

# Durst, Sarah Beth: Die Macht der verlorenen Träume

Was passieren kann, wenn man Lebewesen aus Träumen in die reale Welt träumen kann, erfährt Sophie, als sie ihre entführten Eltern und zwei Schulfreundinnen retten muss und dabei auf die Hilfe von Traumwesen angewiesen ist. Sarah Beth Durst ist ein unterhaltsames Abenteuer für Leser ab 10 Jahren gelungen, das gekonnt phantastische Elemente in die dem Leser bekannte Welt einwebt.

## Inhalt

Sophies Eltern betreiben offiziell einen Buchladen namens Traumfänger. Der Name ist Programm, denn heimlich verkaufen sie noch etwas anderes, nämlich Träume. Egal ob schön, schaurig, böse oder verworren: Für jeden Traum gibt es einen Käufer, der akribisch in einem großen Buch vermerkt wird.

Die Träume, die Sophies Eltern verkaufen, fangen sie ein in Traumfängern, die sie allen Kunden, die ihren Laden betreten, schenken. So ist es auch Sophie möglich, drei Mitschüler von deren Alpträumen zu befreien. Die 'gebrauchten' Traumfänger sammelt sie wieder ein und bringt sie zu ihren Eltern, die aus den Traumfängern die Träume destillieren und in Flaschen abfüllen.

Als Sophie kleiner war, hat sie einen dieser Träume selbst getrunken, um endlich einmal träumen zu können, denn sie selbst ist nicht dazu in der Lage. Das hat dazu geführt, dass sie Monster herbei geträumt hat, ein pelziges Wesen, das auf den ersten Blick zunächst aussieht wie eine schwarze Katze, jedoch über deutlich mehr Zähne und sechs Tentakeln verfügt und fortan Sophies Freund ist.

Sophies Leben erfährt an ihrem zwölften Geburtstag eine plötzliche Wendung, als morgens ein seltsamer Kunde das Geschäft von Sophies Eltern betritt und sich für Träume interessiert. Als Sophie mittags aus der Schule kommt und ihren Klassenkameraden Ethan mitbringt, der von einem seltsamen Wesen bedroht wurde – das sich später als real gewordener Alptraum entpuppt –, sind ihre Eltern verschwunden, das Geschäft und die Wohnung verwüstet, die Traumdestille und die bösen Träume sowie die Alpträume ebenso.

Sophie und Ethan finden in dem seltsamen Kunden vom Morgen einen ersten Anhaltspunkt und machen sich mit Monster auf den Weg zu ihm. Bei dessen abgelegenen Haus angekommen, deutet nichts darauf hin, dass er in ein Verbrechen verwickelt sein könnte. Sophie, Ethan und Monster machen sich auf den Weg zurück nach Hause und werden von der Polizei angehalten und schließlich nach Hause eskortiert, weil zwei Kinder entführt wurden und keiner mehr zu später Stunde allein in der Stadt unterwegs sein soll. Wieder zu Hause erkennt Sophie, dass es sich bei den entführten Kindern um zwei Mitschülerinnen handelt, denen sie ebenfalls Traumfänger gebracht hat. Und langsam wird auch klar, dass Ethan in der Schule ebenfalls von einem Monster entführt werden sollte und dass der seltsame Kunde sehr wohl der Entführer sowohl der beiden Kinder als auch von Sophies Eltern sein muss. Retrospektiv wird Sophie klar, dass der rosafarbene Rucksack, den sie durch das Fenster gesehen hat, einer ihrer Mitschülerinnen gehört hat. Sophie, Ethan und Monster machen sich erneut auf den Weg zu dem einsamen Haus. Wird es ihnen gelingen, ihre Eltern aufzuspüren, ihre Mitschüler zu befreien und die gestohlenen Träume zurückzubringen?

## Kritik

Sarah Beth Durst hat eine unterhaltsame und packende Geschichte konzipiert, die man als Mix aus Detektiv-, Abenteuer-, Fantasy- und Schulgeschichte verstehen kann und deren Protagonisten durchweg überzeugen. Es sind vor allem die Nebenfiguren, die die Geschichte unerwartet unterhaltsam gestalten und dabei keineswegs ins Klischeehafte abrutschen. So muss an diesem Punkt unbedingt das – hier geflügelte – Einhorn Glitzerhuf genannt werden, das Sophie aus einem Traum herbei träumt, damit sie und Ethan zusammen mit Monster erneut zum Haus des seltsamen Traumkäufers kommen können. Die der Geschichte zugeneigten Leser mögen beim ersten Auftauchen von Glitzerhuf zunächst die Augen verdrehen

– immerhin hat auch hier der gegenwärtige Hype um Einhörner Einzug in die Geschichte gehalten – doch die Handlungen um das Einhorn entpuppen sich als unglaublich witzig und unterhaltsam, denn besonders hier wird mit Klischees virtuos gespielt. So stellt Monster fest, als er hört, dass Glitzerhuf sie alle zum Haus fliegen soll:

Es ist laut den Regeln der Physik gar nicht möglich [...]. [...] Seine Flügelspanne kann sein Körpergewicht niemals tragen. Eine Taube wiegt etwa ein halbes Kilo und hat eine Flügelspannweite von dreißig Zentimetern. Pferde wiegen im Durchschnitt über vierhundert Kilo. Er bräuchte eine Spannweite von gut dreihundert Metern. Außerdem haben Pegasi keine Hörner. Er ist kein reinrassiger Pegasus, sondern eine Promenadenmischung. Und er glitzert alles voll. (S. 176/177)

Und als nach erfolgter Rettung ihrer Mitschüler die Reise auf einem Regenbogen zurückgehen soll, fragt die gerettete Madison trocken: "Hat das Einhorn mit den Flügeln gerade einen Regenbogen gekackt? Ist das allen Ernstes passiert? Sagt mir, dass ich nicht spinne." (S. 206)

Sind die Nebenfiguren schon als gelungen zu bezeichnen (erwähnenswert sind auch die Kaninchen, die Sophie bei ihrem dritten Traum herbei träumt, und die in ihrer Beschreibung an die Optik der von Walt Disney gestalteten Kaninchen beispielsweise in *Bambi* oder *Schneewittchen* erinnern, jedoch in James Bond-Manier auf Erkundungstour gehen und maßgeblich zur Rettung aller Entführten beitragen), so gilt das auch für die Hauptfiguren. Sophie, ist aufgrund individueller Eigenschaften eine Identifikationsfigur: Sie wird als schüchterne Außenseiterin mit besonderen Fähigkeiten etabliert, die aufgrund eines Verbrechens gezwungen ist, aus ihrer Passivität hinaus aktiv tätig zu werden, so dass sie sowohl neue Freunde findet als auch ihre Eltern retten kann. Daneben ist es vor allem Monster, der für Unterhaltung sorgt und für Sophie ein verlässlicher Freund ist, der ihr beisteht und sie beschützt. Dursts Geschichte bietet Unterhaltung und Lesevergnügen pur, vor allem durch die lebhaften und unterhaltsamen Dialoge:

Glitzerhuf trottete an ihnen vorbei. Sein Horn glitzerte im Mondlicht. "Ist diese Art zu reisen nicht prachtvoll?"

Monster sträubte das Fell. "Ich würde es anders nennen."

"Hat das wilde Monster etwa Höhenangst?"

"Ich habe keine Höhenangst", erwiderte Monster. "Ich vertraue deiner glitzernden Ansammlung bunter Wassertropfen nur nicht. Ein Regenbogen ist ein optisches Phänomen, kein Transportmittel."

"Warum ist der einzig Vernünftige hier das Ding mit den sechs Armen?", fiepte Madison schrill.

"Tentakel", verbesserte Monster.

"Noch schlimmer."

"Man gewöhnt sich daran", sagte Ethan zu ihr. (S. 207)

Die der Phantastik entnommene Thematik – Lebewesen aus Träumen in die Realität träumen zu können – erinnert in der Konzeption an Cornelia Funkes *Tintenwelt*-Trilogie, in der Mo und Meggie Menschen und Gegenstände aus Büchern und Geschichten heraus- und auch wieder hineinlesen können, ist aber unbedingt als eigenständig zu verstehen und keineswegs als simpler Abklatsch aufzufassen. Im Gegenteil: Durch die Konzeption der aus der Perspektive eines heterodiegetischen Erzählers linear erzählten Geschichte entstehen zwei Welten, nämlich die des Traumes und die der Realität, die einzig Sophie in der Lage ist, zu verbinden, indem sie die Grenze zwischen diesen beiden Welten durchbricht. Sie kann Träume verändern und so das Traumgeschehen beeinflussen, so dass sie Lebewesen ansprechen und um Hilfe und folglich um den Übertritt in die Realität bitten kann. Die Grenze zwischen Traumwelt und Realität entpuppt sich für Sophie und für die herbei geträumten Wesen als eine durchlässige, und es ist interessant, dass im Verlauf der Handlung nicht nur Sophie in der Lage ist, Dinge aus Träumen in die Realität zu holen.

## Fazit

Sarah Beth Durst ist mit *Die Macht der verlorenen Träume* eine unterhaltsame Geschichte für LeserInnen ab 10 Jahren gelungen. Die Mischung aus vielen Genres überzeugt in jeder Hinsicht und hält so manche Überraschung bereit.

Leser\*innen können sich mit den vielschichtig und ausdifferenziert gestalteten Protagonist\*innen identifizieren und der linear komponierten Handlung folgen und werden zudem mit Klischees konfrontiert, mit denen die Autorin gekonnt spielt und die sie schlussendlich doch gekonnt bricht.

Quelle: Philipp Schmerheim: Die Macht der verlorenen Träume. In: KinderundJugendmedien.de.

Erstveröffentlichung: 03.10.2020. (Zuletzt aktualisiert am: 02.05.2022). URL:

<https://www.kinderundjugendmedien.de/kritik/kinderroman/2131-durst-sarah-beth-die-macht-der-verlorenen-traeume-2>. Zugriffsdatum: 19.04.2024.