

# Erzählerische Funktion der magisch-mythologischen Motiven in Preußlers Roman „Krabat“

---

Lijović, Ana Marija

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:142:287542>

Rights / Prava: [In copyright](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2022-12-06**



Repository / Repozitorij:

[FFOS-repository - Repository of the Faculty of Humanities and Social Sciences Osijek](#)



Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Jednopedmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti

nastavničkog usmjerenja

Ana Marija Lijović

Pripovjedna funkcija magično-mitoloških motiva u Preußlerovu Romanu „Krabat“

Diplomski rad

Mentor: doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2020.

Sveučilište J. J. Strossmayera u Osijeku

Filozofski fakultet Osijek

Jednopedmetni diplomski studij njemačkog jezika i književnosti

nastavničkog usmjerenja

Ana Marija Ljović

Pripovjedna funkcija magično-mitološki motiva u Preußlerovu Romanu „Krabat“

Diplomski rad

Humanističke znanosti, filologija, germanistika

Mentor: doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2020.

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek  
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek  
Abteilung für deutsche Sprache und Literatur  
Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur – Lehramt  
Ein-Fach-Studium

Ana Marija Lijović  
Erzählerische Funktion der magisch-mythologischen Motive  
in Preußlers Roman „Krabat“  
Diplomarbeit

Geisteswissenschaften, Philologie, Germanistik

Mentor: doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2020.

J.-J.-Strossmayer-Universität in Osijek  
Fakultät für Geistes- und Sozialwissenschaften Osijek  
Abteilung für deutsche Sprache und Literatur  
Diplomstudium der deutschen Sprache und Literatur – Lehramt  
Ein-Fach-Studium

Ana Marija Lijović

Erzählerische Funktion der magisch-mythologischen Motive

in Preußlers Roman „Krabat“

Diplomarbeit

Geisteswissenschaften, Philologie, Germanistik

Mentor: doc. dr. sc. Tihomir Engler

Osijek, 2020.



## IZJAVA

Izjavljujem s punom materijalnom i moralnom odgovornošću da sam ovaj rad samostalno napravila te da u njemu nema kopiranih ili prepisanih dijelova teksta tuđih radova, a da nisu označeni kao citati s napisanim izvorom odakle su preneseni. Svojim vlastoručnim potpisom potvrđujem da sam suglasna da Filozofski fakultet Osijek trajno pohrani i javno objavi ovaj moj rad u internetskoj bazi završnih i diplomskih radova knjižnice Filozofskog fakulteta Osijek, knjižnice Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku i Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu.

U Osijeku, datum

ime i prezime studenta, JMBAG

23.10.2020.

*Ana Marija Džuric*

0122225161

## **Zusammenfassung**

In der vorliegenden Diplomarbeit wird der Roman *Krabat* von Otfried Preußler analysiert, indem auf die mythologischen und magischen Elemente von Preußlers Werk eingegangen wird. Zuerst werden Angaben zum Leben und Wirken von Otfried Preußler dargeboten, wonach der Roman selbst vorgestellt wird. Daraufhin folgt die Darstellung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur als Genre, bzw. die Struktur und die Modelle sowie die wichtigsten Motive dieser Literatur werden aufgezählt und analysiert.

Im zentralen Teil der Arbeit werden übernatürliche Romanelemente analysiert, zum einen die mythologische Grundlage des Romanstoffes, die hier mittels Cassirers Mythentheorie besprochen wird, zum anderen magische Motive, die Preußler in seinen Roman einbaut. Abschließend wird zusammenfassend hervorgehoben, warum man Preußlers Roman *Krabat* zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur zählt.

**Schlüsselwörter:** *Krabat*, magische Motive, mythologisches Bewusstsein, Otfried Preußler, phantastische Kinder- und Jugendliteratur



## Inhaltsverzeichnis

1. Einführung .....	1
2. Otfried Preußler und sein Roman.....	3
2.1 Preußlers Leben und Wirken .....	2
2.2 Entstehung und Inhalt von Preußlers <i>Krabat</i> .....	4
3. Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur .....	7
3.1 Zur Entstehung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur .....	7
3.2. Struktur und Motive der phantastischen Literatur .....	8
3.3. Motive der phantastischen Literatur .....	10
4. Der Aufbau des Übernatürlichen im <i>Krabat</i> -Roman .....	11
4.1. Die Sagenstruktur als Erzählrahmen des Romans über Krabat .....	111
4.2 Die mythologischen Grundlagen des Romanstoffes.....	133
4.3. Magische Motive im <i>Krabat</i> -Roman.....	155
4.3.1 Motiv des Zauberbuches – Koraktor .....	156
4.3.2 Motiv der schwarzen Schule.....	167
4.3.3 Motiv des Gevatters .....	17
4.3.4 Der Drudenfuß .....	18
4.3.5 Die Raben .....	19
5. Schlusswort .....	20
Literaturverzeichnis .....	<b>Pogreška! Knjižna oznaka nije definirana.</b>

## 1. Einführung

Schon von klein auf mag ich Geschichten, die die Grenzen der Realität überschreiten. Für mich begann diese Liebe zur phantastischen Literatur mit Rowlings *Harry Potter und der Stein der Weisen*, so dass ich daraufhin schon im Kindesalter Werke aus dem Bereich der phantastischen Literatur wie Funkes *Tintenherz*, Endes *Die unendliche Geschichte*, Riordans *Percy-Trilogie* und Giers *Edelstein-Trilogie* gelesen habe. Als ich zwölf Jahre alt war, begegnete ich auch Preußlers *Krabat*, weil dieser in Deutschland, wo ich die Schule besuchte, als Pflichtlektüre gilt. Die Geschichte vom Zauberschüler, der sich von den schwarzen Künsten verführen lässt, diese erlernt und den Meister mit der Hilfe seiner Brüder und Freunde bekämpft, wurde zu meinem Lieblingsbuch. Die Lehrerin erklärte uns, wie *Krabat* entstanden ist und wie lange Preußler an diesem Roman gearbeitet hat. Als sie dann noch erklärte, dass der Romantitel eigentlich „Kroate“ bedeutet, fühlte ich mich als einzige Kroatin in einer deutschen Klasse sehr stolz. Der zweite persönliche Grund, weshalb ich Preußlers Roman als Thema meiner Arbeit wählte, liegt darin, dass auch meine Brüder – wie der Autor selbst – als junger Mensch in den Krieg ziehen musste.

Ziel dieser Diplomarbeit ist es zu beweisen, dass der Roman *Krabat* als solcher ein Teil der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur ist. Am Anfang der Arbeit steht die Darstellung des Lebens von Otfried Preußler. Weiterhin wird der Inhalt von Preußlers Roman *Krabat* wiedergegeben, und die Auswirkung der Entstehungszeit des Werkes auf den Textstoff bearbeitet. Es folgt eine Aufklärung des Genres der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. In der Arbeit wird auf unterschiedliche, im Romantext angewandte Erzählformen hingewiesen, die mit verschiedenen Motiven verbunden sind. Viele Literaturtheoretiker haben sich mit der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur auseinandergesetzt und entsprechende Modelle und Strukturen entworfen. Diese Modelle und Strukturen werden besprochen und am Beispiel von Preußlers *Krabat* dargestellt. Daraufhin basiert die Arbeit auf dem Übernatürlichen im Roman *Krabat*, wo man die Sagenstruktur als Erzählrahmen des Werkes ansieht. Die mythologischen Grundlagen werden definiert und durch Beispiele erläutert. Weiterhin wird der Begriff des mythologischen Bewusstseins anhand von Beispielen aufgeklärt. Beide dieser Grundlagen werden anhand von Ernst Cassirers Theorien erklärt und bearbeitet. Es werden auch die magischen Elemente in dem Werk definiert und mit Beispielen unterstützt. Abschließend werden die in der Arbeit aufgezählten übernatürlichen Motive noch einmal zusammengefasst und besprochen.

## 2. Otfried Preußler und sein Roman *Krabat*

### 2.1 Preußlers Leben und Wirken

Otfried Preußler kam am 20. Oktober 1923 im nordböhmischen Reichenberg zur Welt. Schon von klein an zeigt Preußler ein großes Interesse an Büchern und Erzählungen. Seine Eltern waren beide Lehrer: Sein Vater Joseph Preußler unterrichtete an einer Schule für körperlich und geistig behinderte Kinder, während seine Mutter Erna Preußler Deutsch, Geographie und Geschichte unterrichtete (vgl. Preußler 2010: 13).

Im Nachhinein stellte sich heraus, dass seine Großmutter den wichtigsten Einfluss auf sein literarisches Leben hatte, indem sie ihm Geschichten und volkstümliche Märchen aus seiner unmittelbaren Umgebung sowie mündliche Erzählungen, die von Generation zu Generation weitergegeben wurden, erzählte. Aber auch sein Vater Joseph übte einen großen Einfluss auf sein literarisches Wirken aus, denn er war begeisterter Heimatforscher und Volkskundler. Genau in diesen heimatbezogenen Erzählungen wird Preußler seine Inspiration finden, daraus werden seine sagenumwobenen Geschichten über Hexen, Zauberer, Wassermänner und Gespenster entstehen.<sup>1</sup> Preußler bezeichnet seine Kindheit in Tschechien als „herrlich unbeschwert“ (Preußler 2010: 13).

Seine Ausbildung hat er auf der Kriegsschule in Dresden absolviert, wonach er als Leutnant nach Rumänien an die Front geschickt wurde. 1944 gerät Preußler in Gefangenschaft, er verbrachte dort fünf Jahre. Im gleichen Jahr schrieb er *Erntelager Geyer*, einen Text, der auf seinen Erfahrungen aus dieser Zeit beruht (vgl. Preußler 2010: 50). Während seines Aufenthaltes dort, bekam er eine Postkarte von seinem Mädchen, das mit seiner Familie nach Rosenheim in Bayern gezogen war. 1949 wird er entlassen und kommt nach Rosenheim. Er heiratete im gleichen Jahr (vgl. ebd. 72-73).

Preußler absolviert danach die Ausbildung zum Volksschullehrer an der Pädagogischen Hochschule in München. In seinem Unterricht bemerkt er, dass seine Schüler an seinen Geschichten sehr interessiert sind. Damit er sich finanziell um seine wachsende Familie kümmern kann, arbeitet er noch als radelnder Reporter für Lokalzeitungen und schreibt Theaterstücke für Laienspielgruppen. Zu dieser Zeit entsteht auch seine Zusammenarbeit mit dem Süddeutschen (Kinder-)Rundfunk: „Damals habe ich gemerkt, dass Kinder meine Geschichten mögen – und dass sie die Geschichten offenbar brauchen. Da bin ich endgültig zum Geschichtenerzähler geworden.“ (Preußler: 2010: 92)

---

<sup>1</sup> <http://www.preussler.de/portrait/1923-bis-1941/>, abgerufen 13.09.2020

1956 veröffentlichte Preußler den Roman *Der kleine Wassermann* und im Jahr darauf folgt *Die kleine Hexe*. *Der Räuber Hotzenplotz* erscheint im Jahr 1962, während die Fortsetzungen der Abenteuer des Räubers 1969 unter dem Titel *Neues von Räuber Hotzenplotz*, 1973 unter *Hotzenplotz 3* und 1967 unter *Der Räuber Hotzenplotz und die Mondrakete* erschienen sind. Im Jahr 1967 wurde *Das kleine Gespenst* veröffentlicht. Vier Jahre später, 1971, erscheint auch der Roman *Krabat*. 1978 entsteht *Die Flucht nach Ägypten*, Preußlers erster Roman, worin er sich an das erwachsene Publikum wendet.<sup>2</sup> Viele Werke von Preußler werden verfilmt, darunter 2013 *Das kleine Gespenst* und 2018 *Die kleine Hexe*. Der *Krabat*-Roman wurde sogar mehrmals verfilmt: 1977 in Regie von Karel Zeman zum ersten Mal und 2008 zum zweiten Mal in Regie von Marco Kreuzpaintner.<sup>3</sup>

Preußlers *Der kleine Wassermann* war sein erster großer Erfolg. Vor ihrer Veröffentlichung erzählt er die Geschichte seinen Töchtern und sogar seinen Schülern. Der Autor, berichtete dass alle Kinder, den er die Geschichten über den kleinen Wassermann erzählte, diese liebten. Dies bringt Preußler auf die Idee, dass er diese Erzählung auch in Form eines Buches veröffentlicht (vgl. Preußler 2010:104). Aus einem ähnlichen Grund entsteht auch die Geschichte über die kleine Hexe: Um seiner jüngsten Tochter die Angst vor bösen Hexen zu nehmen, schreibt Preußler *Die kleine Hexe*. Preußler veröffentlicht 1962 den Roman über den Räuber Hotzenplotz, ohne zu wissen, dass er noch drei weitere Titel über diesen Räuber schreiben wird. Denn Preußler hat im ersten Romanteil vergessen, den von den Lesern geliebten Dackel Wasti zurück zu verwandeln. Daraufhin schreiben ihm Kinder aus allen Teilen Deutschlands und fordern eine Fortsetzung, um zu erfahren was weiter mit dem Hund passiert. Deshalb schreibt Preußler 1969 den zweiten Romanteil unter dem Titel *Neues vom Räuber Hotzenplotz* und 1973 gleichfalls auf die Bitte der jungen Leserschaft den dritten *Hotzenplotz*-Roman.<sup>4</sup>

Neben der umfangreichen Korrespondenz, die Otfried Preußler mit seinen Lesern führt, schreibt er in Folgejahren noch viele Erzählungen und Romane. Interessant scheint auch das Buchprojekt zu sein, das er in Zusammenarbeit mit seiner Tochter Regne Stigloher unter dem Titel *Der kleine Wassermann - Frühling im Mühlenweiher* im Jahr 2011 veröffentlichte.

Preußler starb in familiärer Umgebung am 18. Februar 2013 in Priem am Chiemsee. Seinen schriftlichen Nachlass hinterließ er der Berliner Staatsbibliothek. Seine Tochter Susanne Preußler-Bitsch organisierte eine Übergabe seines Nachlasses und die Bibliothek bedankt sich für die

---

<sup>2</sup> <http://www.preussler.de/portrait/1970-bis-1979/>, abgerufen 17.09.2020

<sup>3</sup> <http://www.preussler.de/medien/filme/>, abgerufen 17.09.2020

<sup>4</sup> <http://www.preussler.de/portrait/1955-bis-1969/>, abgerufen 13.09.2020

Schenkung so, dass sie jedes Jahr vom 22. bis zum 26. Oktober *Tage von Otfried Preußler* samt einer großen Ausstellung organisiert.<sup>5</sup>

## 2.2 Entstehung und Inhalt von Preußlers *Krabat*

Die Basis von *Krabat* ist eine alte sorbische Volkserzählung. Preußler lernt diese in der Bibliothek seines Vaters kennen, in einem Sagenbuch. *Krabat* ist eine Sage, das bedeutet, dass sie zeitlich und geographisch lokalisierbar ist, und zwar spielt sie sich im 17. Jahrhundert in der Oberlausitz in der Nähe von Hoyerswerda und Kamenz ab. Die Lokalisation hat Preußler übernommen, da er selbst aus der Gegend stammt, jedoch die Schwarze Elster zu diesem Zeitpunkt nie besucht hatte (vgl. Preußler 2010: 184). Preußler meint dazu, „dass sich [s]eine Schilderungen der Landschaft auf sehr wenige, allerdings markante und typische Einzelheiten beschränken, die es dem Ortskundigen ermöglichen, das tatsächliche, im vertrauten Bild seiner Heimat hineininterpretieren“ (ebd.: 185). Nicht nur die Lokalisierung war Preußler so wichtig, sondern auch die Glaubwürdigkeit des Müllerwerks. Er informierte sich zur Mühlentechnik im 17. Jahrhundert, und sein Freund Michael Jaksch, der zufällig einer der letzten Müller auf den böhmischen Mühlen war, half ihm bei dem verstehen des Müllerwerks. Aber nicht nur das, sondern auch das Leben der Gesellen auf der Mühle stimmt mit der historischen Wirklichkeit überein (vgl. ebd.: 183). Preußler nahm die Inspiration für die Namen der Gesellen auch aus der Lausitz, er suchte nach Namen oder Namens Kürzungen die in der Zeit oft vorkamen. Preußler arbeitete mit Unterbrechungen zehn Jahre an seinem *Krabat*. Er selber beschreibt seinen Roman:

Mein *Krabat* ist keine Geschichte, die sich nur an junge Leute wendet, und keine Geschichte für ein ausschließlich erwachsenes Publikum. Es ist die Geschichte eines jungen Menschen, der sich mit finsternen Mächten einlässt, von denen er fasziniert ist, bis er erkennt, worauf er sich da eingelassen hat. Es ist meine Geschichte, die Geschichte meiner Generation und die aller jungen Leute, die mit der Macht und ihren Verlockungen in Berührung kommen und sich darin verstricken. (Ebd.: 185)

*Krabat* wurde bis heute in 37 Sprachen übersetzt und hat viele internationale Preise erhalten. In deutschen Schulen wird *Krabat* seit Jahren als Pflichtlektüre gelesen, meistens in den 6. oder 7. Klassen, je nach Bundesland unterschiedlich. In Baden-Württemberg wird er in der 7. Klasse gelesen und als Unterrichtsmaterial wird oft der Film benutzt oder wird der Romanstoff als Theaterstück aufgeführt.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> <http://www.preussler.de/portrait/1990-bis-2013/>, abgerufen 13.09.2020

<sup>6</sup> <https://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/sprachen-und-literatur/deutsch/unterrichtseinheiten/prosa/jugendbuch-unterstufe/preussler-krabat>, abgerufen am 10. 10. 2020.

Im Roman werden Ereignisse eines vierzehnjährigen Jungen geschildert, der als Waise und Bettler mit zwei weiteren Jungen in der Neujaarszeit verkleidet als drei Könige in der Gegend von Hoyerswerda von Dorf zu Dorf zieht und um Unterkunft und Essen bittet. Sofort am Anfang des Romans steht ein Traum von Krabat, worin ihn elf Raben samt einer Stimme in die Mühle von Schwarzkollm rufen. Krabat folgt dieser Stimme und kommt zur Mühle. Dort erwartet ihn der Meister, der ihm anbietet, eine Lehre bei ihm zu machen, was Krabat auch annimmt.

In der Mühle leben elf Gesellen, darunter auch der Altgeselle namens Tonda. Krabat plagt Träume in der Mühle, unter anderem einer, worin er aus der Mühle fliehen möchte, jeder Weg jedoch, den er nimmt, endet wieder vor der Mühle. Der Meister teilt Krabat mit, dass er in seiner schwarzen Kammer die Gesellen in die schwarze Magie einzuführen pflegt. Jeden Freitagabend lernen die Lehrlinge Zaubersprüche aus dem magischen Buch namens Koraktor. An dem Karfreitag verordnet der Meister den Jungen, zu zweit an einen Ort zu gehen, wo ein gewaltsamer Tod stattgefunden hat, und dort die ganze Nacht zu verbringen. Krabat wird zusammen mit Tonda zu Bäumels Tod geschickt. Von dort aus hören sie dem Karfreitagsumzug zu, worin Mädchen ein Lied singen. Hier sieht Krabat zum ersten Mal Kantorka, in die er sich später auch verlieben wird.

Tonda und Krabat bilden eine starke Beziehung zueinander, Tonda versucht Krabat vor dem Meister zu schützen. Nach dem eigenartigen Besuch des Gevatters, vor dem sogar der Meister Angst hat, passieren in der Mühle merkwürdige Dinge. Krabat macht die Erfahrung, dass solche Dinge in der Mühle immer wieder und immer öfter passieren. Wie sich das Ende des Jahres nähert, werden die Gesellen immer nervöser. In der Silvesternacht hört Krabat Schreie. Am Neujahr finden die Gesellen Tondas Leiche.

Im zweiten Teil des Romans erfährt man, dass Tondas Stelle als Altgeselle Hanzo einnimmt, sowie dass ein neuer Lehrling namens Witko dazu gekommen ist. Die Ankunft der Neulinge bedeutete für Krabat, dass seine Lehre fertig ist und er jetzt als Geselle in der Mühle arbeitet. Krabat erkennt, dass die Zeit in der Mühle anders verläuft als in der Welt um die Mühle herum. Es seien schon drei Jahre in der Außenwelt vergangen und nur ein Jahr in der Mühle.

Schnell kommt wieder der Karfreitag und damit die Wiederholung des Rituals, wonach die Jungen in Paaren zu einem Ort gehen, wo ein gewaltsamer Tod stattgefunden hat, um die ganze Nacht dort verbringen zu müssen. Dieses Mal geht Juro mit Krabat. Diesem gelingt es, seinen Körper zu verlassen und Kantorka zu besuchen, weil er sie sehen will. Juro schüttelt Krabat wach, weil dieser sehr lange nicht in seinen Körper zurückkehrt. Im Morgengrauen malen sich die Jungen einen

Drudenfuß auf die Stirn und kehren zur Mühle zurück. Dort müssen sie dem Meister Gehorsam schwören und so lange arbeiten, bis sie den Drudenfuß abgeschwitzt haben.

Nach einigen Tagen schickt der Meister Juro und Krabat auf den Viehmarkt. Juro soll sich in ein Pferd verwandeln und Krabat soll ihn verkaufen. Juro gelingt die Verwandlung aber nicht und Krabat bietet ihm an, sich an seiner Stelle zu verwandeln. Der Meister erfährt davon, kommt zum Viehmarkt und kauft Krabat von Juro für 100 Gulden ab, reitet Krabat zur Bestrafung wund.

Obwohl sich die Situation nach einiger Zeit beruhigt, verspürt Krabat einen immer größeren Hass gegen den Meister, den er einst bewunderte. Krabats Gedanken laufen immer wieder zur Kantorka. Es wird ein weiterer Geselle namens Michal tot in der Mehlkammer gefunden. Krabat kommt mit der Zeit auf die Idee, dass es eine Notwendigkeit war, dass Tonda und Michal starben, obwohl ihm nicht klar ist, warum.

Im dritten Jahr kam anstelle von Michal der junge Lobosch, der mit dem Krabat früher durch Dörfer gezogen ist. Krabat arbeitet hart daran, die magischen Kräfte zu erwerben. Es ist wiederum der Karfreitag, Krabat und Lobosch gehen wieder zu dem Ort, von wo aus Krabat Kantorka am besten sehen kann. Krabat gelingt es, seine Gedanken an Kantorka zu übermitteln, wonach sie sich in ihren Träumen immer wieder begegnen, um sich zuletzt gegenseitig zu verlieben.

Juro erzählt Krabat, dass er aus dem magischen Buch herausgelesen hat, dass der Meister dem Gevatter jedes Jahr seinen besten Gesellen opfern muss. Ferner erklärt er ihm, dass es eine Möglichkeit gibt, wie er sich aus der Mühle und vom Meister befreien kann: Am letzten Jahrestag müsse Kantorka den Meister darum bitten, Krabat frei zu lassen, woraufhin sie Krabat von den elf anderen Raben zu unterscheiden habe. Sofern ihr das gelingt, wird Krabat frei und kann die Mühle verlassen. Krabat hat es zweimal abgelehnt, die Stelle vom Meister zu übernehmen. Wie abgesprochen kommt Kantorka am letzten Jahrestag und bittet um die Befreiung von Krabat. Sie besteht die Probe und befreit somit nicht nur Krabat, sondern auch alle anderen Müllerburschen. Die Mühle geht zusammen mit dem Meister bis Ende des Tages in Flammen auf.

### **3. Die phantastische Kinder- und Jugendliteratur**

#### **3.1 Zur Entstehung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur**

Die Wurzeln der phantastischen Literatur liegen gewiss zusammen mit den Wurzeln der Literatur überhaupt in den Urzeiten, als sich die heute unbekannteren Autoren Geschichten ausdachten und diese dann mündlich an die nächsten Generationen weitergereicht wurden. So entstanden Mythen und Sagen, Märchen und Legenden, die aus Geschichten über Götter, Zauberer und wundersame Wesen bestehen. Wenn eine Geschichte insbesondere über etwas unglaublich Wunderbares oder Übernatürliches berichtet, kann man sie schon deshalb als phantastische Literatur bestimmen.

E.T.A. Hoffmann (1776–1822) markiert mit seinen Wirklichkeitsmärchen den Beginn der kinderliterarischen Phantastik in Deutschland. Jedoch werden in der Folgezeit die von ihm geschaffenen Muster des phantastischen Erzählens in Deutschland nicht nachgeahmt und weitergeführt (vgl. Weinkauff/Glasenapp 2010: 96f). Anstatt dessen dienen in England die Texte von E.T.A. Hoffmann in Übersetzung als Basis für das Schaffen von Autoren wie z.B. Lewis Carroll, der *Alice im Wunderland* schreibt, oder von Pamela Lyndon, die Travers *Mary Poppins* entwirft. Auch in der Bundesrepublik wird die phantastische Kinderliteratur stark von ausländischen Autoren geprägt, u.a. auch durch Astrid Lindgrens *Pippi Langstrumpf* (1945).

In England und Amerika hat sich die phantastische Literatur als Fantasy weiterentwickelt. Erst in den 1950er Jahren entstehen auch deutschsprachige phantastische Werke wie Otfried Preußlers *Die kleine Hexe* (1956) oder Michael Endes *Jim Knopf* (1960). Ein großer Umbruch kam in den 1970er Jahren, als es zum Wiederaufblühen der realistischen und sozialkritischen Kinder- und Jugendliteratur kommt. Zu dieser Zeit kommt es auch zu einer Annäherung der phantastischen und realistischen Kinderliteratur, indem im Rahmen der realistischen Erzählweise nach phantastischen Elementen, Motiven und Charakteren gegriffen wird (vgl. ebd.: 112). Ein gutes Beispiel dafür ist *Momo* von Michael Ende und *Tim Thaler oder Das verkaufte Lachen* von James Krüss. Ein wichtiges Werk ist auch *Die Unendliche Geschichte*, weil darin die Grenze zwischen Fantasy und phantastischer Literatur verwischen wird.<sup>7</sup> Es sind die späten 1990er und Anfang der 2000er, in denen ein großer Zufluss an phantastischer Literatur zu verspüren ist. Junge Erwachsene und Jugendliche lesen immer mehr phantastischer Werke: die Barriere, dass nur Kinder solche Literatur lesen, wird letztendlich mit J. K. Rowlings *Harry Potter* und J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* durchbrochen.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> [https://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische\\_literatur.html](https://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html), abgerufen am 11. 10. 2020.

<sup>8</sup> [https://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische\\_literatur.html](https://www.rossipotti.de/inhalt/literaturlexikon/genres/phantastische_literatur.html), aufgerufen 11.10.2020



### 3.2. Struktur und Modelle der phantastischen Literatur

Die phantastische Literatur gilt bis heute als eine der populärsten Genres der Kinder- und Jugendliteratur. Viele Literaturforscher haben sich mit dieser Gattung auseinandergesetzt, mit zahlreichen Subgenres und Modellen des phantastischen Erzählens. Ende der 1950er Jahre wurden einige Definitionsversuche unternommen, es konnte aber keine einheitliche Definition aufgestellt werden. Die Literaturpädagoginnen Ruth Koch und Anna Krüger stellen fest,

dass sich Phantastik von Märchen vor allem durch das Vorhandensein von zwei Welten unterscheidet: Kennt das Märchen meist nur eine, nicht-realistische Welt, deren Vorhandensein von allen Akteuren als selbstverständlich angesehen und an keiner Stelle in Zweifel gezogen wird, existieren in phantastischen Erzählungen vielfach zwei Welten - eine wunderbare und eine der außerliterarischen Realität nachgebildete (Koch und Krüger zitiert in Weinkauff/Glasenapp 2010: 97).

Dass diese zwei Welten in der phantastischen Literatur aufeinandertreffen, bedeutet, dass es eine Beziehung zwischen diesen zwei Welten gibt. Dabei beziehen sich Koch und Krüger auf die phantastische Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts. Neben den beiden versuchten auch andere Literaturtheoretiker eine einheitliche Definition der phantastischen Literatur aufzustellen wie z. B. Tzvetan Todorov, der sich auf die Werke des 18. Jahrhunderts bezieht, das heißt, auf die Zeit der Romantik. Er stellt die Leser in den Vordergrund und meint: „Nur wenn die Unschlüssigkeit des Lesers auch während der Lektüre anhält, handelt es sich um einen phantastischen Text“ (ebd.: 98). Todorov stieß auf sehr viel Kritik, da es den Anschein erregte, dass das Phantastische für ihn keine Gattung war, sondern nur eine Verknüpfung zweier Gattungen. Seine Definition wird bis heute als die enge oder die minimalistische Theorie der phantastischen Literatur bezeichnet. Die gegenüberstehende Definition zu Todorovs war die von Gerhard Haas, der dafür plädierte, dass die phantastische Literatur nicht als Gattung, sondern als eine Form von bildlichem Denken zu verstehen ist. Diese Bestimmung bezeichnet man als maximalistische Definition der phantastischen Literatur (vgl. ebd.: 99).

Wie schon erwähnt, geht man in der Definition der phantastischen Literatur vom Strukturmerkmal dieses Genres aus, wonach es sich dabei um die Verbindung von einer realen Welt mit einer phantastischen handelt. Die Literaturforscherin Maria Nikolajeva bezieht sich in ihren Analysen gerade auf dieses Zwei-Welten-Modell der phantastischen Literatur. Sie sieht drei Möglichkeiten der Verbindung von diesen Welten (vgl. ebd.: 103).

Das erste Modell lässt die Handlung des Werkes in einer geschlossenen sekundären Welt spielen. Alle phantastischen Orte, Charaktere und Wesen leben in dieser Welt, haben Namen und sind ganz abgekoppelt von der primären Welt, d. h. von der real-fiktiven Welt. Meistens zeichnen Autoren sogar

eine Karte der Landschaft, um den Lesern das Zurechtfinden in der erfundenen Welt einfacher zu machen. Diese Welt existiert ganz alleine für sich, es gibt keine Verbindung zur primären Welt, dementsprechend auch keine magische Schwelle, die man überqueren muss, um in die phantastische Welt zu gelangen. Ein gutes Beispiel für diese Welt ist J. R. R. Tolkiens *Herr der Ringe* oder sehr viele Märchen wie *Rapunzel* von Gebrüder Grimm.

Das zweite Modell wäre eine offene Sekundärwelt, es besteht die Möglichkeit, von der primären (real-fiktiven) Welt in die sekundäre (phantastische) Welt zu gelangen. Meistens erfolgt dieses durch das Überqueren einer magischen Schwelle, die später noch eingängiger behandelt sein wird. Diese magische Schwelle kann von den Akteuren, die überwiegend kindliche Charaktere sind, problemlos überschritten werden. Von großer Wichtigkeit in einer solchen Form des Erzählens ist die Schwelle, die ins Erzählgut eingebaut wird, um die Reise zwischen den zwei Welten zu ermöglichen. Ein Beispiel dafür ist in Rowlings Romanserie Harry Potter, der, um auf den Bahnsteig 9 3/4 zu gelangen, die Wand zwischen den Bahnsteigen 9 und 10 bewältigen muss und die deshalb als eine Barriere dient, die die phantastische Welt von der realen nicht nur trennt, sondern auch abschirmt (vgl. Rowling 2017: 99-100). Als weitere Beispiele dafür sind E.T.A. Hoffmanns *Nussknacker und Mäusekönig* aber auch Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* zu erwähnen.

Ganz anders als die ersten beiden ist das dritte Modell. Hier entwickelt sich die Handlung nur in der realistisch dargestellten Primärwelt, in der ein phantastisches Wesen oder Figur aus einer sekundären (phantastischen) Welt auftaucht. Ein Beispiel dafür wäre *Pippi Langstrumpf* von Astrid Lindgren (vgl. Weinkauff/Glasenapp 2010: 104). Die gleichnamige Hauptfigur lebt in der „realen Welt“ bzw. in einer Welt, die nach den Schilderungen der Autorin sehr an unsere erinnert. Das kleine Mädchen lebt ganz ohne Eltern, jedoch charakterisiert sie außerordentliche Stärke und freches Benehmen. Neben diesem Text ist ein gutes Beispiel für das dritte Modell auch Travers *Mary Poppins*, die eine wundersame Gestalt in einer beinahe allzu realen Welt ist.

### **3.3. Motive der phantastischen Literatur**

Die Bedeutung eines Motivs in der Literatur ist ein sehr umfangreiches Thema, weshalb sich auch viele Literaturtheoretiker mit der Definition von Motiven befassten. Nach Lubkoll ist Motiv „die kleinste strukturbildende und bedeutungsvolle Einheit innerhalb eines Textganzen“<sup>9</sup> und zudem

---

<sup>9</sup> <http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/epik/1566-motiv>, abgerufen 12.10.2020

„eine durch die kulturelle Tradition ausgeprägte und fest umrissene thematische Konstellation“.<sup>10</sup> Man könnte sagen, dass Motive Bausteine sind, mit deren Hilfe in die Handlung eines Werkes ein Thema eingebaut wird.

Es gibt unzählige Motive, so auch in der phantastischen Literatur. Deshalb scheint es angebracht zu sein, sich auf diejenigen Motive zu konzentrieren, die in einer Reihe von Texten am häufigsten vorkommen, wie die oben schon genannte magische Schwelle, die Nikolajeva im zweiten Modell der phantastischen Literatur erwähnt. Die Schwelle dient als Umsteigepunkt zwischen der realen Primärwelt und der unbekannteren Sekundärwelt. Diese Schwelle hat viele Varianten, die permanent da sein können oder nur temporäre Erscheinungen darstellen können. Es kann sich dabei um eine Tür, ein magisches Objekt, eine Zeitmaschine, ein Traum oder um einen verzauberten Gegenstand handeln. So fungiert z. B. in Michael Endes *Die unendliche Geschichte* das Buch als magische Schleuse. In C. S. Lewis *Narnia* ist die Schleuse ein Kleiderschrank.

Das Motiv einer magischen Schleuse steht in Verbindung mit dem Motiv der Reise aus einer in die andere Welt. Man unterscheidet mehrere Reisemodelle: Das erste Modell wäre die lineare Reise, es ist eine einmalige Reise von der Primärwelt in die Sekundärwelt. Das zweite Modell ist eine zirkuläre Reise, wonach man aus der Primärwelt in die Sekundärwelt frei und so oft, wie man möchte, reisen kann (vgl. Weinkauff/Glasenapp 2010: 106).

Der Übergang durch die magische Schwelle kann auch als Teil der Traumhandlung erfolgen. Träume sind oft wichtige Motive in der phantastischen Erzählung. In der phantastischen Literatur werden aber auch oft Alpträume genutzt, um z. B. ein schreckliches Ereignis anzukündigen. Es gibt viele Möglichkeiten zum Einsatz des Traummotives in der phantastischen Literatur: Der Traum kann so als „Erklärungsstrategie“ dienen, wonach am Ende der Handlung alles nur als ein Traum erklärt wird (vgl. ebd.). Ein Beispiel dafür wäre *Lippels Traum* von Paul Maar. Dort ist der Hauptprotagonist Philipp, der im Text von seiner Reise durch das orientalische Morgenland träumt, mit seinen Kassenkameraden als Prinzen und Prinzessinnen reist und aus seiner Nachbarin Herbergsbesitzerin wird.

Abschließend kann man sagen, dass diese Strukturen und Modelle einen allgemeinen Rahmen erzeugen, in der die Werke der phantastischen Literatur, entstehen. Dazu kommen auch die wiederkehrenden Motive der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, die die Struktur dieses Genres unterstützen.

---

<sup>10</sup> <http://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/begriffe-und-termini/epik/1566-motiv>, abgerufen 12.10.2020

## 4. Der Aufbau des Übernatürlichen im *Krabat*-Roman

### 4.1. Die Sagenstruktur als Erzählrahmen des Romans über Krabat

Die Sage bezeichnet zunächst eine mündliche Erzählung. Meistens berichtet diese von einem unüblichen Ereignis, einer merkwürdigen Begegnung oder einem wunderbaren Charakter. Was eine Sage von Märchen oder Legenden unterscheidet, ist, dass die Sage immer eine genaue Ortsangabe (spielt in der realen Welt) und Zeitpunkt hat. Oftmals kommen auch bürgerliche Namen in den Sagen vor, diese haben die Funktion die Sage als glaubwürdiger herüberzubringen:

Das Märchen ist poetischer, die Sage historischer; jenes steht beinahe nur in sich selber fest, in seiner angeborenen Blüte und Vollendung; die Sage, von einer geringeren Mannigfaltigkeit der Farbe, hat noch das Besondere, daß sie an etwas Bekanntem und Bewußtem haften, an einem Ort oder einem durch die Geschichte gesicherten Namen. Aus dieser ihrer Gebundenheit folgt, dass sie nicht, gleich dem Märchen, überall zu Hause sein könne [...] (Grimm 2014: 1).

Ein gutes Beispiel für eine Sage ist der Text unter dem Titel *Die Kinder zu Hameln* von den Gebrüdern Grimm. Diese besagt, dass im Jahre 1284 die Stadt Hameln an einer Rattenplage litt. Es kam ein Mann in die Stadt, der wegen seines bunten Rockes den Namen Bundting trug. Er gab sich als Rattenfänger aus, und versprach den Bürgern, dass er die Stadt von den Ratten befreit, wenn er dafür bezahlt wird. Die Bürger und Bundting einigten sich, und Bundting nahm eine Pfeife und pfiff. Alle Ratten und Mäuse kamen aus den Häusern und folgten ihm in den Fluss Weser, wo diese ertranken. Als Bundting zurückkam und seine Bezahlung forderte, bereuten die Einwohner den versprochenen Lohn. Sie suchten nach Ausreden und dies machte Bundting zornig. Am 26. Juni kam der Bundting in der Gestalt eines Jägers mit rotem Hut zurück. Er pfiff wieder, jedoch kamen dieses Mal die Kinder im Alter ab 4 Jahren aus den Häusern, darunter auch die erwachsene Tochter des Bürgermeisters. Sie folgten ihm durch den Wald in die Berge bis alle verschwanden (vgl. Grimm 2014: 3). Es sind angeblich um 130 Kinder an diesem Tag verschwunden, was auch unter dem Datum vom 22. Juni im Stadtbuch vermerkt wurde: „Im Jahr 1284 nach Christi gebort to Hamel worden uthgevort hundert und dreißig Kinder dasülvest geborn dorch einen Piper under den Köppen verlor.“<sup>11</sup> Diese Sage spielt sich in der realen Welt der Stadt Hameln ab. Es gibt sogar weitere Quellen dazu, darunter ein Kirchenfenster, das der Bürgermeister im Jahr 1572 mit derselben

---

<sup>11</sup> <https://www.hameln.de/de/der-rattenfaenger/die-rattenfaengersage/die-sage-nach-den-bruedern-grimm/>, abgerufen am 07.10.2020

Überschrift beschriften ließ. Die Sage besteht aus allen Merkmalen, die eine Sage ausmachen. Sie hat eine reale Welt, einen wundersamen Charakter und einen genauen Zeitpunkt.

Somit kommen wir zu der Sage von Krabat. Diese wurde von vielen Autoren als Grundlage benutzt u. a. von Jurij Bržan, Měrcín Nowak-Njechorski und natürlich Otfried Preußler. Der Name Krabat lässt sich sprachgeschichtlich zurückverfolgen zu der derzeitigen Aussprache von Kroate (Crabaten oder Krabaten). Aufzeichnungen aus dem Jahr 1631 zeigen, dass es zu dieser Zeit noch slawische Stämme gab, die in der Nieder- und Oberlausitz siedelten. Der Kroate, um den es in der Sage geht, war der Obrist Johann Schadowitz. Er lebte in der Lausitz, genauer in der Gegend um Hoyerswerda.

Der historische Kern der Krabat-Sage, der zumeist unbekannt ist, geht auf einen aus Kroatien (Krabaten) stammenden Rittmeister zurück, der unter dem sächsischen Kurfürsten Georg III. am Krieg des Habsburger Kaisers Leopold gegen die Türken beteiligt war. Der Kurfürst nahm diesen Rittmeister, Johann Schadowitz (1624–1704), mit nach Sachsen und schenkte ihm 1691 das Vorwerk Groß Särchen, das zur Standesherrschaft Hoyerswerda gehörte und im sorbischen Siedlungsgebiet lag. Auch der neue Kurfürst, August der Starke, beglaubigte den Besitz des „Johann von Sajatowitz“, so dass dieser bis zu seinem Tode im Jahre 1704 in Groß Särchen lebte. Aus dem Totenbuch der katholischen Kirchengemeinde Wittichenau (in der katholischen Kirche von Wittichenau befindet sich seine Grabstätte) geht hervor, dass er in Agram (Zagreb) zur Welt kam.<sup>12</sup>

Der Obrist war laut der Sage ein ungewöhnlicher Mann, er stach mit seinem südländischen Aussehen in seiner Umgebung hervor. Ihn kennzeichnete auch seine Güte, er half vielen Menschen (Bettlern) aus seiner Umgebung. Daher könnte der Hintergrund von Krabat aufgebaut werden können, in dem der gütige Zauberer und der Betteljunge aus einem sorbischen Dorf zu einer Sage zusammenwachsen.<sup>13</sup> Diese Sage wurde auch in Preußlers Roman *Krabat* verarbeitet, denn im Roman wird der reale Ort Schwarzkollm erwähnt, wo sich die Mühle samt der ungewöhnlichen Figur des Müllers befindet, der eigentlich Meister der schwarzen Magie ist. Die Sage beinhaltet auch einige Elemente des Übernatürlichen, so auch diese über Krabat, worin viele verschiedene magische, mystische und auch mythologische Elemente vorkommen.

---

<sup>12</sup> [https://www.akademie-kjl.de/wp-content/uploads/2019/04/Richter\\_Begleitheft\\_Krabat\\_Nachdruck.pdf](https://www.akademie-kjl.de/wp-content/uploads/2019/04/Richter_Begleitheft_Krabat_Nachdruck.pdf), abgerufen 07.10.2020

<sup>13</sup> [https://www.akademie-kjl.de/wp-content/uploads/2019/04/Richter\\_Begleitheft\\_Krabat\\_Nachdruck.pdf](https://www.akademie-kjl.de/wp-content/uploads/2019/04/Richter_Begleitheft_Krabat_Nachdruck.pdf), abgerufen am 07.10.2020

## 4.2 Die mythologischen Grundlagen des Romanstoffes

Das Wort Mythos (gr. Mythos) bedeutet Überlieferung, bei der es um göttliche Gestalten geht, die bei der Schöpfung der Welt mitgemacht haben. Der Mythos hat keine einheitliche Definition, jedoch sind sich alle Literaturforscher einig, dass der Mythos eine der ersten Erfindungen der Menschen ist. Seit der Antike reden wir über den Mythos, auch Platon und Aristoteles haben darüber geschrieben (vgl. Schneidewind 2008: 17). Unter anderem haben Mythen künstlerische Eigenschaften, sie integrieren in sich Elemente der Religion und Philosophie. Es ist wichtig zu wissen, dass die Wahrnehmung der Mythen eine große Rolle spielt: Sobald man diesem seinen Glauben schenkt, entwickelt man aufgrund dieses Glaubens ein mythologisches Bewusstsein.

Das mythologische Bewusstsein spielt eine große Rolle in der Rezeption der phantastischen Literatur. Denn man geht in der Lektüre eines phantastischen Textes davon aus, dass genau das passiert, was der Autor beschreibt, ungeachtet dessen, dass es phantastischer Herkunft ist. Cassirer ist einer der wichtigsten Literaturtheoretiker der sich mit dem Mythos und mythologischem Bewusstsein im 20. Jahrhundert befasst hat. Laut Cassirer ist eben das mythologische Bewusstsein das Objekt bzw. der Agens der Mythologie, und man findet es in dem menschlichen Bewusstsein. Somit analysiert er das mythische Bewusstsein als einen spezifischen Prozess der Objektivierung der Realität (vgl. Crnojević-Carić 1997: 1). Ein Beispiel dafür wäre die Gestalt von Pippi Langstrumpf: Sobald der Leser daran glaubt, dass es sich hierbei um ein übernatürlich starkes Mädchen handelt, hinterfragt er diese Information nicht mehr, sondern gilt als normale Eigenschaft dieser Gestalt, dass sie inmitten der realen Welt über übernatürliche Kräfte verfügt.

Mit ihrem Übernatürlichen und Wunderbaren bezieht sich die phantastische Literatur nicht auf die rationale Lebenseinstellung des Lesers, sondern auf sein mythologisches Bewusstsein, in dem er die Dinge so annimmt, wie sie ihm unmittelbar vorgestellt werden. Nach Crnojević-Carić (1997) hat Cassirer das mythologische Bewusstsein als einen unmittelbaren Eindruck definiert. Der Eindruck ist für das mythische Bewusstsein nichts Relatives, sondern etwas Absolutes. Der Eindruck ist unabhängig davon, er bestätigt sich durch die Intensität seines Daseins. Das mythische Bewusstsein wird besessen von einem Gegenstand, und die Intensität der Obsession verwandelt etwas Alltägliches in etwas Außerordentliches. Im Roman *Krabat* spiegelt sich dies am besten durch Krabats Entscheidung, als ihn der Meister fragt: „Und was soll ich dich lehren? Das Müllern - oder auch alles andere? Wollte der Meister wissen. „Das andere auch“, sagte Krabat“ (Preußler 2008:16). In diesem Moment hat Krabat entschieden, nicht nur eine Lehre als Müllerbursche zu machen, sondern auch

eine Lehre in der Schule der schwarzen Magie zu machen, ohne genau zu wissen, in was er eingewilligt hat.

Cassirer umschreibt auch die Verbindung zwischen Ursachen und Folgen, die auch im mythischen Bewusstsein besteht. Die Gleichzeitigkeit, die Überwachung des Handlungsortes und die Kontakte, die in einem Werk entstehen, lösen kausale Folgen aus. Alles kann sich auf eine einzelne Sequenz in der Handlung auswirken, da alle Elemente miteinander räumlich und zeitlich verbunden sind oder in Berührung kommen. Zwischen den Ursachen und den Folgen besteht eine Kontinuität, die mit Hilfe von materiellen Gegenständen verbunden ist. Die Verbindung zwischen dem Meister und Gevatter ist ein gutes Beispiel dafür. Der Gevatter gibt dem Meister die Macht der Magie, jedoch muss dieser für ihn jedes Jahr an Neujahr einen Gesellen opfern, damit er seine Magie behalten kann. Aber nicht nur das. Der Gevatter kommt jedes Jahr in der Neumondnacht und bringt Säcke voller Knochen, die die Müllerburschen mahlen müssen. Jedoch nur in dieser Nacht haben die Burschen selbst keine magischen Kräfte, um ihnen die Arbeit zu erleichtern. Das würde bedeuten, dass die Müllerburschen leiden oder sterben müssen, damit der Meister seine Kräfte behalten darf.

Weiterhin erwähnt Crnojević-Carić (1997), dass für Cassirer der Zahlenbegriff ein wichtiges Element des magischen Bewusstseins ist. Das dritte große formale Motiv (neben Raum und Zeit), das die Struktur der mythischen Welt regiert, ist das Motiv der Zahl. Die Zahl ist eine Verbindung, die unterschiedliche Inhalte in eine Einheit zusammenbringt. In der Wissenschaft ist die Zahl ein Instrument der Argumentation, während die Zahl dem mythologischen Bewusstsein eine Bedeutung erteilt. Zahl ist ein Kriterium für die Wissenschaft, während im mythischen Bewusstsein alles, was mit der Zahl in Berührung kommt, als Eigenschaft des Geheimnisses fungiert. Das Beispiel dafür wäre die Zahl zwölf, es müssen immer zwölf Gesellen in der Mühle sein. An Neujahr, wenn einer der Gesellen stirbt, mahlt die Mühle nicht mehr, aber sobald der nächste Geselle kommt und den Platz einnimmt, mahlt sie wieder. Der Meister sagte dies selbst, als Krabat in die Mühle kam: „Die Mühle!, rief er, die Hände zum Trichter geformt. Nun mahlt sie wieder“ (Preußler 2008:16).

Laut Crnojević-Carić (1997) besagt Cassirer, dass der Lauf und der Rhythmus der Zeit durch sogenannte Heilige Tage bestimmt werden. Diese Tage bestimmen Besonderheiten, sie unterbrechen alltägliche Abläufe und Ereignisse, man kann sie auch mit Linien, die sich spalten vergleichen. Die Zeit befasst sich mit der Gefühlsdynamik, sie enthält unterschiedliche Intensitäten, die die Vergangenheit, Gegenwart und die Zukunft des handelnden Ich diesen Elementen unterwirft. Die Zeit auf der Mühle verläuft anders als die Zeit in der realen Welt: während in der Mühle nur ein Jahr verlaufen ist, sind schon drei Jahre in der realen Welt vergangen. Immer zu Karfreitag gehen die

Gesellen in Paaren zu einem Ort, wo ein grausamer Tod erfolgt war. Dort zünden sie ein Feuer an, das die ganze Nacht brennt. Am Morgenrauen zeichnen sich die Gesellen gegenseitig einen Drudenfuß auf die Stirn und gehen so zurück zur Mühle, wo sie der Meister erwartet. Er schlägt sie und schickt zur Arbeit. Die Gesellen müssen arbeiten bis sie den Drudenfuß von der Stirn geschwitzt haben. Dies soll ihnen helfen, damit sie den Rest des Jahres arbeiten können ohne sich zu erschöpfen.

### **4.3. Magische Motive im *Krabat*-Roman**

Die Magie (lat. *Magia* < griech. *μαγεία*: Zauberei) ist der Glaube an etwas Übersinnliches, mit dem der Mensch etwas Unnatürliches bewirken kann, was er in der physischen Welt nicht erreichen kann und dennoch in der realen Welt durch magische Kräfte erwirkt. Der Glaube an Magie beruht auf Verflechtung von kosmischen, dämonischen und okkulten Kräften. Zur Magie werden oft Astrologie, Alchemie, das Wirken mystischer Gruppen, Okkultismus und paranormale Ereignisse zugezählt. Die Magie wurde in vielen wissenschaftlichen Richtungen erforscht. „Während Aristoteles die Magier eher erkenntnistheoretisch einstuft als Philosophen oder Dichter, die alles Seiende aus einem obersten erzeugenden Prinzip als das höchste Gut ableiten, wird der Begriff auch für Zauberer, Scharlatanerie und Betrugerei verwendet.“ (ebd.: 107)

Im Bereich der Magie war auch die Göttin Hekate tätig. Sie war eine der Titanen, unter anderem ist sie bekannt als Göttin mit vielen Gestalten und vielen Gesichtern. Im Mittelalter erkennt Thomas von Aquin die „Wunder“ der Magie nur als scheinbare an, sie sind „fallaciae daemonum“ und damit ist ihre Anwendung nicht gerechtfertigt bzw. böse (vgl. ebd.: 107). Im 16. Jahrhundert wird der Begriff der Magie als Ausübung von Macht über die Natur wieder aufgenommen. Damals wurde die Magie mit der Wissenschaft gleichgestellt, was sich aber änderte, nachdem Francis Bacon die Wissenschaft von der Magie trennte, indem er erklärte, dass unvorhersehbare Naturkatastrophen keine magischen Wurzeln haben. So entwickelt sich seither die Magie separat von den Wissenschaften.

In dem folgenden Kapitel werden verschiedene magische Motive bearbeitet, die im Romantext vorkommen. Diese werden in einzelnen Kapiteln bearbeitet, um die Struktur der Arbeit übersichtlich zu behalten.

#### **4.3.1 Motiv des magischen Zauberbuches – Koraktor**



Der Koraktor ist in Preußlers Roman das Zauberbuch des Meisters. Nachdem Krabat in der Mühle angekommen ist, sah er ein Licht in einem der Räume brennen. Er machte sich auf den Weg zum Licht. Er sah eine Kammer, deren Tür leicht geöffnet war, und dort sah er einen Mann mit einer Augenklappe über dem linken Auge. Der Mann saß und las in einem Buch eingebunden in Leder und angekettet am Tisch. Das Buch hat schwarze Seiten und ist mit weißen Buchstaben ausgeschrieben. Jeden Freitag liest der Meister den Gesellen einen Zauberspruch aus dem Buch vor, den die Gesellen wiederholen und auswendig lernen müssen, weil sie selbst nicht im Buch lesen dürfen. Die ganze Macht, die der Meister über den Schülern hat, stammt aus diesem Buch.

Zauberbücher oder Grimoare finden wir oft in der phantastischen Literatur vor. Diese gelten als Leitfaden der Magie, stellen zugleich jedoch auch deren Grenze dar, die nicht zu überschreiten ist. Zauberbücher gibt es seit der Antike, wo Zauber gegen Dämonen auf Holz oder Steinwände eingeschliffen wurde.

Zauberbücher finden bei magischen Operationen ihre Anwendung, sie sind die Vor-Schriften, in denen steht, was zu tun ist. Ihr Einsatz in der magisch-ahergläubischen Praxis der Bevölkerung ist vor allem seit dem 18. Jahrhundert nachweisbar, also in einem Zeitraum, der stärker von rationalen Prinzipien strukturiert ist und in dem magisches Wissen als überwunden galt.<sup>14</sup>

Der Koraktor ist im *Krabat* der zentrale Teil des Erzählstoffs. Es ist das Mittel, das die Jungen vor dem bösen Zauberer rettet. Denn hätte sich Juro nicht dumm gestellt, um keine anderen Arbeiten außer dem Putzen in der Mühle verrichten zu müssen, hätte der Meister ihn nie in die schwarze Kammer hineingelassen. Dabei putzt Juro nicht nur die Kammer, sondern liest im Buch und lernt sowohl die Zaubersprüche als auch den Weg, wie man den Meister besiegen kann. Der Meister unterrichtet die Gesellen, die Zaubersprüche aus dem Buch, er unterrichtet sie der schwarzen Kunst, und er nennt sie die schwarze Zauberschule.

#### **4.3.2 Motiv der schwarzen Zauberschule**

Die Lehrlinge lernen angeführt durch den Meister jeden Freitag in der schwarzen Kammer einen neuen Zauberspruch. Das Lernen findet in einer äußerst gruseligen Stimmung statt: „Eine schwarze, vom Schein einer einzigen Kerze erhellte Kammer. Die Kerze war rot. Sie klebte auf einem Totenschädel, der lag auf dem Tisch, der die Mitte des Raumes einnahm.“ (Preußler 2008:15) Dabei müssen sich die Jungen immer vor der Türschwelle in Raben verwandeln und auf einer Stange sitzen

---

<sup>14</sup> <https://ediss.sub.uni-hamburg.de/volltexte/2007/3221/pdf/DissBachter.pdf>, abgerufen am 20.09.2020

und dem Meister zuhören und danach den Spruch wiederholen. Der Meister wählt die Zaubersprüche immer sehr vorsichtig und lehrt immer nur einen pro Tag.

Für die einzelnen Zaubereien im Roman ist es charakteristisch, dass sie immer eine begrenzte Dauer haben bzw. unterschiedlichen Einschränkungen unterliegen. So muss Krabat, als er sich in ein Pferd verwandelte, den Halfter abnehmen, damit er sich zurück in einen Menschen verwandeln kann.

Krabat redet auch in Gedanken mit Kantorka, Juro zeichnet ein Zeichen auf den Boden, damit der Meister die beiden kurzzeitig vergisst, damit sie unbeschwert reden können. All diese Zauberei wäre nicht möglich, hätte der Meister seinen Pakt mit dem Herrn Gevatter nicht gemacht. Aber nicht nur Zaubersprüche lernen die Gesellen, sondern kommen auch viele Rituale auf sie zu. Eins der wichtigsten besteht daraus, dass sie die Nacht von Karfreitag auf Ostersonntag an einem Ort verbringen, an dem ein gewaltsamer Tod stattgefunden hat. Am Abend davor zünden sie ein Feuer an und bleiben die ganze Nacht wach. Am Morgen grauen malen sie sich gegenseitig einen Drudenfuß auf die Stirn, und dann kehren sie in die Mühle zurück. Dort erwartet sie der Meister, der jeden einmal schlägt und zur Arbeit schickt, bis die Gesellen den Drudenfuß von der Stirn runter geschwitzt haben. Dies machen sie jedes Jahr in der Nacht von Karfreitag zu Ostersonntag, damit sie den Rest des Jahres die Arbeit mit Leichtigkeit absolvieren können, außer natürlich während des Besuches vom Herrn Gevatter.

### 4.3.3 Motiv des Gevatters

Jeden Neumond besucht die Mühle und deren Knappen Herr Gevatter. Zum ersten Mal erscheint er im Kapitel unter dem Titel „Der mit der Hahnenfeder“. Es scheint, dass der Gevatter den Tod personifiziert, insbesondere bedenkt man die zahlreichen Attribute, die ihm zugeschrieben werden, unter anderem auch seine Hahnenfeder. <sup>15</sup>

Krabat, hellwach nun mit einem Schlag, riss das Fenster auf. Sich herausbeugend sah er, dass auf dem Vorplatz der Mühle ein Fuhrwerk stand, schwer beladen, mit praller, vom Regen geschwärtzter Plane, sechs Rösser davor gespannt, rabenschwarz alle sechs. Auf dem Kutschbock saß einer mit hochgeschlagenem Mantelkragen, den Hut in die Stirn gezogen, nachtschwarz auch er. Nur die Hahnenfeder, die er am Hut trug - die Feder war hell und rot. (Preußler 2008: 44)

Die Hahnenfeder ist besonders im Volksglauben ein Symbol für den Teufel. Wenn wir zurück auf Faust greifen, sehen wir, dass Mephisto sich in einen Hahn verwandelt. Aber nicht nur das ist die Beziehung zwischen dem Faust und Krabat, denn der Meister hat einen Pakt mit dem Gevatter. Wenn

---

<sup>15</sup> [http://mythos-magazin.de/ideologieforschung/ps\\_krabat.pdf](http://mythos-magazin.de/ideologieforschung/ps_krabat.pdf), abgerufen 20.09.2020

der Meister dem Gevatter einen Gesellen jedes Jahr opfert, erwirbt dieser dadurch unglaubliche Kraft.<sup>16</sup>

Jeden Neumond kommt der Herr Gevatter mit seinem, mit Säcken beladenden Wagen, wobei die Säcke mit Knochen gefüllt sind. Diese werden jedes Mal in dem siebten Gang gemahlen, der dann auch als Totengang zu verstehen ist.

Während eines Septembers in dem zweiten Jahr, als der Meister immer noch sehr wütend war wegen dem Besuch vom Pumphant und die Gesellen schufteten lassen hat. Der Meister ließ seinem Zorn freien Lauf, er schlug mit der Peitsche nach Michal. In diesem Moment hörte Krabat die Stimme des Gevatters: „Es war eine Stimme wie glühende Kohlen und klirrender Frost in einem. Er spürte, wie es ihm eiskalt den Rücken hinabließ, während er gleichzeitig das Gefühl hatte, mitten in einem lichterloh brennenden Feuer stehen.“ (Preußler 2008: 213).

#### 4.3.4 Der Drudenfuß

Der Drudenfuß wird auch als Pentagramm bezeichnet. Es ist ein fünfzackiger Stern, der oft auch in einem Zug gemalt werden kann. In der Antike galt der Drudenfuß als Zeichen für Gesundheit, während er im Mittelalter als Symbol zur Abwehr von Dämonen und Druden (weibliche Nachtgeister) eingesetzt wurde. Nach einiger Zeit galt das Pentagramm als satanisches Symbol. Der Satanismus benutzt das Zeichen in umgekehrter Form, in der es das Böse und die schwarze Magie verkörpert (vgl. Föll 2008: 35).

Das Pentagramm steht normalerweise auf zwei Spitzen. Beim Drudenfuß weist eine Spitze zur Erde. Andere Bezeichnungen für das Pentagramm sind: Drudenkreuz, Alpfuß, Pythagoreisches Zeichen, Pentagramm, Pentalpha, Pintakel. Es handelt sich in allen Fällen um ein mystisches Zeichen in Form eines Fünfecks, an dessen Seiten gleichschenklige Dreiecke angebracht sind. Es wird gewöhnlich auf den Schwanenfuß der Druden zurückgeführt.<sup>17</sup>

Die Gesellen müssen an jedem Ostersonntag ein Ritual ausführen, bei dem sie einander einen Drudenfuß mit Asche auf die Stirn zeichnen. Daraufhin müssen sie zur Mühle laufen, dem Meister die Treue schwören und dann den ganzen Tag arbeiten, bis dieser abgeschwitzt ist. Es scheint, als ob es sich hier um eine Opferung der Kräfte der jungen Lehrlinge handelt.

---

<sup>16</sup> [http://mythos-magazin.de/ideologieforschung/ps\\_krabat.pdf](http://mythos-magazin.de/ideologieforschung/ps_krabat.pdf), abgerufen 20.09.2020

<sup>17</sup> <https://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/teufel/zeichen/drudenfuss.html>, abgerufen 20.09.20

#### 4.3.5 Die Raben

Die erste Begegnung mit den Raben ereignet sich in Krabats Traum, als er die elf Raben träumt, die auf einer Stange sitzen. Das interessante ist, dass in manchen Mythen Raben gute Omen, in manchen schlechte repräsentieren. In der griechischen Mythologie waren Raben zuerst weiß und erst nachdem Apollo von einem Raben schlechte Neuigkeiten bekommen hat, verwandelte er alle in schwarze Raben. In der keltischen Mythologie steht Göttin des Krieges Morrighan in Verbindung mit den Raben. Sie flog in Form eines Raben über das Kriegsgebiet, weshalb Raben oft als Symbol des Todes und Krieges verstanden wurden.<sup>18</sup> In vielen Märchen fungieren Raben und Krähen als Totenvögel, Leichenfledderer und Höllenfahrer.

In *Krabat* verwandeln sich die zwölf Gesellen in Raben, sobald sie die schwarze Schule besuchen müssen. Krabat beschreibt die Verwandlung in einen Raben auf folgende Weise: „Ein Schauer durchrieselte Krabat, er spürte, wie er zu schrumpfen anfang: sein Leib wurde klein und kleiner, es wuchsen ihm Rabenfedern, ein Schnabel und Krallen.“ (Preußler: 2008:50) Die Schüler sitzen als Raben auf einer Stange mitten im Zimmer und beantworten die Fragen des Meisters. Sogar der Meister verwandelt sich in einen Raben.

Als Motiv in Märchen und Kinder- und Jugendbüchern findet man Raben als Begleiter von Hexen und Zauberern. Durch die Entfernung jeglicher religiösen Symbolik auf der Mühle kommt hier das Böse und Ungläubige besonders zum Vorschein (vgl. Föll 2008: 37).

Der Aufbau des Übernatürlichen im Roman *Krabat* bezieht sich hier in erster Reihe auf die Sagenstruktur, die Otfried Preußler als Basis für seinen *Krabat* benutzt hat. Sagen gelten als glaubwürdigere Geschichte, weil sie genaue Ortsangaben beinhalten oder sich in einem genauen zeitlichen Rahmen abspielen. Und dennoch spielt immer eine übernatürliche Person oder Ereignis in der Sage die wichtigste Rolle. Dies bezieht sich nicht nur auf den Meister oder Gevatter, sondern auch auf die Mühle, die ihre eigenen übernatürlichen Kräfte hat. Was auch sehr wichtig ist, ist die mythologische Grundlage des Romans: Schon am Anfang des Romans spielt das mythologische Bewusstsein eine wichtige Rolle. Denn der Autor setzt die Mühle in Schwarzkollm in eine düstere Atmosphäre und sobald der Hauptprotagonist dort ankommt, breitet sich aus der Mühle etwas Übernatürliches aus. Dies ist ein Teil des mythologischen Bewusstseins, der Autor gibt uns Angaben, die wir sofort als solche aufnehmen. Eine Mühle wird zu einer Schule der schwarzen Kunst, dort lernt man Zaubersprüche und man vollbringt Rituale. Cassirer selbst verbindet das mythologische

---

<sup>18</sup> <https://retofuerst.com/raven-and-crow-symbolism/#mythologies>, abgerufen 20.09.2020

Bewusstsein mit magischen und kosmischen Ereignissen. Im Roman erscheinen deshalb auch magische Elemente wie das Zauberbuch, die die übernatürliche Erzählschicht des Romans tragen.

## 5. Schlusswort

In der vorliegenden Arbeit wurden mehrere Aspekte des Romans *Krabat* von Otfried Preußler analysiert. Es wurde erklärt, dass als Basis für diesen Roman eine Sage dient, was bedeutet, dass der Autor viel Zeit verbrachte, die genaue Zeit der Handlung sowie den Handlungsort zu erforschen. Es ist eine Geschichte über einen Jungen, der in der Mühle nicht nur die Lehre als Gesell beginnt, sondern auch eine Lehre in der schwarzen Magie macht.

Der Roman *Krabat* spielt in dem Modell einer offen sekundären Welt. Dies bedeutet, dass sich die Figuren frei zwischen der Primärwelt (der realen Welt) und der Sekundären (phantastischen Welt) bewegen können. Die sekundäre Welt ist begrenzt auf die Mühle, da diese eine Quelle der Magie darstellt. Die Schwelle zur Mühle kann man nur überqueren, wenn der Meister dies erlaubt, so kam Krabat in die Mühle, aber auch so konnte Merten diese nicht verlassen.

Die mythologischen Grundlagen des Romans, die Mühle und ihre Geschichte in der Mythologie, zeigen, wieso genau diese auserwählt wurden, damit sich das Geschehen dort abspielt. Die Verbundenheit der Mühle mit dem Teufel und den dunklen Mächten brachten eine gute Grundlage für eine Schule der schwarzen Magie. Aber nicht nur dies, sondern auch als Quelle der schwarzen Mächte. Durch das mythologische Bewusstsein, das in diesem Roman so integriert ist, können wir eine gerade Linie zu den magischen Elementen des Werkes ziehen. Das mythologische Bewusstsein nimmt das Übernatürliche im Werk auf und bezweifelt es nicht. Jeder Zauberspruch und jedes Ritual, das aus dem Zauberbuch entnommen wurde, sind ein magisches Element aus diesem Roman, die diesen als ein Teil der phantastischen Literatur kennzeichnen.

## Literaturverzeichnis

### Primärliteratur:

Preußler, Otfried (2008): *Krabat*. Stuttgart: Thienemann Verlag.

Rowling, J.K. (2017): *Harry Potter and the Philosophers's Stone* (20<sup>th</sup> Anniversary Edition),  
Bloomsbury Publishing

### Sekundärliteratur:

Föll, Caroline (2008): *Spielt Krabat mit dem Teufel?- eine Betrachtung der okkultistischen  
Elemente*, Brandenburgische Technologische Universität Cottbus, Cottbus

Gina Weinkauff; Gabriele v. Glasenapp (2010): *Kinder und Jugendliteratur*, UTB GmbH (Kapitel 4.  
Phantastische Kinderliteratur, S. 96-115)

Jacob Grimm, Wilhelm Grimm (2014): *Deutsche Sagen*, Anaconda

Kornwachs, Klaus (2008): *Krabat - Mythos?* Brandenburgische Technologische Universität  
Cottbus, Cottbus

Otfried Preußler (2010): *Ich bin ein Geschichtenerzähler*, Thienemann Verlag

Schneidewind, Friedhelm (2008): *Mythologie und phantastische Literatur* (2008), Oldib

Crnojević-Carić, D. (1997). Ernst Cassirer - filozof mita. Čemu, IV (9), 29-42. Preuzeto s  
<https://hrcak.srce.hr/61703>

### Internetquellen:

[http://mythos-magazin.de/ideologieforschung/ps\\_krabat.pdf](http://mythos-magazin.de/ideologieforschung/ps_krabat.pdf)

<http://www.literaturwissenschaft-online.uni-kiel.de/glossary/motiv/>

<http://www.preussler.de/medien/filme/>

<http://www.preussler.de/portrait/1923-bis-1941/>

<http://www.preussler.de/portrait/1955-bis-1969/>

<http://www.preussler.de/portrait/1970-bis-1979/>

<http://www.preussler.de/portrait/1990-bis-2013/>

<https://ediss.sub.uni-hamburg.de/volltexte/2007/3221/pdf/DissBachter.pdf>, abgerufen am  
20.09.2020

<https://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=38005>, abgerufen 20.09.2020

<https://retofuerst.com/raven-and-crow-symbolism/#mythologies>

<https://www.akademie-kjl.de/wp->

[content/uploads/2019/04/Richter\\_Begleitheft\\_Krabat\\_Nachdruck.pdf](https://www.akademie-kjl.de/wp-content/uploads/2019/04/Richter_Begleitheft_Krabat_Nachdruck.pdf)

<https://www.geisteswissenschaften.fu-berlin.de/v/littheo/teufel/zeichen/drudenfuss.html>

## **Sažetak**

U radu se analiziraju mitološki i magični elementi Preußlerova romana *Krabat*. Uvodno se ukratko predstavlja život i djelo Otfrieda Preußlera, a potom i sam roman. U tom se dijelu rada još iznose podaci o fantastičnoj dječjoj književnosti kao žanru tako što se navode osnovna obilježja strukture i modela, kao i najvažniji motivi fantastične dječje književnosti.

U središnjem dijelu rada analiziraju se nadnaravni elementi romana *Krabat*, i to s jedne strane njegova mitološka osnova na temelju Cassirerove teorije mita, a s druge pojedini magični motivi za kojima Preußler poseže u svom djelu. Završno se ističu razlozi zbog kojih se Preußlerov roman *Krabat* smatra djelom s područja fantastične dječje književnosti.

Ključne riječi: fantastična dječja književnost, *Krabat*, magični motivi, mitološka svijest, Otfried Preußler