



Markus May,
Michael Baumann,
Robert Baumgartner,
Tobias Eder (Hg.)

DEN DRACHEN DENKEN

LIMINALE
GESCHÖPFE
ALS DAS ANDERE
DER KULTUR

[transcript]

Edition Kulturwissenschaft

Aus:

*Markus May, Michael Baumann, Robert Baumgartner,
Tobias Eder (Hg.)*

Den Drachen denken

Liminale Geschöpfe als das Andere der Kultur

Oktober 2019, 242 S., kart., Klebebindung, 3 SW-Abbildungen

34,99 € (DE), 978-3-8376-4663-4

E-Book:

PDF: 34,99 € (DE), ISBN 978-3-8394-4663-8

»A dragon is no idle fancy« – J.R.R. Tolkiens Maxime ist noch immer aktuell: Der Drache erscheint kulturübergreifend als eine liminale Gestalt, oszillierend zwischen tierischen und menschlichen Aspekten. Durch die Konfrontation mit dem Drachen wird die Begegnung mit dem Fremden im Eigenen, mit dem Tierischen im Menschen intensiver inszeniert als bei allen anderen Fabelwesen.

Die Beiträge des Bandes analysieren diesen Zusammenhang aus dem Licht unterschiedlichster Epochen und Disziplinen: von mesopotamischen und frühchristlichen Drachenbildern über die Literatur des Mittelalters bis zu modernen Figurationen des Drachens, etwa in der Kinder- und Jugendliteratur und der Fantasy, aber auch in Film und Computerspiel.

Markus May (Prof. Dr.) lehrt Neuere deutsche Literatur an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen u.a. Phantastik als kulturelles Phänomen, Geschichte und Theorie der Lyrik, deutsch-jüdische Literatur, Literatur- und Kulturtheorie und literarische Übersetzung.

Michael Baumann (M.A.) promoviert in Neuerer Deutscher Literatur an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Seine Forschungsfelder liegen im Bereich der Phantastik mit Schwerpunkt auf ideologischen Implikationen der Fantasy.

Robert Baumgartner (M.A.) promoviert in Neuerer deutscher Literatur an der Ludwig-Maximilians-Universität München. Seine besonderen Forschungsinteressen umschließen Phantastik- und Computerspielforschung.

Tobias Eder (M.A.) studiert Informatik an der Technischen Universität München. Seine Forschungsfelder liegen im Bereich Game Studies und Phantastik, mit einem Fokus auf der Medialität des Digitalen.

Weiteren Informationen und Bestellung unter:
www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4663-4

Inhalt

Vorwort

Den Drachen denken. Liminale Geschöpfe als das Andere der Kultur
Markus May | 7

I. HISTORISCHE FIGURATIONEN DES DRACHEN

Drachen im alten Mesopotamien

Johannes Bach | 27

Heilige Drachentöter

Ursprung und Umdeutung des Drachenkampfmythos
im christlichen Kontext
Norina Auburger | 49

Fáfnirs Verwandlungen

Lindwürmer und (Flug-)Drachen in der altwestnordischen Heldenepik
und ihre Reprisen in der modernen Populärkultur
Matthias Teichert | 61

Wie viel Drache braucht ein Held?

Andrea Schindler | 75

Mensch und Monster

Der Drache als Spiegel des Eigenen. Beispiel einer Figuration
Matthias Langenbahn | 95

II. MODERNE UND POSTMODERNE DRACHEN

Die Wiederkehr der Drachen

Zur Dialektik von Natur und Technik in Alfred Döblins
Berge Meere und Giganten
Markus May | 109

Es hausen Drachen in unseren Wäldern ...

Die kinderliterarische Remystifizierung einer entzauberten Welt
Maren Bonacker | 129

Smärg oder die Amoralität Phantásiens

Eva-Maria Kleitsch | 147

»Fire and Blood«

Drachen in *A Song of Ice and Fire*

Christian Ehring | 161

Ungeheuer menschlich

Zur Figur des Drachen in Andrzej Sapkowskis *Die Grenze des Möglichen*

Michael Baumann | 175

III. DRACHEN MULTIMEDIAL

Schaulust, Tricktechnik und Spektakel

Drachen im Kino der Attraktionen

Tobias Eder | 195

»Follow the screams!«

Saurier in Steven Spielbergs *Jurassic Park*
und die filmische Tradition des Drachen

Thomas Koebner | 205

Become the Dragon

Drachen im Computerspiel

Robert Baumgartner | 219

Autorinnen und Autoren | 237

Vorwort

Den Drachen denken.

Liminale Geschöpfe als das Andere der Kultur

Markus May

»A dragon is no idle fancy«, wie J.R.R. Tolkien in seinem Essay über das altenglische Heldenlied *Beowulf* schreibt, und fährt fort: »but a potent creation of men's imagination« (Tolkien 1997: 16). Und in der Tat ist die Faszination des Drachen, jenes »fabelhafteste[n] aller Fabelwesen«, wie der Münchener Evolutionsbiologe Josef H. Reichholf ihn in charmanter Tautologie bezeichnet hat (Reichholf 2012: 247), auch in der heutigen wissenschaftlich-aufgeklärten und durchtechnisierten Welt immer noch ungebrochen, wie die medienüberschreitenden Erfolge der *Eragon*-Reihe, von *A Song of Ice and Fire* bzw. *Game of Thrones* oder von *The Hobbit* bezeugen, in denen Drachen einen wesentlichen Part im Handlungsgefüge spielen. Der Umstand, dass diese Fantasy-Texte und -Reihen hinsichtlich ihrer Weltenentwürfe seitens der Kritik häufig mit dem Vorwurf der Infantilität, bisweilen sogar einer bewusst regressiven Infantilisierung konfrontiert werden, hat auch die Figur des Drachen affiziert, so dass sich schon Jorge Luis Borges genötigt sah, den Drachen mit Blick auf seine lange währende kulturgeschichtliche Signifikanz (Borges 2004: 47) und in Anlehnung an Tolkien zu verteidigen: »Wir kennen den Sinn des Drachen ebenso wenig wie den Sinn des Universums, aber in seinem Bild ist etwas, das der menschlichen Vorstellungskraft entspricht, und so erscheint der Drache in verschiedenen Gebieten und zu verschiedenen Zeiten.« (Borges 2004: 11). Es ist in der Tat bemerkenswert, dass Vorstellungen von Drachen nicht nur in allen eurasischen und fernöstlichen Kulturen präsent sind (einen Überblick über Drachenvorstellungen der antiken und mittelalterlichen Kulturen bietet Merkelbach 2012), sondern dass sich die Ursprünge solcher Faszinationskomplexe bis weit in die Ur- und Frühgeschichte zurückverfolgen lassen (vgl. den Beitrag von Johannes Bach in

diesem Band).¹ Als ein Wesen, das anders als Basilisken, Einhörner oder der Vogel Rock keine evidente Grundlage in einer existenten Tierart hat (die Entdeckung der Überreste der Dinosaurier aus dem Erdmittelalter erfolgte erst in der Neuzeit und spielt für die kulturhistorisch wesentlich frühere Ausformung von Morphologie und Eigenschaften der Drachen keine Rolle, aber für moderne Adaptionen bisweilen durchaus), also ohne die Grundierung durch tatsächliche anthropologisch wirksam gewordene Erfahrungen auskommen muss,² hat der Drache eine erstaunliche kulturhistorische Langlebigkeit bewiesen. Nicht nur in Sage, Märchen, oder Fantasy sind Drachen schwer zu töten – das Gleiche gilt auch für das Archiv des kollektiven Gedächtnisses, das ein ›Abbild‹ bewahrt, zu dem kein erkennbares Vor- oder Urbild in der Realität existiert. Gerade diese scheinbare Diskrepanz zwischen mangelnder Realitätsgrundlage und imaginativer Wirkungsmacht bildete den Ausgangspunkt für die Konzeption dieses Buches, das der Frage nachgehen möchte, weshalb Drachen in den unterschiedlichsten Kulturen und in den unterschiedlichsten medialen Ausformungen ein so stark suggestives Wirkungspotenzial ausüben. Zwei hypothetische Grundannahmen, die bereits in eine gewisse Richtung weisen, lassen sich schon im Titel des Bandes identifizieren, an den hier nochmals erinnert sei: »Den Drachen denken. Liminaler Geschöpfe als das Andere der Kultur«. Die zweite Hälfte des Untertitels

-
- 1 Calvert Watkins hat in seiner großangelegten und ungemein kenntnisreichen Studie *How to Kill a Dragon. Aspects of Indo-European Poetics* unter Rekurs auf soweit auseinanderliegende Quellen wie dem Sanskrit der Veden und mittellirischen Texten eindrucksvoll demonstriert, wie nicht nur die Struktur des Drachentöter-Mythos den verschiedenen indoeuropäischen Kulturen gemeinsam ist, sondern wie die linguistische Formelhaftigkeit der Beschreibung des Drachentötens in den diversen Sprachen ein untereinander verbundenes System ergibt, das auf die Tiefenstrukturen einer indoeuropäischen ›Poetik‹ schließen lässt (Watkins 2001).
 - 2 Nichtsdestoweniger hat es, vor allem in der Folge der Erkenntnisse der Paläontologie, auch im 20. und 21. Jahrhundert nicht an Versuchen gemangelt, der Figuration des Drachen eine phylogenetisch verankerte, reale »Erfahrung« des Menschen zu unterlegen. So beruft sich Heimito von Doderer in einem bemerkenswerten Aufsatz mit dem bezeichnenden Titel »Die Wiederkehr der Drachen« auf Albert Paris Güterslohs »Gesetz von der ›Symbiose der Zeiten‹« (Doderer 1996: 22), um unter Bezugnahme auf kulturhistorische wie biologische Quellen (z.B. zur Erforschung der Komodo-Warane) eine reale Erfahrungsgrundlage des Drachen-Mythos zu postulieren, die selbst eine gegenwärtige Begegnung mit solchen Geschöpfen nicht ausgeschlossen erscheinen lässt.

erläutert sich gewissermaßen fast selbst. Denn der Drache figuriert stets als ein Widerpart zum Menschen und seiner Kultur, seiner Lebenssphäre und – auch dies ist im christlichen Kontext keinesfalls zu vernachlässigen – seiner ethischen und religiösen Normen. Aufgrund seiner außergewöhnlichen Erscheinung, seiner Kraft, seiner Fähigkeiten, seiner Monstrosität und auch seines Naturbezugs (in einem chthonischen, also gewissermaßen »unterweltlichen« Sinne) stellt der Drache einen Konkurrenten zum Menschen dar, der diesem dessen hegemonialen Anspruch auf Domestizierung, Kultivierung und Beherrschung der Welt und ihrer Phänomene durchaus streitig macht.³ Der Drache ist der Antipode des *Dominium Terrae*-Gebots, und dies nicht nur im engeren christlichen Sinne, er ist der mächtige Konkurrent des Menschen im Kampf um die Herrschaft über die Welt. So entwickelt bereits die frühmittelalterliche Theologie besondere Vorstellungen, was die Herkunft der Monstren anbelangt, die vermeintlich auf den Stammvater Kain, Urahn aller Ungeheuer, zurückverweist (Simek 2015: 141; im *Beowulf* werden Grendel und seine ebenso monströse Mutter explizit als »Caines cynne«, als »Nachkommenschaft Kains« apostrophiert, *Beowulf* 2005: 46, V. 107). Die physische Bedrohlichkeit wird dadurch auch metaphysisch abgesichert und begründet. Die im Christentum dominante Gleichsetzung des Teufels mit dem Drachen (Bächtold-Stäubli 2008: 370f.) wurde vor allem durch den apokalyptischen Drachen in der Offenbarung des Johannes befeuert (siehe den Beitrag von Norina Auburger in diesem Band). Der Drache figuriert im Christentum also als der Widersacher, der Antipode schlechthin, als eine Verkörperung des Anti-Christ, was sich auch an drachenartigen Skulpturen an Kathedralen der Gotik ablesen lässt, die teilweise theriomorphe und anthropomorphe Züge miteinander hybridisieren (Baltrušaitis 1997: 192-200). Bei dieser Vorstellung des Drachens als Widersacher spielt seine Bindung an die gewissermaßen stets unheimlichen Mächte der Natur,⁴ des Inneren der Erde, eine wesentliche Rolle – Drachen hau-

3 Interessanterweise konstatiert Isodor von Sevilla in seiner um 623 n.Chr. veröffentlichten monumentalzyklopädischen *Etymologiae* eine Urfeindschaft zwischen den Drachen und dem größten sonst bekannten Landtier, dem Elefanten (Isidor 2008: 458).

4 Diese Mächte versucht sich der Mensch, der den Drachen bezwingt, zu eigen machen, wie dies etwa in der Siegfried-Sage des *Nibelungenliedes* der Fall ist. Residuen dieses Denkens lassen sich auch in späteren Epochen der Kulturgeschichte ausfindig machen und dann auch entsprechend literarisch verwerten. In Daniel Kehlmanns Roman *Tyll* sucht der barocke Universalgelehrte Athanasius Kircher nach einem Drachen, um aus dessen Blut ein Heilmittel gegen die Pest zu gewinnen (Kehlmann 2017: 351f.) – ge-

sen nicht zufällig in Höhlen, die schon in der Antike, aber besonders auch im Mittelalter als die Verbindung zur Unterwelt angesehen wurden (und daher tritt auch in Dante Alighieris *Divina Commedia* im Höhlenkrater des Infernos ein aus dem mythologischen Inventar der Antike stammender Drache, Geryon, wieder in Erscheinung). Die schon in den antiken Kulturen zu beobachtende Symbolisation des Drachen als Ausdruck des Chaos, der bedrohlichen Mächte der Natur, die sich in allen indoeuropäischen Kulturen wiederfindet (Watkins 2001: 297-300), wird im Christentum im Gefolge der Rezeption der Johannes-Offenbarung mit deren evidenter Identifikation von Drache und Satan zu einer Art Theologoumenon. Der Drache hypostasiert das christliche Misstrauen gegen die Mächte der ›gefallenen‹ Natur als Konsequenz des Wirkens Satans – was damit einhergeht, dass »Schlange« und »Drache« häufig in den antiken Sprachen wie Assyrisch und Griechisch Synonyme waren. Yuval Noah Harari hat mit Blick auf das Sündenfall-Narrativ der Genesis darauf verwiesen, dass in den meisten semitischen Sprachen das Wort »Eva« »Schlange« bzw. sogar »weibliche Schlange« bezeichnet (Harari 2017: 109), wodurch die Vorstellungen von »Drachen« und »(Jung-)Frau« in dieser Urszene der Religionsgeschichte gewissermaßen miteinander verschmolzen werden. Dies liefert auch in psychoanalytischer Hinsicht einen interessanten Aspekt, erweist sich die – häufig mit Misogynie einhergehende – Leibfeindlichkeit des Christentums doch hier ins Monströs-Bedrohliche, aber auch Faszinierende aufgebläht: Drachen verfügen nämlich in den meisten Überlieferungen nicht selten über eine äußerst ansehnliche Gestalt, ihre Verführung geht häufig von ihrer imposanten Körperlichkeit wie auch von ihren rhetorisch-schmeichlerischen Fähigkeiten aus (Peter Jackson hat dies seiner Version des Drachen Smaug in der *Hobbit*-Filmtrilogie angeeignet lassen, wobei der englische Starmime Benedict Cumberbatch dank seiner enorm modulationsfähigen Stimme dem Drachen eine ungeheure Suggestionkraft verleiht). Die den Drachen seit der Antike, etwa in der Perseus-Sage, zugeschriebene Affinität zu Jungfrauen als bevorzugtem Opfer gehört auch in diesen Kontext der Imagina-

mäß des noch im 17. Jahrhundert geläufigen epistemologischen Systems der Analogien bzw. der Signaturenlehre, was im ästhetischen Gefüge des Romans auf die manifeste Identität der Vorstellungen des als Ketzerei und Hexerei verfolgten magischen Denkens mit denjenigen einer von der Katholischen Kirche sanktionierten ›Wissenschaft‹ verweist. Der Drache bleibt innerhalb der Handlung unaufgefunden, jedoch berichtet irritierenderweise der Erzähler am Kapitelende in einem Exkurs vom Tod des »letzte[n] Drache[n] des Nordens« (Kehlmann 2017: 392), sodass kritisch-satirische Elemente von solchen des Phantastischen überlagert werden.

tion sexueller Macht und Potenz, die auf den Drachen projiziert wird. Der anthropophage Akt des Verschlingens, der Einverleibung, ist nur die letzte Stufe einer ins Perverse gesteigerten Vereinigung, in der Eros und Thanatos ineinander aufgehen, wobei das animalische Moment in der raubtierhaften Anthropophagie den Grundton dieser Art von ›Liebestod‹ liefert. Mit der Jungfrau als Opfer bildet der Drache auch eine ebenso konkrete, weil die menschliche Reproduktion zerstörende, wie symbolische, weil den theologisch fundierten hegemonialen Anspruch des homo sapiens als Krone der Schöpfung negierende Bedrohung des Fortbestands der Menschheit und ihrer Kultur. Ebenso ist dem Drachen die souveräne Herrschaft über das Feuer zu eigen, jenem Element, das einerseits auf den Ausgangspunkt jeglicher menschlicher Kultur verweist – mit der Beherrschung des Feuers beginnt in prähistorischer Zeit der lange Weg des Menschen von einem Natur- zu einem Kulturwesen (Goudsblom 1995). Andererseits aber ist die Macht des Feuers eine unheimliche, zerstörerische, die immer eine bedrohliche und vernichtende Wirkung entfalten kann. Gerade diese Ambivalenz des Feuers in Hinblick auf kulturanthropologische und kollektiv psychische Dispositionen wird hypostasiert im Bild des feuerspeienden Drachens, der Faszination und Grauen zugleich erweckt. »Dragons are fire made flesh, and fire is power«, heißt es in George R.R. Martins epischer Saga *A Song of Ice and Fire* (Martin 2011: 426; siehe dazu den Beitrag von Christian Ehring in diesem Band). Die ambivalente Alterität des Drachens als eines Phantasmas der Kultur, das die ausgegrenzten Ängste und Sehnsüchte in ein ebenso potentes als auch persistentes Bild fasst, wäre damit einigermäßen umrissen. Sie kommt selbst dort noch zum Tragen, wo der Drache als Protagonist einer gesellschaftskritischen Satire fungiert und sein ›Nutzwert‹ im Rahmen eines elaborierten ökonomischen Modells diskutiert wird, wie dies in Stanisław Lems Erzählung *Vom Nutzen des Drachen. Aus den Forschungsreisen Ijon Tichys* von 1983 der Fall ist, in der eine außerirdische Zivilisation, beheimatet auf dem Planeten ›Abrasion‹ (Lem 1990: 187), geschildert wird, deren Wirtschaftssystem ganz darauf ausgerichtet ist, einen Drachen von kontinentalen Ausmaßen und mit unmäßigem Appetit am Leben zu erhalten. Obwohl der Drache außer übelriechenden Ausscheidungen, dem »sogenannte[n] Drachenfleisch« (Lem 1990: 196), nichts produziert und die Bevölkerung unter der Belastung seiner Existenz leidet, ist er doch, so erklärt ein abrasischer Dracologe dem verblüfften Sternenreisenden Ijon Tichy, absolut notwendig nicht nur zur Aufrechterhaltung der dortigen Wirtschaft, sondern sogar als leitende »Idee« die Verkörperung der »Staatsräson« (Lem 1990: 199). Neben einer genauer referentialisierbaren zeitkritischen Dimension im Umfeld des Kampfes der politisch-ökonomischen Systeme der frühen 1980er Jahre enthält Lems satirische Fiktion nicht zuletzt den generelleren Hinweis auf die gesell-

schaftsstiftenden Funktionen des Anderen, als deren vieldeutige Verkörperung der Drache sein ambivalentes symbolisches Potenzial ausspielen darf.

Der Begriff des »Liminalen«⁵ in »liminale Geschöpfe« (in der *Encyclopedia of Fantasy*, »liminal beings«, Clute/Grant 1999: 581f.) hingegen versteht sich nicht so einfach von selbst und bedarf einer spezifischeren Erläuterung, wenngleich bestimmte Aspekte, etwa hinsichtlich der Etymologie des semitischen Wortstamms »Eva« oder der Sprachfähigkeit vieler Drachenfiguren, schon ein wenig angeklungen sind. Drachen sind Grenz- und Schwellenwesen (Clute/Grant 1999: 295), d.h. sie markieren in verschiedener Weise Grenzen: Zum einen bezeichnen sie topographisch die Grenze zwischen dem bekannten und dem unbekanntem Raum, der geordneten, vermessenen Welt und dem Chaos. Typisch hierfür ist der Hunt-Lenox-Globus von etwa 1503-1507, einer der ältesten Globen überhaupt. Hier findet sich die Beschriftung »H[I]C SVNT DRACONES« auf den Küstengebieten Südostasiens, die damals in Europa noch unbekannt und mithin nicht erforscht waren. Und ganz häufig markiert die Existenz von Drachen in einem spezifisch abgegrenzten Gebiet symbolisch einen entfernten, fremden und ominös bedrohlichen Raum, wie dies etwa in Ursula K. Le Guins *Earthsea*-Reihe der Fall ist – so heißt der entsprechende Roman *The Farthest Shore*, (dt. *Das fernste Ufer*) (Le Guin 1993: 301-478). Die Drachenhöhle oder das Drachenland wird für den Helden häufig zum Initiationsraum, das gilt für Siegfried oder Sigurd wie auch für Jim Knopf. Die Konfrontation mit dem Anderen, als das der Drache figuriert, wird für den Helden zu einer existenziellen Prüfung und zum Anfang eines für seine Persönlichkeit elementaren Erkenntnis- wie Entwicklungsprozesses, der im Fall der Überwindung des Widersachers zum Weg der Reife und Vollendung führt, was durch eine Vielzahl von Quest-Erzählungen, in denen der Drachenkampf den entscheidenden Test und Höhepunkt der Heldenreise markiert, Bestätigung erfährt. Der Drache als das absolut Andere wird so gleichermaßen zum ultimativen Prüfstein wie zum antipodischen Spiegelbild des Heros, der sich im Drachen wiedererkennt bzw. sich in dieser Konfrontation selbst findet, Klarheit über seine eigene Identität wie auch über

5 Der Begriff der Liminalität, der ursprünglich aus dem Ritual-Modell des Ethnologen Victor Turner stammt und sich auf Arnold van Genneps Erkenntnisse zu Übergangsriten stützt, wird hier in einem weiteren Sinn der performativen Kulturtheorie verwendet, wie sie Jörg Volbers beschrieben hat, und bezeichnet den Schwellenstatus und die damit hervorgerufenen Ambivalenzpotenziale, die Konstrukten zukommen, die auf der Grenze von bestimmten kulturellen Ordnungsvorstellungen situiert sind (vgl. Volbers: 2014: 73f.).

die geheime Ordnung der Welt erlangt.⁶ Damit verknüpft ist auch der Aspekt, dass dem Drachen menschliche Eigenschaften zugeschrieben werden, d.h. er ist selbst auf der Grenze zwischen Mensch und Tier situiert. Am eklatantesten ist hier natürlich die Sprachfähigkeit: Viele Drachen können sprechen, und zwar in einer dem Menschen verständlichen Sprache, wenngleich auch spezifische Drachen-Sprachen in unterschiedlichen Überlieferungszusammenhängen auftreten können, deren Beherrschung zumeist mit großer (magischer) Macht verknüpft wird, wie in *Skyrim* aus der Computerspielreihe *The Elder Scrolls*, für das eigens eine solche Drachensprache nebst dazugehörigem, auf Runen basierendem Schriftsystem entwickelt wurde. Verbale Sprachen sind sonst das Alleinstellungsmerkmal der Spezies Mensch, und sind mit der Struktur des menschlichen Geistes aufs Engste verbunden. Wenn also Drachen über Sprache verfügen und sich – wie in der *Edda*, aber auch wie in dem *Earthsea*-Roman *Tehanu* von Ursula Le Guin (Le Guin 1993: 479-691) – in Riesen oder Menschen verwandeln können, steckt hierin schon eine besondere Affinität dieses Fabelwesens zum homo sapiens, die die Grenze zwischen tierischer und menschlicher Natur gewissermaßen fluide werden lässt. Ähnliches gilt für die Drachen in vielen Überlieferungen nachgesagte Gier nach Gold (Bächtold-Stäubli 2008: 384f.), die eine völlig »unanimalische« (Charakter-)Eigenschaft ist und damit wieder auf exklusiv menschliches Verhalten verweist (trotz der dadurch symbolisch zum Ausdruck gebrachten Verbindung des Drachen mit den Schätzen im Inneren der Erde).

Diese Nähe des Ungeheuers zum Menschen, und speziell zum Helden, der sich auf den Drachenkampf einlässt, hatte der prärafaelitische Maler Edward Burne-Jones sicherlich im Sinn, als er den Drachenkampf in seinem achteiligen, bei Burne-Jones' Tod 1898 unvollendeten Perseus-Bilderzyklus gestaltete, der den Umschlag dieses Bandes zielt: Während Andromeda, bereits losgekettet, links am Bildrand nackt in der schimmernden, fast weißen Vulnerabilität und

6 Eine ins Kollektiv gewendete Variation dieses Motivzusammenhangs bietet Kazuo Ishiguro 2015 veröffentlichter Roman *The Buried Giant*. Dort wird durch die Tötung eines weiblichen Drachens mit Namen Querig durch den sächsischen Krieger Wistan eine Art kollektiven Vergessens aufgehoben, das der Drache durch seinen Atem, der sich in »Nebel« verwandelt über das Land gelegt hat, bewirkte. Ishiguro hochgradig allegorischer Text ist eine Auseinandersetzung mit den traumatisch bedingten Formen und Folgen des Vergessens, der Wirkungsweisen und Intentionen der Verdrängung sowie den Bedingungen individueller wie auch gemeinschaftlicher Selbstvergewisserung durch Akte memorialer Rekonstruktion (Ishiguro 2016).

Sinnlichkeit des bloßen Fleisches passiv dem Betrachter den Rücken zuwendet, sind die rechten drei Viertel des Bildes der Darstellung von Perseus und dem Meeresdrachen Ketos vorbehalten. Ketos hält mit seinem schlangengleichen Leib wie ein Knäuel Perseus umschlungen. Da der Held in seiner Rüstung und das Ungeheuer in exakt demselben Farbton gemalt sind – ein stählern-metallern schimmerndes, fast unwirkliches und undurchdringbar scheinendes Blau – und da die geschwungenen Linien der beiden Körper über-, unter- und zwischeneinander geführt werden, ist es schwierig auszumachen, welches Element zu welchem der beiden Körper gehört – die Grenzen zwischen Ungeheuer und Held verschwimmen, beide werden im Kampf einander ähnlicher, ja ununterscheidbar. Während Andromeda abseitsstehend die Szene beobachtet – ihr Körper ist isoliert und berührt weder den des Helden noch den des Ungeheuers – trifft sich der ernste Blick des Perseus mit dem Blick Ketos', dessen Kopf auf gleicher Höhe wie derjenige der Andromeda am rechten Bildrand erscheint. In ihrer nachgerade überwirklichen – und damit auch übermenschlichen – Erscheinung entsprechen sich Held und Ungeheuer fast völlig, der Kampf erscheint als die ultimative Vereinigung der Körper und der Blicke.⁷ Der Mythos des Drachentöters ist der heroische Mythos schlechthin, der Drachenkampf ist der ultimative Test und Ausweis des Heldentums, wodurch der Drache metonymisch, symbolisch

7 Der Biologe Josef H. Reichholf, der im Tierreich nach möglichen realen Vorbildern für Fabeltiere wie Einhorn, Phönix oder Drache gesucht und die Transformationen unter Rekurs auf kulturhistorische und kulturanthropologische Bedingungen zu erklären versucht hat, kommt im Fall der Drachen zu dem erstaunlichen Schluss, dass für den Ursprung dieser Vorstellungen kein wirklich existentes Tier in Betracht gezogen werden kann. Vielmehr, so Reichholf, sei es wahrscheinlich, dass die Sagen um Drachen in Verbindung mit dem Bergbau und der Verhüttung von Metallen ständen, da die frühen Bergleute es vorgezogen hätten, ihre Beschäftigung im Verborgenen und ohne Störung durch andere Menschen auszuüben. Besonders solche Elemente der Drachenkonzeption wie das Hausen im Erdinnern und in den Bergen, die Fähigkeit des Feuerspeiens sowie das Bewachen von Schätzen würden diese These von den »[m]enschengemachten Drachen« (Reichholf 2012: 260) stützen (Reichholf 2012: 260-281). Das erklärt auch, weshalb eine Nähe zwischen der Vorstellung vom Drachen und vulkanischer Aktivität besteht, die in den Überlieferungen, z.B. jenen aus Island stammenden altnordischen Erzählungen, teilweise bewahrt wurde: Vulkane sind mit dem Erdinnern verbunden, durch die Magmaströme gelangen wertvolle Metalle aus den Tiefen an die Oberfläche, und ein Vulkanausbruch entspricht als Naturereignis am ehesten der Vision vom verheerenden Feuerspeien der Drachen.

und heraldisch für den Helden selbst einsteht, mag dieser nun Perseus, Herakles, Beowulf, Georg, Siegfried, Sigurd oder Jim Knopf heißen. Dieses kulturanthropologisch bedeutsame Dispositiv bildet gewissermaßen den Kern der mythopoeischen Potenzen der Narration, dessen, was und warum man von diesen Heroen zu erzählen hat. Und so ist die selbstreflexive und fiktionsironische Volte von Walter Moers nur konsequent, wenn der Autor die Tradierungsverhältnisse des Narrativs umkehrt und mit Hildegunst von Mythenmetz einen dichtenden Drachen einführt (Moers 2002: 229-255, Moers 2016: 12-15).

Hier kommt noch ein anderes Moment der Liminalität von Drachen zum Tragen: Sie stellen nicht nur die Grenze zwischen Tier und Mensch, sondern auch die Grenze zwischen dem Natürlichen und dem Übernatürlichen infrage. Einerseits werden sie durch die tierischen Elemente ihrer Erscheinungsform, die zumeist irgendwelche reptilienartige Züge trägt, rückgebunden an die Welt der Tiere als Exponenten einer animalischen Existenz. Aber durch die bereits genannten Eigenschaften stehen sie anders als die anderen Tierwesen auch mit übernatürlichen Mächten in Verbindung, kennen etwa nicht nur die Geheimnisse der Natur, sondern auch andere, zumeist dunkle Geheimnisse, weshalb Drachen bisweilen auch mit prophetischen Fähigkeiten begabt erscheinen und über ganz besondere magische Fähigkeiten verfügen (Wynne Jones 2006: 53) bzw. mit diesen assoziiert sind (wie Fáfnir im *Fáfnismál* der *Edda*, aber auch die Drachen in Ursula Le Guins *Earthsea* und George R.R. Martins Welt von *A Song of Ice and Fire*, wo die Existenz von Magie an die Existenz der Drachen gebunden erscheint). Drachen sind Vertreter einer anderen als der bloß natürlichen Ordnung, die sich etwa in dem Wissen um die dunklen, numinosen Zusammenhänge der Welt manifestiert.

Als Repräsentanten einer »monströse[n] Ordnung[...]« (Geisenhanslücke/Mein 2009)⁸ provozieren Drachen die anthropozentrische, durch Akte kultureller Selbstbestätigung und -vergewisserung rituell aufrechterhaltene Ordnung, und zwar gerade durch die den Drachen eigene Funktion, Grenzen zugleich zu markieren und zu überschreiten. Drachen sind geradezu ein Emblem für die Problematik der durch Operationen mittels Alterität und Differenz gewonnenen Kategorien menschlicher Ordnung, eine sublimale Erinnerung daran, dass Inklusions- und Exklusionskriterien kultureller Weltentwürfe und -deutungen nicht ontologi-

8 Für Michel Foucault stellt die Hybridität, und speziell die Vermischung vom Menschlichem und Animalischen, den paradigmatischen Fall der Kategorie des Monströsen dar, wie sie epistemologisch vom Mittelalter bis zum 18. Jahrhundert aufgefasst wurde (Foucault 2016: 86).

scher, sondern ideologischer Art sind, und dass Grenzen – im Geistigen wie im Konkreten – keine unüberwindlichen Hindernisse darstellen, sondern bestenfalls Schwellen, die jederzeit überschritten werden können. Drachen sind mithin liminale Geschöpfe par excellence.

Die erste Sektion des Bandes ist den »Historische[n] Figurationen des Drachen« gewidmet. *Johannes Bach* geht in seinem Beitrag den »Drachen im alten Mesopotamien« und ihren Wandlungen nach. Drachenartige Mischwesen mit schlangenhaften Zügen erscheinen schon in den ältesten sumerischen Texten, häufig in Verbindung mit Chaos-Kampf-Motiven und dem Totenreich. Bach umreißt zunächst die Problematik der Bezeichnung »Drache«, die ja auf einem späteren griechischen Etymon basiert, im Vergleich mit altvorderasiatischen Konzepten, deren Ursprünge bedeutend früher situiert werden müssen, um dann detailliert die Entwicklung des *mušhuššu*-Drachens nachzuzeichnen, der von einem Todessymbol schließlich zu einem Apotropaikon gerät, das im neubabylonischen Reich, nun als rituelles Begleittier des Stadtgottes Marduk, schließlich zu einem Symbol des Schutzes und der Abwehr inkorporiert wird – die Stadttore Babylons waren mit *mušhuššu*-Darstellungen verziert, gemäß der Wächterfunktion, die diesem Drachenwesen zugeschrieben wurde. Damit liefert Bach eine paradigmatische Analyse der kulturellen Prozesse in der Auseinandersetzung mit der Alterität, die dieser Drachenvorstellung zu Grunde liegt, ein signifikantes Beispiel für die von Hans Blumenberg umrissene »Arbeit am Mythos«, wodurch sich der liminale Charakter dieser Figuration im Kontext von Ausgrenzung und Einhegung erweist.

Eine kulturhistorisch bedeutsame Verschiebung erfuhr das Drachen-Dispositiv im Kontext des heraufziehenden Christentums. *Norina Auburger* arbeitet in ihrem Aufsatz »Heilige Drachentöter – Ursprung und Umdeutung des Drachenkampfmythos im christlichen Kontext« den Kampf mit dem Ungeheuer als den motivischen Kern christlicher Drachenvorstellungen heraus. Als Verkörperung des Teufels, des Bösen schlechthin, erscheint der Drache als Widersacher der christlichen Ordnung, wobei der Offenbarung des Johannes eine zentrale Rolle zukommt. Auburger betont, dass die jüdische Überlieferung des Tanach den Umstand akzentuiert, dass auch das Böse von Gott geschaffen ist, während die der Offenbarung des Johannes folgende christliche Tradition den Kampf mit dem das Satanische verkörpernden Drachen und schließlich seine Überwindung als mythopoetisches Grundkonzept favorisiert, mit weitreichenden Auswirkungen auf die Ikonographie und die Literatur. Auburger konstatiert zwei Tendenzen im hagiographischen Schrifttum, die sich auf die Strategien zur Überwindung des »Teufelsdrachen«: neben der gewalttätigen Lösung mit den Mitteln des Kampfes sieht die zweite Option der gewaltlosen Bezwingung rein durch die

Kraft des Glaubens und des Gebets. Hieran zeigt sich der Sublimationsakt im Prozess einer sich verfeinernden und intellektualisierenden Religion, die den Drachen immer mehr als eine Allegorie begreift.

Eine auch für die zeitgenössischen Drachen-Konzepte immer noch relevante Quelle bietet die altgermanische und besonders die altnordische Überlieferung. *Matthias Teichert* demonstriert dies an »Fáfnirs Verwandlungen. Lindwürmer und (Flug-)Drachen in der altnordischen Epik und ihre Reprisen in der modernen Populärkultur«. Teichert betont die beiden in der altskandinavischen Kultur unterschiedenen Drachen-Konzeptionen von Flug- und Kriechdrachen, die in der Heldeneplik zumeist aufrecht erhalten werden, obgleich in späteren Überlieferungen sich diese Vorstellungen vermischen, wobei besonders in der Figur des Fáfnir auch die Metamorphose der Gestalt von Mensch zu Drachen angelegt ist. Dadurch entfaltet sich hier eine Dialektik des Liminalen, die nicht zuletzt das Schema von Held und Ungeheuer bzw. die Gut-Böse-Dichotomie untergräbt. Diese bereits in mittelalterlichen Texten angelegte Tendenz verfolgt Teichert bis in die zeitgenössische Literatur, indem er auf die Entdämonisierung der Figur des Drachens in der Kinder- und Jugendliteratur hinweist.

Der durchaus nicht unberechtigten Frage »Wie viel Drache braucht ein Held?« geht *Andrea Schindler* in ihrem Beitrag nach. Sie analysiert das Erzählschema Drachenkampf an den Beispielen *Iwein*, *Tristan* und *Wigalois* und demonstriert, dass der Triumph über das Ungeheuer mit der Restituierung der sozialen Position und damit der gesellschaftlich fixierten Identität des jeweiligen Helden einhergeht. Demgegenüber stehen jedoch auch Drachen-Narrative, die mit den Erwartungen des Publikums bezüglich des sowohl in der Heldeneplik als auch im höfischen Roman etablierten Erzählschemas spielen. Hierin zeigt sich ein subversives Potenzial des Drachen-Dispositivs, ebenso wie auch der von intertextuellem Wissen geprägte systemische Charakter der mittelalterlichen Literatur.

Die zweite Sektion, »Moderne und postmoderne Drachen«, eröffnet der Aufsatz von *Matthias Langenbahn*, »Der Drache als Spiegel des Eigenen – Beispiel einer Figuration«. Langenbahn versucht in einer kulturanthropologisch geprägten Argumentation nachzuweisen, dass gerade in der Literatur des 20. und 21. Jahrhunderts den Gestaltungsformen des Drachen die Funktion zukommt, die Ambivalenz des Eigenen der Kultur zu externalisieren, gewissermaßen die Momente der Selbstverunsicherung aufgrund der Erfahrung des Fremden innerhalb der eigenen kulturellen und psychischen Disposition auszugliedern und auf die Figuration des Drachen zu übertragen. Drachen in modernen und postmodernen Texten sind demnach ästhetische Konkretisierungen dessen, was Sigmund Freud

als das »Unbehagen in der Kultur« fixiert hat, ein metaphorisch ›verdichtetes‹ Emblem der Sublimationszwänge.

Dass Drachen durchaus eine Rolle auch bei Autoren spielen, die für ganz andere ästhetische Paradigmen bekannt sind, zeigt der Beitrag des Verfassers dieses Vorworts über »Die Wiederkehr der Drachen. Zur Dialektik von Natur und Technik in Alfred Döblins *Berge Meere und Giganten*«. Döblins monumentales Epos über die Zukunft der Menschheit bis ins 28. Jahrhundert behandelt neben vielen anderen Aspekten auch und vor allem das Verhältnis von technischer Kultur und den Mächten der Natur, ein Lieblingsthema Döblins insbesondere in seinen Werken der 1910er und 1920er Jahre. Bei der mit gigantischem Aufwand betriebenen »Enteisung Grönlands« im Zuge eines Siedlungsprozesses entfesselt der Mensch ungeahnte Naturkräfte, deren Eigendynamik er nicht mehr beherrschen kann. Durch bizarre Experimente kehren die Dinosaurier wieder, nun aber in durch Strahlung verursachter mutierter Form; sie werden im Roman explizit als »Drachen« tituliert. Es wird nachgezeichnet, wie Döblin an diesem Komplex in *Berge Meere und Giganten* eine Dialektik entfaltet, in der Mensch und Drache die Positionen tauschen. Die intrinsische, reziproke Beziehung zwischen dem Drachentöter und dem Drachen, die auf einer ins Monströse gesteigerten Gewalt des Agons beruht, dient hier der Hinterfragung dessen, wer eigentlich das Monstrum ist. Auch hier zeigt sich die Funktion des Drachens als einer liminalen Figur, die die Ordnung sowohl markiert als auch überschreitet, weshalb Döblin hier ganz dezidiert und mit Blick auf die kulturhistorische Tiefendimension dieses Dispositivs den Begriff »Drachen« verwendet.

Eine tour d’horizon der Drachenfiguren in der internationalen Kinderliteratur unternimmt *Maren Bonacker*. Ihr Aufsatz »Es hausen Drachen in unseren Wäldern« – Die kinderliterarische Remystifizierung einer entzauberten Welt«. Drachen, so argumentiert Bonacker, verkörpern das Mysterium schlechthin, das Geheimnis in einer durch den erwachsenen Blick völlig profanierten und banalisierten Wirklichkeit. In der Kinderliteratur wird häufig die kindliche Perspektive gegen die erwachsene Sichtweise stark gemacht, weshalb sich hier auch andere Wirklichkeitsbereiche erschließen, die der Drache (der oft nur von den kindlichen Protagonisten wahrgenommen wird) symbolisch repräsentiert. Dabei verbindet sich der Drache – als Exponent des Wunderbaren mit besonderem Bezug zur Natur – oft mit tabuisierten oder verdrängten Themen wie Krankheit und Tod, aber auch mit denen des Naturmissbrauchs und der Ökologie.

Eva-Maria Kleitschs Beitrag widmet sich einem bereits zum Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur avancierten Roman, Michael Endes *Die unendliche Geschichte*. In »Smärg oder die Amoralität Phantásiens« steht einmal nicht Fuchur, sondern ein anderer Drache der Erzählung im Zentrum der Betrachtung.

Kleitsch argumentiert, dass der vom Protagonisten Bastian durch seine Wünsche erschaffene »böse« Smärg das moralische Dilemma versinnbildlicht, das sich aus Emphase einer Befreiung der kindlichen Phantasie und einer Reifung zu einer ethisch verantwortlichen Person ergibt, welches auch der Autor Ende nicht aufzulösen vermochte. Auch hier offenbart sich wieder die ideologisch heikle Natur von Zuschreibungen moralischer Kategorien, die der Drache als liminales Wesens provoziert.

Vom weltweiten Erfolg der HBO-Serie *Game of Thrones* hat auch das Interesse an der literarischen Vorlage, dem Roman-Zyklus *A Song of Ice and Fire* von George R.R. Martin, profitiert. Drachen sind nicht nur die heraldischen Symbole des Hauses Targaryen, einer alten Herrscherfamilie des fiktiven Kontinents Westeros, vielmehr kommt es im Verlauf der Reihe wie auch der Serie zu einer Wiedergeburt der Drachen, die aus der fiktiven, mittelalterlich anmutenden Welt, in der die Ereignisse stattfinden, eigentlich schon verschwunden waren. *Christian Ehring* unternimmt es in seinem Beitrag »»Fire and Blood« – Drachen in George R.R. Martins *A Song of Ice and Fire*«, den Zusammenhang von Drachen und Magie sowie die Relevanz der Drachen für die Legitimation des Herrschaftsanspruchs der Targaryens darzulegen. Die gewissermaßen sympathetisch-symbiotische Verbindung, die legitime Mitglieder des Hauses Targaryen mit ihren Drachen unterhalten, kulminiert in einer Identifikation von Mensch und Drache, die weit über totemistische Vorstellungen hinausreicht, genealogische Zusammenhänge suggeriert, und die einmal mehr die Grenzen zwischen den Identitäten verschwimmen lässt, ebenso wie sie eine auf dichotomischen Kategorien gründende Ordnung durch ihren liminalen Status in Frage stellt.

Die Fantasy-Romane und -Erzählungen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski sind bevölkert von einem ganzen Arsenal liminaler Kreaturen, Hybridwesen, Gestaltwandler, Hexer, theriomorpher und anthropomorpher Ungeheuer usw., und liefern auf diese Weise – ähnlich wie seinerzeit die Science Fiction-Texte Stanisław Lems – einen subtilen, satirisch-sarkastischen Kommentar zu den politischen und gesellschaftlichen Entwicklungen in Polen, insbesondere seit dem Ende des Kommunismus. *Michael Baumann* untersucht in seinem Aufsatz »Ungeheuer menschlich. Der Drache in Andrzej Sapkowskis *Die Grenze des Möglichen*« exemplarisch eine der zentralen Fragestellungen dieses Autors, nämlich auf welcher Grundlage Kategorien des Handelns getroffen werden: Wer wird mit welcher Legitimation zum »Anderen«, zum Monster erklärt? Was gibt jemandem das Recht, andere ausgrenzen und im Extremfall auszulöschen? Wenn man ein Monster tötet, wird man dann nicht selbst zu einem Solchen? Baumann exemplifiziert anhand der Mimesistheorie René Girards die Rolle des Drachen im Kontext der Gewalt und des Opfers und zeigt die besondere Funktion des

Drachen als menschlichstem aller Monster für den von Sapkowski in seinem *Geralt-Zyklus* im Gewand der Fantasy etablierten kritischen polithistorischen Diskurs auf.

In der dritten Sektion, »Drachen multimedial«, werden exemplarisch die medialen Transformationen ausgeleuchtet, die das Drachen-Dispositiv in den unterschiedlichen Künsten durchlaufen hat. *Tobias Eder* belegt in seinem Beitrag »Schaulust, Tricktechnik und Spektakel. Drachen im Kino der Attraktionen«, dass das neue Medium schon seit seinen Anfängen gegen Ende des 19. Jahrhunderts auf die offensichtlichen Schauwerte setzte, die Drachenfiguren zu bieten haben, wenngleich erst mit Fritz Langs *Die Nibelungen* von 1924 eine wirklich überzeugende Tricktechnik zur einigermaßen realistisch wirkenden Belebung des Ungetüms auf die Leinwand gebracht werden konnte. Der Kontinuität der Drachendarstellung als durchgängiges Motiv im Film steht eine immer perfekter entwickelte Illusionserzeugung gegenüber, die in den CGI- und Motion Capture-Verfahren ihren gegenwärtigen Höhepunkt erreicht hat – der Drache aus dem Computer, ein digitales Hybridwesen.

Diese Kontinuität verfolgt *Thomas Koebner* in dem Aufsatz »Follow the screams!« Saurier in Steven Spielbergs *Jurassic Park* und die filmische Tradition des Drachen«, der die Verknüpfung zwischen der Darstellungsweise der mythologischen Drachenfigur und der durch *genetic engineering* wiederbelebten Dinosaurier im Film akzentuiert. Dies erstreckt sich auch auf die mit solchen Figurationen verbundenen ideologischen Botschaften, denn Spielberg unterlegt seiner Vision vom Kampf mit dem Drachen/Saurier, wie Koebner überzeugend aufzeigt, eine nun wieder aus der Theologie entlehnte Warnung, nämlich, dass der Mensch nicht an der Schöpfung Gottes herumexperimentieren soll. Damit kehrt die in den Filmen Spielbergs enthaltene Modernekritik gerade im Motiv der Reproduktion der eigentlich vor sechzig Millionen Jahren ausgestorbenen Dinosauriern auf eine theologisch fundierte Begründung zurück, also auf einen Diskurszusammenhang, der in der (Kultur-)Geschichte des Drachen-Dispositivs lange Zeit prägend wirkte.

Den Abschluss dieser Sektion wie auch des ganzen Bandes bildet *Robert Baumgartners* Aufsatz »Become a Dragon: Drachen im Computerspiel«. Baumgartners Studie, die in ihren Analysen narratologische Ansätze mit solchen der Ludologie kombiniert, zeigt die Evolution der Drachen im Computerspiel von frühen Formen Ende der 1970er Jahre bis zu den neuesten Entwicklungen im Game-Bereich. Das Intrikate bei Computerspielen stellt, so Baumgartner, die Möglichkeit dar, per Avatar nun selbst den Drachen zu verkörpern und in den interaktiven Strukturen als Drache zu agieren, gewissermaßen die Innenperspektive des Drachens einzunehmen, mit ihm innerhalb der Spielmechanik wie auch

in der Spielnarration zu verschmelzen. Die Immersionsqualitäten solcher Spiele werden dadurch noch gesteigert, dass, wie Baumgartner demonstriert, durch unerwartete Wendungen mit Rezipienten-Erwartungen gespielt wird. Das bedeutet, dass im Computerspiel bei fortgeschrittener Entwicklung ein ebensolcher fiktionsreflexiver Umgang mit dem Drachen-Dispositiv zu beobachten ist, wie dies schon für die mittelalterliche Epik gilt.

Der vorliegende Band geht auf eine Tagung der Ludwig-Maximilians-Universität München unter dem Titel »Liminal Creatures – Figurationen des Drachen als das Andere (in) der Kultur« zurück, die am 29. und 30. Oktober 2016 stattfand. Die Herausgeber bedanken sich bei der Internationalen Jugendbibliothek unter der Leitung von Dr. Christiane Raabe, die zum zweiten Mal ihre wundervollen, dem Thema das entsprechende Ambiente verleihenden Räume auf Schloss Blütenburg zur Verfügung stellte. Ferner gilt unser großer Dank dem Programm Lehre@LMU für die Bereitstellung der finanziellen Mittel, ohne die diese Tagung und die Publikation des vorliegenden Bandes nicht möglich gewesen wären. Der Anblick eines Drachen kann allein schon überwältigen – die Tagung sowohl optisch vielfältig bereichert als auch durch den Verkaufserlös finanziell unterstützt haben dankenswerterweise die Drachen von Eva Schuster (Pommer Lampenschirme) und Corinna Boyce (DrachenSkulpturen). Und vor allem sind wir den DracologInnen, KryptozoologInnen, PhantastikforscherInnen und VertreterInnen anderer ›obskurer Wissenschaften‹ einschließlich der Philologie zu Dank verpflichtet, deren Referate und Diskussionsbeiträge der Tagung und dem vorliegenden Band zu einer fabelhaft animiert-animierenden Existenz verholfen haben.

LITERATUR

- Bächtold-Stäubli, Hanns (Hg.) (2008): Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. Band 2: C.M.B - Frautragen [1930]. Unter Mitwirkung von Eduard Hoffmann-Krayer. Augsburg: Weltbild.
- Baltrušaitis, Jurgis (1997): Das phantastische Mittelalter. Antike und exotische Elemente der Kunst der Gotik. Aus dem Franz. übers. von Peter Hahlbrook. Berlin: Gebr. Mann.
- Beowulf (2005). Eine Textauswahl mit Einleitung, Übersetzung, Kommentar und Glossar. Hg. von Ewald Standop. Berlin u. New York: De Gruyter.
- Borges, Jorge Luis (mit Margarita Guerrero) (2004): Einhorn, Sphinx und Salamander: El libro de los seres imaginarios/Das Buch der imaginären Wesen.

- Übersetzt von Ulla de Herrera, Edith Aron und Gisbert Haefs. Frankfurt a.M.: Fischer.
- Clute, John u. John Grant (Hg.) (1999): *The Encyclopedia of Fantasy*. New York: St. Martin's Griffin.
- Die Enzyklopädie des Isidor von Sevilla (2008). Übersetzt und mit Anmerkungen versehen von Lenelotte Müller. Wiesbaden: marixverlag.
- Doderer, Heimito von (1996): »Die Wiederkehr der Drachen«, in: Ders.: *Die Wiederkehr der Drachen. Aufsätze, Reden, Traktate*. Vorwort von Wolfgang H. Fleischer. Hg. von Wendelin Schmidt-Dengler. 2., durchges. Aufl. München: Beck, S. 15-35.
- Foucault, Michel (2016): *Die Anormalen. Vorlesungen am Collège de France (1974-1975)*. Aus dem Französischen von Michaela Ott und Konrad Honsel. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Geisenhanslüke, Achim u. Georg Mein (Hg.) (2009): *Monströse Ordnungen. Zur Typologie und Ästhetik des Anormalen*. Unter Mitarbeit von Rasmus Overthun. Bielefeld: transcript.
- Goudsblom, Johan (1995): *Feuer und Zivilisation*. Übersetzt von Heike Hammer und Elke Korte. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Harari, Yuval Noah (2017): *Homo Deus. Eine Geschichte von Morgen*. München: C.H.Beck.
- Ishiguro, Kazuo (2016): *The Buried Giant*. London: Faber& Faber.
- Kehlmann, Daniel (2017): *Tyll. Roman*. Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.
- Le Guin, Ursula (1993): *The Earthsea Quartet: A Wizard of Earthsea. The Tombs of Atuan. The Farthest Shore. Tehanu*. London: Penguin.
- Lem, Stanisław (1990): »Vom Nutzen des Drachen. Aus den Forschungsreisen Ijon Tichys«, in: Ders.: *Vom Nutzen des Drachens. Erzählungen*. Aus dem Polnischen von Hubert Schumann und Hanna Rottensteiner. Frankfurt a.M.: Insel, S. 187-199.
- Martin; George R.R. (2011): *A Clash of Kings*. New York: Bantam.
- Merkelbach, Reinhold (2012): »Drache«, in: Ders.: *Philologica. Ausgewählte Kleine Schriften*. Hg. von Wolfgang Blümel u.a. Berlin: De Gruyter, S. 352-379.
- Moers, Walter (2002): *Ensel und Krete. Ein Märchen aus Zamonien*. München: Goldmann.
- Moers, Walter (2016): *Die Stadt der träumenden Bücher*. München u. Zürich: Piper.
- Reichholf, Josef H. (2012): *Einhorn, Phönix, Drache. Woher unsere Fabelwesen kommen*. München: C.H. Beck.

- Simek, Rudolf (2015): *Monster im Mittelalter. Die phantastische Welt der Wundervölker und Fabelwesen*. Köln/Weimar/Wien: Böhlau.
- Tolkien, J.R.R. (1997): »Beowulf. The Monsters and the Critics«, in: Ders.: *The Monsters and the Critics and Other Essays*. Hg. von Christopher Tolkien. London: Harper Collins, S. 5-48.
- Volbers, Jörg (2014): *Performative Kultur. Eine Einführung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Watkins, Calvert (2001): *How to Kill a Dragon. Aspects of Indo-European Poetics*. Oxford / New York: Oxford University Press.
- Wynne Jones, Diana (2006): *The Tough Guide to Fantasyland. Revised and updated edition*. New York: Firebird.