



## Mythologie mal anders – Götter unter Menschen in aktueller Jugendliteratur

Schrackmann, Petra ; von Holzen, Aleta-Amirée

**Abstract:** Die Vermittlung mythischer Geschichten ist englischsprachigen Jugendbüchern aus dem Zeitraum von 2005 bis 2010, in denen jugendliche ProtagonistInnen Göttern und Göttinnen begegnen, ein wichtiges Anliegen. Umgesetzt wird dies einerseits mit in den Text eingeschalteten Nacherzählungen, die in unterschiedlichem Mass Variationen und Umwertungen unterliegen. Andererseits übernehmen die ProtagonistInnen Aufgaben, die klar Variationen mythischer Heldentaten darstellen. In den untersuchten Werken – Rick Riordans Percy Jackson-Reihe, die Trilogien Cronus Chronicles von Anne Ursu und Gods of Manhattan von Scott Mebus sowie Joanne Harris' Roman Runemarks – zeigt sich ein zyklisches Verständnis von Zeit und Zeitlichkeit. Die dargestellten Gottheiten werden durch Vorzeit(lichkeit) charakterisiert. Trotz vordergründiger ‚Modernisierung‘ (u. a. durch dem Zeitgeist angepasste Requisiten) unterliegen die Göttercharaktere einer Art Stillstand: Zur Erklärung von Konflikten werden die bekannten mythologischen Geschichten herangezogen, und seit der ‚mythischen Vorzeit‘ scheint sich keine Entwicklung ereignet zu haben. Kontrastiert wird dieses zyklische Zeitverständnis durch die jugendlichen ProtagonistInnen, die sich zu selbstbewussten Individuen entwickeln und sich gegen göttliche Mächte zu behaupten wissen. Bedeutsam sind die (persönlichen) Beziehungen zwischen Göttern und Menschen. In der Percy Jackson-Reihe wirken diese bei aller Aktualisierung fast traditionell, wenn die jugendlichen Halbgötter für oder gegen ihre göttlichen Vorfahren kämpfen müssen. Indem Götter explizit als Eltern der Halbgötter gezeigt werden, verlieren sie etwas von ihrer Entrücktheit und werden vermenschlicht. In den Cronus Chronicles dagegen wird den Göttern eine klare Absage erteilt: Ihre Macht und Erhabenheit wird demontiert, indem sie mit vielen ‚Charakterfehlern‘ behaftet gezeigt werden und zur Wahrung ihrer Macht auf die Hilfe zweier menschlicher Jugendlicher angewiesen sind. Bei Runemarks verwischen sich die Grenzen zwischen Göttern und Menschen. Magiebegabung und Göttlichkeit trennt nur ein gradueller Unterschied; Gott und Mensch können sich in einem Körper vereinen. In Gods of Manhattan schliesslich kommt es fast zur Auflösung des Götterbegriffs, da keine bestehende Mythologie herbeigezogen wird und zudem potentiell jeder zum Gott werden und diesen Status auch wieder verlieren kann. Die Götter erweisen sich in allen Werken trotz ihrer Macht als Wesen mit menschlichen Schwächen, auf die Hilfe der menschlichen Jugendlichen angewiesen. Dadurch büssen sie ihre Exklusivität ein, während die Menschen emanzipiert auftreten und ihnen (mindestens) auf Augenhöhe begegnen.

Posted at the Zurich Open Repository and Archive, University of Zurich

ZORA URL: <https://doi.org/10.5167/uzh-53989>

Journal Article

Published Version

Originally published at:

Schrackmann, Petra; von Holzen, Aleta-Amirée (2011). Mythologie mal anders – Götter unter Menschen in aktueller Jugendliteratur. Kids+media, 1(1):online.



# Mythologie mal anders: Götter unter Menschen in aktueller Jugendliteratur

Von Petra Schrackmann und Aleta-Amirée von Holzen

Mythische Geschichten werden immer wieder aufs Neue erzählt – wohl am häufigsten als Nacherzählung, bei der das ‚ursprüngliche‘ Setting, das in einer Vorzeit spielt, unverändert bleibt.<sup>1</sup> Darüber hinaus sind Götter<sup>2</sup> aber auch in Fantasyliteratur ein beliebtes Erzählmotiv, bieten sie doch eine Form der Exposition, welche Glaubensvorstellungen, Welt- und Magiekonzeptionen sowie die Dichotomie von Gut und Böse auf effiziente Weise vermitteln kann. Der Rückgriff auf bestehende Mythen stellt nach Tony Fonseca eine lohnende Strategie dar: „Mythology is without doubt excellent fodder for writers of the fantastic because they can adapt or reinterpret the ‚bare bones‘ plot lines associated with most myths, those fragments of an epic [...] that are often the basis for entire culture myths“.<sup>3</sup>

Im Folgenden stehen englischsprachige Jugendbücher aus den Jahren 2005 bis 2010 im Fokus, in denen Jugendliche Göttergestalten begegnen, die als handelnde Figuren auftreten.<sup>4</sup> Anhand von Rick Riordans fünfbandiger *Percy Jackson*-Reihe (2005–2009), den Trilogien *The Cronus Chronicles* (2006–2009) von Anne Ursu und *Gods of Manhattan* von Scott Mebus (2008–2010) sowie Joanne Haris' *Runemarks* (2006)<sup>5</sup> werden Kontakt und Interaktion zwischen Menschen und Gottheiten analysiert sowie der Stellenwert respektive die Funktion der Götter für die Menschheit und umgekehrt die Bedeutung der Menschen für die Götter untersucht.

Stets sind die dargestellten Götter von einem Hauch von Vorzeit(lichkeit) umweht, obwohl die drei Romanreihen nicht in mythischer Vorzeit, sondern in gegenwärtiger Umgebung spielen. Sie lassen sich daher dem Subgenre der *urban fantasy* zuordnen. *Runemarks* dagegen kann als sog. *high fantasy* bezeichnet werden, da der Roman in einer geschlossenen fantastischen Welt spielt.<sup>6</sup> Als Gemeinsamkeit aller Werke fällt auf, dass die ProtagonistInnen zunächst nicht wissen, dass die Götter real sind oder (im Fall von *Runemarks*) noch immer existieren. Das Wissen über die Existenz der Götter kommt für die jugendlichen Hauptfiguren und ihr bisheriges Weltbild, das sich als unvollständig

<sup>1</sup> Zu Nacherzählungen griechischer Mythen für Kinder vgl. Rutenfranz 2004; Brüggemann 1977.

<sup>2</sup> Im Folgenden wird als Komplementärbegriff zu ‚Menschen‘ die Pluralform ‚Götter‘ verwendet, die männliche und weibliche Gottheiten einschliesst.

<sup>3</sup> Fonseca 2005, 829.

<sup>4</sup> Götter in der Funktion von ‚Expositionsfiguren‘ mit wenig oder keinem Kontakt zu Menschen werden nicht berücksichtigt.

<sup>5</sup> Ausser Ursus Trilogie liegen alle Werke auch auf deutsch vor.

<sup>6</sup> Müller 1979 unterscheidet drei Formen der Relation von realistischer und fantastischer Welt. *High Fantasy* ist (in Anlehnung an J. R. R. Tolkiens *The Lord of the Rings* (1954)) meist in mittelalterlicher Umgebung situiert; das relativ junge Subgenre *Urban Fantasy* (ab den 1980er Jahren, weiter verbreitet ab 2000) hat erst wenig theoretische Beachtung gefunden. Zu Definitionsmerkmalen von *Urban Fantasy* vgl. Clute 1996.

erweist, einem *Conceptual Breakthrough*<sup>7</sup> gleich, um einen Begriff aus der Science-Fiction-Forschung auf den genre-verwandten Bereich der Fantasy zu übertragen. Die Erkenntnis, dass die Welt ‚größer‘ ist als gedacht, setzt bei den jugendlichen Hauptfiguren eine Entwicklung in Gang, die sie über mehrere Stationen von Begegnungen mit Göttern und Ungeheuern führt und zu selbstbewussten, verantwortungsvollen Individuen macht, welche sich gegen göttliche Mächte zu behaupten wissen.

## „Half Boy. Half God. All Hero.“<sup>8</sup>: Rick Riordans *Percy Jackson and the Olympians*-Reihe

US-Schriftsteller Rick Riordan zeichnet in der fünfbändigen Jugendbuchreihe *Percy Jackson and the Olympians* (2005–2009)<sup>9</sup> das Bild einer modernen Welt, die von mythischen Elementen durchwoben ist. Zu Beginn der Reihe denkt der 12-jährige New Yorker Percy Jackson, dass die griechische Mythologie mit ihren Göttern, Helden und Ungeheuern zwar zur schulischen Pflichtlektüre gehöre, mit der wirklichen Welt des 21. Jahrhunderts aber herzlich wenig zu tun habe. Diese Überzeugung beginnt allerdings zu wackeln, als sich in seiner Umgebung vermehrt seltsame Dinge ereignen: Eine Lehrerin verwandelt sich plötzlich in ein Monster und greift ihn an, ein Kugelschreiber wird in seiner Hand zum Schwert und seltsamerweise scheint sich nach erfolgreicher Vernichtung des Monsters niemand mehr an besagte Lehrerin erinnern zu können. Nach einiger Zeit des Zweifelns erfährt er schliesslich von seinem besten Freund Grover Underwood (in Wahrheit ein Satyr) und seinem Lateinlehrer Mr. Brunner – der sich als niemand Geringeres als der Zentaur und Heldenmentor Chiron herausstellt –, dass die Götter und Fabelwesen der griechischen Mythologie tatsächlich existieren und in den heutigen USA noch immer anzutreffen sind. Auch Percy gehört dieser mythischen Welt selbst an, denn sein Vater, den er nie kennengelernt hat, ist der griechische Gott Poseidon. Die Koexistenz einer aufgeklärten, sich nach wissenschaftlich fundierten Naturgesetzen richtenden Gesellschaft und des griechischen Pantheons wird in *Percy Jackson* explizit thematisiert und erklärt.<sup>10</sup> Dabei wird deutlich unterschieden zwischen der Vorstellung einer allmächtigen, monotheistischen Gottheit jüdisch-christlicher Prägung und vorchristlichen polytheistischen Glaubensvorstellungen. So winkt Chiron bei Percys Frage ab, ob es tatsächlich einen Gott gebe: „God – capital G. That’s a different matter altogether. We shan’t deal with the metaphysical. [...] Ah, gods, plural, as in, great beings that control the forces of nature and human endeavours: the immortal gods of Olympus. That’s a smaller matter.“<sup>11</sup>

<sup>7</sup> Zur Definition des Begriffs siehe Nicholls 1999a, 254–257.

<sup>8</sup> Titelblattslogan der Puffin-Taschenbuchausgabe. Die fünf Bände werden im Folgenden abgekürzt: *The Lightning Thief* (Riordan 2005) mit PJ 1, *The Sea of Monsters* (Riordan 2006) mit PJ 2, *The Titan’s Curse* (Riordan 2007) mit PJ 3, *The Battle of the Labyrinth* (Riordan 2008) mit PJ 4, *The Last Olympian* (Riordan 2009) mit PJ 5.

<sup>9</sup> 2010 erschien mit *The Lost Hero* der erste Band einer zweiten Reihe (*The Heroes of Olympus*), die von den Abenteuern weiterer Halbgötter erzählt und auch die römischen Götter thematisiert.

<sup>10</sup> Dies im Gegensatz zum Film *Percy Jackson & The Olympians: The Lightning Thief* (2010, Regie: Chris Columbus), in dem die Existenz der mythisch-fantastischen Welt ebenfalls Fakt ist, aber nicht weiter erklärt wird. Dies mutet etwas seltsam an, da so im Film nicht ersichtlich wird, wieso der Rest der Welt nichts von der Existenz der Götterwelt weiss.

<sup>11</sup> PJ 1, 67.

Das Figurenkabinett der griechischen Mythologie findet bei Riordan nicht nur als Motivpool Verwendung, sondern erklärt die ‚wahre‘ Beschaffenheit der westlichen Gesellschaft. Ausgedrückt wird die Vorstellung der USA als ‚geistiges Zentrum‘ der westlichen Zivilisation. So erklärt Chiron:

„Come now, Percy. What you call ‚Western civilization‘. Do you think it’s just an abstract concept? No, it’s a living force. A collective consciousness that has burned bright for thousands of years. The gods are part of it. You might even say they are the source of it, or at least, they are tied so tightly to it that they couldn’t possibly fade, not unless all of Western civilization were obliterated. The fire started in Greece. Then, as you well know [...] the heart of the fire moved to Rome, and so did the gods. Oh different names, perhaps [...] but the same forces, the same gods.“

“And then they died.“

“Died? No. Did the West die? The gods simply moved, to Germany, to France, to Spain, for a while. Wherever the flame was brightest, the gods were there. They spent several centuries in England. All you need to do is look at the architecture. People do not forget the gods. [...] And yes, Percy, of course they are now in the United States. [...] America is now the heart of the flame. It is the great power of the West. And so Olympus is here. And we are here.“<sup>12</sup>

Während dieser Einfluss der griechischen Mythologie bzw. des hellenistischen Kulturerbes etwa in der Architektur oder Kunst weiterhin erkennbar ist, bleiben die Wesen der mythisch-fantastischen Ebene (u. a. Götter, Nymphen, Monster) ‚normalen‘ Menschen weitgehend verborgen. Denn nur wer dieser Welt selbst angehört, also das entsprechende Geburtsrecht hat, kann aktiv an ihr teilnehmen. Normalsterblichen wird die Sicht auf die ‚wahre‘ Realität durch einen magischen Schleier, den *Mist* bzw. *Nebel*, absichtlich verunmöglicht. Angedeutet wird bei diesem *Nicht-Sehen-Können* uneingeweihter Menschen auch der Aspekt des *Nicht-Sehen-Wollens*, wie Zentaur Chiron bemerkt, der ihr Unwissen als fast schon selbst gewählt beschreibt: „Remarkable, really, the lengths to which humans will go to fit things into their version of reality.“<sup>13</sup> Implizit lässt sich hier eine Kritik am gängigen Realitätsbild der Menschen und dem unbedingten Glauben an die wissenschaftliche Erklärbarkeit der Welt erkennen.<sup>14</sup> Zudem drückt sich in diesem unterschiedlichen Wissensstand ein für Göttergeschichten wohl zentraler Gegensatz von Macht bzw. Machtlosigkeit aus: Denn solange die Menschen bezüglich der ‚wahren Beschaffenheit der Welt‘ ahnungslos sind und nicht wissen, dass mächtige Wesen auf sie Einfluss nehmen, sind sie im schlimmsten Falle blosse Spielbälle im Machtspiel der Götter.

Halbgöttern ist im Vergleich schon ein grösseres Mass an Aktivität ermöglicht. Als Sohn des Poseidon kann Percy durch den verbergenden Schleier hindurchsehen, auch wenn er diese Sehfähigkeit zunächst erst entwickeln muss. Diese erweiterte Welt, welche die Alltagswelt ‚normaler‘

<sup>12</sup> *PJ 1*, 72f. Die Idee eines lokalisierbaren Zentrums der westlichen Welt, in dem die griechische Mythologie und die Vereinigten Staaten zusammenfallen, ermöglicht es zwar, die Relevanz des griechischen Kulturerbes für die heutigen USA zu verdeutlichen; jedoch finden weder die erkennbare imperialistische Haltung, noch die ideologisch eher problematische und vereinfachende Sicht der Welt in den Büchern Erwähnung.

<sup>13</sup> *PJ 1*, 155.

<sup>14</sup> Als z. B. Percy am Ende von *PJ 1* gegen Ares kämpfen muss, sehen die umstehenden Menschen statt Schwertern alltäglichere Waffen wie Pistolen (*PJ 1*, 328f.); Naturereignisse wie Vulkanausbrüche, die von den Titanen verursacht werden, werden rational-wissenschaftlich fehlinterpretiert (z. B. *PJ 5*, 335f.).

Menschen und die mythische Welt der griechischen Götter verbindet, ist jedoch auch gefährlich und oft mehr Bürde als Segen; denn die Fähigkeit, durch den *Mist* zu sehen, bringt zunehmend auch die Gefahr des *Gesehen-Werdens* mit sich. Wie Grover erklärt: „The less you knew, the fewer monsters you’d attract.“<sup>15</sup>

Die in der Romanreihe gezeichnete Welt erweist sich insbesondere für Halbgötter als äusserst gefährlich, da ihr blosser Geruch Monster anlockt, sodass viele Götterkinder jung sterben. Der einzige Zufluchtsort vor Monster-Attacken ist das *Camp Half-Blood*, ein Sommercamp, in dem junge Halbgötter ihre Kampfkünste trainieren und sich auf Questen vorbereiten.

Dadurch, dass die jungen Protagonisten fast ausnahmslos Halbgötter sind, bietet die Romanreihe neben den spannenden Geschichten auch in mehrfacher Weise Anknüpfungspunkte für eine jugendliche Leserschaft. Wie Riordan selbst erklärt, lässt sich das Konzept von Halbgöttern als Zwischenexistenz verstehen, mit der sich die meisten Kinder und Jugendlichen identifizieren können:

“He [Percy] is constantly struggling to understand his identity, because he straddles two worlds, but belongs in neither. Middle schoolers understand being in between. They are between adulthood and childhood. They feel stuck in the middle all the time, trapped in an awkward state. Everything is changing for them – physically, socially, emotionally. The demigod is a perfect metaphor for their situation, which is why the hero’s quest resonates for them.”<sup>16</sup>

Percys Schwächen, die sich im Schulalltag so negativ auswirken, erweisen sich in der Welt der griechischen Mythen plötzlich als Stärken. Vor seinem Übergang in die Welt der griechischen Mythologie befindet sich Percy in einer Position der Schwäche bzw. Machtlosigkeit: In der Schule erbringt er aufgrund seiner Lern- und Konzentrationsschwäche nur ungenügende Leistungen und fühlt sich als Versager; zuhause leidet er unter dem fiesen Stiefvater. Die Erkenntnis, dass er nicht handikapiert ist, sondern im Gegenteil spezifische Begabungen besitzt und damit ein grosses Schicksal vor sich hat, verleiht ihm nach anfänglicher Verwirrung ein bisher ungekanntes Selbstvertrauen. Riordan, dessen Sohn an ADHS und Legasthenie leidet, nennt diese (wie sich herausstellt, halbgöttertypischen) Eigenschaften sogar als wichtiges Motiv für das Verfassen der Buchreihe und beschreibt Percy als Identifikationsfigur für Kinder und Jugendliche mit Lernschwächen:

„And so it sprang from my mind unbidden – like Athena from Zeus’ forehead – the myth of how ADHD and dyslexia came to be. [...] In *The Lightning Thief*, ADHD means you have finely tuned senses. You see too much, not too little. These reflexes don’t serve you well in a boring classroom, but they would keep you alive on the battlefield. Dyslexia indicates that your brain is hard-wired for Ancient Greek, so of course reading English is a struggle. [...] Percy Jackson discovers that being different can be a source of strength – and a mark of greatness. Being academically hopeless does not mean you are a hopeless person. Percy was my way of honouring all the children I’ve taught who have ADHD and dyslexia, but more importantly he was a myth for my son to make sense of who he was.”<sup>17</sup>

<sup>15</sup> PJ 1, 45.

<sup>16</sup> Riordan [2009], ix-x.

<sup>17</sup> Riordan [2009], vii–viii.

Die eigenen Kräfte und Fähigkeiten kennen- und einschätzen zu lernen, ist ein wichtiger Bestandteil der Identitätsfindung der jungen Halbgötter. Dies ist auch stets verbunden mit dem Wunsch nach einer (Weiter-)Entwicklung von Beziehungen zu den göttlichen Eltern. Denn die komplexe Familiensituation der Halbgötter – die meist bei alleinerziehenden Eltern oder in zerrütteten Familienverhältnissen leben und häufig von zuhause ausreisen – positioniert sie nicht nur zwischen menschlicher und mythischer Welt, sondern hält viele Halbgötter auch im Konflikt mit den göttlichen Eltern. So zeigen sich die ersehnten Questen zwar als *fantasy*-typischer Kampf gegen das Böse, gleichzeitig ist im Wunsch nach Bestätigung, Ruhm und Ehre auch klar die Sehnsucht erkennbar, sich gegenüber den Göttern zu beweisen und deren Anerkennung zu erlangen.

Die Questen der Halbgötter sind oft den Heldentaten antiker Heroen nachempfunden. Die meist durch einen Orakelspruch auferlegten Aufgaben der jungen Helden und Heldinnen können Wiederholung einer tradierten heldischen Mutprobe sein, aber auch einzelne Aufgaben im Laufe einer Queste können sich an die Taten eines mythischen Helden anlehnen. Dabei werden die jungen Halbgötter oft mit dem Problem konfrontiert, dass sie trotz Kenntnis der antiken Mythologie einen anderen Lösungsweg finden müssen, weil ihre Gegner vorgewarnt sind oder sich schlicht andere Probleme ergeben.<sup>18</sup> Auch die mythischen Requisiten finden sich in den Romanen wieder: Im ersten Band etwa sind die göttlichen Gaben von Percys Namensgeber Perseus – Zauberschwert, Flügelschuhe und Tarnkappe – unter dem Heldenteam Percy, Grover und Annabeth Chase (eine Tochter der Athene) verteilt. Solche Göttergaben sind jedoch nicht blosse Hilfsmittel im Kampf gegen das Böse: Einerseits verbinden sie die jungen, aus den USA des 21. Jahrhunderts stammenden Helden mit der Welt der antiken Mythologie, andererseits machen eben diese Requisiten auch eine der seltenen Verbindungen zwischen Halbgöttern und ihren Eltern aus.

An den Questen und den darin auftauchenden mythologischen Wesen und Erzählmotiven lassen sich mehrfache Verwendungsformen und Funktionen der antiken Erzählungen erkennen: Ganz offensichtlich sind die Abenteuer von Percy, Annabeth und Grover auf Spannung und Unterhaltung ausgelegt, was sich auch im flotten Schreibstil und der nicht selten in frechem Tonfall gehaltenen Erzählung in der ersten Person Singular niederschlägt. Gleichzeitig ist jedoch auch das starke Anliegen zu erkennen, dass mit der Buchreihe die klassischen griechischen Mythen vermittelt werden sollen. Dies geschieht durch Nacherzählungen, vor allem von mythenkundigen Gewährspersonen wie Zentaur Chiron – der als Mensch als Lateinlehrer auftritt und für einen spannenden Unterricht sorgt<sup>19</sup> – oder der schlaun Annabeth, die alles zu wissen scheint.

Percy und seine Freunde treffen nicht nur mythische Wesen und Götter, sondern sie treten auch selber in die Fussstapfen von Helden wie Perseus (*PJ 1*), Odysseus (*PJ 2*), Herakles (*PJ 3*), Theseus (*PJ 4*) oder Achilles (*PJ 5*). Daraus lässt sich ein zyklisches Verständnis von Geschichte respektive vom Verlauf der Zeit erkennen. Dies zeigt sich schon an der Tatsache, dass Monster wie der Minotaurus oder die Medusa nicht endgültig getötet werden können, sondern höchstens zu Staub zerfallen und sich nach einer gewissen Zeitspanne wieder auf der Erde materialisieren können. Zudem

---

<sup>18</sup> Als Percy in *PJ 4* die Ställe des Augias reinigen muss, kann er nicht wie einst Herkules einen Fluss umleiten, da sich die darin lebende Naiade vehement dagegen wehrt, dass ihr Fluss erneut verschmutzt und so das Ökosystem zerstört wird – Percy muss eine umweltverträglichere Lösung finden (*PJ 4*, 142–147).

<sup>19</sup> Riordan, der selbst jahrelang als Lehrer griechische Mythologie unterrichtet hat, übernimmt mit dem Schreiben der *Percy Jackson*-Reihe (sowie seiner weiteren Götter-Reihen *The Kane Chronicles* (ägyptische Götter) und *The Heroes of Olympus* (griechische und römische Götter), beide ab 2010) eine ähnlich vermittelnde Funktion.

werden die Heroentaten klassischer Heldenfiguren, indem sie von den Romanfiguren neu erlebt werden, für eine heutige Leserschaft aktualisiert und teilweise auch umgewertet respektive korrigiert.<sup>20</sup> Insbesondere weibliche Figuren (z. B. die ehemalige Hesperide Zoë Nightshade und Calypso) werden verstärkt mit Sympathie dargestellt, während die Heldentaten grosser Heroen wie Herkules oder Theseus als selbstsüchtig dargestellt werden. So wie Percy für das Weiterbestehen des griechischen Olympos – das Weiterbrennen der Flamme der westlichen Zivilisation – kämpft, so leistet auch die Romanreihe ihren Teil zur Weitertradierung der klassischen Sagen.

Allerdings hat diese Vorstellung einer fehlenden Einzigartigkeit respektive der unvermeidbaren Wiederholung früherer Taten und Erlebnisse auch schwerwiegende negative Konsequenzen für die Kinder der Götter, was in der übergreifenden Handlung der Romanreihe thematisiert wird. Luke, ein Sohn des Hermes und anfänglich ein guter Freund von Annabeth und Percy, lässt sich aus Enttäuschung vom Titan Kronos zur Rebellion gegen die Götter verführen:

„You know what my quest was two years ago, Percy? My father, Hermes, wanted me to steal a golden apple from the Garden of the Hesperides and return it to Olympus. After all the training I'd done, *that* was the best he could think up.’  
 ‚That’s not an easy quest,’ I said. ‚Hercules did it.’  
 ‚Exactly,’ Luke said. ‚Where’s the glory in repeating what others have done? All the gods know how to do is replay their past. [...] I wanted to pull Olympus down stone by stone [...]’<sup>21</sup>

In Lukes Frustration und seiner Weigerung, sich als Schachfigur der Götter benutzen zu lassen und sich in die bereits ausgetretenen Fussstapfen früherer Halbgötter drängen zu lassen, ist wohl auch ein zeitgenössischeres Verständnis von Individualität und Selbstbestimmung, aber auch von Akzeptanz elterlicher Autorität zu erkennen, während sich die Götter – allen aktualisierenden Tendenzen<sup>22</sup> zum Trotz – als ‚rückständig‘ und altmodisch verraten. So wird Luke zwar zum grossen Gegenspieler von Percy, eine Schwarz-Weiss-Unterscheidung von Gut und Böse gibt es bei den Halbgöttern jedoch selten: Lukes Motivation bleibt stets verständlich, er wird nie zum blossen Bösewicht abgestempelt, sondern erfährt zuletzt sogar ein heroisches Ende.

Die Schwächen der mythisch-fantastischen Welt sind bereits im Mikrokosmos des *Camp Half-Blood* erkennbar: Hier leben die Kinder in den Hütten ihrer göttlichen Eltern – den Häusern in den *Harry Potter*-Büchern nicht unähnlich<sup>23</sup> –, deren Mitglieder durch ihre Verwandtschaft ähnliche äusserliche und charakterliche Merkmale aufweisen. Wie in den klassischen Erzählungen der griechischen Mythologie sind die meisten Götter sehr lebensfroh und wankelmütig und sie zeugen immer wieder sterbliche Nachfahren, für die sie sich aber nur selten interessieren. Bei vielen der Camp-Bewohner

<sup>20</sup> Zum Begriff der ‚Mythenkorrektur‘, in der ein zentrales Element der Geschichte umgestaltet oder umgewertet wird, siehe Vöhler/Seidensticker/Emmerich 2005.

<sup>21</sup> *PJ* 1, 366.

<sup>22</sup> Dies zeigt sich vor allem an modernen Requisiten: *Camp-Half-Blood*-Direktor Mr. D (Dionysos), von Zeus auf die Erde verbannt, darf nur noch Cola Light trinken und trägt wie Poseidon lässig-farbige Hawaii-Hemden; Ares ist ein Rocker mit Harley und Irokesenschnitt, Apollo fährt statt eines Himmelswagens einen schnittigen Maserati, und Götterbote Hermes tritt als Jogger und *Business Man* auf.

<sup>23</sup> Im Gegensatz zur *Harry Potter*-Reihe verbringt Percy nur die Sommerferien im Camp und lebt das Schuljahr über aber bei seiner Mutter in New York. Dies wird in der Film-Adaption allerdings umgedreht, als Percy am Ende ins Camp zurückkehrt und seine Mutter ihm versichert: „This is where you belong“ (01:48:20).

lässt sich deshalb auch deutlich erkennen, dass sie sich enttäuscht bzw. vernachlässigt fühlen. Die vielen Halbgötter, die ihre göttlichen Erzeuger nicht kennen oder noch nicht von ihnen anerkannt wurden, leben auf engstem Raum in der Hermes-Hütte (Hermes ist auch Beschützer der Reisenden) und warten darauf, die Identität ihrer göttlichen Eltern zu erfahren und deren Beachtung zu erlangen.

Solche enttäuschten Götterkinder sind es, die sich wie Luke vermehrt von ihren Eltern und dem gesamten Olymp abzuwenden beginnen. Insbesondere die Idee von Fremdbestimmung durch göttliche Elternteile sowie die Nichtbeachtung durch die Olympier bringen viele Halbgötter dazu, sich dem verbannten Titanen Kronos anzuschliessen, der den Untergang des Olymps plant und die Welt ins Chaos stürzen will. Der alle fünf Bände umspannende Kampf gegen Kronos und seine Anhänger bedingt sich entsprechend vor allem durch das verantwortungslose Verhalten der Götter selbst, die sich kaum um ihre Kinder kümmern, weitgehend eine Nichteinmischungspolitik in die Belange Sterblicher betreiben, und die aber trotzdem absoluten Gehorsam von Menschen verlangen. Wenn Percy und seine Freunde für den Erhalt des Olymps kämpfen, geschieht dies letztlich nicht nur, um die Götter zu schützen und den Status Quo zu erhalten, sondern auch, um den bisher vernachlässigten Götterkindern mehr Ansehen zu verschaffen. Als Belohnung für ihre grossen Taten können die Kinder den Göttern schliesslich das Versprechen abringen, dass in Zukunft sämtliche Halbgötter von ihren göttlichen Eltern anerkannt werden sollen.

Als Percy – inzwischen sechzehnjährig – am Ende von *PJ 5* nach gewonnener Schlacht die Möglichkeit erhält, als Dank für seinen Dienst am Olymp selbst zum Gott zu werden, entscheidet er sich nach kurzem Zögern gegen die Apotheose und für menschliche Erfahrungen wie die Liebe oder das Älterwerden. Die Existenz als Gott bietet zwar Unsterblichkeit, grosse Macht und Ansehen, sie wird aber nicht wirklich als erstrebenswert dargestellt, wobei dies nicht zwingend als Absage an die Götterwelt zu verstehen ist. Vielmehr zeigt sich in Percys Entscheid für ein Leben als Halbgott – und damit als weiterhin zwischen den beiden Welten stehend – die Überwindung seines Wunsches, die Beachtung der Götter, insbesondere seines Vaters, zu erlangen.<sup>24</sup> Nicht zuletzt wird durch seine Entscheidung für die Sterblichkeit – und damit gegen das zeitlos-zyklische Geschichtsverständnis der Götter – Percys Gewissheit ausgedrückt, dass seine Abenteuer und Erfahrungen noch lange nicht zu Ende sind. Wie er selbst erklärt: „I’ve got a lot of life left to live. I’d hate to peak in my sophomore year.“<sup>25</sup>

## „Nothing divine about the gods“<sup>26</sup>: Anne Ursus *The Cronus Chronicles*

Das Titelblatt von *The Immortal Fire* (2009)<sup>27</sup>, dem letzten Band der *Cronus Chronicles*, ziert folgendes Rezensionssurteil: „Perfect series for fans of Rick Riordan’s ‚Percy Jackson and the Olympians‘

<sup>24</sup> Im Gegensatz zu anderen Göttern (z. B. Ares) wird Poseidon durchaus positiv dargestellt; zwar kann er nicht häufig aktiv an Percys Leben teilnehmen, doch sendet er seinem Sohn stets Hilfe, wenn er sie benötigt, und stellt ihm in *PJ 2* sogar einen Halbbruder, den Zyklop Tyson, zur Seite.

<sup>25</sup> *PJ 5*, 331.

<sup>26</sup> Ursu 2007, 433.

<sup>27</sup> Die drei Bände werden im Folgenden abgekürzt: *Shadow Thieves* (Ursu 2006) mit *CC 1*, *Siren Song* (Ursu 2007) mit *CC 2* und *Immortal Fire* (Ursu 2009) mit *CC 3*.



books.“<sup>28</sup> Das Setting der Geschichte ist durchaus vergleichbar: In der gegenwärtigen Welt erfahren zwei 13-Jährige, dass die griechischen Mythen eben keine Mythen, sondern ‚wahr‘ seien und dass die griechische Götterwelt tatsächlich existiere,<sup>29</sup> was der Grossteil der Menschheit jedoch nicht weiss bzw. nicht wissen darf. Die involvierten Jugendlichen, Charlotte Mielswetzki und ihr Cousin Zachary ‚Zee‘ Miller, sind selbst zwar keine Halbgötter. Jeweils als Höhepunkt eines Bandes treffen sie aber nacheinander auf die drei höchsten griechischen Götter Hades, Poseidon und Zeus.<sup>30</sup> ‚Eingeweiht‘ werden die Kinder – auch hier nach einigen seltsamen Ereignissen – von ihrem Englischlehrer Mr. Metos. Dieser gehört den *Prometheans* an, die sich den Schutz der Menschheit (und damit die Geheimhaltung der Götterwelt) zur Aufgabe gemacht haben.

Die personale Erzählstimme stellt zwar Charlotte und (etwas weniger) Zee in den Mittelpunkt, folgt aber zwischendurch anderen Figuren, namentlich Charlottes und Zees Widersacher Philonecron, einem Halbgott/Halbdämon, der sich mit Zees (unfreiwilliger) Hilfe erst die Unterwelt und dann das Universum untermachen will. Jeder der drei Hauptgötter – auf die sich die folgenden Ausführungen konzentrieren – erhält im ihm gewidmeten Band ein Kapitel mit einer Art an die LeserInnen gewandtem inneren Monolog. Der das ganze Werk prägende, leicht ironische Tonfall wird in diesen Kapiteln so verstärkt, dass die massiven Charakterschwächen des jeweiligen Gottes in vernünftiger Weise offenbar werden. Zudem werden einerseits bekannte Mythen raffend nacherzählt, wobei allerdings der Eindruck entsteht, dass in der Götterwelt in den letzten Jahrtausenden kaum etwas von Bedeutung passiert ist, da als ‚Vergangenheit der Götter‘ nur altbekannte Mythen referiert werden.<sup>31</sup> Andererseits wird die Haltung der Götter zu den Menschen ausformuliert. So heisst es in CC 2:

„Since Poseidon is the second most powerful god in the whole Universe, you want to be as respectful to him as you possibly can be. Because you, after all, are a lowly mortal, no greater than sea scum on the tooth of a snaggle-toothed snake eel, of no more significance than a scale on the butt of a bottom-feeding dwarf suckermouth catfish, except the scum on the snake eel and the scale on the catfish butt both have the blessed privilege of a being of the sea and therefore created by Poseidon himself, whereas you were made by Prometheus, a mortal-loving Titan freak, and nobody asked Poseidon whether we needed humans anyway, [...]“<sup>32</sup>

Poseidon wird als oberflächlicher, arroganter Despot dargestellt, für den Menschen überflüssig sind. Die CC-Reihe zeichnet insgesamt ein auffallend negatives Bild der Götter, das (aus menschlicher

<sup>28</sup> Als Quelle ist auf dem Titelblatt von CC 3 das *School Library Journal* angegeben.

<sup>29</sup> Impliziert wird dabei, dass dies einzig für die griechische Götterwelt zutrifft – so wandern alle Seelen der Verstorbenen ungeachtet ihrer Religionszugehörigkeit in den Hades.

<sup>30</sup> Im Vergleich zur *Percy Jackson*-Reihe ist die antike Götterwelt geografisch traditioneller verortet: Während es weltweit Eingänge zum Hades gibt (also auch in den USA, wo die Kinder wohnen), reisen die Kinder in CC 2 ins Mittelmeer und in CC 3 nach Griechenland zum Olymp.

<sup>31</sup> Demgegenüber stehen moderne Objekte, die in die Götterwelt Eingang gefunden haben (z. B. Poseidons Yacht, Rezeption und Fahrstühle im Olymp), und die Modernisierung in den ‚Organisationsabläufen‘ der Götterrefugien – so sehnt sich Fährmann Chiron in einem als Industrialisierungskritik lesbaren Monolog nach der Zeit, als der Hades noch ein ‚Kleinbetrieb‘ war und bedauert Hades‘ Desinteresse an seinem ‚Grossunternehmen‘ Unterwelt (CC 1, 228–235).

<sup>32</sup> CC 2, 141f.

Sicht) aus zwei Komponenten besteht: Die Götter sind zu inkompetent für ihren verantwortungsvollen ‚Job‘<sup>33</sup> und sie scheren sich keinen Deut um das Wohlergehen der Menschen bzw. das der toten Seelen in der Unterwelt (Hades). Aus ihrer selbstüberschätzenden Haltung heraus resultiert eine notorische Unterschätzung des Potenzials von Menschen. So kann keiner der drei Hauptgötter glauben, dass zwei sterbliche Kinder tatsächlich bis vor ihren Thron treten können. Als Philonecron Schattenarmee Hades’ Stadt angreift, wird die Macht- und Ratlosigkeit des Herrschers der Unterwelt geradezu ausgestellt. Hades fragt nur (in Variationen) mehrmals, wie ‚das‘ möglich war, ohne aber handeln zu können, weil die Situation sein Vorstellungsvermögen von Grund auf übersteigt.<sup>34</sup> Die auf dem Olymp versammelten Gottheiten in CC 3 wirken vor allem gelangweilt und nur persönlichen (durchaus menschlichen) Interessen verpflichtet.<sup>35</sup> Durch Zeus’ Anordnung, dass die Götterwelt bei den Menschen nur als Fiktion bekannt sein darf, bleibt ihnen freilich nichts anderes übrig: Obschon sie selbst dies keineswegs bedauern, können sie in die menschlichen Geschehnisse höchstens marginal eingreifen und sind so ihrer ‚eigentlichen Funktion‘ enthoben.

Ihre Gleichgültigkeit wird den Göttern mehrmals explizit vorgeworfen. Schon als Mr. Metos die Kinder einweihet, meint er bitter: „The gods created man but do not help him. They’re like parents who abandon their children. Humanity is nothing but a plaything to them, and now, Philonecron is treating people like lab rats. The whole history of man is just like this [...]“<sup>36</sup> Dieser Vorwurf der ‚Kindsvernachlässigung‘ scheint indes nicht ganz gerechtfertigt, denn einer der zentral referierten antiken Mythen ist die Erschaffung der Menschen (und der Diebstahl des göttlichen Feuers) durch den Titan Prometheus, sodass die Götter in Bezug auf die Menschen tatsächlich keine Schöpfer- bzw. ‚Elternfunktion‘ haben, deren Erfüllung aber trotzdem von ihnen verlangt wird.

Allein durch ihre Existenz bzw. ihre Aufgabe, die Menschen zu beschützen, zeigen die *Prometheans* an, dass diese Gleichgültigkeit der Götter als Grausamkeit gewertet wird. Als der erboste Poseidon Charlotte fragt, warum die Sterblichen ihn kümmern sollten, die nicht damit zufrieden seien, ihn anzubeten, sondern stets etwas wollten, faucht sie: „Because you can.“<sup>37</sup> Sie formuliert also indirekt ein Credo der Verantwortung, dass nämlich grosse Macht für gute Zwecke auch *eingesetzt* werden sollte.

Die Herrschaft der drei Götter bzw. ihr Anrecht darauf wird mehrfach hinterfragt. Zusammengefasst werden die Erfahrungen und Erkenntnisse der Jugendlichen, als Zee schliesslich vor Zeus steht:

„Zee gritted his teeth and felt his fists ball up. He did not know what he had been expecting from Zeus; Hades had been inept and dithering, Poseidon had been [...] a narcissist with serious anger issues, and Zeus, Lord of the Universe, was just an overgrown, smirking bully. There was nothing divine about the gods, nothing noble, nothing that made them worthy of their power – except their power itself. They were just a bunch of immortals who happened to overthrow

<sup>33</sup> Hades kommt indes noch am besten weg, da er nicht als Gegner der Jugendlichen auftritt, sondern ihnen für die Rettung seines Reiches dankt und ihre Leistung gönnerhaft anerkennt (CC 1, 396).

<sup>34</sup> CC 1, 365–375.

<sup>35</sup> CC 3, 427–429: Die Götter verbringen ihre Zeit auf dem Olymp damit, Sudokus zu lösen, Modemagazine zu lesen oder zu dösen – „[...] they all looked bored to death“ (ebd., 429).

<sup>36</sup> CC 1, 203.

<sup>37</sup> CC 2, 334 (Hervorhebung im Original).

the previous batch of immortals who ruled the universe, that was all. Zee could not believe anyone had ever worshipped this worthless band of petty tyrants and spoiled brats.“<sup>38</sup>

Mit Zees Ernüchterung wird den Göttern hier ihre Relevanz aufgrund ihrer charakterlichen Versäumnisse abgesprochen – und damit ihre Göttlichkeit gründlich demontiert.

Als mögliche positive Ausnahme nennt Charlotte bereits in CC 1 Persephone, Metos wischt dies aber beiseite.<sup>39</sup> In CC 3 stellt sich heraus, dass Persephone die Kinder für ihre Zwecke – Rache an den anderen Göttern für die Zwangsehe mit Hades – instrumentalisiert hat, indem sie Zee zum ‚Träger des Feuers‘ erwählt und ihn auf die Suche danach geführt hat. Durch die erneute Ausbreitung des promethianischen Feuers würde die Menschheit ihr Unwissen über die Götter verlieren, sodass sich diese zu ihrem Verdruss wieder mit den Menschen abgeben müssten. Beeindruckt von Zee, besinnt sich Persephone auf ihr nobleres Nebenziel, nämlich den toten Seelen zu helfen, und rettet Charlotte, als diese sich selbst opfert und vom Olymp herunterfällt, um Zeus davon abzuhalten, die gesamte Menschheit zu vernichten.<sup>40</sup> Obwohl sie sich als Helferin in der Not betätigt, bleibt die Hoffnungsfigur Persephone zumindest teilweise ebenfalls negativ behaftet.<sup>41</sup>

Nachdem auch der höchste Gott für die Kinder eine Enttäuschung darstellt, erkennt Charlotte entgegen ihren früheren Überlegungen, dass das Wissen über die Existenz der Götter für die Menschen nicht wünschenswert ist:

„And Zeus, Zeus was even worse than she had imagined him. She had misunderstood. She had no business being angry at the gods, for they did not deserve her notice. There was no hope they would be anything but petty and worthless. They were pathetic, cruel, horrible, and it was best to forget about them and let humanity try to struggle on for itself.“<sup>42</sup>

Damit drehen Charlotte und Zee in gewisser Weise den Spiess um: Als Menschen treffen sie den bewussten Entschluss, den Göttern Gleichgültigkeit entgegenzubringen und ihr ‚geheimes Wissen‘ quasi ‚ungeschehen‘ zu machen.

Zu diesem Schluss will das Ende der Reihe freilich nicht recht passen. Analog zum Ende von CC 1, in dem die Kinder Hades‘ Thron vor Philonecron und seiner Schattenarmee aus den Seelen kranker Kinder gerettet haben, bleibt Zeus‘ Herrschaft in CC 3 schliesslich intakt. Selbst Poseidon, den Philonecron in eine Seegurke verwandelt hatte, erhält seine Macht zurück, um die ‚Ordnung‘ wieder herzustellen, die seine Geschöpfe ohne ihren Herrn beträchtlich stören. Tatsächlich bestünde durch den Teenager Steve, Zeus‘ Sohn mit einer menschlichen Frau, gemäss einer Prophezeiung die Möglichkeit, Zeus die Macht zu entreissen. Doch unter dem Eindruck seiner Begegnung mit der warmherzigen Charlotte beschliesst Steve, sich von niemandem instrumentalisieren zu lassen. Er verzichtet auf Zeus Macht, weil er nicht gegen seinen eigenen Willen handeln und lieber zurück

<sup>38</sup> CC 3, 433f.

<sup>39</sup> CC 1, 405.

<sup>40</sup> Spätestens dadurch, dass einzig Charlottes Selbstopfer Zeus umzustimmen vermag, wird offenbart, dass die moralischen Implikationen der Reihe klar der christlichen Heilslehre verpflichtet sind.

<sup>41</sup> So wird nie thematisiert, dass sich die ‚Ice Queen‘ Persephone ihrem nach wie vor in sie verliebten Gatten Hades gegenüber etwas weniger eisig verhalten und so die Situation der Toten verbessern könnte.

<sup>42</sup> CC 3, 461.

nach Hause möchte. Trotz allem sind die alten Götter für Charlotte und Zee letztlich der Gefahr einer Herrschaft Philonecrons – der die Menschen und die Götter gern leiden sähe – vorzuziehen.<sup>43</sup> Der Status quo wird also weitgehend bewahrt, der Glaube an die Götter nicht wieder installiert. Da Zeus als Gegenleistung verspricht, dass in Zukunft die Geister der Toten im Hades gut behandelt würden, machen die Kinder ihr Versäumnis aus CC 1 wieder gut und erfüllen ihre ‚Mission‘. Sie erreichen damit eine Verbesserung für das menschliche Nachleben in der jenseitigen Welt (bzw. des Seelenheils). Für die diesseitige Welt dagegen haben die Begegnungen der Hauptfiguren mit den Göttern insgesamt keine ‚systemverändernden‘ Konsequenzen.

## „Let’s start at the End of Everything“<sup>44</sup>: Joanne Harris’ *Runemarks* (2007)

*Runemarks*<sup>45</sup> (dt. *Feuervolk*) hat auf den ersten Blick wenig mit den bisher besprochenen Reihen gemeinsam: Der Roman ist nicht von der griechischen, sondern von der nordischen Mythologie inspiriert. Zudem spielt das Geschehen nicht in der Gegenwart, sondern in einer mittelalterlich-ruralen Fantasiewelt. Deren Ausgestaltung lehnt sich in der Konstruktion von neun Welten um die Welt- esche Yggdrasil mehr oder weniger an die Kosmologie der nordischen Mythologie an und in ihrer Darstellung der Mittenwelt (d. i. die Menschenwelt) an Britannien<sup>46</sup>. So treten neben nordischen Gottheiten auch Kobolde auf, die ja eher keltischen Traditionen angehören.

Zauberei ist in dieser Welt wohlbekannt, sie wird aber im ländlichen Malbry, wo die Geschichte um die 14-jährige Halbweise Maddy Smith beginnt,<sup>47</sup> äusserst ungern gesehen und totgeschwiegen; die kleinbürgerlichen Einwohner hegen eine solches Unbehagen gegen alles Zauberische, dass auch Fantasie und Träume verpönt sind.<sup>48</sup> In dieser Umgebung hat die aufgeweckte, selbstbewusste Schmiedstochter Maddy einen schweren Stand, denn ein Runenmal auf ihrer Hand weist sie als zauberkräftig und damit als Unruhestifterin aus.

Ihr einziger Lehrer zur Förderung ihrer besonderen Fähigkeiten ist der jährlich durch die Gegend wandernde alte Einauge (One-Eye). Von ihm lernt sie die Zeichen der Runenschrift, mit deren Hilfe sich die Zauberei erst wirken lässt, und er erzählt ihr Geschichten aus dem *Elder Age*, der Vorzeit vor dem 500 Jahre zurückliegenden Weltuntergang, den Einauge *Ragnarók* nennt. Seit jener Umwälzung ist ein namenloser Gott im Aufstieg begriffen, welcher der Uralte (*Ancient of Days*) genannt wird und

<sup>43</sup> Vgl. CC 3, 466f.: Als Charlotte von Persephone erfährt, dass Philonecron mit Poseidons Dreizack auf dem Weg zu Zeus ist, um diesem die Herrschaft zu entreissen, denkt sie: „Philonecron had the trident? Wow, that couldn’t have worked out any worse. It would have been far better for humanity if Charlotte had just let Zeus destroy them than whatever Philonecron had in mind.“

<sup>44</sup> Harris 2008b, 261.

<sup>45</sup> Harris 2008b (orig. 2007), im Folgenden abgekürzt mit *RM*. Deutsche Ausgabe: Harris 2008a.

<sup>46</sup> Dies wird bereits in der dem Text vorangestellten Landkarte deutlich (*RM*, *Map of the Middle Worlds*).

<sup>47</sup> Wie es bei einem solchen Setting häufig der Fall ist, wird die Geschichte von einer allwissenden Erzählperson berichtet.

<sup>48</sup> Malbry erinnert daher an die Dorimaraner und die Feenfrüchte in Hope Mirrlees’ *Lud-in-the-Mist* (1926).

dessen Lehren von einem Orden gelehrter Glaubensmänner verbreitet werden.<sup>49</sup> Die ‚alten Götter‘ – die sich aus dem Sehergeschlecht der Asen sowie den Wanen zusammensetzen – sind seinerzeit bei *Ragnarök* den ihnen prophezeiten Tod gestorben und gelten weitherum als tot.

Im Lauf der Geschichte erweist sich dieses Wissen über die (Nicht-mehr-)Existenz der Götter als unvollständig. Nach und nach erfährt Maddy, dass nicht alle alten Götter aus der Welt sind. Zum ‚Augenöffner‘ wird die Begegnung (und beginnende Freundschaft) mit Loki: Trotz seiner Tarnung als (menschlicher) Glasbläserlehrling erkennt Maddy seine ‚wahre‘ göttliche Identität, was die Enthüllung Einauges als Odin nach sich zieht. Um den erneut drohenden Weltuntergang zu verhindern, weckt Maddy mit Lokis Hilfe die im Eis schlafenden Wanen und befreit schliesslich, im finalen Kampf an den Grenzen der Welten, mit Lokis Hilfe vier Asen aus der Unterwelt.

Ragnarök, in der nordischen Mythologie der noch bevorstehende Weltuntergang, ist hier bereits seit einem halben Jahrtausend Geschichte<sup>50</sup>, sodass diese Ereignisse nun ebenfalls Teil der innerfiktional als historisch angesehenen Vorzeit sind, die auf der nordischen Mythologie beruht. Sie dienen zur Erklärung von Animositäten unter den Göttern oder als ‚Backstory‘.<sup>51</sup> Ein mythologisches Element liefert auch das Motiv für den Bösewicht, denn der vermeintlich ‚neue‘ Gott ist letztlich ein ‚alter Bekannter‘: Der Namenlose ist niemand anderes als Mimir, der sich für seine ‚Sklassen‘-Zeit als Odins Ratgeber rächen und sich zum alleinigen Gott aufschwingen will, wozu er die Götter endgültig vernichten und in Maddys Körper eine neue Gestalt gewinnen will. Das Zeitverständnis ist auch hier ein zyklisches (worauf bereits die Weltesche als Verkörperung des Kreislaufs von Werden und Vergehen hindeutet), wie Einauge Maddy erläutert: „Since the world began – and it has begun many times, and many times ended, and been remade – [...] [e]verything lives – and dies – according to the laws of Order and Chaos, the twin forces that even gods cannot hope to withstand.“<sup>52</sup>

Odin spricht hier bereits an, dass das Machtpotenzial der Götter *a priori* limitiert ist. In *RM* gibt es darüber hinaus für die göttlichen Kräfte Beschränkungen mehrfacher Art. Von Anfang an hängen die göttlichen Kräfte von den Runenmalen ihrer Träger ab. Runenmale zeigen zunächst eine Zugehörigkeit ihrer TrägerInnen zum ‚Feuervolk‘ (*Fieries*), das über Zauberkräfte verfügt; sie zieren Gottheiten, Menschen, Kobolde und sogar Tiere. Unvollständige oder ‚umgekehrte‘ Runen bedeuten stark verminderte Zauberkräfte, ihre Unversehrtheit bezeugt die Stärke der göttlichen Kräfte. Da die Runenmale Odins und Lokis nach *Ragnarök* ebenfalls umgedreht worden sind, verfügen sie nurmehr über einen Teil ihrer Kräfte.<sup>53</sup> Warum jemand ein solches Runenmal besitzt oder nicht, wird nicht erklärt. Die dergestalt (Feuer-) ‚Gezeichneten‘ werden als *Fieries*, *Faeries* und manchmal auch

<sup>49</sup> Obwohl die Verbindung nie explizit genannt wird, trägt die Religion dieses namenlosen Gottes zweifellos Züge des Christentums. Die Examinatoren des Ordens erinnern an Inquisitoren, und zentrales Glaubenswerkzeug ist das *Good Book* (deutsch: ‚Buch der Bücher‘).

<sup>50</sup> *RM*, 103.

<sup>51</sup> Besonders Loki, in der Mythologie wie in *RM* ein zwiespältiger, aber unverzichtbarer Charakter, wird so zu einer Figur mit Vergangenheit. Dies offenbart bereits das Personenverzeichnis: Alle Götter werden über ihre Beziehung zu Loki (aufgrund seiner früheren Missetaten) charakterisiert, während seinem Namen keinerlei Beschreibung folgt.

<sup>52</sup> *RM*, 34.

<sup>53</sup> Die Wanen, deren Runenmale weder umgedreht noch verstümmelt sind, trifft die ‚Beschränkung‘ auf einer anderen Ebene: Trotz ihrer intakten Kräfte richten sie eher wenig oder eher aus Zufall etwas aus, da sie untereinander uneins sind und sich teilweise relativ kindisch verhalten (z. B. *RM*, 264f., 318).

*Furies* bezeichnet, ohne dass zwischen diesen Benennungen klar differenziert würde.<sup>54</sup> So antwortet Loki auf Maddys Frage, ob die Asen denn nicht Götter waren, wie folgt:

„Gods? Don't let *that* impress you. Anyone can be a god when he has enough worshippers. You don't even have to have powers anymore. In my time, I've seen theatre gods, gladiator gods, [...] – you people see goods everywhere. Gives you an excuse for not thinking yourselves.' [...] God's just a word, Maddy. Like *Fury*. Like *demon*. Just words people use for things they don't understand.“<sup>55</sup>

In seinen etwas bitteren Worten spricht Loki, an dieser Stelle noch der verstossene Blutsbruder Odins, den Göttern ihre Exklusivität ab, indem er ihre Bezeichnung mit *Fury* und *demon* gleichsetzt; er impliziert sogar, dass Göttlichkeit weniger in der Natur der Sache, sondern in den Zuschreibungen der Menschen liegt, was danach aber nicht mehr angesprochen wird. Einauge formuliert in einer von Maddys Lehrstunden ähnliche Gedanken, als er erklärt, was mit den alten Göttern (also auch mit ihm selbst) geschehen ist: „[...] the old ones were forgotten. Maybe that proves they weren't gods at all.“<sup>56</sup>

Obwohl die Göttlichkeit der Asen mehrmals in Zweifel gezogen wird, wird sie nie gänzlich verneint. Das göttliche Wesen der Asen und Wanen scheint vor allem darin zu bestehen, dass sie über grössere Zauberkräfte (unversehrte Runenmale) als alle andern sowie über weitgehende Immortalität verfügen und dass sie mehrere sogenannte *Aspects* oder Erscheinungsformen besitzen, darunter auch Tiergestalten und eine ‚lichtstrahlende‘ Göttergestalt. Hinzu kommt laut Odin das Verantwortungsgefühl, die Balance zwischen Ordnung und Chaos zu wahren.<sup>57</sup>

Maddy ist, wie sich herausstellt und das Runenmal *Aesk* (die Esche) auf ihrer Hand beweist, der per Orakel in der Namensform Modi fälschlich als männlich prophezeite ‚neue Spross des Weltenbaums‘<sup>58</sup>, Thors Tochter und damit selbst eine Asin. Bei ihr findet jedoch weniger eine *Gottwerdung* statt als eine Enthüllung ihrer ‚wahren‘ Abstammung. Das Wissen um ihre ‚Göttlichkeit‘ bleibt für Maddys charakterliche Entwicklung folgenlos, abgesehen davon, dass sie ihre Position in den Prophezeiungen auszufüllen versucht – die Götter scheinen bis auf ihre magischen Fähigkeiten und den Grenzüberschreitungen in Jenseitsreiche in ihrem Auftreten und Verhalten weitgehend Menschen zu entsprechen.<sup>59</sup>

Die Rückkehr der Götter und ihr Sieg gegen den Namenlosen wendet zwar die etwas diffuse Gefahr ab, die von dessen Orden ausgeht. Trotzdem sind die Götter stets auf menschliche Hilfe angewiesen, um ihre (teilweise persönlichen) Ziele zu erreichen. Dies zeigt sich besonders am Ende, denn die Rückkehr der Asen aus der Unterwelt wäre ohne nicht-göttliche Hilfe unmöglich gewesen, da die

<sup>54</sup> RM, 106.

<sup>55</sup> RM, 98f.

<sup>56</sup> RM, 29.

<sup>57</sup> RM, 317.

<sup>58</sup> Thors Söhne Modi und Magni zählen in der nordischen Mythologie zu den Ragnarök-Überlebenden, die die neue Erde bewohnen werden.

<sup>59</sup> Nachdem Maddy in Loki einen Gott erkannt hat, ist sie erstaunt über die ‚Menschenhaftigkeit‘ Lokis und der Götter: „[...] his talk of the gods as if they were human beings – vulnerable, fallible, besieged – was especially difficult to accept. She had grown up with stories of the Seer-folk; [...], but [...] had never thought to meet one some day, to talk to one as an equal, [...] and have him standing in front of her, with a very human-looking welt across the bridge of his nose – a welt that her own mindbolt had caused ...“ (RM, 106).

vier Asen ‚Träger‘ für ihren *Aspect* benötigen. Da solche aber nur in beschränkter Zahl vor Ort sind, kommt es zu Kompromissen: Während Thor und Frigg zwei menschliche ‚Träger‘ finden, gelangt Tyr in den Kobold Zucker-und-Sack (*Sugar-and-Sack*), und Sif muss mit einem Schwein vorlieb nehmen, sodass nicht nur Menschen, sondern auch die Tiere und die Koblode Partizipation an der Göttlichkeit erhalten. Wie diese ‚Symbiose‘ genau funktioniert, wird nur ansatzweise so erklärt, dass die Träger nun gleichzeitig sie selbst und eine Gottheit sind;<sup>60</sup> auch Maddy versteht sich nun als ‚Zweierwesen‘. Als Zucker-und-Sack, der sein ‚Glück‘ nicht fassen kann, protestiert: „*But I’m not me anymore*“, erklärt ihm Maddy: „*Of course you are, [...]. You’ll carry his [Tyr’s] Aspect, but you’ll always be you. Just as I’ll always be Maddy Smith, though I’ll also be Modi, child of Thor.*“<sup>61</sup> Die ‚Gottwerdung‘ ist hier also keine Verwandlung von Mensch/Kobold/Tier in eine Gottheit, sondern die *Kombination* von Gottheit und Mensch/Kobold/Tier in einer Hülle, die verschiedene *Aspects* vereint.

Während sich Riordans und Ursus ProtagonistInnen schliesslich zumindest in gewisser Weise von den Göttern abwenden, kommt es in *Runemarks* zu mehr als nur einer Annäherung der Protagonistin an die Götter. Denn als Maddy am Ende den Tod ihrer Vaterfigur Einauge beklagt, wird ihr bei seiner Bestattungszeremonie folgendes klar:

„And now came the Aesir. [...]

*These were her family, Maddy thought. Her father was there, and her grandmother; her allies and her friends. They shared her grief; they were bound to her, as she was to them, and she knew – suddenly and without any doubt – that whatever came, fair weather or foul, they would face it together.*“<sup>62</sup>

Trotz des Verlusts von Einauge kann Maddy positiv gestimmt in die Zukunft blicken, denn mit ihrer neu gefundenen göttlichen Familie wird die ehemalige Aussenseiterin Aufgaben wie den Wiederaufbau der zerstörten Himmelsburg Asgard in Angriff nehmen. Am Ende des Buches steht somit ein Neuanfang, was bei dem zyklischen Geschichtsverständnis auch ohne Fortsetzung durchaus passend erscheint – umso mehr, als auch die altnordische Eschatologie mit einem Neuanfang endet.

## „We have gods?“<sup>63</sup>: Scott Mebus’ *Gods of Manhattan*

Auch bei der Trilogie *Gods of Manhattan* von Scott Mebus ist ein Bezug zur *Percy Jackson*-Reihe auf der Titelseite zu finden. Rick Riordan selbst verleiht den Büchern mit einem lobenden Titelzitat sein ‚Gütesiegel‘: „*An interesting new take on mythology in New York... A fast, exciting read.*“<sup>64</sup> Im Vergleich zu den bisher besprochenen Beispielen unterscheidet sich diese Trilogie deutlich vom

<sup>60</sup> Eine ähnliche Kombination gibt es in Riordans *The Kane Chronicles* (ab 2010), in der es um ägyptische Mythologie geht: Die beiden Hauptfiguren, ein Geschwisterpaar, können als Pharaonen-Nachfahren Götter in sich aufnehmen, zugleich aber sich selbst bleiben.

<sup>61</sup> *RM*, 500 (Hervorhebung im Original).

<sup>62</sup> *RM*, 503.

<sup>63</sup> Mebus 2008, 68, im Folgenden abgekürzt mit *GoM 1*; die weiteren Bände werden abgekürzt: *Spirits in the Park* (Mebus 2009) mit *GoM 2* und *The Sorcerer’s Secret* (Mebus 2010) mit *GoM 3*.

<sup>64</sup> Titelseite Hardcoverausgabe *GoM 3*.

„traditionellen‘ Umgang mit Mythologie und Göttern, da sich Mebus nicht auf bestehende Mythologien und Götterfiguren beruft, sondern eine eigene Mythologie entwirft, die sich stark an die Geschichte New Yorks anlehnt.

Erzählt wird die Geschichte des 13-jährigen Rory Hennessy, der zusammen mit seiner 9-jährigen Schwester Bridget und einer hart arbeitenden, alleinerziehenden Mutter in eher ärmlichen Verhältnissen in Manhattan wohnt. An der Feier zu Bridgets neuntem Geburtstag begegnet Rory, der bisher immer stolz darauf war, jede Schwindelei durchschauen zu können, dem Zauberkünstler Hex, der tatsächlich magische Kräfte zu haben scheint – obwohl Rory dies *partout* nicht glauben will. Von dem Moment an fallen Rory zunehmend seltsame Dinge auf: von lebendigen Gargoyles, über Kakerlaken, die auf Ratten reiten, bis zu Indianern im Central Park. Hex weiht die Kinder schliesslich in das Geheimnis von Manhattan ein:

„There is a world all around you that most mortals cannot see. We call it Mannahatta. Some say it is the spirit world, while others believe it is the city itself dreaming, or rather *remembering*. If something or someone was important enough, loved enough, feared enough, imagined enough, *remembered* enough, then it is reborn here in Mannahatta. In turn, Mannahatta overlaps the everyday world and whispers in its ear, keeping the memories of the city alive. If something big happens in Mannahatta, a fight between spirits perhaps, it can wash over into the mortal world, causing everything from mild distress to riots and blackouts.“<sup>65</sup>

Scott Mebus präsentiert in *Gods of Manhattan* ein zeitgenössisches New York, das sich mit einem fantastischen Gegenstück, der Geisterwelt Mannahatta, überschneidet, welches aber nur von Ausgewählten wahrgenommen werden kann. Der Übertritt nach Mannahatta steht dabei nicht jedem frei: ‚Normale‘ Menschen können dessen Bewohner nicht wahrnehmen. Wichtige, berühmte oder berüchtigte Bewohner New Yorks gelangen nach ihrem Tod nach Mannahatta, das auch Orte – legendäre Restaurants, historische Gebäude oder längst überbaute Schlachtfelder – beinhaltet.<sup>66</sup> Damit zeigt sich eine komplexe Gleichzeitigkeit verschiedener Epochen, indem etwa Soldaten aus verschiedenen Kriegen (vor allem aus Unabhängigkeitskrieg und Bürgerkrieg) neben *Socialites* aus den *Roaring Twenties* und Piraten aus dem 17. Jahrhundert auftreten.

In der Geisterwelt zeigt sich eine deutliche Hierarchie, denn während viele Bewohner Mannahattas als Geister im ‚alten New York‘ ihre bisherigen Tätigkeiten weiter verfolgen, steigen besonders wichtige bzw. einflussreiche Menschen zu Göttern auf. Deren Status als Gott beruht nicht auf einer religiösen Glaubensgrundlage, sondern auf der Tatsache, dass man sich noch an sie erinnert; umgekehrt können Götter aber auch wieder verschwinden, wenn sie in Vergessenheit geraten. So tauchen im Laufe der Buchreihe zahlreiche Namen auf, die ein jugendliches US-Publikum aus dem Geschichtsunterricht kennen dürfte. Neben Figuren aus der Gründerzeit New Yorks sind dies Politiker,

<sup>65</sup> *GoM 1*, 59.

<sup>66</sup> Die im ersten Band enthaltene Landkarte von der Insel Manhattan bzw. Mannahatta kann auf der offiziellen Website abgerufen werden und bietet zusätzliche Informationen zu den wichtigsten Orten in Mannahatta, <http://godsofmanhattan.com/>, 24.04.2011.



Musiker, Schriftsteller, Sportler oder Berühmtheiten aus Medien und Gesellschaft.<sup>67</sup> Tatsächlich göttliche Kräfte haben diese Götter nicht; sie sind eher als eine Art Schutzengel zu verstehen: Peter Stuyvesant etwa ist als *God of Things Were Better in the Old Days* dafür verantwortlich, dass die Menschen die Vergangenheit nicht vergessen und ihre Wertvorstellungen nicht verlieren.

Die Fäden in Mannahatta zieht jedoch der Bürgermeisterberater Willem Kieft, der als historische Figur im 17. Jahrhundert für Massaker an amerikanischen Ureinwohnern verantwortlich war und auch in Mannahatta Intrigen gegen den ansässigen Indianerstamm der Munsees spinnt. Wie im Laufe der Trilogie bekannt wird, mussten sich die Götter mit der Insel Mannahatta verbinden, um nicht vom Land vertrieben zu werden. Mit Magie wurde ein Pakt geschlossen, der die Götter durch ihr Blut an spezifische Gegenden in New York bindet.<sup>68</sup> Durch eine List veranlasste Willem Kieft, dass die friedlichen Munsee-Indianer vor über hundert Jahren in einer magischen Falle im Central Park eingeschlossen wurden. Diese Falle droht nun, die Insel Manhattan und damit auch Mannahatta zu zerstören, weshalb Hex – eigentlich der Politiker und Verräter Aaron Burr, der einst selbst ein Gott war – Rory für seine eigenen dubiosen Zwecke benutzen will.

Rory hat die Fähigkeiten, die Indianer aus der Falle zu befreien, da er das letzte *Light* in New York ist und unter anderem die seltene Gabe hat, Verborgenes zu sehen. Auch hier zeigt sich das in *urban fantasy* häufig thematisierte Konzept einer besonderen Sehfähigkeit, die nur Auserwählten den Zugang zur fantastischen Welt ermöglicht. Wie Hex erklärt:

„But though we watch over them, most mortals never see Mannahatta. This might sound strange, but I believe it’s because it is too *true*. People don’t want to see the truth. They’d rather live in a fog. They don’t want to see the chips in the paint or the bums on the street. So they close their eyes to it, without knowing it. But it’s the nature of a Light to see through all illusion to the truth, to face the truth and point it out to others. So you, out of all the mortals in the city, can see through to Mannahatta.“<sup>69</sup>

Rory hat nicht nur wie Percy Jackson die Fähigkeit, durch den *fog* (schon auf semantischer Ebene sehr nahe bei Riordans *mist*) zu sehen, sondern ist zusätzlich in der Lage, Aussenstehende einzuweihen und sie durch die Vermittlung des nötigen Wissens ebenfalls sehen zu lassen. Dies ist letztlich auch Rorys wahre Berufung, denn er löst zusammen mit seiner Schwester das Rätsel um die Entstehung der Göttergesellschaft und deren grausame Verbannung der Munsees auf.

Wohl nicht zufällig sind es jugendliche Helden, die versuchen, einen Krieg zwischen Göttern und Munsees zu verhindern, und sich für eine friedliche Lösung einsetzen. Zwar haben sie nur wenig gesellschaftlichen Einfluss und Macht, sie machen dieses Manko jedoch durch Idealismus, Mitgefühl und Loyalität wett: Neben Rory und Bridget schliessen sich auch die junge Munsee-Schamanin Soka und die Mitglieder der Rattlewatch, einer Gruppe von Unruhestiftenden (bestehend aus den Kindern der Götter), dem Kampf gegen Willem Kieft an. Im Gegensatz zur *Percy Jackson*-Reihe sind die

<sup>67</sup> Einige der Götteraufgaben wirken recht skurril: So gibt es den *God of Snappy Tunes* (George Gershwin), den *God of Rabble Politics and Back Alley Deals* (Boss Tweed), den *God of Unappreciated Explorers* (Giovanni da Verrazano) und den *God of Leaders Who Look the Other Way* (Jimmy Walker).

<sup>68</sup> „Blood“ wird im Figuren- und Begriffsverzeichnis zu Beginn jedes Buches wie folgt definiert: „The restriction of a divine being to the boroughs where his or her mortal self was known to dwell. For example, a god whose mortal self lived in the Bronx possesses ‚Bronx blood‘“ (*GoM 1*, unpag.).

<sup>69</sup> *GoM 1*, 59f.

Kinder der Götter hier keine Halbgötter; der Konflikt mit ihren göttlichen Eltern bzw. den untätigen übrigen Götterkindern ist jedoch ähnlich:

„Most of the children of the gods are spoiled little rich kids. They lounge around all day, go to their stupid little parties, and gossip about one another behind their backs. It's sickening. We look like teenagers because we act like teenagers. Selfish and unable to grow up. But some of us want to be a part of something bigger. Some of us want to take a stand.“<sup>70</sup>

Wie sich herausstellt, ist auch Rorys und Bridgets verschollener Vater Henry Hennessy ein Angehöriger Mannahattas – obwohl er nicht tot ist. In Wahrheit ist er Henry Hudson, Entdecker der Insel Manhattan aus dem 16./17. Jahrhundert. Weil er deren Lage an die Kolonialisten verriet, wurde er durch Munsee-Magie zu ewigem Leben verflucht. Nur mit seiner Hilfe konnte Willem Kieft – der ebenfalls nicht tot und damit kein Gott ist – sein Leben verlängern und seinen Plan in die Tat umsetzen, die Götter zu töten und deren Macht zu übernehmen. Da mithilfe magischer Messer Götter ermordet werden und deren Kräfte an andere weitergegeben werden können, indem man deren Medaillons – die Insignien der Götter – überstreift, wird nach der anfänglich starren Hierarchie Mannahattas plötzlich eine Art soziale Mobilität möglich. *Gods of Manhattan* unterscheidet sich so von den zuvor besprochenen Werken nicht nur durch die Verwendung historischer Persönlichkeiten als neue Götter, sondern explizit auch durch die fließenden Übergänge zwischen Menschen und Göttern, da ein Auf- und Abstieg in mehrfacher Weise möglich ist.<sup>71</sup>

Besonders auffällig sind die zahllosen geschichtlichen Anspielungen; insbesondere *GoM 3*, in dem die Jugendlichen die Wahrheit über den Pakt der Götter mit dem Land Mannahatta und die Munsee-Fälle erfahren müssen, wirkt dabei wie eine fantastisch überhöhte Schnitzeljagd quer durch die Geschichte New Yorks. Auf der Suche nach den Seiten eines Tagebuchs kann die Errichtung bedeutender Gebäude und Brücken beobachtet werden, die Protagonisten treffen auf viele Berühmtheiten und erleben faktisch im Zeitraffer die Geschichte New Yorks hautnah mit. Bei aller Liebe zur Geschichte der Stadt werden auch die negativen Seiten der Besiedlung New Yorks gezeigt, etwa wenn wiederholt die grausame Behandlung, Verdrängung und Vernichtung der amerikanischen Ureinwohner angeprangert wird.

Die Gleichzeitigkeit verschiedener Epochen Mannahattas vermittelt zwar zunehmend den Eindruck ewigen Stillstandes, das Ende der Trilogie verheisst jedoch auch deutliche Reformen in der Götterwelt, als die – stark dezimierte – Götterschar nach beendetem Konflikt nun endlich auch Vertreter der Nichtgötter in den Götterrat aufnimmt. So kommentiert Peter Stuyvesant die Benennung seines Sohnes Nicholas mit progressiver Zustimmung: „It's true this city has gone to the dogs since my day, but you have to move with the times, or so they tell me.“<sup>72</sup> Und auch für Rory kündigt das Ende eine positive Zukunft an, wie ihn Soka freundlich erinnert:

„You are not alone, Rory Hennessy! You have a sister who loves you, a mother who would do anything for you, and a father who's returned from the dead! You have friends who care about you, even

<sup>70</sup> *GoM 1*, 264.

<sup>71</sup> In *GoM 3* gibt es sogar ‚Mehrfachgötter‘, die mehrere Medaillons tragen und entsprechend zusätzliche Aufgaben haben.

<sup>72</sup> *GoM 3*, 368.

if you can't take them outside the city limits. You belong in Mannahatta, and you belong in Manhattan. People straddle two worlds all the time."<sup>73</sup>

Durch die Auflösung allzu strenger Hierarchien und die neu entstandenen freundschaftlichen bzw. familiären Beziehungen zwischen Menschen, Göttern, Götterkindern und Munsees, die über kulturelle und sogar Weltgrenzen hinausgehen, lässt sich wohl auch das Ideal einer multikulturellen Gesellschaft erkennen, in der Diversität wünschenswert ist und das Leben eines jeden bereichert. Mebus spielt damit wohl nicht zuletzt auch auf den Schmelztiegel-Charakter an, welcher New York seit jeher nachgesagt wird, womit eine weitere Form des Mythos um die Grossstadt Eingang in seine Buchreihe findet.

## Fazit

Die Vermittlung der mythischen Geschichten – respektive im Falle von *Gods of Manhattan* von historischem Wissen – ist sämtlichen hier besprochenen Werken ein wichtiges Anliegen. Dies geschieht auf verschiedenen Ebenen: Zum einen gibt es kurze, in den Text eingeschaltete Nacherzählungen, die als Geschehnisse aus der Vorzeit vor allem der Charakterisierung der Götter und ihren Beziehungen untereinander dienen und die sowohl relativ ‚vorlagengetreu‘ als auch variierend oder sogar korrigierend präsentiert werden können. Zum anderen haben die ProtagonistInnen mehrmals Rollen in einem Handlungsablauf zu erfüllen, der klar als Variation eines mythischen Geschehens zu erkennen (und teilweise explizit als solche markiert) ist. Die Wiederaufnahme und Aneignung der überlieferten mythologischen Geschichten in neuer Situierung führt in den vier Erzählkomplexen zu einem zyklischen Verständnis von Zeit und Zeitlichkeit.

Gerade in Weltentwürfen, welche die ‚moderne Welt‘ der Gegenwart als Ausgangspunkt nehmen, fällt auf, dass die zur Charakterisierung der Götter referierten mythologischen Elemente den ‚klassischen‘ Stoffversionen folgen: Konflikte zwischen Göttern beruhen offenbar auch im 21. Jahrhundert noch immer auf denselben ‚alten Geschichten‘; Beziehungen zwischen Göttern bleiben ungeachtet der vergangenen Jahrhunderte auf dem Stand der jeweiligen ‚klassischen‘ Mythologie.<sup>74</sup> Trotz der dem Zeitgeist angepassten Requisiten und der neuen zeitlichen Umgebung, die vordergründig eine ‚Modernisierung‘ bedeuten, unterliegen die Göttercharaktere daher einer Art Stillstand. Die Götterwelt wird zwar als vergangen gekennzeichnet – sie wird aber dennoch letztlich stets erhalten oder wiederhergestellt. Kontrastiert wird das zyklische Zeitverständnis dadurch, dass die final bewahrte Götterordnung für die jugendlichen ProtagonistInnen keinen Stillstand bedeutet. Denn diese stehen ausnahmslos für Individualität, Selbstbestimmung und Zeitlichkeit, weshalb am Ende auch Reformen oder ein Neuanfang möglich sind.

Unterschiede gibt es vor allem in den Beziehungen zwischen Göttern und Menschen. In der *Percy Jackson*-Reihe wirken diese bei aller Aktualisierung fast traditionell, wenn die Halbgötter etwa für oder gegen ihre göttlichen Vorfahren kämpfen müssen. Indem Götter explizit als Eltern der Halb-

<sup>73</sup> *GoM* 3, 370.

<sup>74</sup> Obwohl das Geschehen in *Runemarks* nicht in der zeitgenössischen Gegenwart angesiedelt ist, gilt dies auch hier, da die Götter (ausser Odin, Loki und Mimir) 500 Jahre geschlafen haben oder in der Unterwelt waren.

götter gezeigt werden, verlieren sie etwas von ihrer Entrücktheit und werden vermenschlicht. In den *Cronus Chronicles* dagegen wird den Göttern eine klare Absage erteilt: Obwohl die Götter ihre Positionen behalten, werden ihre Macht und Erhabenheit demontiert – sie werden nicht nur als reich an (menschlichen) Charakterfehlern beschrieben, sondern sind auch auf die Hilfe zweier menschlicher Jugendlicher zur Wahrung ihrer Macht angewiesen. Bei *Runemarks* beginnen die Grenzen zwischen Göttern und Menschen zunehmend zu verwischen, da zwischen Magiebegabung und Göttlichkeit nur ein gradueller Unterschied zu bestehen scheint und sich die Asen am Ende mit einem Trägerwesen vereinen müssen. In *Gods of Manhattan* schliesslich kommt es fast schon zur Auflösung eines Konzeptes von Göttern, da zum einen keine bestehende Mythologie herbeigezogen wird und zum anderen potenziell jeder zum Gott werden und diesen Status auch wieder verlieren kann.

So unterschiedlich die besprochenen Werke auch sind, die Götter erweisen sich letztlich trotz ihrer Macht als Wesen mit deutlich menschlichen Schwächen, wodurch sie ihre Exklusivität einbüßen. Demgegenüber treten die Menschen zunehmend emanzipiert auf und sind den Göttern nicht selten sogar überlegen. Dies bedingt sich wohl auch dadurch, dass ausser in Ursus Reihe stets eine familiäre Verbindung zu den Göttern besteht, die anfangs nicht bekannt ist. Das jeweilige Happy-End aber bedeutet für die jugendlichen Hauptfiguren auch die Zusammenführung oder Anerkennung in der ‚göttlichen‘ Familie – sodass die Götter wiederum als fester Bestandteil einer menschlichen Familie mit den Jugendlichen verbunden sind. Durch eine solche Nähe scheint die Existenz von entrückten, allmächtigen Gottheiten indes kaum mehr möglich.

## Bibliographie

### Primärliteratur

- Harris, Joanne: Feuervolk. Aus dem Englischen von Katharina Orgaß und Gerald Jung. München: cbj (Random House) 2008a.
- Harris, Joanne: Runemarks. London: Corgi (Random House Children's Books) 2008b (2007).
- Mebus, Scott: Gods of Manhattan. New York u. a.: Puffin 2008 (Gods of Manhattan, 1).
- Mebus, Scott: Spirits in the Park. New York u. a.: Puffin 2009 (Gods of Manhattan, 2).
- Mebus, Scott: The Sorcerer's Secret. New York u. a.: Dutton's Children's Books 2010 (Gods of Manhattan, 3).
- Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief. (Dt. Percy Jackson: Diebe im Olymp), Chris Columbus, USA 2010. (Blu-ray/DVD: Twentieth Century Fox Home Entertainment, 2010).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Lightning Thief. London: Puffin Books, 2005 (Percy Jackson, 1).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Sea of Monsters. London: Puffin Books, 2006 (Percy Jackson, 2).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Titan's Curse. London: Puffin Books, 2007 (Percy Jackson, 3).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Battle of the Labyrinth. London: Puffin Books, 2008 (Percy Jackson, 4).
- Riordan, Rick: Percy Jackson and the Last Olympian. London: Puffin Books, 2009 (Percy Jackson, 5).
- Ursu, Anne: The Shadow Thieves. New York, London, Toronto, Sidney: Atheneum 2007 (The Cronus Chronicles, 1).

Ursu, Anne: *The Siren Song*. New York, London, Toronto, Sidney: Atheneum 2008 (The Cronus Chronicles, 2).

Ursu, Anne: *The Immortal Fire*. New York, London, Toronto, Sidney: Atheneum 2010 (The Cronus Chronicles, 3).

### Sekundärliteratur

Brüggemann, Theodor: Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur. In: *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur. Personen-, Länder- und Sachartikel zu Geschichte und Gegenwart der Kinder- und Jugendliteratur*. Hg. von Klaus Doderer. Bd. 2. Weinheim, Basel: Beltz 1977, 526–529.

Clute, John: Urban Fantasy. In: Clute, John/Grant, John (Hg.): *Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit, 1997, 975.

Fonseca, Tony: Mythological Creatures. In: S. T. Joshi und Stefan Dziemianowicz: *Supernatural Literature of the World: An Encyclopedia*. Westport: Greenwood Press 2005, 829–831.

Frenzel, Elisabeth: Gott auf Erdenbesuch. In: Dies.: *Motive der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*. 6., überarb. u. erg. Aufl. Stuttgart: Kröner 2008, 277–289.

Adlard, Mark: Gods. In: John Clute und John Grant (Hg.): *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Press 1997a, 415.

Adlard, Mark: Myths. In: John Clute und John Grant (Hg.): *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Press 1997b, 675f.

Müller, Helmut: Phantastische Erzählung. In: Doderer, Klaus (Hg.): *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur: Personen-, Länder- und Sachartikel zu Geschichte und Gegenwart der Kinder- und Jugendliteratur*, Bd. 3. Weinheim/Basel: Beltz, 1979, 37–40.

Nicholls, Peter: Conceptual Breakthrough. In: John Clute und Peter Nicholls (Hg.): *Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit 1999a, 254–257.

Nicholls, Peter: Gods and Demons. In: John Clute und Peter Nicholls (Hg.): *Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit 1999b, 500–503.

Nicholls, Peter: Mythology. In: John Clute und Peter Nicholls (Hg.): *Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit 1999c, 849–853.

Riordan, Rick: Introduction. In: Riordan, Rick/Wilson, Leah (Hg.): *Demigods and Monsters. Your favorite authors on Rick Riordan's Percy Jackson and the Olympians*. Dallas: BenBella Books [2009], v–x.

Rutenfranz, Maria: *Götter, Helden, Menschen. Rezeption und Adaption antiker Mythologie in der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*. Frankfurt a.M.: Lang 2004.

Stephens, John: Myths. In: Zipes, Jack (Hg.): *The Oxford Encyclopedia of Children's Literature*. Bd. 3. Oxford: University Press 2006, S. 127–131.

Vöhler, Martin, Bernd Seidensticker und Wolfgang Emmerich: Zum Begriff der Mythenkorrektur. In: Dies. (Hg.): *Mythenkorrekturen. Zu einer paradoxalen Form der Mythenrezeption*. Berlin, New York: de Gruyter 2005 (Spektrum Literaturwissenschaft – Komparatistische Studien 3), 1–18.

## Internetquellen

<http://godsofmanhattan.com/>, 24.04.2011.

<http://www.cronuschronicles.com/>, 20.02.2011.

<http://www.joanne-harris.co.uk/v3site/books/runemarks/index.html>, 20.02.2011.

<http://www.rickriordan.com/home.aspx>, 24.04.2011.

<http://www.runemarks.co.uk/>, 20.02.2011.

## Zusammenfassung

Die Vermittlung mythischer Geschichten ist englischsprachigen Jugendbüchern aus dem Zeitraum von 2005 bis 2010, in denen jugendliche ProtagonistInnen Göttern und Göttinnen begegnen, ein wichtiges Anliegen. Umgesetzt wird dies einerseits mit in den Text eingeschalteten Nacherzählungen, die in unterschiedlichem Mass Variationen und Umwertungen unterliegen. Andererseits übernehmen die ProtagonistInnen Aufgaben, die klar Variationen mythischer Heldentaten darstellen. In den untersuchten Werken – Rick Riordans *Percy Jackson*-Reihe, die Trilogie *Cronus Chronicles* von Anne Ursu und *Gods of Manhattan* von Scott Mebus sowie Joanne Harris' Roman *Runemarks* – zeigt sich ein zyklisches Verständnis von Zeit und Zeitlichkeit. Die dargestellten Gottheiten werden durch Vorzeit(lichkeit) charakterisiert. Trotz vordergründiger ‚Modernisierung‘ (u. a. durch dem Zeitgeist angepasste Requisiten) unterliegen die Göttercharaktere einer Art Stillstand: Zur Erklärung von Konflikten werden die bekannten mythologischen Geschichten herangezogen, und seit der „mythischen Vorzeit“ scheint sich keine Entwicklung ereignet zu haben. Kontrastiert wird dieses zyklische Zeitverständnis durch die jugendlichen ProtagonistInnen, die sich zu selbstbewussten Individuen entwickeln und sich gegen göttliche Mächte zu behaupten wissen.

Bedeutsam sind die (persönlichen) Beziehungen zwischen Göttern und Menschen. In der *Percy Jackson*-Reihe wirken diese bei aller Aktualisierung fast traditionell, wenn die jugendlichen Halbgötter für oder gegen ihre göttlichen Vorfahren kämpfen müssen. Indem Götter explizit als Eltern der Halbgötter gezeigt werden, verlieren sie etwas von ihrer Entrücktheit und werden vermenschlicht. In den *Cronus Chronicles* dagegen wird den Göttern eine klare Absage erteilt: Ihre Macht und Erhabenheit wird demontiert, indem sie mit vielen ‚Charakterfehlern‘ behaftet gezeigt werden und zur Wahrung ihrer Macht auf die Hilfe zweier menschlicher Jugendlicher angewiesen sind. Bei *Runemarks* verwischen sich die Grenzen zwischen Göttern und Menschen. Magiebegabung und Göttlichkeit trennt nur ein gradueller Unterschied; Gott und Mensch können sich in einem Körper vereinen. In *Gods of Manhattan* schliesslich kommt es fast zur Auflösung des Götterbegriffs, da keine bestehende Mythologie herbeigezogen wird und zudem potentiell jeder zum Gott werden und diesen Status auch wieder verlieren kann.

Die Götter erweisen sich in allen Werken trotz ihrer Macht als Wesen mit menschlichen Schwächen, auf die Hilfe der menschlichen Jugendlichen angewiesen. Dadurch büssen sie ihre Exklusivität ein, während die Menschen emanzipiert auftreten und ihnen (mindestens) auf Augenhöhe begegnen.