

## Eingrenzung und Ausweitung des Begriffs

Kathryn **Hume**:

→ jegliche Abweichung von der Realität, selbst Metaphern

(Bsp.: Effi Briest wäre phantastisch aufgrund der Szene mit dem Chinese)

**Kritik:** zu offen gefasst

Anna **Krüger** (50er Jahre):

→ neben den Märchen noch Typ der „fantastischen  
Abenteuergeschichte“

Ruth **Koch** (50er Jahre):

→ zwei-Welten-Definition

→ Phantastische Erzählung: Wunderwelt und Wirklichkeit  
nebeneinander (Pippi Langstrumpf)

→ Märchen: alle Figuren im „Wunderland“

**Kritik:** manchmal gibt es nur eine Welt

Maria **Nikolajeva** (bezieht sich auf *Krüger* und *Koch*):

→ primäre Welt – Sekundäre Welt

→ Sekundäre Welt:

geschlossen (Herr der Ringe)

offen (Tintenherz, Narnia, Unendl. Geschichte,

Alice im Wunderland, Peter Pan)

impliziert (Das Sams, Karlsson vom Dach, Mary

Poppins, Hanno malt sich einen Drachen)

Tzvetan **Todorov** (70er Jahre):

→ Unschlüssigkeit und das Befremden der Handlungsfiguren über  
ein übernatürliches Ereignisses („Phantastische Verunsicherung“)

→ Todorov bezieht sich eher auf Erwachsenenliteratur

**Kritik:** zu eng gefasst

## Strukturen, Typen und Themen

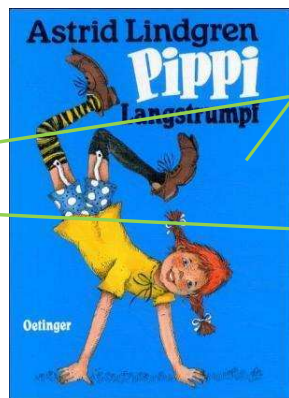
**Maria Nikolajeva:**

→ Grundvoraussetzung: sekundäre Welt ist nicht willkürlich

**Magische Zugänge:** Türen oder andere Öffnungen, Boten aus der sekundären Welt, magische Qualitäten oder Objekte

**Drei Muster der Reise:**

- linear (hin), z.B. Herr Bello, Brüder Löwenherz
- zirkulär (hin und zurück), z.B. Zauberer von Oz, Alice im Wunderland, 35. Mai
- schleifenförmig (mehrfach hin und zurück), z.B. Sams Bände, Narnia Bände



**Gerhard Haas:**

1. Reise in eine andere Zeit und nach anderen Orten (z.B. Peterchens Mondfahrt, ←)
2. Phantastische Reisen zu sich selbst (z.B. Brüder Löwenherz, Der kleine Hobbit, ←)
3. Andere Welten (z.B. ←)
4. Gäste aus dem Unbekannten (z.B. Momo, Karlsson, →)
5. Miniaturgesellschaften (z.B. Gullivers Reisen, 35. Mai, →)
6. Hexen, Zauberer und Magier (z.B. Die kleine Hexe, Harry Potter, ←)
7. Blick zurück ins Mythenzeitalter (z.B. Die Nebel von Avalon, →)
8. Einbruch der Vergangenheit in die Gegenwart (z.B. →, Tintenblut)
9. Das mythische Gegenspiel von Licht und Dunkelheit, Gut und Böse (z.B. →, Harry Potter)
10. Heiter-komisch-spielerische Alltags-Phantastik (z.B. Alice im Wunderland, ←)

