subgenre der Fantasyliteratur, da in der ausgewählten Reihe „Hobbit-Presse“ des Klett-Cotta Verlags in der Hauptsache, wenn auch nicht ausschließlich, Fantasyliteratur veröffentlicht wird. Die Bandbreite und Entstehungsgeschichte der Fantasy werden kurz beleuchtet. Auch der Klett-Cotta Verlag und die Reihe „Hobbit-Presse“ werden vorgestellt.

Nach einer Begründung zur Auswahl der folgenden Titel erfolgt die eigentliche Untersuchung der Texte. Hierbei wird jeweils erst der Autor des Textes kurz vorgestellt sowie die Handlung des jeweiligen Romans zusammengefasst, um darauf aufbauend die Darstellung der Bibliothek anhand des zuvor erarbeiteten Fragenkatalogs zu untersuchen. Im Abschluss werden die Ergebnisse dieser einzelnen Untersuchungen zusammengeführt und mit den Aussagen zur Bibliotheksdarstellung verglichen, die anhand der Sekundärliteratur festgestellt wurden. Durch diese direkte Gegenüberstellung der Ergebnisse kann dann eine Aussage über Übereinstimmungen oder gravierende Unterschiede in beiden Literaturarten getroffen werden.

1.1. Überblick

Ein enger Zusammenhang zwischen Bibliotheken und Literatur ist allein schon durch die Tatsache gegeben, dass Bibliotheken in ihrer Funktion des Sammelns, Ordnen und Bewahrens von schriftlich fixierten sprachlichen Zeugnissen von jeher den zentralen Ort der materiellen Manifestation von Literatur darstellen. Darüber hinaus sind Bibliotheken aber auch als Objekt, Thema und Motiv der literarischen Darstellung weit verbreitet, „gerade in der Literatur der letzten Jahrzehnte [ist] die Zahl der Bibliotheksfiktionalisierungen stetig angestiegen“ (RIEGER 2002; S. 12).

Die zu beobachtenden Formen der literarischen Darstellung sind dabei äußerst vielfältig und haben sich im Laufe der Zeit stetig weiterentwickelt. Eine dominante Form hat sich dabei nicht herausgebildet. Das Spektrum reicht von „Metaphorik, die die Bibliothek als Abbild der Welt, als Symbol für Wissen und Weisheit benutzt, und geht bis zur Bibliothek als Schauplatz trivialer Kriminalromane „ (VODOSEK 1999; S. 7).

Es lässt sich allerdings feststellen, dass das Motiv der Bibliothek in literarischen Texten vorrangig in der Funktion der Metapher oder des Symbols benutzt wird, mit der auf eine hinter dem eigentlich Erzählten liegende Bedeutungsebene des Texts verwiesen wird. Bibliotheken werden in fiktionalen Texten nur selten als konkrete Einrichtung dargestellt. Mit dem realen Alltag in Bibliotheken oder konkreter Bibliotheksgeschichte haben die literarischen Darstellungen daher meist wenig zu tun (STOCKER 1997).

1.2. Kulturgeschichtliche und gesellschaftspolitische Rahmenbedingungen

Im in dieser Arbeit untersuchten Zeitraum, dem 20. und dem beginnenden 21. Jahrhundert tauchen Bibliotheksdarstellungen am häufigsten in der Literatur der 30er und der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts auf (STOCKER 1997).

Dieser Befund ist insofern interessant, als sich in beiden Jahrzehnten in der westlichen Welt einschneidende gesellschaftliche und kulturgeschichtliche Umbrüche vollzogen. Die verstärkte Darstellung von Bibliotheken in der literarischen Produktion dieser Epochen weist auf eine besondere Bedeutung des Bibliotheksmotivs für die literarische Verarbeitung und Reflektion dieser Umbruchssituationen hin. Im Folgenden soll daher kurz auf diesen Sachverhalt eingegangen werden.

Auf der Ebene der gesellschaftlichen Entwicklungen stehen sowohl die 30er als auch die 90er Jahre des 20. Jahrhunderts für einen Zusammenbruch traditioneller politischer Ordnungen, der zu einem Zustand allgemeiner Unsicherheit und Orientierungslosigkeit in allen gesellschaftlichen und kulturellen Bereichen führte. Die 20er und 30er Jahre des 20. Jahrhunderts waren geprägt von einem vergangenen und einem aufziehenden Weltkrieg, die bisher beherrschenden Weltmächte verloren zunehmend an Macht. Ein weiteres prägendes Ereignis dieser Zeit war die Weltwirtschaftskrise 1929. Die bisher bekannte Weltordnung stand vor einer Neuregelung. In den 90er Jahren führte der Zerfall des kommunistischen Ostblocks, der 1991 im Zusammenbruch der Sowjetunion gipfelte, ebenfalls zu einem Umbruch im weltpolitischen Machtgleichgewicht. Mit dem Ende des „Kalten Krieges“ zwischen den Vereinigten Staaten von Amerika und der Sowjetunion ging die lange Nachkriegszeit zu Ende und machte den Weg frei für eine damals noch ungewisse Zukunft der internationalen Staatengemeinde. Diese ungewissen Zukunftsaussichten spiegelten sich auch in der Literatur.

Neben den beschriebenen politisch-gesellschaftlichen Umbrüchen waren beide Epochen zudem durch einen Wechsel der führenden Kommunikationsmedien gekennzeichnet. In den 30er Jahren wurden die traditionellen Printmedien durch die

neue Radiotechnik und das Aufkommen des Fernsehens abgelöst. In den 90er Jahren führten die immer schnellere Weiterentwicklung der Telekommunikation und der Digitalisierung in der Informationstechnologie dazu, dass den Menschen die Welt zunehmend komplexer und undurchschaubarer erschien. In beiden Epochen wurde die Bedeutung der traditionellen Printmedien in Frage gestellt (STOCKER 1997).

Diese Entwicklungen schlugen sich auch in der literarischen Produktion nieder, da sich die Verfasser literarischer Werke zunehmend in Konkurrenz zu den neuen Medien sahen. Insgesamt können die oben angesprochenen Umbrüche in der Medienlandschaft und die damit einhergehende Prophezeiung vom Ende der Printmedien als auslösendes Moment für die verstärkte Thematisierung von Bibliotheken in der Literatur dieser Epochen gesehen werden. Anhand des Bibliotheksmotivs wurden die immer wieder auftauchenden Befürchtungen vom Ende des traditionellen Schrifttums in all seinen Erscheinungsformen gespiegelt, die Angst vor der „Endzeit der Gutenbergschen Bibliothek und ihrer Ersetzung durch neue, visuelle Speichermedien“ (RIEGER 2002; S. 13).

1.3. Die Bibliothek als literarisches Motiv

In der Literaturwissenschaft werden Motive als handlungsbezogene Kleinstrukturen in Texten beschrieben, d.h. sie werden nicht einfach als im Text vorkommende Gegenstände behandelt, sondern als komplexere Einheiten, die miteinander und mit dem Kontext in Beziehung stehen. Dabei sind sie in der Regel unabhängig von einem bestimmten Text, so dass sie auch losgelöst von einem konkreten Zusammenhang im kollektiven Gedächtnis einer Kultur fortbestehen und verstanden werden.

Nach Stocker (STOCKER 1997) und Daemmrigh (DAEMMRICH 1995) können verschiedene Arten von Motiven unterschieden werden:

- Raummotive (z.B. Burg, Stadt)
- Typosmotive (z.B. Einzelgänger, Mutter)
- Zeitmotive (z.B. Abend)
- Spezifische Gegenstände, Tiere

Das literarische Motiv der Bibliothek wäre nach dieser Typologie dem Typus der Raummotive zuzuordnen

Vergleicht man die zum Thema erschienene Sekundärliteratur stößt man auf eine Anzahl immer wieder auftauchender Formen der literarischen Verwendung des Bibliotheksmotivs. Im Folgenden werden diese Verwendungsformen kurz dargestellt.

- **Die Bibliothek als Spiegel ihrer Umwelt und ihrer Entstehungszeit sowie als Krisenphänomen**

Die im oberen Kapitel angesprochenen unsicheren Zeiten, in denen Bibliotheken literarisch thematisiert wurden spiegeln sich auch in der Art der Darstellung der Bibliothek in der Literatur. Beschrieben werden oft Bibliotheken in der Krise. "Sie sind für ihre Benutzer und Benutzerinnen zu unübersichtlich, sie werden zum Gefängnis oder gar zur Folterkammer" (STOCKER 1997; S. 284). Der durch die Digitalisierung produzierte Informationsüberfluss wird in der Literatur auf die körperlich greifbaren Bestände der Bibliothek übertragen, die die Funktion eines Wissensspeichers darstellt (DICKHAUT 2005).

- **Die labyrinthische Bibliothek**

Anhand des Motivs der Bibliothek wird die Sehnsucht der Menschen nach Ordnung und Zuverlässigkeit dargestellt, aber auch die Probleme, die sich ergeben, wenn durch ein neues Medium die Menge an verfügbaren Informationen rasant anwächst und immer freier verfügbar wird, die gewohnte Ordnung also verloren geht. Die Bibliothek als unüberschaubare Sammlung von Wissen spiegelt diesen Verlust und verdeutlicht gleichzeitig die Diskrepanz zwischen dem bloßen Vorhandensein von Informationen und dem Unvermögen, das darin enthaltene Wissen zu nutzen. Dies gilt im besonderen Maße für Bibliotheksdarstellungen, die in den letzten hundert Jahren entstanden und auf die in Kapitel 2.2. beschriebenen veränderten Lebensumstände reagieren ([DICKHAUT 2005). "Die Suche nach Wissen scheitert im zwanzigsten Jahrhundert nicht daran, dass es zuwenig Zeichen gibt, sondern an

überzogenen Erwartungen, an der Zugänglichkeit der Zeichen oder an der fehlenden Ordnung und Selektion" (STOCKER 97; S. 298).

- **Raum der Ordnung / Bibliothek als Zuflucht**

Auf der anderen Seite wird die Bibliothek auch als geschützter Zufluchtsraum, als ideale Welt dargestellt, die dem Nutzer Schutz vor dem Chaos der Außenwelt bietet, (STOCKER 1997). So ist die Bibliothek als literarisches Motiv in der Lage, auf der einen Seite die tief greifenden Veränderungen in der Gesellschaft wiederzuspiegeln, auf der anderen Seite kann sie auch als Schutzraum vor eben diesen funktionieren.

- **Remythisierung / Bibliothek als sakraler Ort**

Besonders ab Anfang der 80er Jahre lässt sich zudem eine Remythisierung der Bibliothek in der Literatur beobachten, als "geheimnisvollen Raum verborgener Schriften und Rätsel" (STOCKER 1997; S. 289), dessen Beschreibung sogar sakrale Züge annehmen kann. Die Bibliothek wird als Heiligtum beschrieben (DÖHMER 1984; S. 15), wobei "Zentrum der Verehrung (...) aber keine Gottheit oder Religion (sein muss), sondern das Schriftwissen selbst" (STOCKER 1997, S. 294).

Hierin spiegeln sich auch religiöse Vorstellungen des Mittelalters, die davon ausgingen, dass alles Wissen in einem Buch, der heiligen Schrift, versammelt ist.

- **Mythos der Vollständigkeit**

In diesen Zusammenhang kann man auch das häufig auftauchenden Motiv der Bibliothek als „Gedächtnis der Menschheit“ (DÖHMER 1984; S. 18) setzen, in der das komplette Wissen der Welt an einem Ort zusammengetragen, aufbewahrt und geordnet wird. Eine einzelne Bibliothek kann in der Realität natürlich immer nur eine begrenzte Anzahl Informationen speichern, meist gegliedert in verschiedene Fachbereiche, „die Gesamtheit der Bibliotheken speichert das menschliche Gedankengut für theoretisch unbegrenzte Dauer" (WANG 1989, S. 43). In der

Literatur wird diese Aufgabe gedanklich weitergeführt und auf eine Bibliothek oder gar ein einzelnes Buch konzentriert, in denen das gesamte Wissen der Menschheit gesammelt ist (DICKHAUT 2005).

- **Vergessene, verbotene Bibliothek**

Aus den religiösen Ansätzen der remythisierenden Bibliotheksdarstellungen ergeben sich in der Literatur oft auch strenge Verhaltensregeln und Tabus, sowohl für die Bibliotheksangestellten als auch für ihre Nutzer, wie z.B. die Idee verbotener Bücher oder ganzer Bereiche der Bibliothek, die unter Verschluss gehalten werden. Diese sind nur Bibliothekaren oder Nutzern zugänglich, die sich durch besondere Ausbildung als würdig erwiesen haben (STOCKER 1997, DICKHAUT 2005).

- **Brennende Bibliothek**

Das Motiv der brennenden Bibliothek kann unter zwei Gesichtspunkten gedeutet werden. Zum einen als „mythische Verarbeitung“ (RIEGER 2002; S. 165) tatsächlicher Bibliotheksbrände, wie etwa der Bibliothek von Alexandria. Hier steht die Bibliothek für die Überheblichkeit des Menschen, der sich anmaßt, das gesamte Wissen der Menschheit sammeln zu wollen. Diese Anmaßung, eine nur Gott zustehende Allwissenheit zu erlangen ist, fordert eine göttliche Strafe geradezu heraus, die in der Vernichtung des gesammelten Wissens durch Feuer dargestellt wird (RIEGER 2002).

Gleichzeitig kann der Brand einer Bibliothek als Beispiel für eine Machtdemonstration überlegener Kulturen gelesen werden. In diesem Fall steht die Bibliothek für eine Sammlung falschen, zum Teil auch gefährlichen Wissens, das von einer sich im Besitz des „rechten“ Wissens glaubenden Kultur zerstört wird. Da Bibliotheken immer auch die Interessen der regierenden Herrscher repräsentieren, kann man die Zerstörung einer solchen Bibliothek als symbolische Entmachtung dieser Herrscher interpretieren (RIEGER 2002; DICKHAUT 2005).

Es ist anzumerken, dass die hier dargestellten Formen der Verwendung des

Bibliotheksmotivs in literarischen Texten nicht immer klar voneinander abzugrenzen sind. Vielmehr kommt es häufig zu Vermischungen und Überschneidungen, die eine eindeutige Zuordnung der Bibliotheksdarstellung nicht ermöglichen. Trotzdem werden die vorgestellten Darstellungsformen dieser Arbeit als nützliche Typologie zur Einordnung, Beschreibung und Deutung der literarischen Bibliotheksdarstellungen in den untersuchten Werken herangezogen. Im folgenden Kapitel wird näher auf die hierbei angewendete Methodik eingegangen.

2. Methodik

Die vorliegende Arbeit untersucht die literarische Darstellung von Bibliotheken anhand des Beispiels des Verlagsprogramms der Hobbit-Pressé des Klett-Cotta Verlags. Das gewählte methodische Vorgehen ist dabei auf ein möglichst einfaches Untersuchungsdesign ausgerichtet, das mit vertretbarem Aufwand umgesetzt werden kann. Eine umfangreiche literaturwissenschaftliche Analyse kann und soll im Rahmen dieser Bachelorarbeit nicht geleistet werden.

Die Methodik beruht im Kern auf einer Inhaltsanalyse der ausgewählten Werke, bei der die jeweilige Verwendung des Bibliotheksmotivs herausgearbeitet und mit den Darstellungen in anderen Werken verglichen wird. Die so gewonnenen Erkenntnisse zu Mustern der Bibliotheksdarstellung in diesem Ausschnitt aus dem Genre der Fantasyliteratur werden dann in einem Fazit mit den aus der Sekundärliteratur abgeleiteten Traditionen der Bibliotheksdarstellung in anderen literarischen Genres abgeglichen.

In der literaturwissenschaftlichen Sekundärliteratur werden in der Regel drei Vorgehensweisen in der Motivforschung unterschieden (STOCKER 1997):

- synchron komparatistische Fragestellung (Verwendung eines Motivs in verschiedenen Texten und Literaturen)
- diachrone Fragestellung (Entwicklung eines Motivs im Verlauf der Literaturgeschichte)
- Motivik (Untersuchung verschiedener Motive in einem Text)

Die in dieser Arbeit angewandte Methode entspricht also einer komparatistischen Vorgehensweise, in der die Darstellung eines bestimmten Raummotivs, nämlich der Bibliothek, in einem bestimmten Genre der Literatur mit den Darstellungen in anderen Literaturgattungen verglichen wird.

Nach einer kurzen Zusammenfassung der Handlung wird bei jedem ausgewählten Werke zuerst die rein deskriptive Darstellung der Bibliothek im Text untersucht,

Zur Einordnung der dargestellten Bibliothek können, nach der Art der Bestände, nach Trägern oder nach der Organisation und Aufstellung der Bestände differenziert, die folgenden Bibliothekstypen unterschieden werden (STOCKER 1997; GANTERT 2008):

Nach Art des Bestandes:

- allgemeine, öffentliche Bibliothek
- wissenschaftliche Bibliothek
- Spezialbibliotheken (z.B. Klosterbibliotheken)

Nach Trägern:

- öffentliche, staatlich finanzierte Bibliotheken
- halböffentliche Bibliotheken (Vereinsbibliotheken)
- private Sammlungen
- kommerzielle Bibliotheken
- Klosterbibliotheken

Nach Organisation und Aufstellung:

- Magazinbibliothek
- Freihandbibliotheken
- Lesesaalbibliotheken

Zur Einordnung der Bibliotheksdarstellungen sollten zudem die konkreten Aufgaben betrachtet werden, die die dargestellten Bibliotheken in den von untersuchten Werken entworfenen Welten und Gesellschaften erfüllen. Diese Funktionen werden entsprechend den Funktionen realer Bibliotheken analysiert.

Erster Punkt ist hier das reine Sammeln und Aufbewahren von Wissen. Nur dadurch kann der Anspruch "eine kulturelle Basis (zu sein), auf der die Gesellschaft funktioniert und überlebt, Ressource des Wissens, kollektives gesellschaftliches Gehirn der Menschheit" (WANG 1989, S. 31), erfüllt werden.

Mindestens genau so wichtig ist das Verwalten und Ordnen der gesammelten

Informationen, da sie nur dadurch der Öffentlichkeit zugänglich gemacht und verbreitet werden können (STOCKER 1997). Das gilt sowohl für analoge als auch für digitale Medien, schließlich ist "das gezielte Auffinden, die stichhaltige Bewertung und die kompetente Vermittlung von Informationen (...), gerade in Zeiten von Google und Yahoo mit ihren unzähligen Verweisen" (BEGER 2004, S.8) im digitalen Zeitalter der eigentliche Schwerpunkt der Bibliotheksarbeit.

Aus diesem Schwerpunkt ergibt sich ein neues Aufgabenfeld der Bibliotheken, nämlich dem Vermitteln von Bildung im weitesten Sinn, d.h. allen Nutzern ihr gesammeltes Wissen möglichst frei zugänglich zu machen und so das "erinnern, zweifeln (und) Phantasie entwickeln" (VODOSEK 1993, S.29) zu fördern.

Nach einer solchen Analyse der Funktionen und Aufgaben der Bibliothek stellt sich nun die zentrale Frage, ob die Bibliothek im jeweiligen Werk nur als mehr oder weniger exotischer Schauplatz genutzt wird, ohne wirklich Thema der Darstellung zu sein, oder ob sie als Metapher für tiefergehende Bedeutungszusammenhänge interpretiert werden kann..

Ist eine metaphorische Deutung des Bibliotheksmotivs möglich, wird weitergehend untersucht, in welcher Art das Motiv der Bibliothek im jeweiligen Text gebraucht wird. Hierbei wird Bezug auf die bereits identifizierten und vorgestellten Darstellungsformen des Bibliotheksmotivs in anderen Gattungen der Literatur (siehe Kapitel 2.3.) genommen. Der Schwerpunkt der Untersuchung soll hierbei auf der Verwendung des Bibliotheksmotivs als Spiegel der Entstehungszeit der untersuchten Texte liegen.

Abschließend werden die erkannten Darstellungsformen des Bibliotheksmotivs zusammengeführt betrachtet und untersucht, ob sich für die untersuchte literarische Gattung der Fantasyliteratur eine spezifische Verwendung von Bibliotheksdarstellungen identifizieren lässt, und ob auch in dieser Art der Genreliteratur das Bibliotheksmotiv als Spiegel der Gesellschaft funktioniert. Für eine einführende Darstellung der Besonderheiten der Gattung der Fantasyliteratur werden im Folgenden eine knappe Gattungsdefinition und ein kurzer Abriss der Entstehungsgeschichte des Genres geliefert.

3. Untersuchungsgegenstand

3.1. Phantastische Literatur

Eine genaue Abgrenzung der phantastischen Literatur gegenüber anderen Formen der erzählenden Literatur erweist sich als schwierig, da bestehende Definitionen oft mit literaturwissenschaftlich nicht haltbaren Ansätzen oder mit unzulässigen Vereinfachungen arbeiten. Andere Definitionen fassen den Gattungsbegriff so eng, dass „Sie nicht mehr in der Lage sind, die Phantastik in ihrer Formenvielfalt adäquat zu beschreiben“ (MARZIN 1982, S.11). Diese Diskrepanz zieht sich durch die wenigen wissenschaftlichen Arbeiten, die zum Thema erschienen sind. Ein weiteres Problem ist, dass die Begriffe „Phantastische Literatur“ und „Fantasy“ oft simultan benutzt werden, weshalb hier beide Begriffe genauer untersucht werden sollen.

Bei der Definition der phantastischen Literatur stehen sich grundsätzlich zwei Ansätze gegenüber: Auf der einen Seite die Vertreter eines minimalistischen Ansatzes, die den Begriff so klar und eng wie möglich eingrenzen wollen. Hauptvertreter dieser Richtung ist Tsvetan Todorov, auf dessen Untersuchung zum Wesen der phantastischen Literatur sich Literaturwissenschaftler bis heute berufen. Todorov hat drei Aspekte definiert, über die phantastische Literatur von anderen literarischen Gattungen abgegrenzt werden kann:

1. Die Welt, in der die Handlung spielt, muss vom Leser als real akzeptiert werden, die beschriebenen Ereignisse müssen „ihn unschlüssig werden lassen (...), ob die Ereignisse einer natürlichen oder einer unnatürlichen Erklärung bedürfen“ (MARZIN 1982, S.47). Das heißt es muss für den Leser bis zum Schluss offen bleiben, ob die beschriebenen Ereignisse in der realen Welt verankert sind, oder ob sie einen übernatürlichen Ursprung haben.
2. Die Unschlüssigkeit des Lesers spiegelt sich im Verhalten und Erleben der handelnden Personen, wobei im Falle einer „naiven Lektüre“ sich der „reale Leser“ mit der handelnden Person identifiziert. Auch die handelnden Personen

müssen der oben beschriebenen Unschlüssigkeit ausgesetzt sein (MARZIN 1982, S. 47).

3. Der Leser muss in Bezug auf den Text eine bestimmte Haltung einnehmen, die darin besteht, sowohl eine allegorische als auch eine poetische Interpretation zurückzuweisen. Die im Text erzählten Ereignisse dürfen vom Leser nicht als Gleichnis oder als poetische Umschreibung interpretiert werden, er muss die Ereignis auf sich gestellt betrachten und sich einer Interpretation am besten komplett entziehen (MARZIN 1982; TODOROV 1992).

Das Fantastische bildet sich also nach Todorov im Moment der Unsicherheit, ob ein Ereignis in der realen Welt stattfinden kann oder nicht. „Sobald man sich für die eine oder andere Antwort entscheidet, verlässt man das Fantastische und tritt in ein benachbartes Genre ein, in das des Unheimlichen oder das des Wunderbaren“ (TODOROV 1992, S.26). Das Unheimliche und das Wunderbare aber bilden nach Todorov eigene Gattungen und können damit nicht mehr der phantastischen Literatur zugerechnet werden.

Tabelle 1: Gattungsunterscheidung nach Todorov

Unheimliches	Phantastisches	Wunderbares
Erklärungen für dargestellte Phänomene und Ereignisse finden sich in der realen Welt	Unsicherheit über die Erklärung	Dargestelltes wird ganz klar einer übernatürlichen Erklärung zugeordnet

Quelle: erstellt nach DURST 2001, MARZIN 1982

Diese Definition funktioniert für die Werke, die Todorov untersuchte, allerdings konzentrierte er sich bei seinen Untersuchungen auf die Literatur des 18. und 19. Jahrhunderts. Ab Anfang des 20. Jahrhunderts wurde nach Meinung Todorovs keine phantastische Literatur mehr verfasst, da durch das Fortschreiten der Wissenschaften und vor allem die Entdeckung der Psychoanalyse durch Sigmund Freud nahezu alle beschreibbaren Ereignisse anhand wissenschaftlicher Grundlagen erklärt werden

können und damit in den Bereich des Unheimlichen fallen. Die Unschlüssigkeit des Lesers, die von ihm als zentraler Punkt der phantastischen Literatur definiert ist, werde damit aufgehoben (DURST 2001, S. 235).

Dies ist aber nur ein Grund dafür, dass Todorovs Definition in der Literaturwissenschaft bis heute kontrovers diskutiert wird. Ein weiterer Grund ist, dass sie zu viele und vor allem neuere Werke aus dem Kanon ausschließt. So gehören z.B. Science Fiction-Romane nach Todorov nicht zur phantastischen Literatur, da die enthaltenen phantastischen Elemente wissenschaftlich erklärt werden, auch wenn der Erklärung eine nicht tatsächlich existierende Wissenschaft zugrunde liegt. Mit der wissenschaftlichen Erklärbarkeit ist wiederum die Unschlüssigkeit des Lesers aufgehoben und der Text muss somit dem benachbarten Genre des (naturwissenschaftlich) Wunderbaren zugerechnet werden (TODOROV 1992).

Aufgrund dieser Beschränkungen wird der Maximalistische Ansatz als der für diese Arbeit besser geeigneter Ansatz betrachtet.

Laut diesem „umfasst die phantastische Literatur alle erzählenden Texte, in deren fiktiver Welt die Naturgesetze verletzt werden“ (DURST 2001, S. 27), in denen also die Grenzen der empirisch nachvollziehbaren Wirklichkeitsdarstellung überschritten werden (WEINRICH 2007).

3.2. Fantasy

Eines der Hauptprobleme bei dem Versuch einer literaturwissenschaftlichen Abgrenzung und Beschreibung der Fantasyliteratur stellt sich darin, dass sie sich weniger über die Darstellungsform, sondern hauptsächlich über inhaltliche Elemente vornehmen lässt (WEINREICH 2007).

Nach der oben angenommenen Definition ist Fantasy also eine Untergattung der fantastischen Literatur zu betrachten, die sich am treffendsten über ihre Inhalte definieren lässt. Man kann sich also für eine Definition auf zwei Punkte einigen:

- Die Handlung spielt in einer anderen Welt
- „in dieser Welt muss es Magie geben“ (WEINREICH 2007, S. 20), wobei der Begriff der Magie hier als sehr weit gefasst zu betrachten ist

Diese Definition lässt aber zu viel Platz für andere Werke, die nicht eigentlich der Fantasy zuzuordnen sind, wie etwa Märchen, Sagen, Mythen oder sogar religiöse Schriften wie die Bibel oder Heiligenlegenden. Auf der anderen Seite schließt sie andere Werke aus die zum Beispiel in einer realen Welt spielen, in welche phantastische Elemente einbrechen. Den feinen Unterschied liefert folgende Definition:

„Fantasy ist demnach ein literarisches (...) Genre, dessen zentraler Inhalt die Annahme des faktischen Vorhandenseins und Wirkens metaphysischer Kräfte oder Wesen ist, das als Fiktion auftritt und auch als Fiktion verstanden werden soll und muss“ (WEINREICH 2007, S. 37).

Auch wenn Mythen und Sagen also nicht als solche zur Fantasy gerechnet werden können, liegen hier doch die Wurzeln dieses literarischen Genres. Nur eben mit dem Unterschied, dass überlieferte Mythen den Anspruch hatten, wahre Geschichten zu erzählen. Fantasy dagegen will gar nicht erst diesen Anschein erwecken. Das literarische „Personal“, wie etwa Feen, Drachen, Elfen, Zwerge usw. wurde jedoch oft übernommen.

3.2.1. Vorläufer und Inspirationsquellen

Fantasy ist, im Unterschied zur phantastischen Literatur, ein Kind des 20. Jahrhunderts. Dabei schöpft sie aber immer wieder aus wesentlich älteren Literaturformen. Mythen und Sagen aus allen Kulturkreisen dienen bis heute als Vorbild und Inspirationsquelle für Fantasyautoren. Ebenfall großen Einfluss hatten und haben die Werke der deutschen Romantiker, die Jenseitiges und Spirituelles in den Mittelpunkt ihrer Literatur stellten. Auch Elemente der englischen „Gothic Novel“ oder Schauerromans finden sich bis heute in Fantasywerken (HAUTOP 1982).

3.2.2. Fantasy Genres

Dark Fantasy

Dark Fantasy wird auch als Gothic Fantasy bezeichnet und erzählt Geschichten, in denen sich Horror- und Fantasyelemente vermischen. Als Inspiration dienen oft Schauerromane oder Gothic Novels der englischen Literatur des 19. Jahrhunderts (CLUTE 1997).

Funny Fantasy

Funny Fantasy präsentiert sich meistens als Satire auf andere Subgenres der Fantasy, so wird z.B. der einsame Held zu einem unfähigen Zauberer, der eigentlich nur seine Ruhe will aber zufällig von einem Abenteuer ins nächste stolpert, wie etwa bei Terry Pratchett.

Future Fantasy

Future Fantasy ist ein relativ neues Subgenre der Fantasy, das stark von der Cyberpunkbewegung der 80er Jahre des 20. Jahrhunderts beeinflusst ist. Die erzählten Geschichten spielen in virtuellen Welten oder die Handlung ist vom Internet beeinflusst. So finden sich die Hauptperson zum Beispiel in der Welt eines Computerspiels wieder oder die Handlung spielt in anderen virtuellen Welten wie bei Tad Williams Otherland.

Heroic Fantasy

Heroic Fantasy oder auch "Sword and Sorcery", zu Deutsch „Schwert und Magie“, bezeichnet Erzählungen, in deren Mittelpunkt ein einsamer "muskulöser Held" (CLUTE 1997, S. 915) sich gegen eine feindliche Welt behaupten muss, oft auch mit magischer Unterstützung. Bekanntester Vertreter dieses Subgenres ist Robert E. Howards „Conan der Barbar“.

High Fantasy

High Fantasy oder auch Epic Fantasy ist durch ihr Hauptwerk, "Der Herr der Ringe" von J.R.R. Tolkien wohl die bekannteste Form der Fantasy. Die Handlung spielt in detailliert entworfenen Welten, die meist nach spätmittelalterlichem Vorbild konzipiert sind. In diese Sparte gehören auch Endlosreihen wie Robert Jordans „Rad der Zeit“, von dem in Deutschland bis jetzt 31 Bände erschienen sind (CLUTE 1997).

Historic Fantasy

Mit dem Begriff Historic Fantasy werden Geschichte bezeichnet, die von historisch oder mythologisch bekannten Personen handeln. In diesen mehr oder weniger historisch belegten Welten werden Fantasyelemente wie z.B. Magie eingebaut. Ein bekanntes Beispiel ist Marion Zimmer Bradleys „Die Nebel von Avalon“, das das Leben und Wirken des Sagenkönigs Arthus aus der Sicht einer Priesterin und Zauberin erzählt (CLUTE 1997).

Science Fantasy

Science Fantasy ist eine Mischung von Fantasy- und Science Fiction-Elementen. Die Handlung spielt oft in einer postapokalyptischen Welt, in der das Wissen um die uns bekannte Technik zwar verloren gegangen ist, aber durch archaische Techniken oder auch durch Magie ersetzt wird. Ein in dieser Arbeit behandeltes Beispiel wäre der Roman „Greatwinter 1: Seelen in der großen Maschine“ von Sean McMullen (FRIEDRICHS 2003).

Urban Fantasy

Die Handlung der Urban Fantasy spielt in einer meist fiktiven Stadt. Die Umgebung der Stadt, d. h. der Rest der Welt muss hierbei nicht näher definiert sein. Oft spielt die Handlung aber auch in realen Städten, in die fantastische Elemente „eindringen“, wie etwa bei Martin Millars Roman „Die Elfen von New York“ (CLUTE 1997).

3.2.3. Geschichte der Fantasyliteratur

Als Beginn der Fantasyliteratur wird oft die Zeit um die Jahrhundertwende vom 19. zum 20. Jahrhundert angegeben, wo mit Werken wie „Quelle am Ende der Welt“ (1894) von William Scott Morris, J.R.R. Eddisons „Der Wurm Ouroboros“ (1922) oder Lord Dunsays „Königstochter aus Elfenland“ (1924) erstmals eine Vermischung von historischer und phantastischer Literatur stattfand. Die Autoren wollten sich mit ihren Werken gegen einen immer stärker werdenden Verlust des Mythischen stellen, dessen Anfänge auf die Zeit der Aufklärung zurück zu verfolgen sind. Die fortschreitende Industrialisierung im beginnenden 20. Jahrhundert führte zu einer starken Urbanisierung der Bevölkerung und zu einem als fremdbestimmt empfundenen Leben der Arbeiter in den Städten. Wissenschaftliche Entwicklungen wie die Entdeckung der Evolution oder der Psychoanalyse führten dazu, dass die Wissenschaft immer mehr die Rolle einer Art Ersatzreligion annahm.

Fantasyliteratur war in der Lage, diese Umbrüche in der Gesellschaft aufzuarbeiten und das Verschwinden des Mystischen im Leben der Menschen zu kompensieren.

Besonders in den USA entstand in der Zeit zwischen zwei Weltkriegen und der ersten großen Wirtschaftskrise der Nation der Wunsch nach einfachen Lösungen für große Probleme. Dieser Wunsch wurde stellvertretend in den ab 1932 im Magazin „Weird Tales“ erscheinenden Geschichten über den Barbarenhelden Conan von Robert E. Howard erfüllt, der damit den Grundstein für das Subgenre der Epic Fantasy legte. 1937 wurde mit dem ersten Erscheinen des ersten Bandes von J.R.R. Tolkiens „Der Herr der Ringe“ zu einem entscheidenden Jahr für die Fantasyliteratur. Der Roman wurde der erste Fantasyroman, dem auch ein großer kommerzieller Erfolg beschieden war. In der Folge erschienen immer mehr ähnlich gestrickte Geschichten, Fantasy entwickelte sich zur Masseliteratur.

Ein weiterer Boom, vor allem der „Epic Fantasy“ fand in den 60er und 70er Jahren statt, was vor allem an Verfilmungen von Romanen wie z.B. Conan lag.

Nach dem Erfolg von Marion Zimmer Bradleys Artusroman „Die Nebel von Avalon“ (1982) folgte ein Aufschwung der „Historic Fantasy“. Andere Autoren fingen an,

Elemente verschiedener Subgenres zu vermischen und dadurch neue zu bilden, wie es z.B. Tad Williams mit seiner „Otherland“-Reihe gelang, oder die bekannten Strukturen satirisch aufzuarbeiten, was wiederum zu einem eigenen Subgenre, der „Funny Fantasy“ führte.

Ende der 90er erlebte die Fantasyliteratur durch den Erfolg der „Harry Potter“-Romane und die Verfilmung des Herrn der Ringe einen neuerlichen Aufschwung (HAUTOP 1982; FEIGE 2003; WEINREICH 2007).

3.3. Klett-Cotta Verlag

Der Verlagsname Klett-Cotta setzt sich zusammen aus zwei traditionsreichen deutschen Verlagen, die 1977 bei Neugründung des Verlags zusammengeführt wurden.

Der Cotta Verlag ging hervor aus der bereits 1659 gegründeten Cotta'schen Buchhandlung in Tübingen, deren Leitung 1722 durch die Gründung einer Druckerei in der Lage war, auch selbst Bücher zu verlegen. So war der Verlag in der Lage, ab Ende des 18. Jahrhunderts verschiedene Werke von Goethe und Schiller herauszugeben. Auch beim Rest des Verlagsprogramms lag der Schwerpunkt auf Lyrik und erzählender Prosa sowie philosophischen Texten. 1810 zog die Cotta'sche Buchhandlung samt Verlagsgeschäft nach Stuttgart, wo der Verlag bis heute ansässig ist.

Nachdem das Verlagsgebäude 1943 im Krieg zerstört wurde, verkauften die Besitzer 1956 den Verlag an eine Gruppe Stuttgarter Verleger und Buchhändler. Noch im gleichen Jahr ging der alleinige Besitz an Wilhelm Schlösser über, der den Verlag mit der Entwicklung eines neuen Programms auf dem deutschen Buchmarkt neu positioniert. Schwerpunkte sind aber nach wie vor klassische Literatur und Philosophie.

1977 kommt es zum Verkauf des Verlags an die Firma Ernst Klett, die seit ihrer Gründung einen Schwerpunkt auf pädagogische und psychologische Themen setzten.

Die Schwerpunkte beider Verlage werden nun unter einem Dach gemeinsam betreut. Auch heute steht der Name Klett-Cotta für ein anspruchsvolles literarisches und sozialwissenschaftliches Programm (KLETT-COTTA 2010 a; KLETT-COTTA 2010 b; KLETT-COTTA 2010 c).

3.4. Hobbit Presse / Klett-Cotta Fantasy

Bereits 1969 legte Michael Klett, der Sohn des Verlagsgründers, mit der Herausgabe des ersten Bandes des „Herrn der Ringe“ von J.R.R. Tolkien den Grundstein für die Reihe „Hobbit Presse“, in der seitdem Klassiker und Neuentdeckungen der Fantasyliteratur in Deutschland erscheinen. Autoren wie Peter S. Beagle (Das letzte Einhorn) oder T.H. White (Der König von Camelot) werden hier das erste Mal in deutscher Sprache herausgegeben.

Der Name „Hobbit-Presse“ verschwand zwar zwischenzeitlich aus dem Verlagsprogramm, unter dem Reihentitel Klett-Cotta Fantasy wurden aber weiterhin anspruchsvolle Fantasyromane veröffentlicht. 2006 wurde der Name wieder aufgenommen. 2009 feiert die Hobbit-Presse im Klett-Cotta-Verlag ihr 40-jähriges Bestehen (KLETT-COTTA 2010 b).

4. Ausgewählte Fantasyliteratur

Die hier beschriebenen Romane sind alle in der Reihe „Hobbit-Presse“ des Klett-Cotta Verlages erschienen. Diese Reihe wurde ausgewählt, da es die älteste reine Fantasy-Reihe eines Verlags in Deutschland ist, deren Verleger mit der Erstveröffentlichung des „Herrn der Ringe“ von J.R.R. Tolkien Pionierarbeit auf diesem Gebiet leisteten. Ein weiterer Grund ist, dass hier sowohl Klassiker des Genres verlegt werden, daneben aber auch aktuelle Autoren. Allen Werken gemeinsam ist ein hoher literarischer Anspruch. Fantasy soll hier mehr sein als reine Unterhaltungsliteratur.

Von den insgesamt 108 in dieser Reihe erschienen Titeln, von denen sich allein 42 dem Leben und Werk J.R.R. Tolkiens widmen, werden in 15 Titeln Bibliotheken beschrieben. Da diese aber in der Regel aber nur sehr rudimentär beschrieben werden, wurde die Auswahl für die Untersuchung im Rahmen dieser Arbeit auf die folgenden fünf Romane eingeschränkt, in denen die Bibliotheken nicht nur als Schauplatz der Handlung dienen, sondern eine etwas tiefer gehende Analyse möglich machen. Eine Aufzählung aller Titel der Hobbit-Presse, in denen eine Bibliothek auftaucht oder erwähnt wird, findet sich im Anhang dieser Arbeit.

4.1. Tad Williams

Tad Williams wurde 1957 in Kalifornien geboren, studierte in Berkeley und arbeitete anschließend in vielen verschiedenen Jobs. Er schreibt neben Romanen auch Comics, Drehbücher und Hörspiele.

Seine Romane wurden in mehr als 20 Sprachen übersetzt (KLETT-COTTA 2009a; TADWILLIAMS 2009).

In Deutschland lieferbare Titel:

- Osten Ard Reihe / Das Geheimnis der großen Schwerter
 - o Bd. 1: Der Drachenbeinthron

- Bd. 2: Der Abschiedsstein
- Bd. 3: Die Nornenkönigin
- Bd. 4: Der Engelsturm
- Otherland
 - Bd. 1: Stadt der goldenen Schatten
 - Bd. 2: Fluß aus blauem Feuer
 - Bd. 3: Berg aus schwarzem Glas
 - Bd. 4: Meer des silbernen Lichts
 - Als Hörbuch: Der glücklichste tote Junge der Welt
- Der Blumenkrieg
- Shadowmarch
 - Bd. 1: Die Grenze
 - Bd. 2: Das Spiel
 - (Wird fortgesetzt)
- Die Drachen der Tinkerfarm
- Die Stimme der Finsternis
- Der brennende Mann
- Die Insel des Magiers

4.1.1. Otherland

Erstmals erschienen 1996 bis 2001 bei Daw Books, Inc. New York. Aus dem Englischen übersetzt von Hans-Ulrich Möhring

Handlung

Die Romane, insbesondere die mehrbändigen Werke von Tad Williams zeichnen sich durch hohe Komplexität in den Handlungssträngen und eine große Anzahl von Hauptpersonen aus, deren zunächst eigenständige Geschichten sich nach und nach zusammenfügen und verdichten.

An dieser Stelle soll nur ein grober Abriss der Handlung mit dem Schwerpunkt auf den wichtigsten handelnden Personen gegeben werden.

Band 1

Stadt der goldenen Schatten:

Schauplatz ist die Erde in der Mitte des 21. Jahrhunderts. Die Informationstechnologien sind so weit entwickelt, dass virtuelle Räume komplett in 3D erlebbar sind. Die Menschen lenken die Programme über spezielle Anzüge, über die sie direkt mit dem jeweiligen Netz kommunizieren, oder sie erhalten und senden Informationen über so genannte Neurokanülen, die direkt an ihr neuronales Nervensystem angeschlossen sind.

Die Gralbruderschaft ist eine Gruppe der reichsten und mächtigsten Männer (und einer Frau) dieser Welt. Ihr Vorsitzender Felix Jongleur, ca. 125 Jahre alt, hat das streng geheime Gralprojekt und damit den Bau des Otherland-Netzwerkes initiiert. Otherland besteht aus unzähligen virtuellen Welten, die die Mitglieder der Gralbruderschaft nach ihren Vorstellungen errichtet haben. Untereinander sind die einzelnen Welten durch einen großen Fluss verbunden, auf dem man eine Welt verlassen und die nächste betreten kann, daneben gibt es noch geheime Portale, die nur mit den entsprechenden Werkzeugen zu benutzen sind.

Mit dem Bau dieser mannigfachen Welten genau nach ihrer Vorstellung wollen die Mitglieder der Gralbruderschaft eine Art von Unsterblichkeit erreichen, indem sie sie ihr Bewusstsein vom Körper abkoppeln und in den von ihnen gestalteten Welten des Netzwerks weiterleben lassen.

Außerdem hat Felix Jongleur den ehemaligen Hauslehrer seiner Tochter, Paul Jonas, seines Gedächtnisses beraubt und in einer Simulation des ersten Weltkriegs im Netzwerk ausgesetzt. Paul kann zwar von dort in andere Simulationen fliehen, irrt aber nun durch die verschiedenen Welten, ohne zu wissen, wer er ist, und ohne sich bewusst zu sein, dass seine Umgebung nicht real ist.

In der realen Welt leiden unterdessen immer mehr Kinder einer geheimnisvollen Krankheit, dem so genannten Tandagore-Syndrom, bei dem sie scheinbar grundlos in ein tiefes Koma fallen, nachdem sie mit Ausläufern von Otherland Kontakt hatten. Herr Sellars, ein ehemaliger Militärpilot, der jetzt im Rollstuhl sitzt, sucht über das Internet Mitstreiter, um das Geheimnis des Netzwerks zu ergründen und den Kindern

zu helfen.

Irene „Renie“ Sulaweyo ist Dozentin an der Universität von Durban, Südafrika. Ihr Bruder Stephen fällt ohne erkennbaren Grund in ein Koma, nachdem er im Netz ein Etablissement namens Mr. J's besucht hat. Renie recherchiert gemeinsam mit ihrem Freund !Xabbu, einem Buschmann, der ihr Student war. Nachdem sie einen Hinweis von Herrn Sellars erhalten haben, gelingt es ihnen mit Hilfe der blinden Rechercheurin Martine Derubins in das Otherland-Netzwerk einzudringen. Dort treffen sie im Palast eines der Erbauer von Otherland, Bolivar Atasco, auf weitere Personen, die ebenfalls mit Hilfe von Herrn Sellars in das Netzwerk eingedrungen sind, z.B. der todkranke Teenager Orlando Gardiner, der gemeinsam mit seinem Freund Sam Fredericks auf der Such nach einer geheimnisvollen Stadt ist, die er in einem Computerspiel entdeckt hat.

Während der Versammlung wird der Gastgeber im wirklichen Leben (RL = Real Life) umgebracht, Herr Sellers kann den Anderen nur noch kurz vermitteln, das sie nach Paul Jonas suchen sollen, bevor die Gruppe in die Weiten des Netzwerks flieht.

Den Mord ausgeführt hat John Dread, ein psychopatischer Auftragskiller, der im Auftrag Felix Jongleurs und der Gralsbruderschaft arbeitet.

Band 2

Fluss aus blauem Feuer:

Die Mitglieder der im Netzwerk verteilten Gruppen stellen fest, dass sie nicht in der Lage sind offline zu gehen, d.h., das Netzwerk zu verlassen und ins RL zurückzukehren. Ihre einzige Chance, zu entkommen, ist nun, über den „Fluss“, der alle Welten verbindet, möglichst schnell von einer Simulation zur nächsten zu wechseln, dabei werden sie allerdings getrennt.

Orlando und Fredericks landen in einer Cartoon-Küche, in der sie eine erste Begegnung mit einem beängstigend mächtigen Wesen, dem „Anderen“ haben, der das denkende und fühlende Betriebssystem des Netzwerks bildet.

John Dread hat während des Mordes an Atasco das Geheimnis von Otherland

entdeckt. Es gelingt ihm, ohne das Wissen seines Auftraggebers Felix Jongleur in das Netzwerk einzudringen und einen der Sims aus der Gruppe um Martine in Besitz zu nehmen. Anders als die Anderen ist er aber in der Lage, offline zu gehen, wann immer er will. Er heuert im RL die Softwarespezialistin Dulcey Anwin an, um in zwei Schichten den Sim durchgehend zu kontrollieren.

Während Martin und die Anderen in einer Simulation, in der sich Menschen fliegend auf großen Luftströmen bewegen, etwas zur Ruhe kommen, nutzt Dread die Gastfreundschaft aus, die ihnen gewährt wurde, und tötet eine Angehörige des Stammes, bei dem sie untergekommen sind. Da niemand die Tat beobachtet hat, wird die gesamte Gruppe bestraft und in eine Höhle verbannt. Dort trifft die blinde Martine auf Wesen, die mit einer Stimme von „Dem, der anders ist“ erzählen, der sie über den „weißen Ozean“ gebracht hat. Dort taucht plötzlich auch „Der Andere“ auf, ein Wesen, das die Gruppe durch seine bloße Anwesenheit in Schrecken und Panik versetzt.

Renie und !Xabbu gelangen in eine Welt, in der die Geschichte des Zauberers von Oz völlig aus dem Ruder gelaufen ist. Dort treffen sie in bürgerkriegsähnlichen Zuständen die schwangere Emily 22813 (alle Frauen dieser Simulation heißen Emily), die sie fortan begleitet, sowie einen Netz-Zigeuner namens Azador, der ihnen hilft, in eine andere Welt zu entkommen, und durch den sie in den Besitz eines silbernen Feuerzeuges gelangen. Mit Hilfe des Feuerzeugs gelingt es !Xabbu, ein Portal oder Gateway zu öffnen, durch das sie Martine und die Anderen in „Ihre“ Welt holen.

Nachdem die Gruppe wieder vereint ist, fliegt Dreads Tarnung auf, er erpresst das Feuerzeug von Renie und entkommt durch ein Gateway, das er damit öffnet.

Paul Jonas trifft auf ein Mitglied einer Gruppe, die sich „der Kreis“ nennt, und im Otherland-Netzwerk gegen die Gralsbruderschaft arbeitet. Er beantwortet Paul einige Fragen zu seiner Vergangenheit. Nach einem kurzen Besuch einer Simwelt, die dem Venedig des 16. Jahrhunderts nachempfunden ist, wird er in eine weitere Welt versetzt, in der er Odysseus ist, der nach seiner Irrfahrt unerkannt nach Ithaka zurückkehrt. Dort wartet eine Frau auf ihn, „die Weberin“, die in der Lage sein soll, ihm weitere Fragen zu beantworten.

Währenddessen kommen im RL weitere Personen auf die Spur von Otherland. Olga Pirowsky, die für eine Kinder-Netzsending arbeitet, findet heraus, dass ihr Arbeitgeber in die Fälle der komakranken Kinder verstrickt ist. Ihre Nachforschungen erwecken das Interesse von Decator Ramsey, einem Privatdetektiv, den die Eltern von Orlando und Sam engagiert haben, um herauszufinden, was mit den beiden Teenagern passiert ist, die nach ihrem Eintritt in Otherland ins Koma gefallen sind.

In Sydney, Australien, ermittelt derweil eine Polizistin namens Kalliope Skouros in einem Mordfall, den Dread vor einigen Jahren im RL begangen hat.

Band 3

Berg aus schwarzem Glas:

Die Gruppe um Renie und Martine steckt in einer unfertigen Simwelt fest, in der keinen offenen Portale oder ein Zugang zum Fluss zu finden sind. Der blinden Martine und !Xabbu gelingt es mit einiger Anstrengung trotzdem, einen Ausgang zu öffnen, durch den die Gruppe die Simulation verlassen kann. Sie landen in einer Welt, die aus einem einzigen, riesigen Haus besteht.

Auf der Suche nach einem Ausgang aus dieser Welt erhalten sie Unterstützung von einem Mönchsorden, der die Bibliothek des „Hauses“ betreut. Allerdings hat der geflohene Dread sich in seinem Simkörper zwischen den Mönchen versteckt und entführt, zunächst unerkannt, Martine Deroubins. Zusammen mit einem der Bibliotheksmönche macht sich die Gruppe auf, Dread und Martine zu suchen. Es gelingt ihnen, Dread und ihre Freundin aufzustöbern und Dreads Sim zu erschießen. Dread ist also vorübergehend aus dem Netzwerk ausgeschlossen, allerdings sind einige Mitglieder der Gruppe im Kampf schwer verletzt worden.

Im RL liegen Renie und !Xabbu in großen Flüssigkeitstanks, um längere Zeit Online bleiben zu können. Sie sind dafür in eine verlassene Militärstation eingedrungen, Renies Vater Joseph und ein Freund, Jeremiah Dako, überwachen die Tanks. Felix Jongleur hat inzwischen herausgefunden, dass Renie und !Xabbu sich dort aufhalten und hat eine Gruppe Söldner losgeschickt, die die Militärstation räumen und die Störenfriede aus dem Netzwerk im RL töten sollen.

Orlando Gardiner und Sam Fredericks sind inzwischen in einer dem alten Ägypten nachempfundenen Welt gelandet, in der sie Mitglieder der Gruppe „der Kreis“ kennen lernen. Diese helfen ihnen bei einem Zusammentreffen mit dem „Anderen“, die Welt durch ein Portal zu verlassen und nach Troja zu gelangen. Eine geheimnisvolle weibliche Erscheinung hat sie angewiesen, dort nach Paul Jonas zu suchen.

Dieser ist unterdessen auf einem Floß von Ithaka nach Troja aufgebrochen.

Auch Renie und den Anderen wurde gesagt, sie sollten sich mit Paul Jonas vor den Mauern Illions treffen, und es gelingt ihnen, die Haus-Welt zu verlassen und durch ein Portal nach Troja zu gelangen. Nach einer Schlacht zwischen Griechen und Trojanern sind die Hauptpersonen nun alle vereint, allerdings schwer angeschlagen. Besonders Orlando Gardiner, der im RL schwer krank ist, ist am Ende seiner Kräfte.

Felix Jongleur selbst leitet inzwischen die letzten Schritte für das Gralsprojekt ein, mit dem die Mitglieder der Gralsbruderschaft Unsterblichkeit erlangen wollen. Der Bruderschaft wird jetzt erst klar, dass sie ihre realen Körper töten müssen, damit eine Kopie ihres Bewusstseins in Otherland weiterleben kann. Ein Mann unterzieht sich der Prozedur mit Erfolg, die weiteren Versuche schlagen allerdings fehl. Bis auf Felix Jongleur und ein weiteres Mitglied der Bruderschaft, General Yacoubian, sterben alle bei dem Versuch des Übergangs in das Netzwerk.

Renie, Orlando und die Anderen werden von einem Wesen, das ihnen in Form eines Engels erscheint, in den Raum versetzt, in dem das Experiment stattfindet. Orlando mobilisiert seine letzten Kräfte und greift die verbliebenen Männer der Bruderschaft an. Beim Kampf gegen den Sim des Generals gelingt es ihm zwar diesen zu töten, er lässt aber auch selbst sein Leben.

Währenddessen wird das gesamte Netzwerk immer wieder von Unregelmäßigkeiten erschüttert, ganze Welten drohen in sich zusammenzufallen. Dies ist zurückzuführen auf Störungen des lebenden Betriebssystems, dem „Anderen“. Als dann auch noch Dread beim Versuch, wieder in das Netzwerk einzudringen und die Steuerung des Systems zu übernehmen, dem Betriebssystem große Schmerzen zufügt, fällt alles auseinander und die Gruppe wird erneut getrennt.

Renie, !Xabbu und Sam Fredericks finden sich gemeinsam mit Felix Jongleur auf

dem Gipfel eines Berges wieder, der komplett aus schwarzem Glas zu bestehen scheint. Der Sim des Bruderschaftsmitglieds, der den Übergang vollzogen hat ist auch bei ihnen, scheint aber nicht wirklich ein eigenes Bewusstsein zu haben.

Band 4

Meer des silbernen Lichts

Dreads Angriff auf den „Anderen“ hat zu schweren Störungen im System geführt, alle vorhandenen Welten gleiten in Gewalt und Chaos ab.

Renie, Sam, Jongleur und der willenlose Sim machen sich gemeinsam an den Abstieg. Alle Beteiligten treffen sich an einem Brunnen wieder, der im Herzen des Netzwerks in unmittelbarer Nähe Betriebssystems liegt. Hier stellt sich heraus, dass der „Andere“ ein gequältes Kind ist, das von der Gralbruderschaft zur Lenkung des Netzwerks gezwungen wurde.

Im RL haben sich Herr Sellers, Decator Ramsey und Olga Pirowsky zusammengetan, um die Pläne der Gralbruderschaft zu durchkreuzen. Olga schleicht sich in das Haus von Felix Jongleur, um diesen im RL zu vernichten. Sie erfährt dort, dass der „Andere“ ihr totgeglaubter Sohn ist, der von der Bruderschaft entführt wurde, um ihren Zwecken zu dienen. Sie befreit ihr verängstigtes Kind, aber beide sterben noch in Jongleurs Haus.

In Sydney hat die Polizistin Kalliope Skouros den Aufenthaltsort Dreads ausfindig gemacht. Es gelingt ihr, Dulcinea Anwin zu retten, die Dread in seine Gewalt gebracht hat, und Dread festzunehmen.

Mit dem Tod des „Anderen“ erwachen alle im Koma liegenden Kinder, die er gegen seine Einsamkeit im Netzwerk gefangen gehalten hatte. Auch Renie, !Xabbu und die Anderen können nun wieder Offline gehen.

Orlando Gardiner aber hat das geschafft, was der Gralbruderschaft nicht gelang: Sein Körper im RL ist tot, sein Bewusstsein lebt aber in Otherland weiter.

Die Bibliothek

In den Otherland-Romanen finden sich zwei narrative Ebenen, in denen das Motiv der Bibliothek aufgegriffen und dargestellt wird. Auf der ersten Ebene, der im Text als „Real Life“ (RL) beschriebenen Welt des mittleren 21. Jahrhunderts, finden sich zwar keine Bibliotheken im herkömmlichen Sinne, das heißt Gebäude mit einem physisch präsenten Buchbestand. Wohl aber werden, wenn auch nur kurz, virtuelle Bibliotheken beschrieben, die von den handelnden Personen genutzt werden, um an Informationen zu gelangen (WILLIAMS 1998; S.127). Diese sind frei übers Netz zugänglich und können vom Nutzer direkt abgerufen werden, sofern dieser über die nötige technische Ausrüstung (Interfaces) verfügt. Die virtuellen Datenspeicher können durch spezifische Befehle abgerufen und direkt grafisch aufbereitet werden. Die Beschreibung dieses Vorgangs legt nahe, dass weder zum Suchen noch zum Verarbeiten der online verfügbaren Informationen eine Form von Lesekompetenz unbedingt erforderlich ist, die zum heutigen Zeitpunkt noch eine Schlüsselkompetenz zum Verarbeiten digitaler Informationen darstellt. Stattdessen benötigt die Nutzung der virtuellen Bibliotheken eine andere Art der Vorbildung. Befehle an die Informationssysteme werden durch das Ausführen bestimmter Gesten oder Sprachbefehle im virtuellen Raum umgesetzt. Kommunikationskanal sind dabei die beschriebenen technischen Interfaces (Datenhandschuh, Neurokanülen, etc.).

All diese Beschreibungen lassen sich in die Darstellungen des literarischen Motivs der Bibliothek als Labyrinth einordnen. Die unüberschaubare Menge der verfügbaren Informationen ist zwar für jeden zugänglich, wirklich nutzbar aber ist sie nur für diejenigen, die über eine entsprechende Ausbildung verfügen. Inwieweit diese Ausbildung in der Welt des Romans für die Allgemeinbevölkerung gegeben ist wird jedoch nicht näher beschrieben. Der Leser, der über keine derart gestaltete Bildung verfügt, steht den beschriebenen Vorgängen eher hilflos gegenüber. Daneben kann die Beschreibung des Otherland-Netzwerks selbst als Metapher für die Größe und Unüberschaubarkeit des Internet gelesen werden. Die handelnden Personen finden sich in dieser unübersehbar großen Ansammlung verschiedenster Welten wieder, deren Gesetze und Kontrollmöglichkeiten sie nicht kennen und verstehen. Auch hier greift die Metaphorik des Romans das Motiv des Labyrinths auf, in dem der Mensch

sich verliert und überfordert fühlt.

Die zweite narrative Ebene auf der das literarische Motiv der Bibliothek auftaucht liegt im Otherland-Netzwerk selbst. Es handelt sich um eine Bibliothek, auf die Renie und ihre Begleiter in einer Welt des Netzwerks stoßen. Dieser Teil der Simulation besteht aus einem einzigen, unendlich großen Haus. Auf der Suche nach einem Ausgang aus dieser Welt werden sie von Passanten zum „Bibliotheksmarkt“ geschickt, dort könnte man ihre Fragen beantworten. Die Bibliothek selbst ist nicht durch Türen vom Rest des Hauses getrennt, ein gewöhnlicher Gang verbreitert sich zu einem großen Saal, der genauso mit Menschen gefüllt ist wie die dort hinführenden Flure. Auf dem Platz zwischen den Regalen findet ein großer öffentlicher Markt statt, auf dem alle möglichen Waren gehandelt werden. Ein Teil der Bücher befindet sich in riesigen Regalen, die an den Wänden entlang aufgestellt sind, der Großteil der 7.304.093 Bände lagert jedoch in Katakomben. Nach Angaben eines Bibliothekars macht der Bestand in den Regalen weniger als ein fünftel des Gesamtbestandes aus. Die gesammelten Bände sind in fremden Sprachen abgefasst, vom gesamten Bestand sind erst etwa zwei Dutzend Bände in eine den Netzwerknutzern verständliche Sprache übersetzt und somit wirklich nutzbar. Diese rund zwanzig Bücher werden in einem „heiligen Reliquenschrein“ (WILLIAMS 2000; S. 204) aufbewahrt.

Der im Saal aufgestellte Bestand steht in Regalen, die so hoch sind, dass sie nur über meterhohe Leitern und Seilbrücke zu erreichen sind, wodurch sie nur dem geschulten Bibliothekspersonal zugänglich sind. Um die Bücher vor dem Herunterfallen zu schützen sind die oberen Regale mit großen Netzen versehen, die von den Mönchen instand gehalten werden. Da erst ein winziger Bruchteil der Bestände überhaupt erschlossen ist, gibt es für die restlichen vorhandenen Bücher keine feste Aufstellung oder Systematik. Ihr Inhalt ist offenbar auch den Mönchen nicht zugänglich.

Die Bibliothekare oder „Bibliotheksbrüder“ selbst erscheinen in der Art mittelalterlicher Mönche mit traditioneller Frisur und in graue Kutten gekleidet. Die übrigen Bewohner des „Hauses“ sind nach Art des 19. Jahrhunderts gekleidet und auch die Technik, die sie benutzen scheint etwa auf diesem Stand zu sein.

Auch abseits der Bibliotheksnutzung gibt es eine strenge Trennung zwischen

„Nutzern“ und „Personal“: „die Mönche und die Menge der Marktbesucher schienen sich gegenseitig kaum zur Kenntnis zu nehmen“. Die Sonderstellung der Mönche wird zusätzlich dadurch betont, dass sie in einem der Bibliothek angeschlossenen Kloster leben und somit auch außerhalb ihrer Arbeit nur wenige Berührungspunkte mit den restlichen Bewohnern der Haus-Welt haben. Die Aufgabenteilung unter den Mönchen ist streng geregelt. So sind zum Beispiel die Novizen für das Abstauben der Regale und die Instandhaltung der Leitern, Seilbrücken und Haltenetze verantwortlich. Die wenigen namentlich erwähnten „Bibliotheksbrüder“ sind spezialisiert auf sehr begrenzte Wissensgebiete, wie z.B. Bruder Factum Quintus, der als Experte für dekorative Baustoffe vorgestellt wird.

Da die Inhalte der gesammelten Texte weitgehend unbekannt sind, lässt sich keine Aussage darüber treffen, ob es sich um eine öffentliche oder eine wissenschaftliche Bibliothek handelt. Auch die nahe liegende Annahme, es müsse sich um eine Klosterbibliothek handeln, da sie doch von Mönchen geleitet wird und einem Kloster angeschlossen ist, kann so nicht verifiziert werden, da man auf Grundlage der Darstellung nicht davon ausgehen kann, dass es sich ausschließlich um religiöse Texte handelt. Bei dem einzigen Text, dessen Inhalt ausführlicher dargestellt wird, handelt es sich um ein Kochrezept für Geflügelleber. Auch über den Träger oder die Nutzer der Bibliothek werden keine genaueren Angaben gemacht, es scheint im Text so, als seien die Bibliothekare auch die Hauptnutzer der Bibliothek.

Betrachtet man die Tatsache, dass der größte Teil der Bücher in abgelegenen Katakomben gelagert wird und auch die im Bibliothekssaal gelagerten Bände durch die Unerreichbarkeit der Regale einzig den Mönchen zugänglich sind, entspricht die Bibliothek trotz des offenen Gebäudes und dem Aufenthalt vieler Menschen in den Räumen der Bibliothek von der Aufstellung her dem Typus einer Magazinbibliothek.

Die Bibliothek verfügt über einen Bestand von mehreren Millionen Bänden, damit scheint die Aufgabe des Sammelns von Informationen zunächst erfüllt. Allerdings sind nur etwas mehr als zwanzig Bände übersetzt und damit in der Lage, für die Nutzer verwertbare Informationen zu liefern. Auch das sinnvolle Ordnen und Verwalten der Information wird dadurch unmöglich gemacht. Hauptaufgabe dieser Bibliothek ist also neben dem Bewahren und Pflegen des physisch vorhandenen

Bestandes, Wissen durch das Entschlüsseln unbekannter Sprachen zugänglich zu machen.

Narrativ dient die Bibliothek in diesem Text als Schauplatz der Suche der Hauptpersonen nach einer verschwundenen Freundin. Darüber hinaus lassen sich aber durch die Art der Darstellung auch weitergehende Schlüsse zur hier vorliegenden Verwendung der Bibliothek als literarisches Motiv ziehen.

Eingeführt wird die Bibliothek als eine Institution, die grundsätzlich Antwort auf alle Fragen geben kann. Die Bibliothekare oder „Bibliotheksbrüder“ werden als diejenigen vorgestellt, „die den Lauf des Universums verstehen“, also universelles Wissen sammeln, ordnen und verwalten. Dies entspricht der auch in anderen Literaturformen auftretenden Benutzung des Bibliotheksmotivs als „Gedächtnis der Menschheit“, in dem das Wissen der gesamten bekannten Welt zusammengetragen ist. Alle Fragen der Besucher können in der Bibliothek und von den Bibliothekaren beantwortet werden. Auch wenn die Bibliothek selbst nicht viele Informationen liefern kann, sind die Bibliothekare als Teil dieser Institution trotzdem in der Lage, die Fragen der Fremden zu beantworten und ihnen behilflich zu sein.

In der Beschreibung des Bibliotheksraumes ist ein weiteres häufiger zu beobachtendes Motiv aufgegriffen, und zwar das der Bibliothek als Spiegel ihrer Umwelt und ihrer Entstehungszeit, wobei die weitere Umwelt der Bibliothek, nämlich das Otherland-Netzwerk, selbst als Spiegel der gesellschaftlichen und medientechnischen Probleme der Entstehungszeit des Romans (Ende des 20. Jahrhunderts), gesehen werden kann. Der in Kapitel 2.2. angesprochene Medienwandel und das damit verbundene Überangebot an Informationen führten in dieser Zeit zu einer Überforderung der Nutzer. Im hier besprochenen Text wird dies dargestellt durch den Widerspruch zwischen den immensen Buchbeständen der Bibliothek, die riesige Regale und Magazine füllen und der in Wirklichkeit nur minimalen Menge an verwertbaren Informationen, die aus diesen Beständen gewonnen werden können.

Die Darstellung der Nutzung und Aufbereitung dieser begrenzten Information wiederum erinnert an ein das seit den 80er Jahren verstärkt in der Literatur auftauchende Motiv, der mythischen, beinahe religiösen Darstellung von Bibliotheken.

Die wenigen übersetzten Bände werden gesondert in prächtig geschmückten Vitrinen präsentiert. Deren Beschreibung als „Reliquienschreine“ macht die Verehrung, die ihnen und dem ihnen innewohnenden „Wissen der Alten“ entgegengebracht wird, besonders deutlich.

4.2. Ricardo Pinto

Ricardo Pinto wurde 1961 in Portugal geboren, 1967 zog die Familie nach Dundee, Schottland. Er verdiente sein Geld lange Zeit mit dem Entwerfen von Fantasy-Welten für Computerspiele. In dem Zuge entstanden auch seine ersten Romane Kryomek und Hivestone (nicht in Deutschland erschienen). Bereits 1982 entstand ein erstes Manuskript zum „Steinkreis des Chamäleons“, dessen beide Bände bis heute ins Deutsche, Niederländische, Portugiesische und Griechische übersetzt wurden (RICARDO 2009).

In Deutschland lieferbare Titel:

- Der Steinkreis des Chamäleons
 - o Bd. 1: Die Auserwählten
 - o Bd. 2: Die Ausgestoßenen
 - o Bd. 3 ist noch nicht erschienen

4.2.1. Der Steinkreis des Chamäleons

Erstmals erschienen 1999 - unter dem Titel „The Stone Dance of the Chameleon“ im Verlag Bantam Press, London. Aus dem Englischen übersetzt von Wolfgang Krege

Handlung

In Osrakum, der Hauptstadt der „Drei Länder“, ist der Gottkaiser gestorben, die Wahl eines neuen Kaisers steht an. Zu diesem Zweck wird auch der Gebieter Suth Sarder in die Hauptstadt zurückgerufen. Dieser hat sich seit langem mit seinem Volk auf eine weit entfernte Insel zurückgezogen, um den Zwängen und grausamen Traditionen des Reiches zu entfliehen. Auf dem abgelegenen Eiland wächst auch sein fünfzehnjähriger Sohn Suth Karneol auf. Nachdem drei weitere Gebieter mit einem Schiff anlegen, um Karneols Vater zur Rückreise zu überreden, machen sie sich auf

eine beschwerliche Reise zurück in die Hauptstadt. Dort angekommen, werden sie schnell in die politischen Intrigen der herrschenden Familien verwickelt, die versuchen, die Wahl des Gottkaisers zu beeinflussen.

Die Welt der „Drei Lande“ wird neben dem Gottkaiser von den Gebieterfamilien beherrscht, die die absolute Macht über alle anderen Bewohner haben. Um ihren hohen Verschleiß an Sklaven zu decken müssen alle niederen Stämme einmal im Jahr den so genannten „Fleischtribut“ an sie abführen, eine Auswahl an Menschen, die von da an den Gebietern auf Leben und Tod ausgeliefert sind.

Die Gebieterfamilien bezeichnen sich selbst als „Auserwählte“, da sie ihre Abstammung direkt auf den ersten Gottkaiser zurückführen. Innerhalb der einzelnen Familien gibt es Rangabstufungen, die sich auf den „Blutwert“ ihrer Angehörigen beziehen, das heißt auf den Anteil göttlichen Blutes, das in ihren Adern fließt. Diese Blutwerte sind, bis auf zehn Kommastellen genau ausgerechnet, auf den persönlichen „Blutringen“ jedes Familienmitglieds festgehalten. Auch äußerlich erscheinen die Gebieter als überlegene Figuren, sie sind weit größer als andere Menschen und von makellos weißer Hautfarbe. Ihr Umgang mit anderen Klassen ist strengen Reglementierungen unterzogen, sie müssen sich ihnen gegenüber stets vollständig verhüllen. Besonders wichtig ist die Verhüllung des Gesichts. Erblickt ein gewöhnlicher Mensch das Gesicht eines „Auserwählten“, ist die geringste Strafe die der Blendung, also der Verlust des Augenlichts. Je nach Rangstufe des Gebieters kann ein solches Vergehen aber auch mit Häutung oder Kreuzigung bestraft werden. Um dies zu verhindern, halten die Gebieter in der Öffentlichkeit ihre Gesichter stets hinter goldenen Masken verborgen. Außerdem wird solchen Problemen vorgebeugt, indem neue Sklaven, die im direkten Kontakt mit den Gebietern stehen, bereits vor Arbeitsantritt geblendet werden.

Die dritte Macht im Staat, neben den Gebietern und dem Gottkaiser, sind die Weisen. Sie fungieren sowohl als Priester als auch als Gesetzeshüter, die über die Einhaltung des „Gesetzes-das-befolgt-werden-muss“ wachen. Sie gehören nicht den Gebieterfamilien an, sondern werden aus dem jährlichen „Fleischtribut“ rekrutiert. Nachdem die ausgewählten Jungen kastriert wurden, beginnen sie ihre Ausbildung zum Weisen in der unterirdischen Bibliothek. Je nach Rang werden sie weiteren

Verstümmelungen ausgesetzt. Die Hüter der Bibliothek, die „den höchsten Grad der Weisheit“ (PINTO 2001, S.447) erlangt haben, werden bis auf den Tastsinn aller weiteren Sinne und des Mittelfinger beider Hände beraubt. Sie sind aber in der Lage, über ihre „Homunkuli“ mit der Außenwelt zu kommunizieren. Diese „Homunkuli“ werden als kleine, verkrüppelte menschenähnliche Wesen beschrieben. Die Weisen fühlen am Hals ihres jeweiligen „Homunkulus“ dessen Stimmbänder und können so ertasten, was dieser spricht und durch Fingerdruck auch ihrerseits den „Homunkulus“ zum Sprechen bringen. Auch die Weisen verbergen ihre Gesichter, allerdings tragen sie im Unterschied zu den Gebietern silberne Masken.

Wie alles im hier beschriebenen Staat ist auch die Nutzung von Sprache und Schrift genau vorgeschrieben. Es gibt drei verschiedene Sprachen, eine Gemeinsprache, die alle in den Drei Landen lebenden Menschen sprechen, Quya, eine den Gebietern und Weisen vorbehaltene Sprache, und eine Gebärdensprache, die ebenfalls nur von den führenden Klassen gelernt und benutzt werden darf. Dem entspricht die Regelung der schriftlichen Aufzeichnungen. Für die Gemeinsprache existiert keine Form der schriftlichen Aufzeichnung. Die Silbenschrift des Quya nutzen die Gebieter für ihre alltägliche Kommunikation, wie etwa Briefe, Lehrbücher für Schüler oder auch zum Rechnen. Für die Aufzeichnung geheimer Texte werden so genannte Perlschnüre benutzt. Das Abfassen und Lesen dieser Perlschnüre ist nur den Weisen vorbehalten.

Die Bibliothek

Die im Roman beschriebene Bibliothek liegt direkt unter der „Sonnenburg“, dem Palast des Gottkaisers in Osrakum. Einer von mehreren Zugängen liegt, durch eine Falltür zu erreichen, in einer großen, aufgegebenen Säulenhalle unter dem Palast, der „Halle der Sonne-in-ihrer-Pracht“ (PINTO 2001; S. 430). Die Wächter, die Karneol auf dem Weg dorthin begleiten, weigern sich allerdings, die Falltür zu benutzen, da sie sich vor den unterirdischen Tunneln fürchten, dort sollen Ungeheuer leben. Nur seine beiden Leibwächterinnen, ein siamesisches Zwillingsspaar, begleiten ihn in die Halle. Dort stoßen sie auf verschiedene Türen, von denen eine in die „labyrinthischen Kammern der Weisen“ (PINTO 2001, S.434) führt. Der Zutritt ist streng verboten, also kehrt Karneol zunächst an die Oberfläche zurück, um in der Nacht alleine

zurückzukehren und in die „Kammern der Weisen „ einzudringen. Dort stößt er auf Holzbänke, auf denen jeweils achtzehn Spulen mit aufgerollten Perlschnüren befestigt sind. Je weiter er in die Kammern vordringt, desto mehr dieser mit Spulen bestückten Holzbänke findet er. Der Sinn dieser Sammlung bleibt ihm allerdings zunächst verschlossen. Bei seiner Suche nach dem Ausgang begegnet er einem weiteren Gebieter in seinem Alter, der sich als Osidian vorstellt. Er erklärt Karneol, dass es sich bei den großen Rollen mit Perlschnüren um Bücher handelt. Erst jetzt wird klar, dass er sich bei den labyrinthischen Räumen um die Bibliothek der Weisen von Osrakum handelt. Sie besteht aus hundertzwanzig Kammern, in jeder Kammer stehen im Durchschnitt zwanzig Bänke, von denen jede ca. zwei Dutzend Spulen tragen kann. Insgesamt enthält die Bibliothek also etwa 57600 Spindeln mit Perlschnüren. Eine Spindel kann dabei mehrere kurze Berichte erhalten oder mit zwei oder drei weiteren Spindeln ein komplettes Buch bilden.

Osidian erklärt sich bereit, Karneol das Lesen der Perlschnüre beizubringen. Auf den Perlschnüren steht jede Perle steht für ein Bild, ähnlich wie bei einer Hieroglyphenschrift. Besonders kostbare Bücher, wie z.B. die Blutbücher der Gebieterfamilien, in denen der „Blutmakel“ aller Familienmitglieder festgehalten bestehen komplett aus Eisenperlen, da Eisen das seltenste und kostbarste aller Metalle dieser Welt ist. Ihr inhaltlicher Wert wird also durch die verwendeten Materialien noch deutlicher herausgestellt. Karneol findet hier Angaben zum „Blutmakel“ von Mitgliedern seiner Familie, die 160 Generationen zurückreichen. Dies lässt darauf schließen, dass die Bibliothek noch weitaus älter ist, als das älteste datierte Schriftstück, das Karneol und Osidian finden, das etwa tausend Jahre alt ist. In der Bibliothek befinden sich auch die Gräber der ersten Gottkaiser, da das Labyrinth, in dem sie angelegt ist, ein ehemaliger Prozessionsweg zu einer heiligen Stätte war. Am Wegesrand wurden die Säulengräber der verstorbenen Kaiser angelegt.

Andere, besonders geheime Texte, wie zum Beispiel die Hand- und Lehrbücher für Einbalsamierer, bestehen aus extra glatten, schwer lesbaren Perlen, um sicher zu stellen, dass nur die Weisen sie entziffern können., die durch den Verlust ihrer anderen Sinne einen außergewöhnlich gut ausgebildeten Tastsinn haben

In der Mitte des Bibliothekslabyrinths findet sich ein Zentralkatalog, auf dem der Standort jeder Perlschnur verzeichnet ist. Der Katalog selbst besteht nicht aus Spulen, sondern aus großen Faltbüchern, deren Seiten mit Perlschnüren bespannt sind. Sein Aufbau oder eine Systematik der Bibliothek werden nicht erklärt.

Inhaltlich wird der Bestand der Bibliothek als eine Mischung aus religiösen Schriften, juristischen und historischen Texten, sowie Dokumenten zu erhaltenen Tributen und Steuerabgaben des Reiches beschrieben. Besonders wertvoll sind die „Blutbücher“, in denen der „Blutmakel“ jedes Mitglieds der Gebieterfamilien festgehalten ist. Es handelt sich also um eine Mischform zwischen einer wissenschaftlichen Forschungsbibliothek und einer Art Staatsarchiv.

Ganz vordergründig ist hier das Motiv der geheimen Bibliothek zu erkennen. Die gesamten Räumlichkeiten liegen versteckt unter dem Palast, die Protagonisten des Romans entdecken sie nur durch Zufall. Die ganze Bibliothek ist auf die ausschließliche Benutzung durch die geblendeten Weisen ausgerichtet. Die Orientierung in den als labyrinthisch beschriebenen Kammern ist nur über in den Boden eingelassene Reliefs möglich, In der gesamten Anlage findet sich keine Lichtquelle. Diese Einschränkung der Benutzbarkeit dient, ebenso wie das geheime Zeichensystem der Perlschnüre und die Verstümmelungen der Weisen, der Geheimhaltung. Das hier zusammengetragene Wissen ist nur ausgewählten Personen zugänglich, denen es zusätzlich unmöglich gemacht wurde, ihre erworbene Weisheit weiterzugeben. Zusätzlich wurden unter der Bevölkerung des Palastes Gerüchte über Ungeheuer verbreitet, die in den unterirdischen Kammern leben, um so auch eine zufällige Entdeckung der Bibliothek zu verhindern.

Diese strenge Geheimhaltung, verbunden mit den religiösen Aufgaben der Weisen können auch dem Motiv der Bibliothek als sakralem Raum zugeordnet werden. Das gesammelte Wissen (nicht nur die religiösen Schriften) ist so heilig, dass es eben nur von speziell vorbereiteten Menschen eingesehen werden darf. Einen weiteren Hinweis auf den sakralen Charakter der Bibliothek liefern die dort aufgestellten Gräber der ersten Herrscher und der Hinweis, dass das Gebäude auf einem ehemaligen kultischen Prozessionsweg errichtet wurde. Eine Kultstätte wurde hier auf einer anderen errichtet.

Ein weiteres erkennbares Motiv ist das der labyrinthischen Bibliothek. Die unterirdischen Räume werden ganz direkt als „labyrinthische Kammern der Weisen“ bezeichnet. Durch die Ausrichtung auf blinde Benutzer wird die Orientierung zusätzlich erschwert. Ein normaler, d.h. sehender Nutzer ist ohne Anleitung nicht in der Lage, sich in den Räumlichkeiten zurechtzufinden. Aber nicht nur der architektonische Aufbau der Bibliothek weist auf ihren labyrinthischen Charakter hin. Auch die riesigen Mengen an Informationen, die aber für „normale“ Menschen nicht zu entschlüsseln sind, rufen ein Gefühl der Überforderung und Hilflosigkeit hervor, die die unübersichtliche Struktur der Kammern widerspiegeln. Dieses Bild der Bibliothek als Labyrinth wird allerdings durch das Zusammentreffen mit Osidian wieder aufgehoben. Dieser wird für den Protagonisten des Romans im doppelten Sinne zu einem Führer durch dieses Labyrinth. Zum ist er mit den Örtlichkeiten bestens vertraut und lehrt auch Karneol, seinen Weg durch die dunklen Kammern zu finden. Daneben bringt er ihm auch noch bei, die Perlschnüre zu lesen und somit die vorhandene Informationsflut zu verstehen und zu nutzen. Die eigentliche Auflösung des Labyrinths erfolgt mit der Entdeckung des Bibliothekskatalogs. Dieser repräsentiert eine Ordnung, mit der die Schrecken des Labyrinths endgültig verschwinden.

4.3. Mervyn Peake

Mervyn Laurence Peake, Schriftsteller, Maler und Illustrator, wurde am 9. Juli 1911 in Kuling, China geboren. Seine bekannteste Arbeit ist die Romantrilogie Gormenghast, deren dritten Teil er nicht mehr vollendet hat, aber als Fragment trotzdem veröffentlicht wurde.

Peake schrieb auch Gedichte und Kurzgeschichten, sowohl für Erwachsene als auch für Kinder, Hörspiele und Dramen. Neben der Gormenghast-Trilogie wurde aber nur eines seiner Jugendbücher in Deutschland veröffentlicht. (Kapitän Abschlachter geht vor Anker, 1974). Peake starb am 17. November 1968 in Burcot, England (MERVYN 2009).

In Deutschland lieferbare Titel:

- Gormenghast
 - o Bd. 1: Der junge Titus
 - o Bd. 2: Im Schloss
 - o Bd. 3: Der letzte Lord Groan

4.3.1. Gormenghast

Erstmals erschienen 1946-1959 im Verlag Eyre & Spottiswoode, London. Aus dem Englischen übersetzt von Annette Charpentier

Band 1:

Der junge Titus

Handlung

Auf Schloss Gormenghast, einem riesigen, verwinkelten Gebäudekomplex, wird ein neuer Thronfolger geboren. Der junge Lord Titus wächst in der Abgeschlossenheit des Schlosses auf, umgeben von seinen seltsamen Bewohnern und von Anfang an in die Zwänge eines strengen Hofprotokolls gedrängt. Sein Vater, Lord Sepulchrave Groan, neigt zu Depressionen und zieht sich von den ermüdenden Regierungsgeschäften immer mehr in die Zuflucht seiner Bibliothek zurück, unter anderem, um sich dort mit Laudanum zu betäuben. Titus Mutter Gertrude und seine ältere Schwester Fuchsia fliehen in imaginäre Welten, die Mutter beschäftigt sich mehr mit ihren Vögeln und Katzen als mit ihrem Sohn, während Fuchsia sich auf der Flucht vor dem Erwachsenwerden auf einen alten Dachboden voller alter Spielsachen und Theaterrequisiten zurückzieht.

In dieses starre und weltabgewandte System dringt nun ein Außenstehender ein: Steerpike, ein Küchenjunge, dem es geschickt gelingt, sich das Vertrauen der Familie Groan und, noch wichtiger, ihrer Berater zu erschleichen. Um sich seinen Platz in der

Grafenfamilie zu sichern, beschließt er, eine in der Bibliothek des Grafen einberufene Versammlung der Adelsfamilie und ihrer engsten Berater zu Nutzen. Mit Hilfe der leicht zurückgebliebenen Schwestern des regierenden Grafen, Lady Cora und Lady Clarice, steckt er während der Versammlung die Bibliothek in Brand, um dann alle Anwesenden daraus zu befreien und so seine Beziehung zu den Groans als ihr Lebensretter zu festigen. Die Tat erweist sich zunächst als doppelter Erfolg, da nicht nur Sourdust, der alte „Bewahrer des Wissens“ der Grafen Groan von Gormenghast, in den Flammen umkommt. Zusätzlich gleitet der ohnehin labile Sepulchrave Groan völlig in den Wahnsinn ab. In seinem Wahn steigt er auf den höchsten Turm des Schlosses und lässt sich dort von Eulen zerfleischen. In der Folge wird Titus mit etwas mehr als einem Jahr zum regierenden Grafen von Gormenghast ernannt. Die Hoffnung Steerpikes, selbst die Leitung der Zeremonien auf Gormenghast zu übernehmen, scheitert aber, da in einem abgelegenen Teil des Schlosses ein Sohn Sourdusts lebt, der etwa siebzigjährige Barquentine, der die Aufgabe seines Vaters übernimmt.

Die Bibliothek

Die Bibliothek Gormenghasts liegt im Ostflügel des Schlosses zwischen ungenutzten Gebäuden. Sie ist über zwei Eingänge zugänglich, ein großes repräsentatives Portal, sowie eine kleine Hintertür, welche der Graf bevorzugt. Das Hauptportal wird nicht genutzt, direkt vor dessen Türen steht im Innenraum ein großes geschnitztes Lesepult. Der Graf sucht die Bibliothek jeden Abend auf und pflegt die Nächte dort zu verbringen. Der Raum selbst verfügt über eine Haupthalle und eine in fünfzehn Fuß (ca. 4, 5 Meter) Höhe den Raum umgebende Galerie. Sowohl die Haupthalle als auch die Galerie sind mit gefüllten Bücherregalen bestückt. In der Mitte der großen Halle stehen ein langer Tisch, der vollständig aus einem Block schwarzen Marmors geschnitten ist, sowie der samtüberzogene Sessel des Grafen. Auf dem Tisch liegen aufgeschlagen die drei seltensten und kostbarsten Exemplare der Sammlung. Direkt über dem Tisch hängt ein Leuchter, die einzige künstliche Lichtquelle des gesamten Raumes. Tageslicht erreicht den Raum über ein Fenster im Dach und ein kleineres Fenster über dem Hauptportal.

Die Bibliothek des siebenundsiebzigsten Grafen Groan ist eine reine Privatbibliothek. Bibliothekspersonal scheint es nicht zu geben, der einzige Nutzer ist der Graf selbst. Über die genaue Anzahl der gesammelten Bände werden keine Angaben gemacht. Auch darüber, wie lange die Bibliothek bereits existiert und wer für die Auswahl und Pflege der Bestände zuständig ist wird nichts gesagt. Inhaltlich umfasst sie Werke „der Philosophie und Belletristik, Reiseliteratur und Phantastika, Ernstes und Überflüssiges, Launen aus Gold und Grün, Tintendunkel, Rosa oder Schwarz, Pikareskes, Arabeskes, Wissenschaft, Essays, Dichtung, Drama“ (PEAKE 1982, S.311). Nach Art des Bestandes entspricht die Bibliothek damit am ehesten dem einer öffentlichen Bibliothek, da verschiedenste Wissensgebiete und Literaturgattungen gesammelt werden. Da sich die Sammlung aber in den Privaträumen der gräflichen Familie befindet und auch nur vom Grafen selbst genutzt wird, ist sie nicht öffentlich zugänglich, ihre Nutzung bleibt dem Grafen selbst vorbehalten.

Oberflächlich betrachtet erscheint die Bibliothek hier nur Schauplatz des von Steerpikie eingefädelt Planes zu sein, seinen Platz in der Schlosshierarchie zu sichern. Nach und nach wird aber auch ihre besondere Rolle für den Grafen von Gormenghast enthüllt. Sie ist der einzige Raum, in den er sich von den endlosen Zeremonien und Pflichten seiner Grafschaft zurückziehen und sich ganz seiner ins depressive tendierenden Melancholie und der Flucht in den Drogenrausch hingeben kann. Sie ist sein Rückzugsraum vor dem streng geregelten Leben im Schloss. Das wird auch dadurch deutlich, dass er in den Szenen, in denen er Besuch in der Bibliothek empfängt, mehr spricht als in Szenen, in denen er sich in anderen Teilen des Schlosses befindet. Dort tritt er nur bei Zeremonien auf, wo er außer den rituell erforderlichen Worten kaum kommuniziert, da er von seinen melancholischen Gedankengängen völlig in Anspruch genommen wird. Die Bibliothek jedoch scheint „seine Melancholie zu absorbieren“ (PEAKE 1982, S.214) und ihn dadurch ein Stück weit davon zu befreien. Doch die Bibliothek ist mehr als ein Schutzraum, sie repräsentiert vielmehr die Seelenlage des Grafen und damit den Grafen selbst. Wenn er an seinem Tisch in der Mitte des Hauptraumes sitzt, wird er als „Herzstück“ (PEAKE 1982, S.214) der Bibliothek beschrieben, „sein Trübsinn infizierte die Luft um ihn und verbreitete die Krankheit nach allen Seiten“ (PEAKE 1982, S.214). Da das

Wesen des Grafen vorrangig durch diesen Trübsinn oder die Melancholie beschrieben wird, kann man hier implizieren, dass sich das gesamte Wesen Sepulchrales in der Bibliothek ausbreitet und von ihr absorbiert wird. Die Bibliothek ist der Graf Groan. Nach dem Brand scheint der Graf zunächst nur um seinen Schutzraum zu trauern, er versucht dies dadurch zu kompensieren, dass er mit seiner Tochter Fuchsia imaginäre Bibliotheken entwirft und sich Gedanken über deren Sammlung und Systematik macht (PEAKE 1982, S.362). Bei diesem Spiel aber wird ihm deutlich, dass er mehr verloren hat als nur einen Rückzugsort. Er realisiert, dass er mit seiner Bibliothek auch seine Seele und damit seine menschliche Identität abseits seiner repräsentativen Pflichten verloren hat. In der Folge verliert er den Verstand, sieht und bezeichnet sich selbst als „Todeseule“ (PEAKE 1982, S.365). In seinen wenigen wachen Minuten nach diesem Erlebnis zieht er die Konsequenz: sein physisches Dasein dem psychischen Bewusstsein folgen zu lassen und den Tod zu suchen.

Hier lassen sich also zwei Arten der metaphorischen Benutzung des Bibliotheksmotivs beobachten, die jedoch beide leicht von der Darstellung in anderen Literaturgattungen abweichen. Zum einen die Beschreibung der Bibliothek als Schutzraum, die der Graf aufsucht, um sich von der ihn belastenden Außenwelt abzuschotten. Im Gegensatz zu anderen Darstellungen ist diese Außenwelt aber nicht chaotisch und unübersichtlich, ganz im Gegenteil. Wovor der Graf flüchtet ist die strenge Reglementierung seines Lebens, die starren Zeremonien und Regeln des Lebens auf dem Schloss belasten ihn. Seine Bibliothek ist also kein Raum der Ordnung, vielmehr bietet sie ihm die Möglichkeit genau dieser Ordnung zu entfliehen und in der Bibliothek seinen ungeordneten Gedanken nachzuhängen. Auch das Motiv der labyrinthischen Bibliothek, das eng mit dem der Bibliothek als Raum der Ordnung verbunden ist, lässt sich hier nicht beobachten. Die Bibliothek ist zwar recht groß, aber durchaus überschaubar und übersichtlich angeordnet. Damit stellt sie sich eher als geordneter Gegensatz zum sie umgebenden labyrinthischen Schloss dar. Auch der Brand der Bibliothek erscheint zunächst als „klassisches“ Motiv der Bibliotheksdarstellung, entspricht hier aber nur zum Teil dem in anderen Arten der Literatur benutzten Motiv der „brennenden Bibliothek“. Dort dient es meist als Metapher für den Untergang von Wissen und Kultur und als Aufhebung der

bestehenden Ordnung. In diesem Text spiegelt der Brand aber zunächst einen wesentlich persönlicheren Sachverhalt, nämlich die Vernichtung einer einzelnen menschlichen Seele. Als Folge dieser zunächst psychischen Vernichtung des Grafen und dem Tod des „Bewahrers des Wissens“ kommt es aber durchaus zu einem Machtwechsel auf dem Schloss, was wiederum den Interpretationen des Motivs der brennenden Bibliothek in anderen Literaturgattungen entspricht.

4.4. Sean McMullen

Sean McMullen wurde am 21. Dezember 1948 in Sale, Australien geboren. Er hat einen Abschluss in Physik, Computerwissenschaften und Geschichte. Seit den ersten Veröffentlichungen in den 80ern ist McMullen in Australien sehr bekannt, seit Anfang der 90er etablierte er sich auf dem amerikanischen Markt. In Deutschland erschien 2006 der erste Teil seiner Mondwelten-Saga (KLETT-COTTA 2009 b).

In Deutschland lieferbare Titel:

- Greatwinter
 - o Bd. 1: Seelen in der großen Maschine (die beiden nachfolgenden Bände werden in Deutschland voraussichtlich nicht mehr erscheinen)
- Mondwinter-Saga
 - o Die Fahrt der Shadowmoon
 - o Der Fluch der Shadowmoon
 - o Die Rache der Shadowmoon
 - o Die Schlacht der Shadowmoon
 - o Der Geist des Shadowmoon
 - o Die Legende der Shadowmoon

4.4.1. Greatwinter 1 : Seelen in der großen Maschine

Erstmals erschienen 1999 unter dem Titel „Souls in the Great Machine“ im Verlag TOR Books; New York. Übersetzt von Jochen Schwarzer

Handlung

Die dem Leser bekannte menschliche Zivilisation ist nach einem Atomkrieg dem ein „großer Winter“ folgte, zusammengebrochen. Einige Jahrtausende später hat sich eine neue Zivilisation entwickelt, die zwar hoch technisiert ist, allerdings auf Elektrizität verzichten muss, da die „alte Menschheit“ Maschinen im All positioniert hat, die alle elektronischen Geräte auf der Erde orten und zerstören kann. Dampf- oder Benzinmotoren werden aus religiösen Gründen nicht eingesetzt, da man aus alten Überlieferungen ableitet, dass der Gebrauch dieser Maschinen auf eine nicht näher bekannte Art und Weise für den Zusammenbruch der alten Kulturen verantwortlich war. Der Leser erfährt, dass von den untergegangenen Kulturen kurz vor dem „großen Winter“ auf dem Mond sich selbst reproduzierende Maschinen platziert worden sind. Diese bilden ein Band, das einmal um die gesamte Erde reicht und als Waffensystem benutzt werden kann. Der Roman spielt auf dem australischen Kontinent. Kulturelles Zentrum ist ein Verbund von Stadtstaaten, die so genannte Südost-Allianz. Offiziell wird diese von den Herrschern der einzelnen Städte regiert. Inoffiziell hat Zavora Cybeline, Oberste Bibliothekarin der Stadt Rochester, genannt die „Hoheliber“, die Macht. Als Herrin der Bibliothek steht sie auch dem übergreifenden Bibliotheksverbund vor, über den sie das Bildungs-, Fernmelde- und Verkehrswesen der gesamten Südostallianz kontrolliert.

Um effizienter zu arbeiten hat sie in Libris, der Hauptbibliothek des Verbundes, eine Art Computer, den „Kalkulator“ entwickelt, in dem Menschen die Aufgaben einzelner Prozessoreinheiten übernehmen.

Mit Hilfe dieser Apparatur, die immer größere Ausmaße annimmt, will sie unter anderem die Ursache des „Rufs“ aufspüren, der von Zeit zu Zeit über das Land zieht und Menschen und Tiere dazu bringt, willenlos nach Süden zu ziehen, wo sie

entweder in der angrenzenden Wüste sterben oder einfach für immer verschwinden.

Der stellvertretenden Hoheliber Darien vis Barbessa gelingt es, Kontakt zu dem Angehörigen einer Menschenrasse aufzunehmen, die dem „Ruf“ nicht unterliegen. Diese so genannten „Aviaden“ leben in den Grenzgebieten zum „Ruftodesland, das normale Menschen nicht betreten können, da der „Ruf“ dort nicht nur phasenweise auftritt, sondern permanent präsent ist. Schließlich bricht eine Expedition aus Vertretern dieser „Aviaden.“ in das Zentrum des „Ruftodeslandes“ auf um die Ursache des Rufes zu untersuchen. Sie entdecken, dass der „Ruf“ von Delphinen ausgesandt wird, die vor der Küste leben und auf diese Weise Futter für die von ihnen beaufsichtigten Fischschwärme herbeirufen. Einer der Expeditionsteilnehmerinnen gelingt es, die Sprache der Delfine zu lernen und in der Folge mit ihnen Kontakt aufzunehmen.

Währenddessen wird der Rest des Kontinents von der rebellischen Bibliothekarin Lemorel Milderellen mit Krieg überzogen. Nachdem fast alle Gebiete sich unterworfen haben und nur noch die Südostallianz ihr Widerstand leistet, gelingt es der Hoheliber, die inzwischen auch zur Oberbürgermeisterin der Südostallianz aufgestiegen ist, mit der „Spiegelsonne“, dem mit künstlicher Intelligenz ausgestatteten Band, das inzwischen die gesamte Erde umgibt, Kontakt aufzunehmen, und dieses dazu zu bringen, ihr im Krieg beizustehen. Die Truppen der Rebellen werden durch einen einzelnen Schlag der Spiegelsonne fast komplett vernichtet, der Krieg ist gewonnen. Des Weiteren bringt die Hoheliber die „Spiegelsonne“ dazu, die Kontrollsatelliten im All zu zerstören. Damit ist sie in der Lage Elektrizität einzusetzen und auch den Betrieb des „Kalkulators“ auf elektronischer Basis fortzuführen.

Durch die Einführung elektronischer Funkstationen gelingt es außerdem, Kontakt mit einer Zivilisation aufzunehmen, die nach dem „großen Winter“ im ehemaligen Amerika entstanden ist. Dort scheint man keine Probleme mit dem Ruf zu haben und auch keine religiösen Skrupel, Dampfkraft oder Benzinmotoren einzusetzen.

Wie diese bleiben auch andere Entwicklungen des Romans im Unklaren, da die beiden folgenden Bände der Erzählung in Deutschland noch nicht erschienen sind.

Die Bibliothek

Im Gegensatz zu den meisten in der Literatur dargestellten Bibliotheken ist die Beschreibung der Bibliotheken in diesem Roman stark angelehnt an bestehende Bibliotheksstrukturen. Die Bibliothek ist keine für sich stehende Einheit, sondern Teil eines großen Systems, dem großen Bibliotheksverbund. Die Vernetzung der dazugehörigen Bibliotheken der einzelnen Stadtstaaten wird von einer Zentrale, der Staatsbibliothek von Rochester (Libris) organisiert. Dies entspricht im Großen und Ganzen den Organisationsstrukturen realer Bibliotheken, auch wenn die Koordination nationaler und internationaler Bibliothekssysteme durch übergreifende Bibliotheksverbände und -verbünde und nicht wie im vorliegenden Roman durch eine Hauptbibliothek erfolgt. Ein weiterer Unterschied zu realen Bibliotheken besteht darin, dass die Bibliotheken der Südostallianz keine reinen Kultureinrichtungen sind. Sie kontrollieren gleichzeitig Bereiche des öffentlichen Lebens die weitreichende wirtschaftliche und gesellschaftliche Bedeutung haben. Die Bibliothekare des Bibliotheksbundes kontrollieren das Fernmeldesystem, das Transportwesen und die Organisation des Bildungswesens

Die Bibliotheksangestellten sind in verschiedene Klassen eingeteilt, für eine Beförderung in die nächst höhere Klasse müssen spezielle Prüfungen abgelegt werden. Die Rangordnung ist folgendermaßen festgelegt:

1. Weißdrache
2. Gelbdrache,
3. Orangedrache
4. Rotdrache,
5. Gründrache,
6. Blaudrache,
7. Silberdrache,
8. Golddrache,
9. Schwarzdrache

Daneben gibt es in der Hauptbibliothek „Libris“ eine spezielle bibliotheksinterne Wachmannschaft, die Tigerdrachen.

Als Oberhaupt dieser streng hierarchischen Klassenstruktur innerhalb des

Bibliotheksverbundes hat die Leiterin des Bibliotheksverbundes eine erhebliche interne Machtposition inne, die aufgrund des wirtschaftlichen Einflusses der Bibliothek auch von außen schwer antastbar ist. Durch die Erfindung und Nutzung des „Kalkulators“ ist es der „Hoheliber“ möglich, diese Machtposition noch weiter auszubauen. Als seine Erfinderin ist sie als einzige in der Lage, die Nutzung des „Kalkulators“ zu organisieren und kontrollieren.

Der „Kalkulator“ ist eine riesige Rechenmaschine, deren Aufbau in etwa dem eines Computers in der realen Welt entspricht. Statt von elektronischen Komponenten werden die einzelnen Rechenleistungen hier aber von Menschen übernommen. Der „Kalkulator“ besteht also aus hunderten von Menschen, die an speziellen Tischen in einem großen Raum der Bibliothek sitzen, einzelne Berechnungen durchführen und diese an eine zentrale Schaltstelle übermitteln. Vor allem mathematische begabte Gefangene werden zum Dienst im „Kalkulator“ eingesetzt. Für schwierigere mathematische Aufgaben werden aber auch begabte Studenten oder ausgebildete Mathematiker entführt und im „Kalkulator“ festgehalten. Diese menschlichen „Komponenten“ dürfen die Räumlichkeiten des „Kalkulators“ nicht verlassen. Weiterführende Aufgaben, wie die Organisation und Auswertung der einzelnen Rechenergebnisse werden von Bibliothekaren überwacht

Die Rechenmaschine wird von der „Hoheliber“ zunächst vor allem dazu benutzt, die Buchbestände des Bibliotheksverbundes zu verwalten und seine verschiedenen weiterführenden Aufgaben, wie etwa die Organisation des Fernmelde- und des Transportsystems, aufeinander abzustimmen. „Tatsächlich arbeitete Libris binnen weniger Monate schon sehr viel effizienter, und die Bürgermeister vermochten (...) erhebliche Einsparungen bei den Betriebskosten zu erkennen“ (McMULLEN 2006, S.17).

Im Krieg gegen die Truppen um Lemorel Milderellen werden von der „Hoheliber“ mobile Ableger des „Kalkulators“, so genannte „Kampfkalkulatoren“ entwickelt und eingesetzt um Truppenbewegungen und Kampfstrategien zu entwickeln und zu kontrollieren. Damit hat sie auch noch die militärische Macht der gesamten Südostallianz an sich gebunden.

Aber auch innerhalb des Bibliothekssystems sorgt die Einführung des „Kalkulators“ für

Veränderungen. Zum einen werden die Voraussetzungen für die Einstellung und Beförderung von Bibliothekaren an die veränderten Arbeitsbedingungen angepasst. So werden Bewerber mit Kenntnissen in Mathematik und Mechanik bevorzugt eingestellt, „nicht mehr nur solche, die sich in Bibliothekswissenschaften und den Klassikern auskannten“ (McMULLEN 2006, S.17). Durch den großen Bedarf an ausgebildeten Fachkräften werden auf Technik und Mathematik spezialisierte Angestellte schneller befördert als vorher, die benötigten Prüfungen werden zum Teil einfach übersprungen, wenn der Bewerber oder die Bewerberin über geeignete Kenntnisse verfügt, um den „Kalkulator“ zu bedienen. Um den riesigen Bedarf an Rechenkräften zu decken, schreckt die „Hohliber“ auch nicht vor Entführungen ausgebildeter Bibliothekare aus anderen Städten zurück. Neue Abteilungen werden geschaffen, um die Nutzungsmöglichkeiten des „Kalkulators“ auszubauen, so wird zum Beispiel eine eigene Abteilung für Retrokatalogisierung eingeführt, um die Bestände der Bibliothek über den „Kalkulator“ zugänglich zu machen (McMULLEN 2006, S.67). Gleichzeitig wird der Personal- und Platzbedarf klassischer Abteilungen stark reduziert, die Katalogabteilung etwa muss mit weniger Personal in kleinere Räumlichkeiten ziehen, die freiwerdenden Kapazitäten werden zum Betrieb des „Kalkulators“ eingesetzt.

So groß der Nutzen der neu eingeführten Technik auch ist, stößt er doch nicht auf uneingeschränkte Begeisterung unter den Bibliothekaren. Es wird kritisiert, dass „Bücher nicht mehr als Symbole der ehemaligen Größe der Zivilisation und Zeichen einer unerreichbaren Machtfülle verehrt (werden), sondern (...) nur mehr Werkzeuge (sind), die dazu dienen, Fragen zu beantworten“ (McMULLEN 2006; S.218). Die grundsätzlichen Befürchtungen drückt eine Bibliotheksbedienstete der Klasse Orange aus: „Ganz Libris verwandelt sich mehr und mehr in eine Maschine!“ (McMULLEN 2006, S.67)

Die eigentliche Hauptbibliothek als physisch vorhandene Einrichtung wird nicht beschrieben. Auch die Eigenschaften, durch die die Bibliotheken einzuordnen sind, wie z.B. die Art der Medien, Bestand, Träger, etc. sind nicht genauer definiert.

Stattdessen handelt es sich hier um ein vernetztes Bibliothekssystem, das aber keine genaue räumliche Zuordnung zulässt.

Neben den oben beschriebenen Aufgaben übernehmen die hier beschriebenen Bibliotheken auch religiöse Funktionen. Dazu passt, dass eine der genannten Aufgaben der Bibliothekare in der Durchführung von Zeremonien besteht (McMULLEN 2006, S.202). „In den Stadtstaaten des Südostens gab es keine vorherrschende Religion, und der Bibliotheksverbund hatte in vielem die Rolle einer einflussreichen Geistlichkeit eingenommen“ (McMULLEN 2006, S.16). Allerdings ist hier keine Remythisierung des Bibliotheksmotivs zu beobachten, das oftmals mit einer religiösen Darstellung einhergeht, die Darstellung entspricht eher dem Ersatz herkömmlicher Religionen durch Wissenschaft und Technik, wie er in der Geschichte im Zuge der Aufklärung und Industrialisierung beobachtet werden konnte.

Des Weiteren spiegelt die Bibliothek hier sehr direkt Umstände aus dem Lebensumfeld des Autors und der Entstehungszeit des Romans (1999). Diese Zeit ist geprägt von gravierenden Umwälzungen im Informationssektor durch die zunehmende Bedeutung digitaler Medien und besonders des Internets. Die Rolle des Buches als traditionelles Speichermedium von Wissen wird grundsätzlich in Frage gestellt, was im Roman durch die Umwälzungen innerhalb der Bibliothek direkt widergespiegelt wird. Dem klassischen Buchbestand wird immer weniger Platz eingeräumt, während das Ausmaß der neuen Rechenmaschine immer weiter wächst. Wie im realen Leben auch führen die Entwicklungen zu Diskussionen unter den Informationsspezialisten. Sie fragen, ob die durch den „Kalkulator“ herbeigeführten Änderungen nötig und sinnvoll sind, sie trauern der bekannten Organisationsstruktur der Bibliotheken nach und stehen den technischen Umwälzungen skeptisch gegenüber. Die klassisch ausgebildeten Bibliothekare fürchten einen grundsätzlichen Verlust alter Werte und Traditionen. Trotzdem setzt sich die neue Technologie durch, der Betrieb und Ausbau des „Kalkulators“ wird systematisch fortgesetzt, die alte Ordnung wird unausweichlich verdrängt, um dem neuen System Platz zu machen und angepasst zu werden. Hauptgrund für die Akzeptanz der neuen Organisationsstruktur ist der wirtschaftliche Erfolg, den die Arbeit des „Kalkulators“ herbeiführt.

Aber nicht nur informationstechnisch, auch gesamtgesellschaftlich führt das

Auftauchen der neuen Medien zu Veränderungen. Im Roman wird dies unter anderem dargestellt durch die neue, ausgeweitete Machtposition, die die „Hoheliber“ durch den Einsatz der von ihr konzipierten „Kampfkalkukatoren“ erlangt. Auch der Krieg, der mit Hilfe dieser neuen Technik geführt und gewonnen wird, kann als Symbol der Umwälzung gedeutet werden und verdeutlicht gleichzeitig die Rolle von Information als Machtinstrument. Beim Versuch, die neu entstandene Technik und die daraus resultierende militärische Überlegenheit zu bekämpfen, sind die Feinde der Südostallianz schließlich gezwungen, auf eben diese Techniken zurückzugreifen. Um gegen die von „Kampfkalkulatoren“ geführten Truppen der „Hoheliber“ überhaupt eine Chance zu haben, sind die Gegner gezwungen, eigene mobile „Kalkulatoren“ zu bauen und einzusetzen. Die neue Technik lässt sich nicht aufhalten, sondern breitet sich durch den Angriff noch weiter aus.

All diese Umwälzungen werden vereinigt in der Figur der „Hoheliber“ Zavora Cybeline dargestellt. Alle im Land stattfindenden Veränderungen sind auf sie zurückzuführen. Sie hat den „Kalkulator“ entwickelt und aufgebaut und damit die Grundlage für eine technische Revolution gelegt, die sich von der Südostallianz auf alle umgebenden Länder ausbreitet.

Die Darstellung lässt sich hier zwar dem Motiv der Bibliothek als Spiegel ihrer Entstehungszeit zurechnen, im Gegensatz zu den meisten anderen Darstellungen werden die beschriebenen Umwälzungen aber positiv bewertet. Zwar gibt es Kritik an der neuen Technik, die Möglichkeiten, die sie ihren Benutzern und der gesamten Gesellschaft eröffnet, werden aber durchweg positiv beschrieben.

4.5. Jeff VanderMeer

Jeffrey Scott VanderMeer wurde am 7. Juli 1968 in Bellefonte, Pennsylvania geboren, verbrachte aber einen Großteil seiner Jugend auf den Fidschi-Inseln, wo seine Eltern stationiert waren. Seine Werke sind in über 20 Ländern erschienen. 2001 zählte ihn die SF-Zeitschrift »Locus« zu den zehn führenden Autoren phantastischer Literatur auf der Welt (JEFFVANDERMEER 2007).

In Deutschland lieferbare Titel:

- Die Stadt der Heiligen und Verrückten
- Shriek

4.5.1. Die Stadt der Heiligen und der Verrückten

Erstmals erschienen 2002 unter dem Titel „City of Saints & Madmen“ im Verlag Prime Books, USA. Aus dem Amerikanischen übersetzt von Erik Simon

Handlung

„Die Stadt der Heiligen und der Verrückten“ ist kein zusammenhängender Roman, sondern eine Sammlung von Kurzgeschichten, die dadurch verbunden sind, dass sie alle in Ambra spielen, einer Stadt, die von den Menschen erobert wurde. Vorher lebte hier ein Volk von Pilzmenschen, die so genannten „Grauhüte“. Nach dem Eindringen der Menschen zogen sie sich in Tunnel unter der Stadt zurück. Einige hundert Jahre nach der Eroberung zogen alle wehrfähigen Männer aus, um Kalmare zu jagen. Als sie wieder in die Stadt zurückkehren sind alle zurückgelassenen Bewohner verschwunden. Das Ereignis, das unter dem Namen „die Stille“ bekannt wird niemals vollständig aufgeklärt. Es wird jedoch vermutet, dass die „Grauhüte zurückgekehrt sind und die gesamte Bevölkerung in das unterirdische Tunnelsystem entführt haben.

Die Bibliothek

Die Bibliothek der „Grauhüte“ wird in der Geschichte „Hoegbottons Führer zur Frühgeschichte der Stadt Ambra“ beschrieben. Als Autor des Textes wird der fiktive Historiker Duncan Shriek angegeben. Der Abschnitt, in dem die Bibliothek beschrieben wird, spielt zeitlich kurz nach der Entdeckung der Stadt, also noch vor der „großen Stille“. Unmittelbar, nachdem die Menschen in Ambra einmarschiert sind, entdecken sie ein Bauwerk von immensen Ausmaßen, in dem sich tausende, aus Palmwedel-Mark hergestellte Bücher befinden. Die Regale der Bibliothek sind durch den Befall einer bestimmten violetten Pilzart, die nur in diesem Gebäude vorkommt,

stark verrottet, die Bücher selbst liegen auf dem Boden der Bibliothek verstreut. Auch die Bücher sind mit einer Art Pilz oder Flechte überzogen. Die Schrift, in der die Texte verfasst sind ist den Entdeckern unbekannt. Vor dem Gebäude steht ein großer, pilzförmiger Stein, von dem „inzwischen festgestellt worden ist, dass es sich um einen Altar handelte“ (VANDERMEER 2005, S.83). Im Inneren der Bibliothek steht außerdem ein riesiger, mechanischer goldener Baum dessen Herstellung und Wartung auf einen hohen Wissensstand in Handwerk und Technik der „Grauhüte“ schließen lässt, dessen Funktion aber unklar bleibt.

Kurz nach der Entdeckung der Bibliothek vernichten die Menschen die letzten ursprünglichen Bewohner der Stadt, die „Grauhüte“ in einem blutigen Massaker. Einer der letzten Überlebenden, der ein violette Gewand trägt, was farblich den auf den Regalen der Bibliothek wachsenden Pilzen entspricht, verschanzt sich hinter dem Altar vor der Bibliothek, er ruft den Vorbeikommenden Männern etwas zu, was diese als Verwünschungen interpretieren, macht „eine unverkennbar unanständige Geste“ (VANDERMEER 2005, S.87), und flieht durch die Bibliothek in ein unterirdisches Tunnelsystem. Der Anführer der Menschen, Manzikert I. folgt ihm mit einer Gruppe Soldaten. Nach einem Tag und einer Nacht erscheint nur der Anführer wieder in den Räumen der Bibliothek, die anderen Männer sind alle in dem unterirdischen System verloren gegangen oder umgebracht worden Was genau passiert ist wird nicht klar, da der Überlebende augenscheinlich den Verstand verloren hat und sich nicht an die Zeit in den Tunneln erinnern kann. Manzikert I. ist nach diesem Erlebnis stark traumatisiert und unfähig, seine Rolle als Anführer wieder zu übernehmen. Seine Frau zieht die für sie notwendig erscheinenden Konsequenzen und steckt die Bibliothek in Brand. Das Feuer breitet sich über die ganze Stadt aus, so dass am Ende alle Überreste der Kultur der „Grauhüte“ zerstört werden, bis auf den steinernen Altar, der vor der Bibliothek stand.

Eine Beschreibung der Inhalte der gesammelten Texte und somit eine Zuordnung zu einem bestimmten Bibliothekstyp sind nicht möglich, da die Schriften der Bibliothek in einer den Eroberern unbekanntem Schrift verfasst sind. Die Tatsache, dass die Regale zerstört sind und die verbleibenden Bücher im Raum verteilt herumliegen, macht auch Aussagen zur Systematik der Bibliothek unmöglich.

Zur Funktion der Bibliothek lässt sich sagen, dass der fiktive Verfasser Duncan Shriek überhaupt bezweifelt, dass es sich um eine Bibliothek handelt, also einen Raum, in dem Schriften gesammelt und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Er interpretiert den Raum als Ort religiöser Anbetung, die enthaltenen Bücher und Schriftrollen als religiöse Texte oder „Gebetsrollen“ (VANDERMEER 2005, S.83). Als Beweis seiner These führt Shriek (bzw. VanderMeer) an, dass noch während die Eroberer die Bibliothek in Augenschein nehmen, Grauhüte immer wieder Bücher aus den Räumen entfernen und verbrennen, was er als eine Art religiösen Ritus interpretiert. Nach dem Wiederauftauchen Manzikerts I. aus den Tunnelsystemen, also kurz vor der Vernichtung der Bibliothek sind alle Schriften, Regale und sonstigen Gegenstände aus den Räumen verschwunden. Auch die nur in der Bibliothek wachsenden violetten Pilze ordnet der fiktive Autor einem religiösen, rituellen Gebrauch zu. Trotz all dieser Aussagen wird das Gebäude im Text aber weiterhin als Bibliothek bezeichnet.

Durch diese scheinbare Widersprüchlichkeit zwischen Benennung und Interpretation der Funktion des Gebäudes lässt sich die Darstellung der Bibliothek ganz klar dem remythisierenden Motiv der Bibliothek als sakralem Ort zuschreiben. Vordergründig handelt es sich um eine Bibliothek, in der Schriften und Wissen gesammelt und verwahrt werden. Ihre Funktion besteht aber nicht darin, dieses Wissen zu Ordnen und verfügbar zu machen, vielmehr ist es ein Ort religiöser Handlungen, die an den vorhandenen Schriften durchgeführt werden, worauf auch der vor dem Gebäude errichtete Altar hinweist.

Das zweite erkennbare Motiv ist das der labyrinthischen Bibliothek. Der Raum an sich wird als groß beschrieben, allerdings nicht als besonders verwinkelt und unübersichtlich. Durch die beschriebene Unordnung des Raumes und das Unverständnis bezüglich des Inhalts der vorhandenen Bücher entsteht aber trotzdem ein Gefühl der Überforderung und des Ausgeliefertseins. Dieses Gefühl wird zusätzlich verstärkt durch den Zugang zu dem unterirdischen Tunnelsystem, in das die Menschen dem „Grauhut“-Priester folgen. In diesem System unterirdischer Gänge wird die Elitetruppe der Eroberer aufgerieben, ihr Anführer verliert ob der Komplexität und Unübersichtlichkeit des Tunnelsystems den Verstand. Nach der Entdeckung

dieser Tunnel ruft das Bibliotheksgebäude bei Passanten und Besuchern ein unbestimmtes Gefühl der Furcht hervor. Die Bibliothek ist der Zugang zu einem Ort, der jenseits der menschlichen Vorstellungskraft liegt, dessen Gesetze und Ordnung sie nicht verstehen, und denen sie hilflos ausgeliefert sind. Für die Grauhüte aber ist gerade dieses Labyrinth der letzte Zufluchtsraum, den sie aufsuchen können, als die Menschen ihre Stadt übernehmen. Für sie sind die labyrinthischen Gänge keineswegs furchterregend oder verwirrend. Die Bibliothek ist vielmehr der Zugang zum letzten Schutzraum, der ihnen vor den körperlich überlegenen Menschen geblieben ist. Aus dieser Perspektive bedient die Darstellung der Bibliothek das Motiv des Rückzugsraumes, in den man vor der bedrohlichen Außenwelt fliehen kann.

Ein weiteres erkennbares Motiv ist das der brennenden Bibliothek, und zwar im ganz klassischen Sinne. Mit dem Brand der Bibliothek werden das gesammelte Wissen einer Kultur und damit die Kultur an sich endgültig ausgelöscht. Durch den Brand wird auch der Zugang zum unterirdischen Tunnelsystem zerstört, in den sich die letzten überlebenden „Grauhüte“ zurückgezogen haben. Damit ist auch eine Wiederkehr der Besiegten unmöglich. Auch wenn die Schriftträger und sonstigen Gegenstände in diesem Text vor dem Brand aus der Bibliothek entfernt wurden funktioniert sie dennoch als Symbol für die besiegte Kultur, ihr Brand also für deren endgültige Vernichtung. Die brennende Bibliothek repräsentiert hier den Machtwechsel, der stattfindet, die endgültige Übernahme der Stadt durch die Menschen.

5. Fazit

In den untersuchten Romanen der Hobbit-Presse des Klett-Cotta Verlages sind Bibliotheken durchaus ein Thema. Die Recherche im Rahmen der vorliegenden Arbeit ergab, dass in 15 der insgesamt 108 lieferbaren Titel aus dieser Reihe eine Bibliothek im Text auftaucht, was einem Anteil von ca. 14% entspricht. Von diesen 15 Romanen wird das Motiv der Bibliothek in fünf Romanen genutzt, um dem Text über eine reine Schauplatzbeschreibung hinaus eine weitere Bedeutungsebene hinzuzufügen, wobei im Fall von „Otherland“ Beschreibungen zwei verschiedener Informationseinrichtungen zu finden sind. (Im Folgenden wird die erste beschriebene Informationseinrichtung, die im RL über das Internet abrufbaren Datenbanken, „Otherland 1“ genannt, die zweite Bibliothek, auf die die Protagonisten im Netzwerk selbst stoßen als „Otherland 2“) In den übrigen Texten ist die Bibliothek reiner Schauplatz der im Text beschriebenen Handlung, ohne eine metaphorische oder symbolhafte Funktion zu übernehmen. In allen 15 Titeln lässt sich allerdings beobachten, dass die Darstellungen mit der tatsächlichen Arbeit und Struktur heutiger Bibliotheken nur wenig gemein haben. Details zu Struktur und Organisation der Bibliotheken, wie etwa die Aufstellung der vorhandenen Literatur oder eine zugrunde liegende Systematik werden in keinem Fall beschrieben. Wie in Kapitel 3. ausgeführt, soll in dieser Arbeit eine Untersuchung der Bibliotheksdarstellung mit dem Schwerpunkt auf der Verwendung des Motivs als Spiegel seiner Entstehungszeit durchgeführt werden. Fast alle der zur weiteren Auswertung in dieser Arbeit ausgewählten Romane, in denen die Bibliothek detailliert genug beschrieben wurde, um eine Analyse vorzunehmen, sind Ende der Neunziger Jahre des 20. Jahrhunderts entstanden. was den in Kapitel 2.2. dargestellte Zeiten des Umbruchs und der Unsicherheit entspricht. Eine Ausnahme scheint der 1946 in Großbritannien erstmals veröffentlichte Roman „Gormenghast“ zu sein. Bedenkt man aber, dass dieses Erscheinungsdatum nur ein Jahr nach dem Ende des 2. Weltkriegs liegt, lässt sich die in Kapitel 2.2 aufgestellte Theorie der Bibliotheksdarstellung als Spiegel einer Zeit der Umwälzungen und Unsicherheit durchaus bestätigen. Auch nach dem Ende des 2. Weltkriegs wurden, besonders in Europa, die bislang beherrschenden

Machtpositionen aufgehoben und die politischen und gesellschaftlichen Strukturen neu gebildet.

Von sechs als Motiv verwendeten Bibliotheken/Informationseinrichtungen werden vier als sakrale, heilige Räume beschrieben (Otherland 2, Der Steinkreis des Chamäleons, Greatwinter, Die Stadt der Heiligen und der Verrückten). Diese remythisierende Form der Darstellung entspricht nicht nur der beobachteten Darstellungen in anderen Literaturformen dieser Zeit. Sie erscheint gleichzeitig als typisch für Fantasyliteratur, deren Grundlagen unter anderem in den Mythen verschiedener Kulturen liegen, und deren Anliegen es ist, das Bedürfnis der Menschen nach Mythen zu befriedigen, nachdem dieses durch das Aufblühen der Wissenschaften und dem damit einhergehenden Bedeutungsverlust der Religionen im Alltag nicht mehr befriedigt werden kann (Siehe Kapitel 4.2.3.). Das in einem dieser vier Romane (Der Steinkreis des Chamäleons) verwendete Motiv der „geheimen Bibliothek“ lässt sich als Zuspitzung dieser Remythisierung deuten. Das hier gesammelte Wissen ist einzig der Priesterschaft vorbehalten, wodurch der sakrale Charakter der Bibliothek noch verstärkt wird.

In drei der untersuchten Texte taucht das Motiv der Bibliothek als Labyrinth auf (Otherland 1, Der Steinkreis des Chamäleons, Die Stadt der Heiligen und der Verrückten). Dieses häufige Auftauchen des labyrinthischen Bibliotheksmotivs lässt sich als Spiegel der zentralen gesellschaftlichen Ängste der Menschen im Entstehungszeitraum dieser vier Romane lesen, die alle in den späten neunziger Jahren des 20. Jahrhunderts geschrieben wurden. Diese Zeit ist geprägt durch die rasant steigende Bedeutung der neuen Medien und insbesondere des Internets. Das aus dieser Entwicklung hervorgegangene Überangebot an Informationen wird in den Romanen aufgegriffen, indem der daraus resultierende Informationsüberschuss als Labyrinth dargestellt wird.

Diese Entwicklung wird auf andere Art in drei der untersuchten Texte beschrieben (Otherland 1, Otherland 2, Greatwinter), in denen das Motiv der Bibliothek ganz direkt als Spiegel ihrer Entstehungszeit funktioniert, wobei in Otherland 1 eine Überschneidung mit dem labyrinthischen Motiv zu finden ist. Während die Darstellung in Otherland 2 eher indirekt auf die neuen Anforderungen eines wachsenden

Informationsangebotes eingeht, indem die dort beschriebene Bibliothek als Anhäufung unübersetzten und damit nutzlosen Wissens präsentiert wird, werden in *Otherland 1* und *Greatwinter* ganz direkt neue Medien genutzt und die durch diese entstehenden Probleme auch in der Welt des Lesers aufgegriffen

Die beiden Motive der Bibliothek als Schutzraum vor der Außenwelt und der brennenden Bibliothek tauchen in den untersuchten Texten nur in Verbindung auf, und zwar in zwei der ausgewählten Romane (*Gormenghast*, *Die Stadt der Heiligen* und *der Verrückten*). Der existierende Schutzraum der handelnden Personen wird beide Male durch einen Brand zerstört. Die Zerstörung des letzten sicheren Rückzugsraumes und die Machtübernahme durch von außen eindringende Kräfte lassen, insbesondere durch die Koppelung der beiden Motive, den Schluss zu, dass auch hier die Angst vor Veränderungen im Lebensumfeld der Autoren dargestellt wird.

Das Motiv der Bibliothek als Gedächtnis der Menschheit taucht nur ein einziges Mal auf (*Otherland 2*). Die Mehrheit der hier beschriebenen Romane ist gegen Ende des 20. Jahrhunderts entstanden, einem Zeitraum, in dem immer mehr Informationen immer freier zugänglich werden. Hieraus kann man folgern, dass in diesen Zeiten des Informationsüberschusses das Konzept der Allwissenden Bibliothek nicht mehr relevant und/oder erstrebenswert erscheint. Die Gesellschaft, in der die Autoren leben, hat eher mit dem Problem eines Überangebots an Informationen zu kämpfen. Der Mythos der Vollständigkeit führt in diesem Fall direkt zum Motiv der labyrinthischen Bibliothek, da das gesammelte Wissen nicht nutzbar ist. Die größte Herausforderung ist hier nicht, möglichst viel Wissen zu sammeln, sondern das vorhandene Wissen zu sortieren und zu filtern. Dem entspricht das nur einmalige Auftauchen des oben angeführten „Geheimen Bibliothek“. In den Entstehungszeiten der Romane gibt es kein geheimes Wissen mehr, jede mögliche Information ist theoretisch für jeden zugänglich.

Insgesamt gesehen entsprechen die verwendeten Motive in den hier untersuchten Romanen in Art und Darstellung durchaus denen in anderen Formen der Literatur und funktionieren auch in dieser Literaturgattung als Spiegel ihrer Entstehungszeit.

Eine größere Abweichung, die bei der Untersuchung eines so speziellen Genres wie der phantastischen Literatur zu erwarten gewesen wäre, lässt sich nicht feststellen. Obwohl gerade Fantasyliteratur in dem Ruf einer gewissen Weltabgewandtheit und des Eskapismus steht, werden hier doch immer wieder Bezüge zum realen Umfeld und der Lebenswelt der Autoren und Leser hergestellt und gesellschaftliche Probleme aus dieser Realität thematisiert. Als einziger für diese Gattung typischer Punkt erscheint die häufige Verwendung des remythisierenden Bibliotheksmotivs, das aber ebenfalls als Spiegel gesellschaftlicher Probleme benutzt wird. Dabei bleibt die Darstellung der Bibliotheken auch hier, ebenso wie in anderen Literaturgattungen, fast immer weit vom realen Arbeitsalltag in Bibliotheken entfernt. Eine Ausnahme bildet der Roman „Greatwinter“, in dem moderne und real existierende Strukturen eines Bibliothekssystems dargestellt werden. Ein weiterer Unterschied in der Darstellung findet sich hier in der Wahrnehmung der gespiegelten Umbrüche. Während in den anderen untersuchten Texten die medialen Umbrüche und der daraus resultierende Informationsüberschuss eher als beängstigend empfunden und dargestellt werden, werden hier der beschriebene Einsatz neuer Medien („Kalkulator“) und die damit verbundenen Veränderungen als durchaus positiv bewertet und führen am Ende sogar dazu, die Menschen zweier zuvor isolierter Kontinente miteinander zu verbinden.

Abschließend lässt sich sagen, dass keine größeren Unterschiede in der Darstellung von Bibliotheken in den verschiedenen Literaturformen finden lassen. Auch in der Fantasyliteratur dient die Bibliothek hauptsächlich als reiner Schauplatz, oder als Motiv, das auf eine weitere Bedeutungsebene des Textes verweist. Auch die Verwendung und die Darstellung der Motive unterscheiden sich im Großen und Ganzen nicht voneinander, in jedem Fall aber dienen sie dazu, Probleme und Entwicklungen aus dem gesellschaftlichen Umfeld der Autoren zu thematisieren. Die größte Gemeinsamkeit aller Bibliotheksdarstellungen scheint aber die Entfernung der Beschreibungen von der realen Arbeitswelt einer Bibliothek zu sein.

Literaturverzeichnis

BEGER 2004

Beger, Gabriele: Bibliothek 2007, Gütersloh: Verl. Bertelsmann-Stiftung, 2004. – 3892047030

BORGES 2008

Borges, Jorge Luis: Die Bibliothek von Babel, Stuttgart: Reclam, 2008. - 978-3-15-009497-6

CLUTE 1997

Clute, John: The encyclopedia of fantasy, London: Orbit, 1997. – 1857233689

DAEMMRICH 1995

Daemmrich, Horst S.; Daemmrich, Ingrid G.: Themen und Motive in der Literatur, Tübingen [u.a.]: Francke [u.a.], 1995. - 3825280349 (UTB Gb.); ; 9783825280345; ; 3772017347 (Francke Gb.)

DICKHAUT 2005

Dickhaut, Kirsten; Rieger, Dietmar; Schmelz-Schneider, Cornelia: Bücher in Bibliotheken - Bibliotheken in Büchern.In: biblos 54 (2005) S. 13-25

DÖHMER 1984

Döhmer, Klaus: Merkwürdige Leute, Würzburg: Königshausen und Neumann, 1984. – 3884791648

DURST 2001

Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur, Tübingen [u.a.]: Francke, 2001. - 3772027660 (kart.)

FEIGE 2003

Feige, Marcel: Das neue Lexikon der Fantasy, Berlin: Schwarzkopf und Schwarzkopf, 2003. - 3896025287 (Pb.)

FRIEDRICHS 2003

Friedrichs, Nadine: Faszination Fantasy, Hamburg: 2003.

GANTERT 2008

Gantert, Klaus; Hacker, Rupert: Bibliothekarisches Grundwissen, München: Saur, 2008. - 9783598117718

HAUTOP 1982

Hautop, Christian: Es war einmal, Schondorf a.A.: Roloff und Seeßen, 1982.

JEFFVANDERMEER 2007

jeffvandermeer.com: Ecstatic Days, 2007. Online-Ressource:
<http://www.jeffvandermeer.com/about/>. [Stand: 2007] (Abruf: 02.06.2010)

KLETT-COTTA 2009a

Klett-Cotta: Tad Williams, 2009. (a) Online-Ressource: http://www.klett-cotta.de/autoren_w.html?&uid=8&cHash=07e8487df8. [Stand: 2009] (Abruf: 02.06.2010)

KLETT-COTTA 2009 b

Klett-Cotta: Sean McMullen, 2009. (b) Online-Ressource: http://www.hobbitpresse.de/SeanMcMullen_autor1313.php. [Stand: 2009] (Abruf: 02.06.2010)

KLETT-COTTA 2010 a

Klett-Cotta: Geschichte des Klett-Verlags, 2010. (a) Online-Ressource: http://www.klett-cotta.de/verlagsgesch_klett.html. [Stand: 2010] (Abruf: 02.06.2010)

KLETT-COTTA 2010 b

Klett-Cotta: Klett-Cotta Verlagsgeschichte, 2010. (b) Online-Ressource: http://www.klett-cotta.de/verlag_geschichte.html. [Stand: 2010] (Abruf: 02.06.2010)

KLETT-COTTA 2010 c

KLETT-COTTA: Geschichte des Cotta-Verlags, 2010. (c) Online-Ressource: http://www.klett-cotta.de/verlagsgesch_cotta.html. [Stand: 2010] (Abruf: 02.06.2010)

MARZIN 1982

Marzin, Florian F.: Die phantastische Literatur, Frankfurt am Main [u.a.]: Lang, 1982. – 3820471561

McMULLEN 2006

McMullen, Sean; Schwarzer, Jochen: Greatwinter 1 : Seelen in der grossen Maschine, Stuttgart: Klett-Cotta, 2006. - 360893779X

MERVYN 2009

mervynpeake.de: Mervyn Peake, 2009. Online-Ressource: <http://www.mervynpeake.org/biography.html>. [Stand: 2009] (Abruf: 02.06.2010)

PEAKE 1982

Peake, Mervyn; Charpentier, Annette: Gormenghast 1 : Der junge Titus, Stuttgart: Hobbit-Presse Klett/Cotta, 1982. – 3608950702

PINTO 2001

Pinto, Ricardo: Der Steinkreis des Chamäleons 1 : Die Auserwählten, Stuttgart: Klett-Cotta, 2001- - 3608932410

RICARDO 2009

ricardopinto.de: Ricardo Pinto, 2009. Online-Ressource: <http://www.ricardopinto.com/biography/index.php>. [Stand: 2009] (Abruf: 02.06.2010)

RIEGER 2002

Rieger, Dietmar: Imaginäre Bibliotheken, München: Wilhelm Fink Verlag, 2002. – 3770536797

ROSA 2007

Rosa, Catarina Caetano da: Bibliotheken von Babel: Wunsch- und Albtraum des unendlichen Wissensraumes, 2007. Online-Ressource: <http://subs.emis.de/LNI/Proceedings/Proceedings110/gi-proc-110-079.pdf>. [Stand: 2007] (Abruf: 02.06.2010)

STOCKER 1997

Stocker, Günther: Schrift, Wissen und Gedächtnis, Würzburg: Königshausen und Neumann, 1997. – 3826013093

TADWILLIAMS 2009

tadwilliams.de: Tad Williams, 2009. Online-Ressource: http://www.tadwilliams.de/tad_williams.html. [Stand: 2009] (Abruf: 02.06.2010)

TODOROV 1992

Todorov, Tsvetan: Einführung in die fantastische Literatur, Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl., 1992. - 3-596-10958-2

VANDERMEER 2005

VanderMeer, Jeff; Simon, Erik: Stadt der Heiligen und Verrückten, Stuttgart: Klett-Cotta, 2005. - 3608937730

VODOSEK 1993

Vodosek, Peter: Bibliothek - Kultur - Information, München [u.a.]: Saur, 1993. - 3598221754

VODOSEK 1999

Vodosek, Peter: Bibliotheken in der literarischen Darstellung, Wiesbaden: Harrassowitz, 1999. - 3447041870

WANG 1989

Wang, Weiguo: Bibliotheken als soziale Systeme in ihrer Umwelt, Köln: Greven, 1989. – 3774305668

WEINREICH 2007

Weinreich, Frank: Fantasy, Essen: Oldib-Verl, 2007. - 9783939556039

WILLIAMS 1998

Williams, Tad: Otherland 1 : Stadt der goldenen Schatten, Stuttgart: Klett-Cotta, 1998. - 3608934219

WILLIAMS 2000

Williams, Tad: Otherland 3 : Berg aus schwarzem Glas, Stuttgart: Klett-Cotta, 2000. – 3608934235

Anhang: Verzeichnis der untersuchten Titel mit Bibliotheksbeschreibungen

BAKKER 2007

Bakker, Richard Scott: Der Krieg der Propheten 2: Der Prinz aus Atrithau, Stuttgart: Klett-Cotta, 2007. - 9783608937848

BRUST 2003

Brust, Steven: Yendi, Stuttgart: Klett-Cotta, 2003. - 3608934707

HELM 2004

Helm, Gesa: Die Spur des Seketi, Stuttgart: Klett-Cotta, 2004. - 9783608936902

DE LARRABEITI 2007

De Larrabeiti, Michael: Die Borribles, Stuttgart: Klett-Cotta, 2007. – 9783608937879

MAGUIRE 2008

Maguire, Gregory: Wicked: Die Hexen von Oz ; die wahre Geschichte der bösen Hexe des Westens, Stuttgart: Klett-Cotta, 2008. - 9783608938111

McMULLEN 2006

McMullen, Sean; Schwarzer, Jochen: Seelen in der grossen Maschine, Stuttgart: Klett-Cotta, 2006. - 360893779X

PEAKE 1982

Peake, Mervyn; Charpentier, Annette: Gormenghast, Stuttgart: Hobbit-Presse Klett/Cotta, 1982. – 3608950702

PINTO 2001

Pinto, Ricardo: Der Steinkreis des Chamäleons, Stuttgart: Klett-Cotta, 2001- - 3608932410

VANDERMEER 2005

VanderMeer, Jeff; Simon, Erik: Stadt der Heiligen und Verrückten, Stuttgart: Klett-Cotta, 2005. - 3608937730

VANDERMEER 2008

VanderMeer, Jeff: Shriek, Stuttgart: Klett-Cotta, 2008. - 9783608937787

WHITE 2004

White, Terence H.: Der König auf Camelot, Stuttgart: Klett-Cotta, 2004. - 3608037137

WILLIAMS 1998

Williams, Tad: Otherland 1: Stadt der goldenen Schatten, Stuttgart: Klett-Cotta, 1998. - 3608934219

WILLIAMS 2000

Williams, Tad: Otherland 3 : Berg aus schwarzem Glas, Stuttgart: Klett-Cotta, 2000. - 3608934235

WILLIAMS 2009

Williams, Tad: Die Drachen der Tinkerfarm, Stuttgart: Klett-Cotta, 2009. - 9783608938210

WILLIAMS 2010

Williams, Tad: Das Geheimnis der großen Schwerter 1 : Der Drachenbeinethron, Stuttgart: Klett-Cotta, 2010. - 978-3-608-93866-1

Erklärung

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangabe kenntlich gemacht.

(Christiane Heigl)