

Durst, Sarah Beth: Die Macht der verlorenen Träume

Wenn die Wesen, die unsere Träume bevölkern, in die Wirklichkeit gelangen, dann können allerlei schöne wie schlimme Dinge passieren – umso empfehlenswerter ist es da, vor allem böse Träume einzufangen, bevor sie Schaden anrichten. Sarah Beth Dursts Kinderroman *Die Macht der verlorenen Träume* bastelt aus dieser Grundidee eine kurzweilige Abenteuergeschichte, der es ein wenig an dramatischer Fallhöhe mangelt.

Inhalt

Die Eltern der zwölfjährigen Protagonistin Sophie verkaufen in ihrem Buchladen namens "Traumfänger" nicht nur Bücher, sondern auch destillierte Träume in Flaschen. Gesammelt werden diese Träume mithilfe von Traumfängern – auf die Kultur der nordamerikanischen indigenen Bevölkerung zurückgehende Talismane; zu einem Kreis gebogenes Weidenholz, das von Fäden durchzogen ist. Sophies Eltern schenken ihren Kunden mit jedem Bücherkauf mindestens einen Traumfänger und gewinnen aus den zurückgebrachten, gebrauchten Exemplaren den Inhalt ihrer Traumflaschen:

Sie waren zum Wahrzeichen des Geschäfts geworden: Kauf ein Buch, dann bekommst Du einen Traumfänger geschenkt. [...] Und wenn er alt wird, wenn die Fäden aufribbeln oder schwächeln, bring ihn zurück, dann gibt es einen neuen! [...] Dann entnahmen Sophies Eltern ihnen die Rohträume und schütteten sie in die Destille, eine komplizierte Vorrichtung aus ineinander verwundenen Reagenzgläsern, Ventilen und Hebeln, die ganz hinten in der Werkstatt auf einem Tisch stand. Die Destille entzog den Traumfängern die Träume und verwandelte sie in Flüssigkeit, die in den Flaschen gesammelt wurde. (S. 25-26)

Die derart gewonnenen Träume werden von Sophies Eltern mittels eines Traumprojektors sortiert und dann an Kunden weiterverkauft, die auf der Suche nach bestimmten Träumen sind. Sophie hilft ihren Eltern, indem sie Traumfänger an einige ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler verteilt und auch Träume sortiert.

Sophie selbst hat nur ein Mal in ihrem Leben als kleines Mädchen geträumt, seitdem nie wieder. Das mag auch an dem Mitbringsel aus ihrem ersten Traum liegen: ein schwarzes Fellknäuel mit sechs Tentakeln, spitzen Zähnen und Lemurenaugen, das Sophie dementsprechend "Monster" nennt und das seitdem nicht von der Seite weicht. Seitdem wachen Sophies Eltern über das gefährliche Traumleben ihrer Tochter.

Eines Tages sind Sophies Eltern auf einmal verschwunden, ebenso wie die Flaschen, die Alpträume enthalten. Sophie kommt der Verdacht, dass die verstörenden Ereignisse etwas mit dem seltsamen Kunden zu tun haben, der erst vor kurzem im Laden war und bezeichnenderweise Herr Nachtmahr heißt. Zusammen mit Monster und ihrem neuen Freund Ethan versucht Sophie, ihre Eltern wiederzufinden. Dabei erhält sie überraschende Hilfe von ihren Mitschülerinnen Madison und Lucy, die wie Ethan eine besondere Fähigkeit mit Sophie teilen: Sie können Wesen und Gegenstände aus ihren Träumen in die Wirklichkeit überführen. Nach und nach kommen sie einem perfiden Plan auf die Spur: Herr Nachtmahr sammelt Alptraummonster, um sie in lukrativen Gladiatorenkämpfen aufeinander zu hetzen. Sophie und ihre Freunde tun nun alles, um ihn aufzuhalten, die Alptraummonster zu befreien und Sophies Eltern wiederzufinden.

Kritik

Das Traummotiv taucht in bemerkenswerter Vielfalt in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur auf, wobei es zwischen dem, was Tzvetan Todorov das Wunderbare und das Phantastische nennt, schillert: Vor allem in frühen Traumwirklichkeitsnarrativen wie *Nußknacker und Mausekönig* (1813), *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) oder *Peter and Wendy* (1904) ist gar nicht so klar, ob die weiblichen Heldinnen ihre Abenteuer nun im (Tag-)Traum oder *in realiter* erleben. Dursts erstmals 2015 unter dem Originaltitel *The Girl Who Could Not Dream* erschienener, 2017 auf Deutsch veröffentlichter Kinderroman nimmt die Idee der

Traumwelt hingegen wörtlich und folgt damit einem kleineren Trend in der jüngeren Kinderliteraturgeschichte, sind doch zuletzt Romane wie *Traumspringer* (Alex Rühle, 2019) oder *Traumdiebe* (Cherie Dimaline, 2020) erschienen, beschäftigen sich doch auch popkulturell massiv wirksame Filme wie *Inception* (Christopher Nolan, 2010) oder Dagobert-Duck-Comics wie *The Dream of a Lifetime* (Don Rosa, 2002) mit der Idee, Träume stehlen zu können oder sich buchstäblich in Traumwelten aufzuhalten.

Auf 313 kurzweilig geschriebenen, von Nadine Mannchen ebenso kurzweilig ins Deutsche übersetzten Seiten erzählt Durst ein spannendes Abenteuer, dem es allerdings etwas an äußerer Fallhöhe fehlt: Herr Nachtmahr ist letztendlich schlicht ein korrupter Kleingangster mit unschönen Familienproblemen. Da ist es gut, dass Sophie eine Protagonistin mit Identifikationspotenzial ist, denn was kann für Kinder schlimmer sein als das Verschwinden der eigenen Eltern?

Der heimliche Star von *Die Macht der verlorenen Träume* ist allerdings Monster: ein quirliges, intelligentes, treues und vor allem witziges Albtraumhaustier, das nicht nur an vielen Stellen für *comic relief* und somit Entspannung sorgt, sondern oft als Kinderretter in der Not auftritt. Niedlich auch die rosa Kaninchen und ein glitterfelliges Einhorn namens Glitzerhuf, die von den Kindern als Helferfiguren aus der Traumwelt rekrutiert werden. Charme gewinnen diese Figuren auch dadurch, dass Durst an ihnen zumindest im Ansatz durchspielt, welches Verwirrpotenzial dem Wechsel zwischen Traumwelt und wirklicher Welt innewohnt.

Wie so oft der Fall in der zeitgenössischen Kinderliteratur mischt der Roman verschiedene Genres: *Die Macht der verlorenen Träume* ist zum einen eine klassisch gestrickte phantastische Abenteuergeschichte, die davon erzählt, was so alles passiert, wenn phantastische Wesen aus einer (in diesem Fall geträumten) Sekundärwelt ihr Unwesen in der primären Alltagswelt treiben, dabei für ähnlich viel Chaos sorgen wie das Sams von Paul Maar, und nur eine Bande mutiger Kinder mit besonderen (magischen) Fähigkeiten in der Lage ist, das Chaos zu meistern. Eingebettet in diese Makroerzählung sind zum anderen eine Außenseitergeschichte und Familiendramen: Sophie und ihre Freunde sind alle auf ihre Weise allein und finden erst aneinander Freundschaft und Geborgenheit außerhalb des Familienkreises. Dieser ist zugleich eine Quelle vielfältiger Sorgen und Probleme, die von den Geheimhaltungsmaßnahmen in Sophies Familie, kindlicher Einsamkeit mit zwar wohlhabenden, aber nie präsenten Eltern (Ethan) über das seelisch niederschmetternde Leben mit einer lebensbedrohlich erkrankten Schwester (Madison) reichen. Auch der Antagonist, Herr Nachtmahr, ist in einem Familiendrama gefangen, das sich erst in der finalen Konfrontation enthüllt.

Schade ist, dass die "Dreamcatcher"-Symbolik, die sich Dursts Roman zu Nutze macht, letztlich nur erzählerische Staffage ist. Traumfänger wurden ursprünglich in *Native American*- bzw. *First Nations*-Kulturen als Schutzzauber bzw. Talismane eingesetzt, die als solche Neugeborene und Kinder schützen sollen. Böse Träume verfangen sich demzufolge im Netz (in der Ojibwe-Sprache: asabikeshiinh), während gute Träume zu ihren Träumenden durchdringen können. Auf dieser Symbolik fußt der Plot von *Die Macht der verlorenen Träume*, ähnlich wie Gina Mayers *Das Hotel der verzauberten Träume*; weiter auserkundet wird sie aber nicht, sondern nur wortwörtlich genommen: Denn die bösen Träume richten im Erzähltext ja in der Tat Schaden an in der Welt, in der sie sich materialisieren.

Fazit

Mit *Die Macht der verlorenen Träume* ist Sarah Beth Durst eine pfiffige Variation einer Traumwirklichkeitserzählung gelungen. Die Geschichte lebt vom imaginativen Potenzial ihrer Grundidee und von den niedlichen bis furchterregenden tierischen Sidekicks. Und am Ende wird alles gut; dementsprechend dürften Kinder ab zehn Jahren ihren Spaß mit dem Kinderroman haben.

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/4782-durst-sarah-beth-die-macht-der-verlorenen-traeume>. Zugriffsdatum: 24.04.2024.