

# »A Dream of a Dream«

## Selbstreflexives Träumen in der Kinder- und Jugendliteratur

JOANNA NOWOTNY

### »A Dream of a Dream«

Dreaming as a Metafictional Device in Children's and Young Adult Literature

This article analyses the relationship between dreaming, art and identity in Franz Hohler's *Tschipo* (1978) and Maggie Stiefvater's *The Raven Cycle* (2012–2016) and *The Dreamer Trilogy* (2019–). At the centres of their fictional universes lies the fantastic ability of specific characters to take things out of their dreams; an ability which is both a plot element and a narrative principle. In *Tschipo*, dreaming is used in analogy to storytelling, with the storyteller inventing worlds that are so vibrant that the audience is unable to discern what is ›real‹ and what is ›just‹ invented or dreamed. In Stiefvater's books, the character of the dreamer is revealed to be a kind of artist who thrives on the thrill of creation and transgression. In all the texts, the concept of taking things out of dreams is transgressive on two levels: Formally, it is used to subvert traditional storytelling and to question the role of the narrator. In terms of plot, it is employed in order to articulate nonnormative identities, lifestyles and desires. By using dreaming as a central narrative device, *Tschipo*, *The Raven Cycle* and *The Dreamer Trilogy* are therefore highly metafictional, revealing that literature addressed to younger audiences participates in a cultural conversation about fact and fiction, and draws on narrative strategies similar to those employed in literature addressed to adults.

In Franz Hohlers *Tschipo* (1978), dem ersten Teil einer Trilogie, erlebt ein Schweizer Junge Abenteuer auf seltsamen Inseln. Und in Maggie Stiefvaters Serien *The Raven Cycle* (2012–2016) und *The Dreamer Trilogy* (2019–) bekämpft ein amerikanischer junger Erwachsener mit Namen Ronan Lynch magische Gefahren. Was haben *Tschipo* und Ronan gemeinsam? Eine seltsame Gabe: Von ihren Träumen bleibt am Morgen etwas zurück.

Das Motiv von Dingen oder Lebewesen, die die Grenze zwischen Traum und Realität überschreiten, ist aus Kinderbilderbüchern bekannt, wird dort jedoch kaum systematisch eingesetzt (Solte-Gresser 2017, S. 363). In *Tschipo* und in Stiefvaters Serien wird es zu einem Hauptmotiv – der ›magische<sup>1</sup> Traum ist Handlungselement und Reflexionsobjekt zugleich. Dieser Befund lässt sich textgenetisch erhärten: So geht es schon in den Worten des ersten handschriftlichen Konzepts von *Tschipo*, das sich im Schweizerischen Literaturarchiv (SLA) erhalten hat, darum, dass »einer träumt, und nachher ist das, wovon er träumt, im Zimmer«,<sup>2</sup> während Stiefvater vielfach Auskunft darüber gibt, dass Ronans grenzüberschreitende Magie der Ursprung ihres erzählerischen Universums

1 Ronans Fähigkeit wird explizit als Magie bezeichnet in Serien, die sich in das Genre Fantasy einordnen und die bei *Scholastic* erscheinen, einem Verlag, der vor allem durch die amerikanische Ausgabe der *Harry Potter*-Serie berühmt wurde. In *Tschipo* dagegen, einige Jahrzehnte früher und

im Kontext einer märchenhaften Kinderliteratur erschienen, fällt der Begriff nicht.

2 Das Material liegt im Schweizerischen Literaturarchiv in Bern unter der Signatur Hohler-A-03-c-01/01 (Teil 1).

war und als Beweis einen ersten handschriftlichen Entwurf aus ihren Teenagerjahren anführt.<sup>3</sup>

Da die Anlage der untersuchten Texte selbst ständige Grenzüberschreitungen mit sich bringt und Träume und intradiegetische Wirklichkeit nicht klar zu unterscheiden sind, nehmen die Texte überhaupt traumähnliche Züge an. Was in den Erzähluniversen erlebt wird, widerspricht oft den kausallogischen Regeln der empirischen Realität. Fragt man nach der Funktion des Traums in *Tshipo*, *The Raven Cycle* und *Call Down the Hawk* (2019), dem ersten Teil der *Dreamer Trilogy*, geht es deshalb nicht ›nur‹ um literarische Darstellungen erfundener Träume, sondern um die gesamte narrative Anordnung der Texte – der Traum ist nicht nur Thema, sondern auch Konstruktionsprinzip dieser Werke der Kinder- und Jugendliteratur, oder, in Steinleins Worten: Er ist Motiv und Modell zugleich (vgl. Steinlein 2008, S. 72f.). Wenn Alt formale Verfahren wie die Verzerrung raumzeitlicher Koordinaten, Überblendungen sowie die radikale Subjektivierung als typisch für die Erzählökonomie des Traumes ausmacht (vgl. Alt 2011, S. 353ff.), die von der Literatur übernommen wird, so bieten Hohlers und Stiefvaters Werke hier ausgezeichnetes Anschauungsmaterial. Sie arbeiten auch mit Verschiebungen, Verdichtungen, Metaphorisierungen und Grenzüberschreitungen, den Verfahren, die Schmitz-Emans in Traumtexten entdeckt (vgl. Schmitz-Emans 2005, S. 88–91), zumal ja die Idee einer Grenzüberschreitung die Basis der wundersamen Fähigkeiten ihrer Figuren bildet. Und wie die Romane von Jean Paul, auf die sich Schmitz-Emans bezieht, sind *Tshipo* und Stiefvaters Serien überaus selbstreferentiell; sie verwenden den Traum, um über Erzählen und Kunst zu reflektieren.

Auf diesen letzten Aspekt möchte ich mich hier konzentrieren, also auf den Traum als Element und Verfahren eines selbstreflexiven Erzählens. Die Frage nach mit dem Traum verbundenen metafictionalen Signalen in der Kinder- und Jugendliteratur ist insofern relevant, als Selbstreflexivität in Texten oft als besonders avanciertes künstlerisches Merkmal einer ›ernsthaften‹ Literatur begriffen wird. Es geht somit auch darum zu zeigen, dass kinder- und jugendliterarische Texte auf ähnliche Weise die Ästhetik und Literarizität des Traums fruchtbar machen wie die sogenannte Erwachsenenliteratur.

## Erzählen und Träumen

In *Tshipo* wird heterodiegetisch erzählt – doch obwohl die Erzählinstanz keine Figur in der Welt ist, hat sie eine erstaunlich starke Rolle. So findet sich schon auf der zweiten Seite der Neuausgabe bei dtv die folgende Ansage: »Bevor ich jetzt richtig von diesem Tshipo [...] zu erzählen anfangen, muss ich euch aber noch etwas sagen« (Hohler 2006, S. 6). Die Leserschaft wird geduzt, da der »Kinderroman«<sup>4</sup> ein spezifisches, junges Zielpublikum hat. Und sie wird in einem Vorwort direkt angesprochen, von einer ›Figur‹, die von sich spricht, aber keines ihrer Attribute nennt, sondern eben nur dies: Sie ist ein Erzähler oder eine Erzählerin. Und es sind Zweifel am Wahrheitsgehalt des Erzählten angebracht, denn diese Erzählstimme stilisiert sich dezidiert als äußerst unzuverlässig:

<sup>3</sup> <https://two-of-swords-621.tumblr.com/post/174208543827/maggie-my-love-will-you-show-us-more-of-your>; mit Dank an Tiffany Her.

<sup>4</sup> In den Worten des Umschlags der Erstausgabe (Luchterhand 1978).

Was ich hier erzähle, ist alles nicht wahr. Ich habe es erfunden. [...]

Dann möchte ich euch aber noch – jawohl, jetzt fange ich dann gleich an! –, dann möchte ich euch aber noch etwas versprechen. Ich kann so gut Geschichten erzählen, dass ihr mit der Zeit ganz vergesst, ob es diesen Tschipo wirklich gegeben hat oder nicht.

Wenn man nämlich lange genug an etwas denkt, dann wird es plötzlich auch irgendwie wahr. Es ist eben nicht so, dass alles, was man bloß im Kopf hat, unwahr ist, und alles, was es sonst gibt, wahr. Manchmal ist das, was man im Kopf hat, viel wahrer als das, was es sonst gibt. (Ebd., S. 6 f.)

*Tschipo* ist gerahmt wie eine mündliche Erzählung, zum Beispiel eine Gutenachtgeschichte, der eine Gruppe Kinder lauscht. Betrachtet man die Entstehungsgeschichte des Texts, überrascht dies nicht. Der erste vollständig erhaltene Entwurf des Romans befindet sich im SLA in einer Mappe, die von Hohler mit »handschriftl. Notizen aus Thassos, Sommer 1976, als ich die Gesch. meinem 5-jährigen Sohn Lukas erzählte« beschrieben ist.<sup>5</sup> Hohler war also tatsächlich zuerst einmal der (mündliche) Erzähler von *Tschipo*.

Gerade in diesem Entwurf, in dem schon alle wichtigen Handlungselemente von *Tschipo* vorhanden sind, finden sich allerdings noch keine Spielereien, anhand derer über den Status des Erzählens reflektiert wird. Ebenso wenig gibt es Stellen in der Diegese, an denen sich eine Erzählstimme später kurz einschaltet, wie etwa hier im publizierten Text: »Und wisst ihr, was Tschako sagte? – Genau! Wie seid ihr da nur draufgekommen?« (Ebd., S. 172) Einzig die Figurenstimme von Tschako, einem anderen mächtigen Träumer und erwachsenen Freund Tschipos, darf schon in diesem Entwurf jeweils bemerken, dass es das, was die beiden erleben, eigentlich gar nicht geben dürfte, dass es wie eine gute Geschichte erscheine.

Im Vorwort von *Tschipo* wird also ein Gegensatz eröffnet zwischen wahren und erfundenen Geschichten und dann gleich wieder kassiert, denn Kopfgeburten können »viel wahrer« sein als die sogenannte Realität. Damit wird stark metafikional erzählt: Der künstliche Charakter der Erzählung wird expliziert und eine willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit paradoxerweise zugleich untergraben und gefordert, da die Geschichte *als erfundene* aufgewertet wird. Der Status der sogenannten »Realität« wird in Zweifel gezogen (in *Tschipo in der Steinzeit*, dem dritten Teil der Serie, wird sogar ausdrücklich die Frage gestellt: »[T]räumen wir die ganze Zeit und wissen es nicht?«; Hohler 2000, S. 217). Der Erzähler singt ein Loblied auf das, was man »im Kopf« hat, auf die Imagination, und als perfektes Beispiel für sie dient der Traum, denn er simuliert Realität auf so lebendige Weise, dass er die Grenze zwischen dem Realen und dem Imaginierten durchlässig werden lässt. Träumer haben einen privilegierten Zugriff auf die Imagination, durch die sie ganze Welten erschaffen können. Der Stellvertreter des Träumers in der Wachwelt aber ist die ErzählerIn, denn sie ist es, die »so gut« erzählen kann, dass auch für die LeserIn/HörerIn die Grenze zwischen wahr und erfunden verschwimmt. Und ein besonders geeigneter Gegenstand für eine solche Erzählung ist natürlich wiederum ein Träumer, der Welten schafft.

Zum metatextuellen Erzählen gehört in *Tschipo* die fast wörtliche Wiederholung von Satz- und Diskussionselementen, die die Gemachtheit des Texts unterstreichen und ausdrücklich die vermeintlichen Gegensätze Realität – Fiktion thematisieren. Zu nennen ist hier ein kleiner Dialog zwischen Tschipo und Tschako, der sich sehr ähnlich immer wieder abspielt:

5 SLA-Hohler-A-03-c-01/01.

»[D]as ist keine Insel von Schwarzen<sup>6</sup>, das ist eine Insel, auf der alles aus Kohle ist, sogar die Leute.«  
 »Gibt es das?«, fragte Tschipo.  
 »Eigentlich nicht«, sagte Tschako.  
 »Wieso sagst du eigentlich?«, fragte Tschipo.  
 »Weil ... weil ...«, sagte Tschako, »das hier ist so eine Insel, und die dürfte es gar nicht geben.« (Hohler 2006, S. 39 f.)

Sieben Mal (ebd., S. 39 f., 52 f., 54, 84, 102, 132) findet ein solcher Dialog in *Tschipo* statt (und mehrfach auch in den anderen Teilen der Serie, z.B. in Hohler 2000, S. 217 f.), und beim sechsten Mal wird auf die Wiederholung eigens metatextuell aufmerksam gemacht, indem die Erzählstimme wiederum das Wort ergreift: »Und was meint ihr, sagte Tschako darauf? Erraten! ›Eigentlich nicht.‹ Und was meint ihr, sagte Tschipo darauf? Tja, ihr wisst wirklich alles!« (Hohler 2006, S. 132)

### Traum im Traum: Verschachteltes Erzählen

Auf der Ebene einer nur sehr vage greifbaren ›Rahmenerzählung‹, die man *Ebene I* nennen könnte, wendet eine Erzählstimme sich also an ein Publikum oder eine Leserschaft; in der Diegese wird sodann auf mehreren weiteren Ebenen erzählt. Einerseits ist da die diegetische Realität, in der Tschipo mit seinen Eltern in einer nicht näher benannten Schweizer Stadt lebt. Schon diese Ebene, *Ebene II*, ist geprägt durch Vorkommnisse, die in der empirischen Realität fantastisch wären und in der Erzählung so auch wahrgenommen werden, denn von Tschipos Träumen bleibt etwas zurück, mal ein Geruch, mal ein Objekt, zum Beispiel Tannenzapfen oder Schokolade. Als Tschipo von Wasser träumt (ebd., S. 14–16) und die Eltern Zimmer und Wohnung überschwemmt finden, reicht es ihnen: Wohl nicht zufällig wird der Sohn erst nach einem lebendigen Traum zum Arzt geschickt, der auch auf das Bettnässen verweisen könnte.

Doch dann wird Tschipo auf die nächste Ebene der Erzählung geträumt: Tschako, ein Pilot, der vor einem Jahr spurlos verschwand und ein ebenso starker Träumer ist wie Tschipo, träumt ihn in die Südsee, oder vielleicht eher in einen Traum der Südsee. Man könnte hier also von *Ebene III* sprechen. Tschako und Tschipo reisen von Insel zu Insel, eine skurriler als die andere: Auf einer sind eben alle Menschen und Tiere aus Kohle, auf der zweiten fliegen die Fische und tauchen die Vögel; dann gelangen sie auf eine Insel mit Namen Snircirora, wo alles aus Gold ist, und nach Snurcurora, wo eine riesige Kommode alles Leben einsperrt. Die Kommode weist Hohler in Notizen zu *Tschipo* als »Symbol für Ordnung« aus, was belegt, wie bewusst er eine symbolische oder metaphorische Ebene seiner Erzählung mitdenkt.<sup>7</sup>

Die Übergänge von einer fantastischen Welt in die andere werden als Reisen imaginiert, auf denen nicht den Gesetzmäßigkeiten der Wachwelt entsprechende Dinge passieren, Inseln sich etwa plötzlich bewegen, was die Orientierung unmöglich macht (ebd., S. 130–136).

<sup>6</sup> In der Erstausgabe ist noch durchweg von ›Negern‹ die Rede. In der Neuausgabe bei dtv kommt der Begriff zwar noch vor, wird aber als problematisch markiert und verworfen. Tschipo ruft: »[I]ch habe Negerhände!«, und wird von Tschako ermahnt: »[D]u solltest nicht von Negern sprechen, sondern von Schwarzen. Das ist anständiger« (Hohler 2006,

S. 38). Hier wird also die Macht thematisiert, die der Sprache innewohnt, was sich auszeichnet ins (Kinder-)Romanganze mit seiner Ermächtigung von Sprache und Erzählen fügt. Die Rolle, die *whiteness* in der Erzählung überhaupt spielt, wäre allerdings an anderer Stelle auch kritisch zu hinterfragen.

<sup>7</sup> SLA-Hohler-A-03-c-01/02.

Die erzählte Welt weist traumtypische Elemente auf, also Elemente, die auch in der Traumforschung als kennzeichnend für ihren Gegenstand gelten,<sup>8</sup> zum Beispiel die Aufhebung räumlicher oder zeitlicher Grenzen und der Verstoß gegen physikalische und logische Gesetzmäßigkeiten. Spätestens hier wird damit auch unklar, auf welcher Ebene wir uns genau bewegen: Handelt es sich durchgängig um *Ebene III*, stellt jede Insel eine eigene Ebene dar – worauf die deutlichen Übergänge zwischen den Welten ebenso hindeuten könnten wie ihre Transformation im Verlauf der Geschichte –, also *Ebene VI, V* etc., oder ließe sich das Erzählte am besten als *Ebene III.1, III.2* usw. konzipieren? Am Schluss des »Kinderromans« enthüllen Tschipo und Tschako den letzten, großen Traum: Auf der Insel Snarcarora schläft ein König, der so mächtig ist, dass sein Träumen die ganze Umwelt buchstäblich verwandelt hat. Snarco der Vierte, der König von Snarcarora, »träumt alle die Sachen, die wir erlebt haben, und wacht nicht auf und wacht nicht auf, und niemand kann ihn wecken« (ebd., S. 159). Der »grosse Schläfer«, in den Worten einer Notiz im Literaturarchiv,<sup>9</sup> verweist auf den Klassiker der Kindertraumliteratur, genauer auf seinen zweiten Teil: Lewis Carrolls *Through the Looking Glass*, die Fortsetzung von *Alice's Adventures in Wonderland*.<sup>10</sup> Dort wird in den Kapiteln »Tweedledum and Tweedledee« und »Which dreamed it?« die Frage aufgeworfen, wer die ganze Geschichte eigentlich geträumt hat, und ein Kandidat ist der rote König, der während der Geschehnisse schlafend unter einem Baum liegt:

Now, Kitty, let's consider who it was that dreamed it all. [...] You see, Kitty, it must have been either me or the Red King. He was part of my dream, of course – but then I was part of his dream, too! (Carroll 1872, S. 221f.)

Im ersten Teil der *Tschipo*-Serie ist die Sache klar: Tatsächlich entpuppt sich ein großer Teil der diegetischen Realitätsebenen als Traum einer Königsfigur.

Der Protagonist Tschipo ist es jeweils, der auf den verwunschenen Inseln wieder Normalität einkehren lässt, und zwar dank seiner magischen Träume, teilweise verbunden mit magischen Worten (vgl. Hohler 2006, S. 42). So wird Aufmerksamkeit auf die Sprache gelenkt. Sie ist mächtig; Worte helfen bei der Überschreitung der Grenze zwischen »Traum« und »Realität«, wie ja schon programmatisch im Vorwort bemerkt. Und auch am Schluss kann Tschipo helfen: Abermals durchbricht er mit seinen träumerischen Fähigkeiten die Ebenen der diegetischen Realität(en), und plötzlich ist seine Schulklasse aus *Ebene II* auf der magischen Insel und weckt den König durch übermütige Spiele.

Traummarkierungen funktionieren in Texten üblicherweise ähnlich wie Fiktionalitätssignale; sie geben der LeserIn Hinweise darauf, ob das Dargestellte ein Traum oder eine binnendifiktionale Wirklichkeit ist. Durch die zahlreichen Einschlaf- und Aufwachszenen, die aus der Verwendung des grenzüberschreitenden Träumens als Handlungselement in *Tschipo* resultieren, wird aber gerade völlig unklar, welche Vorkommnisse »real«, welche aber ein Traum (im Traum) sind. Denn Tschipo und Tschako reisen anscheinend durch ineinander verschachtelte Träume: Tschako träumt Tschipo in seinen eigenen Traum, der selbst wiederum nur ein Traum des Königs ist, zu dessen Rettung Tschako aber auf der Ebene der diegetischen Realität, also *Ebene II*, gerufen wurde (er sollte Weckpillen nach Snarcarora bringen). Darauf folgen diegetische Ebenen, die sich

<sup>8</sup> Vgl. dazu Solte-Gresser 2011, S. 253, 43.

<sup>9</sup> SLA-Hohler-A-03-c-01/01.

<sup>10</sup> Auch Kinderbilderbücher spielen gerne mit intertextuellen Verweisen auf Carroll, wie Solte-Gresser zeigen konnte (2017, S. 348f.).

zwar erzählen, aber nicht eindeutig zählen lassen: Zahlreiche Schlaf- und Aufwachszenen sowie prononcierte Übergänge von einem Zustand in den anderen evozieren bei der LeserIn eine Unsicherheit darüber, wie viel diegetische ›Realität‹ den einzelnen Szenen zukommt. Und alle Geschehnisse werden von einer Erzählstimme vermittelt, die auf der Durchlässigkeit der Grenze zwischen Realität und Traum insistiert und die ihre Figuren selbst unsicher darüber sein lässt, wie viel Realitätsgehalt dem Erlebten innewohnt. Alles scheint genau an der Grenze zwischen Träumen und Wachen angesiedelt, in einer Zone, die keine scharfen Konturen hat. Perfekt dazu passt das Ende der Geschichte: Tschipo und Tschako befinden sich in einem Schwellenraum und einem Zustand des Übergangs, nämlich »hoch über den Mittelmeerwolken«, wo sie »ihrer Heimat entgegenschwebten« (ebd., S. 172); man könnte sich hier auch einen Schwellen- und Schwebestand zwischen Träumen und Wachen vorstellen. Und sie endet mit der bekannten Frage: »Glaubst du überhaupt, dass wir das alles erlebt haben?« [...] »Eigentlich nicht« (ebd.). Der Status der gesamten Erzählung bleibt damit fraglich; der Traum als Motiv und ästhetisches Verfahren verunsichert Figuren und Leserschaft zugleich und problematisiert die Rolle des Erzählers.

### Der Träumer als Künstler

Auch in Stiefvaters *The Raven Cycle* und *Call Down the Hawk*, dem ersten Teil der *Dreamer Trilogy*, werden Träumen und Sprache oder Erzählen gemeinsam verhandelt. Um mit Solte-Gresser zu sprechen: »Worte oder andere Zeichen erhalten eine irritierende und magisch anziehende symbolische Aufladung« (Solte-Gresser 2011, S. 257), ähnlich wie in *Tschipo*, wo das »Hatschi!« des Protagonisten die ganze Umwelt zu transformieren vermag. Da ist zum Beispiel die magische Fähigkeit von Ronans Freund Gansey, der nur mithilfe von Worten Realität(en) verändern kann (Stiefvater 2014, S. 258 f.). Oder da ist sein Freund Adam Parrish, der durch magische Worte ein Opfer bringt (Stiefvater 2012, S. 296) und mittels Tarotkarten, also bedeutungsschwangeren bildhaften Zeichen, die Zukunft lesen kann.

Der erste schöpferische Traum Ronans, dem die Leserschaft in *The Dream Thieves*, dem zweiten Teil von *The Raven Cycle*, beiwohnt, resultiert in einem Sprachinstrument in Form einer hölzernen Schachtel, in die »letters« eingraviert sind (Stiefvater 2013, S. 34). Der Traum wird deutlich als künstlerischer Schöpfungsakt imaginiert,<sup>11</sup> der mit einem »thrill of creation« (ebd.) einhergeht. Die Schachtel ist natürlich nicht direkt ein Text oder ein literarisches Werk. Doch sie ist ein Medium der Übersetzung vom Traumhaften ins Reale – »it's supposed to translate things. That's what it did in the dream« (ebd., S. 40). Die Materialität der Zeichen, »letters and words, [...] buttons [...] so small and [...] letters so precise that it was impossible to see how it [scil. the box] could've been made« (ebd.), wird hier als selbstreflexives Element eingesetzt. Die Box erlaubt auf wundersame Weise eine Übersetzung von der Sprache der Träume in die Sprache der Wachwelt, mit Buchstaben, die sich auf unlogische, »illogical«, Art bewegen (ebd., S. 41). Und dies ist die Leistung des Träumers: Er hat Zugriff auf eine Art Schreibmaschine für Träume.

Bei Stiefvater muss sich der Traumkünstler in seiner Kunst üben, um Höchstleistungen zu vollbringen. In *The Dream Thieves* träumt Ronan mithilfe von Pillen immer wieder, bis er fähig ist, das Auto Ganseys perfekt zu duplizieren. In *Call Down the Hawk* dann,

11 Vgl. zum Topos des Träumers als Künstler und *vice versa* auch Schneider 2018.

dem ersten Band der neuen Trilogie, ist er mühelos fähig, die Realität perfekt zu kopieren. Diese Fähigkeit wird sinnigerweise anhand eines Kunstgegenstands vorgeführt, eines Bildes nämlich, das Ronan im Traum kopiert und einer Gruppe von KunstfälscherInnen zeigt:

[T]his painting was nearly a perfect likeness of the original. It was [...] the painting that had taken them hours upon hours upon hours to copy [...].

A perfect and cunning forgery, as good as theirs. No. Better. Because it oozed with the same magnetic, otherworldly desire that the original had and that their copy had missed. This was not a real-world copy of a dream. This was a dream of a dream. Perfect. Beyond perfect.

And he'd done it in half an hour. (Stiefvater 2019, S. 290)

Ronans Zufriedenheit nach vollbrachter Schöpfung wird denn auch mit der eines Künstlers verglichen, wenn eine Figur beim Anblick seines arroganten Grinsens unwillkürlich an ein Zitat Dalís denkt: »*There are some days, Dalí had said, when I think I'm going to die from an overdose of satisfaction*« (ebd., S. 290, Hervorh. im Orig.).

Fälschen kann Ronan also nun perfekt – aber er kann noch viel mehr, wie schon durch die magnetisch-magischen Qualitäten des Bildes angedeutet wird. Ronan als selbstbewusster, geübter Träumer hat, in deutlich auf ein Künstlerdasein verweisenden Worten, einen »workshop«, in dem er »drafts« seiner Traumobjekte erarbeitet (Stiefvater 2019, S. 202). Und diese Traumschöpfungen gehorchen längst nicht mehr der Physik oder Logik (vgl. z. B. ebd. S. 82; 202). Sie sind Kunstprodukte, die Realität nicht mehr einfach abbilden, sondern ihre Regeln außer Kraft setzen. Ronan wird in den Texten dann sogar zu einer Art Schöpfer-Gott stilisiert, dessen Schaffenskraft keine Grenzen kennt: »It was possible that there were two Gods in this church«, denkt sein Freund Adam etwa an einer Stelle (Stiefvater 2014, S. 180; natürlich könnte man solche Konstrukte u. a. aus gendertheoretischer Sicht kritisch beleuchten<sup>12</sup>). Und Ronan hat sich einen *locus* erschaffen, dessen König er ist und der pure Traummagie atmet, jenseits realweltlicher Restriktionen. Dieser *locus*, genannt »Lindenmere«, nimmt vielleicht nicht zufällig die Form eines Waldes an (ebd., S. 53), sind Wälder doch in unserem Kulturraum spätestens seit Shakespeares *A Midsummer Night's Dream* privilegierte Räume des Traumes und der magischen Gegenwelt.

Dieser Lesart folgend, könnte man behaupten, dass *The Raven Cycle* und der erste Teil der *Dreamer Trilogie* eine Art Theorie über Kunst enthalten: Kunst nährt sich aus einem Reservoir traumhafter Energien und beinhaltet eine Progression, von der bloßen Mimesis hin zur Innovation. Der »entwickelte« Künstler hat sich von der Nachahmung der Natur zugunsten des freieren Imaginierens gelöst. (Dafür jedoch bleiben beide Serien in ästhetischer Hinsicht relativ traditionellen Mustern verhaftet. Das Surreale kann zwar auf der Ebene der Erzählung schreckhaft in die scheinbare Normalität einbrechen, wird jedoch in eine kausallogisch verständliche Erklärung integriert, in der das Unverständliche eben genretypisch als »Magie« mit bestimmten Regeln fungiert.)

<sup>12</sup> Auch andere Aspekte des Träumer-Narrativs wären hier relevant: So hat Ronans Vater sich anscheinend träumend eine Ehefrau erschaffen, die überaus sonnig, liebevoll und genderkonform ist.

### Der »erwachsene« Traum: Erotik, queerness und Trauma

In *The Raven Cycle* und *The Dreamer Trilogy* gibt es magische, aber auch ganz »normale« Träume, ähnlich wie in der *Tshipo*-Serie, in der der Protagonist aufgrund seiner seltenen nächtlichen Abenteuer ja sogar zum Arzt geschickt wird. Damit werden zwei Traumwelten einander gegenübergestellt, eine – wie anzunehmen ist – der wissenschaftlichen Erklärung zugängliche Traumwelt der »Durchschnittsmenschen« und eine magisch-metaphysische Traumwelt der exzeptionellen Individuen. Doch auch Ronan träumt nicht nur schöpferisch, und in einem seiner nicht-magischen Träume wird ein enigmatisches Zeichen zum Thema und damit wiederum auch die Zeichenhaftigkeit des Texts selbst. Es handelt sich um das großflächige Tattoo auf Ronans Rücken:

[W]hen he fell asleep, he dreamt of the tattoo. [...] [T]onight he saw the tattoo itself, from behind, as if he was outside of his own body [...]. Adam was in the dream, too; he traced the tangled pattern of the ink with his finger. He said, »Scio quid hoc est.« As he traced it farther and farther down on the bare skin of Ronan's back, Ronan himself disappeared entirely, and the tattoo got smaller and smaller. It was a Celtic knot the size of a wafer, and then Adam, who had become Kavinsky, said, »Scio quid estis vos.« He put the tattoo in his mouth and swallowed it.

Ronan woke with a start, ashamed and euphoric. The euphoria wore off long before the shame did. (Stiefvater 2013, S. 230 f.)

Das Tattoo ist ein Zeichen für den unergründlichen, geheimniskrämerischen, auch gefährlichen Ronan, von dessen magischen Fähigkeiten die LeserIn erst im zweiten Buch der Serie erfährt, als eines seiner vielen »secrets« (ebd., S. 1 ff.). Es enthält keine Buchstaben, keine symbolischen Zeichen. Doch in diesem Traum ist das Tattoo – und damit Ronan selbst – lesbar wie ein Text. Es lässt sich entschlüsseln, und zwar ausgerechnet von den zwei jungen Männern, die Ronan erotisch begehrt: »Ich weiß, was das ist«, sagt Adam, und »ich weiß, was du bist« sagt Joseph Kavinsky, ein anderer Träumer, mit dem Ronan in *The Dream Thieves* ein zerstörerisches und zugleich erotisches Spiel treibt. Der Traum verrät hier etwas, was Ronan an dieser Stelle im Text noch nicht zugibt, nicht sich selbst und noch viel weniger anderen Figuren gegenüber, seine Hingezogenheit zu Männern nämlich. Ronan als Träumer, dessen Schöpfungen die Grenzen zwischen Traum- und Wachwelt überschreiten können, kollidiert mit einer normativen Ordnung auf mehr als einer Ebene. Er erschafft Dinge, die Sprache auf wundersame und unlogische (»illogical«) Weise verwenden, die also die symbolische Ordnung stören; und er begehrt auf eine Weise, die heteronormative Ordnungen verunsichert, sich dem *nom du père* und dem psychoanalytischen Idealnarrativ einer in die Heterosexualität mündenden Sozialisierung widersetzt.

Bisher wurden folgende Aspekte der Traum- und Kunsterzählungen Stiefvaters identifiziert: Der Träumer als Künstler hat einen privilegierten Zugang zur Imagination – ganz ähnlich wie in *Tshipo* –, er muss sich in seiner Traumkunst üben, und er kollidiert auf mehr als einer Ebene mit der normativen Ordnung, und zwar besonders auch in *sexualibus* – ganz anders als in *Tshipo*. Es wäre nun zu überprüfen, ob diese Kriterien auch auf andere Träumerfiguren in Stiefvaters Geschichten zutreffen. Da wäre zuerst einmal Kavinsky, der Ronan die intentionale »Traumarbeit«, also das Erschaffen von ganz konkreten Dingen überhaupt erst lehrt. Dieser Lernprozess ist gekennzeichnet durch erotisch aufgeladene Exzesse und Grenzüberschreitungen. Ronan träumt wie erwähnt wieder und wieder mithilfe von Pillen: Während die »Schlafpillen« und »Weckpillen«

(Hohler 2006, S. 50), die in *Tschipo* als Medien der Vermittlung zwischen zwei Welten vorkommen, noch relativ harmlos sind, sind diese Pillen gefährlicher. Sie sind eine Art Drogen, wie sie Kavinsky denn auch sonst offen konsumiert. Trinken, Autorennen und sexuelle Belästigung gehören zu seinen weiteren Lieblingsbeschäftigungen, und Ronan wird von ihm auf erotisch aufgeladene Weise angefasst, als er hilflos im durch Pillen induzierten Traumzustand ist (Stiefvater 2013, S. 321).<sup>13</sup> Kavinsky ist also alles zugleich: ein geübter ›Künstler‹ oder besser Fälscher von realweltlichen Gegenständen, *queer* und gefährlich grenzüberschreitend.

Die bisher einzige weitere Träumerfigur, die zur erzählten Zeit am Leben ist, ist Jordan Hennessy aus *Call Down the Hawk*, die Anführerin des Kollektivs von Fälscherinnen, denen Ronan sein Können demonstriert. Hennessy ist zwar ausdrücklich Malerin und damit Künstlerin, aber eben ›nur‹ begabte Kopistin, ohne eigene Werke. Dies wird gespiegelt durch ihre Traumfähigkeiten oder besser deren Limitationen: Anstatt wie Ronan frei zu träumen, träumt Hennessy den immer gleichen Traum, in dem eine dunkle Entität (von ihr »The Lace« genannt) sie dazu bringen will, sie aus dem Traum zu holen und auf der Ebene der diegetischen Realität zu manifestieren. Auf der Ebene der *story* handelt es sich hier um einen mächtigen, magischen Gegner. Subtextuell ist der Traum aber zugleich ein *Trauma*, denn Hennessy ist nie über eine Szene hinweggekommen, die sie als junges Mädchen beobachten musste: den Suizid ihrer Mutter. Sie träumt nicht direkt von dieser (Ur-)Szene; erst Ronan bringt sie dazu, dieses Trauma explizit zu konfrontieren, was psychoanalytisch gesprochen etwa heißen könnte: ihre Traumbilder zu lesen und zu übersetzen und deren traumatischen Kern zu enthüllen. Stattdessen findet eine Verschiebung statt. Sie träumt von einer Dunkelheit, die sie und alle, die sie liebt, vernichten würde, sollte Hennessy sie in die Realität bringen (in einer metaphorischen Lesart könnte diese Dunkelheit etwa eine Depression sein). Hennessy ist also einem Wiederholungszwang unterworfen, wie er laut der psychoanalytischen Theorie für jedes Trauma bezeichnend ist.

Anstatt die Dunkelheit aus dem Traum in die Realität zu bringen, wogegen sich Hennessy verzweifelt wehrt, bringt sie das Einzige, was sonst in diesem Traum(a) greifbar ist: sich selbst. »*She always has the same dream? He [Ronan] asked. Yes. And she can't have it without bringing herself back? Yes. That's why she sleeps in twenty-minute bursts*«<sup>14</sup> (ebd., S. 298, Hervorh. im Orig.). Sie kreiert Kopie auf Kopie ihrer selbst, Kopien, die immer abhängig bleiben von ihrer Erschafferin. Mit ihren Doubles lebt Hennessy ein wildes Künstlerleben, dessen baldiges Ende ihr schmerzlich bewusst ist, denn jede Kopie kostet sie etwas Lebenskraft: »*This was how the story began: There would be thirteen Hennesseys, and then it would be over. Limited edition, signed by the artist, discontinued*« (ebd., S. 296). Der Zusammenhang zwischen Träumen, Kopieren oder Fälschen und Kunst wird hier explizit gemacht, und gleichzeitig wird die ›Kunst‹ des bloßen Kopierens zu einer todbringenden; wer immer nur sich selbst kopiert, ist dem Untergang geweiht.

Hennesseys Geschichte inszeniert also eine Vielheit des Ich und dessen Spaltung, denn Selbstverdoppelung und Ich-Spaltung, beide typisch für literarische Traumdarstellungen in der ›Erwachsenenliteratur‹ (Solte-Gresser 2011, 255f.), gehen Hand in Hand. Hier

**13** Aus der Perspektive der *Queer Studies* wäre die Darstellung Kavinskys als sexuell übergriffiger, queerer Antagonist sehr kritisch zu beleuchten.

**14** Hier wird auf wissenschaftliches, aber unsicheres Wissen über das Träumen verwiesen, da Hennessys Fähigkeiten nur im REM-Schlaf auftreten,

in einer Schlafphase, die theoretisiert wurde als besonders verknüpft mit dem Träumen (vgl. Strauch/Meier 2004, S. 30–37). Allerdings ist das REM-Traummodell längst widerlegt (vgl. Gehring 2017, S. 158, FN 9; Kreuzer 2017, S. 52, FN 18).

geht es um die dunkle Seite des Traums und um seine Beziehung zum Trauma. Der Text ist selbstreflexiv auf mehr als einer Ebene: Anhand der TräumerIn verweist er auf seinen eigenen Status als Kunstobjekt und denkt zugleich über den Status des Selbst nach.

Das Verständnis von Identität, das in *Call Down the Hawk* zur Disposition steht, ist eigentlich postmodern. Der Mensch ist nicht mit sich selbst identisch und besteht aus konfligierenden Impulsen, die um eine leere Mitte kreisen. Dies wird unterstrichen durch die leicht divergierenden Persönlichkeiten der verschiedenen Doubles:

It sometimes seemed like the girls were colored by whatever Hennessy was feeling when she dreamt them [...]. When Brooklyn came to be, Hennessy was going through a season of joylessly burning her way through partners of every gender, making up for quality with quantity. A trail of exterminated hearts rubbed behind her. Nurture or nature? Brooklyn loved a good make-out session. (Stiefvater 2019, S. 297 f.)

Hennessy geht durch Phasen, sie ist nicht immer die Gleiche. Und auch sie ist an Exzessen interessiert, und auch sie ist *queer*, wie Ronan und Kavinsky. Auch ihr Leben widerspricht also der normativen Ordnung; Traum, Kunst und Subversion normativer Vorstellungen sind im erzählerischen Universum von *The Raven Cycle* und *Call Down the Hawk* miteinander verschränkt.

Um kurz zusammenzufassen: Tshipos und Ronans Fähigkeiten überschreiten Grenzen – sie können Dinge aus einer Welt in eine andere bringen. Der Traum fungiert in den untersuchten Texten als eine spezifische Realitätserfahrung und Realitätskonstruktion, die in Analogie zu künstlerischen Schaffensprozessen verläuft. In *Tshipo* ist der Erzähler der Künstler, der traumähnliche, täuschend lebendig wirkende Dinge oder eben Geschichten erschafft; er ist wie der Träumer, der Welten erschaffen und ineinander schachteln kann. Bei Stiefvater dagegen ist die Figur selbst der Künstler oder die Künstlerin; Ronan und Hennessy zapfen ein Reservoir von Traumenergien an, um fantastische Dinge zu erschaffen. Die Selbstreflexivität oder Metatextualität von *Tshipo*, *The Raven Cycle* und *Call Down the Hawk* konzentriert sich damit auf zwei verschiedenen Ebenen: in *Tshipo* vor allem auf der Ebene der Rahmenerzählung, bei Stiefvater auf der der Diegese.

Die Grenzüberschreitung wird in *Tshipo* für die Narration fruchtbar gemacht, indem ein irritierendes Spiel mit einem unzuverlässigen Erzähler getrieben wird, der sich so deutlich als unzuverlässig ausweist, dass er schon fast wieder zuverlässig scheint. Die Erzählung ist verschachtelt; bis ans Ende bleibt unklar, welche Vorkommnisse auf der Ebene einer diegetischen Realität liegen sollen, welche dagegen durch und durch traumhaft sind. Thematisiert wird damit der irritierende Status des Traums zwischen Realität und Fiktion und der fantastische Status von Fiktionen, die »wahrer« sein können als die vermeintliche Wirklichkeit.

Während *Tshipo* also Traumotive verwendet, um auf formaler Ebene die Grenzen eines Erzählens auszuloten, das sich an Kinder wendet, interessieren sich die Jugendserien *The Raven Cycle* und *The Dreamer Trilogy* für eine inhaltliche Störung der normativen Ordnung. Ronan als Traumkünstler überschreitet Grenzen, da er exzessiv lebt und auf nicht-normative, genauer *queere* Weise begehrt. Mit der Figur Hennessys wird zudem der traumatische Traum zum Thema: Ihre Träume ziehen eine Ich-Spaltung und -Vervielfachung nach sich. Hier unterscheidet sich die Jugendbuchserie von der Kinderbuchserie, in der Erotik und besonders *queere* Erotik ebenso wenig eine Rolle spielt wie Selbsthass, Selbstzerstörung oder traumatische Erfahrungen. Das jeweils verschiedene

Zielpublikum führt also trotz ähnlicher Prämisse zu einer unterschiedlichen Funktionalisierung des Traummotivs.

Es wurde gezeigt, dass Traumdarstellungen in der Kinder- und Jugendliteratur die Subversion von gängigen Konventionen auf mindestens zwei Ebenen erlauben: der Ebene der Form, indem die Gemachtheit des Erzählten expliziert und über Fiktion und Faktualität reflektiert wird, und der Ebene des Inhalts, indem die Identitätskonstruktionen der träumenden Figuren volatil und nicht-normative Identitätsentwürfe artikulierbar werden. Kinder- und Jugendliteratur partizipiert damit an einem kulturellen Gespräch über Fakt und Fiktion und die Konsequenzen einer solchen Grenzziehung für die Identitätskonstruktion von Personen und Figuren, und sie kann in der Literarisierung des Traummotivs sehr ähnliche Verfahren verwenden und Fragen thematisieren wie die sogenannte Erwachsenenliteratur.

### Primärliteratur

Carroll, Lewis (1872): *Through the Looking-Glass, And what Alice Found There*.

London: MacMillan & Co.

Hohler, Franz (2000): *Tschipo in der Steinzeit*. Ravensburg: Ravensburger [EA 1995]

Hohler, Franz (2016): *Tschipo*. München: dtv [EA 1978]

Stiefvater, Maggie (2012–2015): *The Raven Cycle*. New York: Scholastic (*The Raven Boys*, 2012; *The Dream Thieves*, 2013; *Blue Lily Lily Blue*, 2014; *The Raven King*, 2015)

Stiefvater, Maggie (2019): *Call Down the Hawk*. (*The Dreamer Trilogy*, Book 1)

London et al.: Scholastic (UK)

### Archivmaterial

Das Material zu den *Tschipo*-Büchern befindet sich im Schweizerischen Literaturarchiv in Bern unter den Signaturen A-03-c-01, A-03-c-09 und A-03-c-13

### Sekundärliteratur

Alt, Peter-André (2011): *Der Schlaf der Vernunft. Literatur und Traum in der Kulturgeschichte der Neuzeit*. München

Gehring, Petra (2017): *Träumen und Wachen im Schlaflabor. Die verschachtelte Realität des »Lucid Dreaming«*. In: Oster, Patricia / Reinstädler, Janett (Hg.): *Traumwelten. Texte, Bilder und cinematographische Visionen*. München, S. 155–174

Kreuzer, Stefanie (2017): *Erzähltes Traumwissen in Literatur und Film*.

In: Oster, Patricia / Reinstädler, Janett (Hg.): *Traumwelten. Texte, Bilder und cinematographische Visionen*. München, S. 47–77

Schmidt-Hannisa, Hans-Walter (2001): »Der Traum ist unwillkürliche Dichtkunst«.

*Traumtheorie und Traumaufzeichnung bei Jean Paul*. In: *Jahrbuch der Jean-Paul-Gesellschaft*, Bd. 35/36, S. 93–113

Schmitz-Emans, Monika (2005): *Redselige Träume. Über Traum und Sprache bei Jean Paul im Kontext des europäischen Romans*. In: Alt, Peter-André / Leiteritz, Christiane (Hg.): *Traumdiskurse der Romantik*. Berlin, S. 77–110

Schneider, Marlen (2018): *Zum Verhältnis von Traum und künstlerischer Kreativität*.

In: Schneider, Marlen / Sollte-Gresser, Christiane (Hg.): *Traum und Inspiration. Transformation eines Topos in Literatur, Kunst und Musik*. Paderborn [u. a.], S. 11–30

- Solte-Gresser, Christiane** (2011): »Alptraum mit Aufschub«. Ansätze zur literaturwissenschaftlichen Analyse von Traumerzählungen. In: Goumegou, Susanne / Guthmüller, Marie (Hg.): Traumwissen und Traumpoetik. Onirische Schreibweisen von der literarischen Moderne bis zur Gegenwart. Würzburg, S. 239–262
- Solte-Gresser, Christiane** (2017): Traum-Bilder-Bücher. Wie Text und Bild gemeinsam das Träumen inszenieren. In: Oster, Patricia / Reinstädler, Janett (Hg.): Traumwelten. Texte, Bilder und cinematographische Visionen. München, S. 345–373
- Steinlein, Rüdiger** (2008): »Eigentlich sind es nur Träume«. Der Traum als Motiv und Narrativ in märchenhaft-phantastischer Kinderliteratur von E.T.A. Hoffmann bis Paul Maar. In: Zeitschrift für Germanistik, Bd. 1, S. 72–86
- Strauch, Inge / Meier, Barbara** (2004): Den Träumen auf der Spur. Zugang zur modernen Traumforschung. Bern

### **Netzquellen**

<https://two-of-swords-621.tumblr.com/post/174208543827/maggie-my-love-will-you-show-us-more-of-your> [Zugriff: 7.2.2020]

### **Kurzvita**

Joanna Nowotny, Dr., Oberassistentin an der ETH Zürich. Studium der Germanistik, Kunstgeschichte und Philosophie an den Universitäten Bern und Wien. Forschungstätigkeit, Lehre und zahlreiche Publikationen im Feld der deutsch-jüdischen Studien, der Comic und Game Studies und der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur.