

# May, Markus/Baumann, Michael/Baumgartner, Robert/Eder, Tobias (Hrsg.): Den Drachen denken. Liminale Geschöpfe als das Andere der Kultur

Drachen scheinen die Menschen seit jeher zu faszinieren – dies zeigt sich auch im vorliegenden Sammelband, der auf eine Tagung im Jahr 2016 zurückgeht: *Liminal Creatures – Figurationen des Drachen als das Andere (in) der Kultur*, herausgegeben von Markus May, Michael Baumann, Robert Baumgartner und Tobias Eder. Die Autoren der Aufsätze beleuchten die phantastischen Geschöpfe von der frühgeschichtlichen Zeit bis in die Gegenwart, auch unter dem Aspekt ihres Daseins als Schwellenwesen. Hierbei werden Bereiche der Kultur-, Literatur- und Medien- und Geschichtswissenschaften bedient.

## Inhalt

Der Sammelband unterteilt sich in drei Abschnitte: Die dem Vorwort folgenden fünf Kapitel des ersten Abschnitts widmen sich historischen Drachen, die als Grundlage der modernen dienen. Moderne (und postmoderne) literarische Drachen werden in den fünf Kapiteln des zweiten Abschnitts betrachtet, bevor sich der dritte Abschnitt in drei Kapiteln filmischen Drachen und denen aus Computerspielen zuwendet, sodass hier ein breites Spektrum abgedeckt wird.

Im Vorwort zeigt Markus May das lange Dasein der Drachen auf – von der Ur- und Frühgeschichte bis in die Gegenwart. May weist hierbei auf die tragenden Rollen der Drachen in modernen Werken hin. Den Untertitel "Liminale Geschöpfe als das Andere der Kultur" erläutert er zumindest teilweise als selbsterklärend: Der Drache ist ein Gegenstück zum Menschen, ein Konkurrent. Nachvollziehbar und ausführlich beschreibt er die Vorstellung des Drachen als Feind des christlich geprägten Europäers; gleichzeitig gelte der Drache als faszinierend. Insgesamt liefert May hier eine eindeutige Darstellung des Drachen als "das [...] Andere" (S.12). Der Begriff des "Liminalen" (ebd.) ist nicht selbsterklärend, weshalb May diesen ausführt: Der Drache ist ein "Schwellenwesen" (ebd.); diese Schwellen können nach May sowohl in topographischen Grenzen als auch in der symbolischen Abgrenzung eines Raums liegen. Ein Beispiel für das Dasein als Schwellenwesen liegt in der teilweise vorhandenen Sprachfähigkeit der Drachen, wodurch sie als Hybridfigur zwischen Mensch und Tier stehen. Darüber hinaus wird durch die Drachen die Grenze zwischen Natürlichem und Übernatürlichem infrage gestellt.

## Kritik

Johannes Bach wendet im ersten Beitrag des Sammelbandes – "Drachen im alten Mesopotamien" – zurecht kritisch ein, dass das heutige Wort "Drache" nicht unkritisch auf mesopotamische Konzepte angewandt werden darf, da die Vorstellungen dieses Wesens zur damaligen Zeit stark von den heutigen differieren. Bach schlüsselt die Namen der mesopotamischen Drachen über die Zusammensetzung der sumerischen und akkadischen Silben auf und beschreibt im Folgenden insbesondere den *muš?uššu* inklusive seiner Geschichte. Diese bringt er auf den Punkt. Das Kapitel ist auch ohne Vorwissen für den Laien verständlich.

Bachs Ausführungen werden von Norina Auburger durch eine Kurzfassung der Geschichte um Marduk und Tiamat sinnvoll ergänzt; gleichzeitig leitet sie damit ihr Kapitel zu Drachenkampf und Drachentötern ein. Auburger beschreibt im Anschluss, wie elementar die Personifizierung des Drachen als Teufel für das Verständnis der heiligen Drachentöter ist. Die Legenden stellt sie insbesondere am Beispiel des wohl bekanntesten Drachentöters, dem heiligen Georg, vor. Daneben geht sie aber auch auf den heiligen Philippus vor sowie auf die heilige Margarethe als weibliche Drachenbezwingerin – in der heutigen Zeit ein wichtiges Beispiel, um zu zeigen, dass auch Frauen bereits in mittelalterlichen Legenden eine wichtige Rolle gespielt haben. Die Gegenüberstellung von Heiligenlegenden und Heldenepik rundet sie ab, indem sie zusammenfassend auf Parallelen und Differenzen der Gattungen verweist.

Matthias Teichert beschäftigt sich in seinem Aufsatz im Wesentlichen mit dem Drachen Fáfnir. Auf die im Untertitel seines Aufsatzes genannten weiteren Drachen der altwestnordischen Heldenepeik sowie auf die Wiederaufnahme dieser Wesen in der modernen Populärkultur geht er in nur sehr geringem Ausmaß ein. Teichert verweist darauf, dass sich Drachen von Würmern zu Flugdrachen gewandelt haben – der Vergleich verschiedener nordischer Sagen führt schließlich zu einem breiten Drachenspektrum. Weiter führt Teichert an, dass der Drache insbesondere durch seine Flugfähigkeit als Motiv für die "Automobilistik, Luftschiffahrt und Astronautik" (S. 71) fungiere – dieser Übergang wirkt holperig, als habe Teichert keinen gelungeneren Weg gefunden, den Bogen zu schlagen. Der folgende angekündigte Blick auf moderne Ausprägungen beinhaltet zu viele Bezüge auf Autos u.Ä., statt den Blick den modernen literarischen Drachen zuzuwenden, von denen er Smaug zu Beginn des Aufsatzes wenigstens erwähnt hat. Ob die von Teichert betrachteten Autos tatsächlich moderne Drachen sind, ist meiner Meinung nach streitbar – der Blick auf die "Reprisen in der modernen Populärkultur" (S. 61) wäre bspw. mit Verweisen auf heutige literarische oder filmische Drachen sicherlich ausbaufähig gewesen.

Zu Beginn ihres Aufsatzes "Wie viel Drache braucht ein Held?" zeigt Andrea Schindler schlüssig auf, warum eine allgemeingültige Definition des Fabelwesens Drache problematisch ist und weist dabei auf die Schwierigkeit hin, das heutige Verständnis von Drachen beim Lesen eines mittelalterlichen Textes auszublenken. Ihr Ausgangsbild für den mittelalterlichen Drachen ist das Konrads von Megenberg, dies bezieht sie auf die mittelalterlichen Bezeichnungen für Drachen und geht im Folgenden von diesen Bezeichnungen aus. Nach einem kurzweiligen Überblick über einige Drachen des Mittelalters mit anschaulichen Textauszügen konstatiert Schindler, dass der Drache häufig eine narrative Funktion erfüllt, indem er zur Identitätsentwicklung des Helden beiträgt. Im Fazit stellt sie fest, dass Drachen selbst nicht liminal sind, dass jedoch der Drachenkämpfer eine Schwellenphase auslöst oder terminiert, und schlägt gelungen in den letzten Sätzen den Bogen zur Antwort auf die Titelfrage des Aufsatzes.

Matthias Langenbahn fragt im Kapitel "Mensch und Monster" nach dem Wesenskern des Drachen und weist auf die unterschiedliche Rezeption der Drachen in verschiedenen Kulturkreisen hin. Zu diesem Zweck gibt er gelungene kurze Überblicke über die Drachen in Ost und West, die für das Verständnis der folgenden Abschnitte ausreichend sind. Langenbahn beobachtet, dass Drachen in der Moderne grundsätzlich zunehmend individualisiert sind und dass trotz des sich wandelnden Drachentypus das Bild des bösen Drachen erhalten bleibt. Insgesamt fasst Langenbahn den Drachen über seine verschiedenen Ausprägungen dennoch als facettenreiches Wesen zusammen.

Bereits bei der ersten Betrachtung von Markus Mays Aufsatz "Zur Wiederkehr der Drachen" fällt auf, dass dieser Aufsatz nicht in Abschnitte unterteilt ist, wodurch es schwierig ist, sich einen Überblick zu verschaffen. May beschreibt über sechs Seiten den Aufbau, die Sprache und die Rezeption von Döblins *Berge Meere und Giganten*, bevor er das erste Mal auf Drachen zu sprechen kommt. Auch der Teil über Turmalin, den er als elementar für die folgenden Erläuterungen bezeichnet, könnte deutlich kürzer gefasst sein. In seinem Aufsatz fragt May danach, wie es naturwissenschaftlich vertretbar sei, die bei Döblin vorkommenden Wesen als Drachen zu bezeichnen, und zieht seinen Schluss plausibel aus Reichholfs Erklärungsmodell der Drachen: Die Deckungsgleichheit von Drache und Mensch bei Döblin geht mit Reichholfs Modell einher, in welchem auch dieser die These vertritt, dass es sich bei Drachen um die Menschen selbst handelt: Die Menschen haben die Vorstellung von Drachen erzeugt, um bspw. andere Menschen von im Bergbau gewonnenen Schätzen fernzuhalten.

Maren Bonacker widmet sich im Kapitel "Es hausen Drachen in unseren Wäldern...", wie der Titel suggeriert, den Drachenfiguren, die in "unserer" Welt leben, anstatt in einer Fantasy-Welt. Dabei stellt sie fest, dass diese Drachen häufig klein und niedlich sind (vgl. S. 134f.), dass sie für Kinder, die ein Außenseiterdasein fristen, sehr wichtig sind, und dass sie als vollkommen natürliche Figuren vorkommen (vgl. S. 136), dass sie aber andererseits im Verborgenen in unserer Welt leben (vgl. S. 130f.). Der letzte Punkt führt Bonacker über Astrid Lindgrens *Der Drache mit den roten Augen* zu Cornelia Funkes Werken *Die große Drachensuche* und *Drachenreiter*, welche sie angemessen zeitgemäß unter dem Aspekt der Umweltproblematik interpretiert. Ihr Fazit schließt sie mit der Voraussage, dass Drachen in der Literatur immer zu finden sein werden – es sei nur fraglich, in welcher Form, da sie sich fortwährend verändern.

Eine interessante Fokusverschiebung nimmt Eva-Maria Kleitsch in "Smärg oder die Amoralität Phantásiens" vor: Anstatt mit dem bekannten Glücksdrachen Fuchur aus Endes *Die unendliche Geschichte* macht sie sein direktes Gegenstück Smärg zum Gegenstand ihres Aufsatzes. Allerdings benutzt sie Smärg mehr als „Aufhänger“, um sich eigentlich mehr mit dem zweiten Thema ihres Titels auseinanderzusetzen. Einer

langen, etwas zu ausführlichen Zusammenfassung der ersten 17 Kapitel der *Unendlichen Geschichte* folgt ein ausführlicher Teil zu Endes ästhetischen Konzeptionen, aus welchen Kleitsch drei verschiedene Moral-Systeme entwickelt – die soziale, die ästhetische und die fiktionale Moral, welche sie in Teilen auf Smärg, aber auch auf andere Figuren der Geschichte anwendet.

Christian Ehring behandelt in seinem Aufsatz "Fire and Blood" die Funktionen der Drachen in *A Song of Ice and Fire*. Wie die meisten anderen Autoren beschreibt auch er, wenn zwar nicht unbedingt einen Wandel, so aber zumindest eine Neuinterpretation der Drachen in der heutigen Zeit. Seinen Aufsatz unterteilt er in logische Abschnitte, die es dem Leser ermöglichen, sein Vorgehen bei der Frage nach den Funktionen der Drachen nachzuvollziehen: Nacheinander beschäftigt er sich mit dem Äußeren der Drachen und ihrer Bedeutung für die fiktionale Geschichte, erläutert den Zusammenhang von Drachen und Magie, beschreibt die Identifikationsfunktion, welche die Drachen für Auserwählte haben, wendet sich weiteren Repräsentationsformen von Drachen in der Diegese zu und fragt abschließend nach einer klaren Funktionszuschreibung in der fiktionalen Geschichte. Schließlich kommt er zu dem Ergebnis, dass "die eine" Funktion der Drachen in der behandelten Welt nicht existiert, sondern dass Drachen auch hier vielfältige Wesen sind. Bei seinem Vorgehen strukturiert und formuliert Ehring seine Informationen und Erkenntnisse in solch klarer Weise, dass es selbst einem Nicht-Kenner von George Martins Büchern möglich ist, ihm zu folgen.

"Ungeheuer menschlich" nennt Michael Baumann seinen Aufsatz und bringt damit den Kern seiner Ausführungen zum Vorschein: Im Fantasy-Werk *Die Grenze des Möglichen* vom polnischen Autor Andrzej Sapkowski nimmt das Auftauchen von Drachen laut Baumann eine Schlüsselstellung ein; darüber hinaus sind aber vor allem die verschwimmenden Grenzen zwischen Mensch und Monster ein zentrales Motiv der gesamten Buchreihe. Inwiefern Hybridfiguren entstehen, zeigt Baumann an drachenartigen Eigenschaften des Hexers sowie am Mischdasein des Ritters Borch exemplarisch auf. Im Verlauf beschreibt er überdies die in der Geschichte genannten Funktionen der Drachen; beispielsweise sei die Existenz dieser Wesen als Feinde der Menschen notwendig, um die Entwicklung des Menschen über Herausforderungen voranzutreiben.

Der dritte Teil des Sammelbands (Drachen multimedial) beginnt mit einem Aufsatz Tobias Eders: "Schaulust, Tricktechnik und Spektakel". Eder liefert hier eine Übersicht über filmische Drachen, chronologisch von den Anfängen des Kinos bis heute. Hierfür führt er zuerst grundlegende Informationen über die frühen Kinos und die Tradition der französischen *Féeries* zum Verständnis von Méliès' Filmen aus, bevor er sich intensiv mit letztgenannten beschäftigt, auch mit der technischen Seite dieser Filme, in welchen Drachen als Monster bzw. Ungeheuer dargestellt werden. Auch bei seinem anschließenden Sprung in die 1920er Jahre und der Betrachtung der Filme *The Thief of Bagdad* (1924) und der *Nibelungen* (1924) bleibt er bei der These, dass Drachen in den von ihm behandelten Filmen als Faszinationsobjekte auftreten (vgl. S. 203).

Angesichts der Tatsache, dass Thomas Koebner sich in "Follow the screams!" vor allem mit Spielbergs Sauriern aus dessen *Jurassic Park*-Filmen auseinandersetzen möchte, ist die vollständige Inhaltsangabe von *King Kong* überflüssig. Der Verweis auf die dort auftauchenden Saurier hätte gereicht, insbesondere dadurch, dass Koebner selbst den Handlungsverlauf von *King Kong* als bekannt benennt. In der anschließenden Betrachtung von Spielbergs Filmen zeigt Koebner die deutliche Differenz zwischen Drachen und Sauriern auf, die – so banal sie auch klingen mag – durchaus relevant ist: Während Drachen Kunstfiguren sind, hat es Saurier tatsächlich gegeben. Durch diesen Umstand rücken Spielbergs Filme wenigstens in die Nähe unserer Realität. Die überdimensionalen Saurier seiner Filme treten laut Koebner als kaum bezwingbare Antagonisten auf – ein Bild, welches im zweiten Film durch die Familienbildung der Saurier geringfügig um sympathische Aspekte ergänzt wird.

Den Abschluss des Sammelbands bildet Robert Baumgartners Aufsatz "Become the Dragon", in welchem er Drachen im Computerspiel behandelt – ein Thema, welches ein Forschungsdesiderat darstellt. Wiederholt weist Baumgartner auf den Unterschied zwischen narrativer und ludischer Ebene des Spiels hin und fragt nach den Rollen bzw. Funktionen, welche Drachen auf diesen beiden Ebenen übernehmen. Zum besseren Verständnis dieser Erläuterungen stellt er in einer kurzen Tabelle die möglichen Figuren auf beiden Ebenen gegenüber, sodass die Unterschiede auch für Leserinnen und Leser, welche in den Computerspielen wenig bewandert sind, anschaulicher werden. In seiner Analyse betrachtet Baumgartner 88 Spiele aus dem Zeitraum zwischen 1979 bis 2016 und setzt in Zeitperiode 2 (1996-2011) einen Schwerpunkt auf dem Spiel *Drakengard*, wobei er stets die Frage mitführt, ob der Drache sich mit den Computerspielen

weiterentwickelt.

## Fazit

Der Sammelband ist eine wertvolle Ergänzung zur bestehenden Forschungsliteratur über Drachen, da in diesem Band bspw. Nischen wie die Behandlung bestimmter literarischer Drachen sowie insbesondere die Behandlung von diversen multimedialen Drachen Raum finden. Dabei stellen die Autoren jeder für sich und in der Gesamtbetrachtung ihrer Aufsätze die Vielfalt der mythischen Kreaturen dar, sowohl zur Zeit ihrer Ursprünge als auch über die Zeit hinweg bis zur Gegenwart. Seien es antike, mittelalterliche oder moderne Drachen – in diesem Sammelband finden sich bereichernde Erkenntnisse zu Geschichte, Gestalt, Funktionen und insbesondere dem Wandel der phantastischen Geschöpfe.

Das Buch ist plausibel aufgebaut, indem es die behandelten Drachen weitgehend chronologisch ordnet – dies ist insbesondere für den historischen Teil wichtig, da sich die Drachen über die Zeit größtenteils aus ihren Vorbildern entwickelt haben. Leider werden die ostasiatischen Drachen in diesem Sammelband nur marginal thematisiert und nicht tiefgreifend behandelt. Durch die drei breit aufgestellten Bereiche der historischen, modernen und multimedialen Drachen sollte dennoch jeder literaturwissenschaftliche oder medienaffine Drachenforscher in diesem Sammelband für ihn relevante Aufsätze finden. Die größtenteils umfangreichen Literaturlisten an den Enden der Aufsätze geben überdies Hinweise auf die aktuelle Forschungsliteratur.

Quelle: Christine Froese: Den Drachen denken. Liminale Geschöpfe als das Andere der Kultur. In: KinderundJugendmedien.de. Erstveröffentlichung: 05.06.2020. (Zuletzt aktualisiert am: 22.10.2021). URL: <https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/fachbuecher/4264-may-markus-baumann-michael-baumgartner-robot-eder-tobias-hrsg-den-drachen-denken-liminale-geschoepfe-als-das-andere-der-kultur>. Zugriffsdatum: 17.04.2024.