

Nutzungshinweis: Es ist erlaubt, dieses Dokument zu drucken und aus diesem Dokument zu zitieren. Wenn Sie aus diesem Dokument zitieren, machen Sie bitte vollständige Angaben zur Quelle (Name des Autors, Titel des Beitrags *und* Internet-Adresse). Jede weitere Verwendung dieses Dokuments bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Autors. Quelle: <http://www.mythos-magazin.de>

Teufel, „Memos“ und „Zweifelswälder“

Form und Funktion mythischer Elemente im „Quiz des Teufels“

Christine Günther

Universität Osnabrück
chguenth@uni-osnabrueck.de

Inhalt

1 Der Teufelspakt in der Kinder- und Jugendliteratur	3
2 „Das Quiz des Teufels“ – Teufelspakt und mythische Elemente	5
2.1 Inhalt	5
2.2 Ein klassischer Teufelspakt?	7
3 Mythische Elemente – Gut und Böse im „Quiz des Teufels“	9
3.1 Das Böse	10
3.1.1 Aholl und sein Herrscher	10
3.1.2 Belphegor	12
3.1.3 Tartarasseln, Blauekel und weitere Diener des Bösen	13
3.1.4 Waffen in Aholl	14
3.2 Das Gute	18
3.3 Quentin – der Mensch	21
3.4 Mythische Figuren, Quentin und der Teufelspakt – Zusammenfassung	24
4 Verschiebung der Textaussage?	24
4.1 Vermittlung von Wert- und Orientierungssystemen	25
4.2 Gesellschafts- und Medienkritik?	26
5 Zusammenfassung	27
6 Literatur	29

1 Der Teufelspakt in der Kinder- und Jugendliteratur

Mythen wie zum Beispiel die Figur des Teufels spielen in der christlich geprägten westeuropäischen Kultur¹ immer noch eine Rolle. Auch heute ist der Glaube an den Teufel noch allgegenwärtig. Dies manifestiert sich sowohl in Äußerungen hochrangiger katholischer Geistlicher (vgl. di Nola 1994: 425ff) als auch in einem „Einbruch des Okkulten“ (ebd. 13), der vermehrten Aktivität von Satanskulten und in dem zunehmenden Medieninteresse an Teufeln und Dämonen (ebd.) und spiegelt sich auch in der Literatur wider: Sowohl in den verschiedenen Gattungen der Volkserzählung als auch in der modernen phantastischen Literatur spielt die Figur des Teufels eine tragende Rolle (Solms & Früh 1994: 163). Solms und Früh sprechen in diesem Zusammenhang von einer „Wiederkehr des Teufels“ seit Beginn der achtziger Jahre (ebd.). So ist auch die Handlung zahlreicher Werke der Kinder- und Jugendliteratur auf einem Teufelspakt aufgebaut. Dieser Pakt kommt in der Regel zwischen dem Teufel oder einer den Teufel repräsentierenden Figur, wie zum Beispiel dem Holländer-Michel im „kalten Herz“, (vgl. Hauff 2000 [1827]) und einem Menschen zustande.² Der Bündner ist oftmals sozial und finanziell benachteiligt und erhofft sich durch einen Vertrag mit dem Teufel Reichtum, sozialen Aufstieg oder Ansehen. Im Gegenzug gibt er dem Teufel etwas von sich – sein Lächeln wie in „Timm Thaler“ (Krüss 1962), sein Herz wie im „kalten Herz“ oder seinen Schatten wie Peter Schlemihl in „Peter Schlemihls wundersamer Geschichte“ (von Chamisso 1814). Der Verlust dieser die Seele symbolisierenden Dinge wirkt sich negativ auf den Gemütszustand des Bündners aus und dieser erkennt schließlich, dass er sich an den falschen Werten orientiert hat und dass diese ihn nicht zu einem vollkommenen, glücklichen Menschen machen können. Nach dieser Erkenntnis bemüht sich der Bündner den Pakt aufzuheben, was ihm mit Unterstützung oder aus eigenem Antrieb schließlich auch gelingt. Es erfolgt also ein Lern- beziehungsweise Reifeprozess, bei dem der Bündner das Wertesystem des Teufels zurückweist. Somit werden in diesen Texten über die Darstellung des Teufelspaktes und seine Auflösung Wertekonzepte vermittelt.

¹ Da dieser Artikel sich in erster Linie mit deutscher Kinder- und Jugendliteratur beschäftigt, wird der Stellenwert der Mythen in anderen Kulturkreisen an dieser Stelle vernachlässigt. Für einen Überblick über Dämonen und Teufelsfiguren in anderen Religionen siehe di Nola 1994.

² Auch hier gibt es Abweichungen von dem dargestellten Konzept: In Otfried Preußlers „Krabat“ beispielsweise kommt der Pakt nicht direkt zwischen dem Bündner Krabat und dem Teufel, sondern zwischen einem Helfer des Teufels, dem Müller, und dem Teufel zustande. Der Müller wiederum geht einen Vertrag mit Krabat ein (Preußler 1981).

Peter Munk, der Protagonist aus dem „kalten Herz“, beispielsweise ist mit seinem Stand als Köhler unzufrieden. Er strebt nach Reichtum, hauptsächlich sehnt er sich jedoch nach dem Ansehen, das der Reichtum seiner Meinung nach mit sich bringt. Peter Munk möchte ein Leben führen, wie es die drei in seinen Augen meist geschätzten Männer im Dorf tun. Diese haben ihren sozialen Stand allerdings nur ihrer finanziellen Lage zu verdanken – aufgrund ihres unmenschlichen Verhaltens gegenüber sozial Schwächeren sind sie bei den Leuten verhasst. Trotzdem wählt Peter Munk diese Männer als Vorbilder. Diese Orientierung an negativ besetzten Werten ist auf seinen mangelnden Verstand und seine Naivität zurückzuführen (Hauff 2000: 6f.).

Um seine Träume zu verwirklichen sucht Munk die Hilfe des Glasmännleins, eines guten Waldgeistes, das ihm drei Wünsche gewährt. Zunächst stellt sich Zufriedenheit ein: Munk ist reich und angesehen. Allerdings verspielt er seinen Reichtum sehr bald und steht vor dem Ruin. Hierfür macht er dann das Glasmännlein verantwortlich und wendet sich nun stattdessen an den Holländer-Michel, einen bösen Waldgeist, der als Teufelsfigur gelesen werden kann. Dieser erklärt ihm, dass sein Herz schuld an seiner Situation sei – da es zu mitfühlend sei, hätte er zu große Teile seines Geldes an Arme verschenkt. Munk willigt in einen Tausch ein: Er gibt dem Holländer-Michel sein Herz und erhält im Gegenzug ein Herz aus Stein und eine große Menge Geld.

Durch den Tausch verändert sich Munks Wesen nachhaltig: Er wird hartherzig, er empfindet kein Mitgefühl mehr. Zunächst genießt er diesen neuen Zustand, doch er merkt bald darauf, dass ihm etwas fehlt – er kann keine wirkliche Freude mehr empfinden und langweilt sich daraufhin. Als er im Streit seine Frau erschlägt, weil diese entgegen seinem Willen einem Bettler Brot und Wein gereicht hat, erkennt Peter Munk endgültig die Fatalität seines Handelns und beschließt sein Herz zurückzubekommen, was ihm durch eine List und die Unterstützung des Glasmännleins schließlich auch gelingt. Munk durchläuft also einen Lernprozess, indem er erkennt, dass er den falschen Wertvorstellungen gefolgt ist. Die beiden Pole „Gut“ und „Böse“ dienen somit zur Gegenüberstellung verschiedener Orientierungssysteme, zwischen denen der Protagonist sich entscheiden muss.

Auch im „Quiz des Teufels“ von Dimitri Clou, einem 2003 erschienenen Roman, der der Kinder- und Jugendliteratur zuzuordnen ist, basiert die Handlung auf einem Teufelpakt. Allerdings gibt es in diesem Text Abweichungen zu dem oben beschriebenen „klassischen“ Konzept des Teufelpakts, die in Kapitel 2.2 näher erläutert werden. Ziel dieses Aufsatzes ist es, zu zei-

gen, inwiefern diese Abweichungen die Textaussage verschieben, das heißt zu untersuchen, ob der Schwerpunkt weiterhin auf einem Entwicklungsprozess des Bündners liegt, der letztendlich in der Übernahme von gesellschaftlich sanktionierten Werten resultiert. Dazu sollen der Pakt und die Bedingungen, unter denen er geschlossen wird, die Darstellung des Teufels und des Bündners analysiert werden. Da im Text zahlreiche weitere mythische Elemente auftreten, die den Handlungsverlauf erheblich mitgestalten, soll auch ihre Rolle beziehungsweise Funktion mit Hinblick auf die zentrale Fragestellung herausgestellt werden.

Um einen Überblick über die Handlung des „Quiz’ des Teufels“ zu verschaffen wird diese in Abschnitt 2.1 zunächst kurz zusammengefasst. Anschließend wird der Teufelspakt detaillierter analysiert, um seine Abweichungen zu dem von Hauff benutzten Konzept herauszuarbeiten (Abschnitt 2.2). Um zu untersuchen, ob es trotz der Deviation im Paktkonzept weiterhin eine klare „Gut/Böse“-Dichotomie innerhalb der mythischen Elemente gibt und inwiefern dies zu einer etwaigen Verschiebung der Textaussage führt, werden in Kapitel 3 die verschiedenen Figuren und ihre Rolle innerhalb des Textes analysiert. Dabei werden die Fragen nach den von den mythischen Elementen repräsentierten Wertvorstellungen und ihrer Funktion im Text im Vordergrund stehen (Abschnitte 3.1 und 3.2). Es folgt eine Charakterisierung des Bündners in Abschnitt 3.3, um etwaige Entwicklungen oder eine Übernahme bestimmter Wertvorstellungen aufzuzeigen. So kann in Kapitel 4 dargelegt werden, welche Werte im Text ausgedrückt werden und ob ihre Vermittlung die primäre Intention des Textes ist.

2 „Das Quiz des Teufels“ – Teufelspakt und mythische Elemente

2.1 Inhalt

Dimitri Clous Roman „Das Quiz des Teufels“ handelt von Quentin Fux, einem dreizehnjährigen Jungen, der als nächster Kandidat im alle eintausend Jahre stattfindenden „Quiz des Teufels“ gegen den Teufel antreten soll.

In einem Traum trifft Quentin in einem Zahnarztwartezimmer auf Zebul, den Teufel. Dieser gibt sich zunächst nur als Bote des Teufels aus und erklärt Quentin, dass er auserwählt wurde, um als Kandidat am Quiz des Teufels teilzunehmen. Dieses Quiz finde alle eintausend Jahre statt und diene dem Teufel dazu, sein Gedächtnis wiederzuerlangen. Quentin könne dabei eine verborgene Fähigkeit in sich entdecken. Quentin sträubt sich zunächst dagegen, den Pakt einzugehen, sagt aber schließlich doch zu.

Am auf den Traum folgenden Tag bekommt Quentin Besuch von Aurora, der „Bernsteinprinzessin“. Sie sagt ihm, dass er in großer Gefahr sei, was kurz darauf auch bestätigt wird, da ein zweigesichtiges Wesen, ein so genannter „Infonaut“, in Quentins Zimmer eindringt und es verwüstet. Zudem wird deutlich, dass auch das Verschwinden von Quentins Vater, der am selben Morgen als vermisst gemeldet wurde, in direktem Zusammenhang mit dem Traum stehen muss und dass sich der Vater vermutlich in der Gewalt des Teufels befindet.

Nach dem Angriff des Infonauten machen sich Quentin und Aurora, denen es gelungen war, sich vor ihm zu verstecken, auf den Weg nach „Aholl“, dem Reich des Teufels, in dem auch das Quiz stattfinden soll.

Ihre Flucht führt sie zunächst in die „Angsthasenakademie“, in der geprüft wird, ob Quentin ausreichend angstfrei für sein Vorhaben ist. Hier erfährt er, was passiert, falls er im Quiz gegen Zebul verliert: Er muss als Adoptivsohn des Teufels in Aholl bleiben.

Über einen Geheimgang gelangt Quentin in das Reich des Teufels. Er macht sich sofort auf den Weg nach „Satanopolis“, der Hauptstadt von Aholl, in der das Quiz stattfinden soll. Die Reise erweist sich aber als äußerst schwierig, da es Mächte gibt, die seine Teilnahme am Quiz zu verhindern versuchen: Belphegor, der „rote Fürst“ und derzeitige Adoptivsohn des Teufels, möchte verhindern, dass sich die Macht des Teufels durch das Quiz erneuert, da er selbst die Position des Fürsten der Finsternis anstrebt. Aus diesem Grunde versuchen Belphegor und seine Helfer, Quentin aufzuhalten und bringen schließlich sogar seinen Vater, der sich vorher in Gefangenschaft des Teufels befunden hat, in ihre Gewalt. Quentin steht als Kandidat für das Quiz jedoch unter dem Schutz des Teufels und erhält zusätzlich von einigen wenigen Wesen, die gegen den Teufel kämpfen, Unterstützung während seiner Reise durch Aholl. So gelingt es ihm, trotz all der widrigen Umstände rechtzeitig zum Quiz zu gelangen.

Beim Quiz werden Quentin vom Teufel, der hier zunächst in der Form eines Eis hat, fünf Fragen gestellt. Anschließend erhält Quentin Gelegenheit, dem Teufel eine Frage zu stellen. Bei jeder falschen Antwort, die der Kandidat gibt, schlüpft Zebul, der Teufel, ein Stück weiter aus dem Ei.

Quentin gelingt es, ein Unentschieden zu erzielen. Trotzdem scheint Zebul ihn nicht gehen lassen zu wollen. Mit Hilfe seiner Verbündeten, die ihm auch schon während der Reise zum Quiz helfend zur Seite standen, schafft Quentin es jedoch, vor dem Teufel zu flüchten und seinen Vater zu befreien.

Schließlich gelangt er mit diesem aus Ahold in seine Welt zurück, in der er – wie nach einem Traum – in seinem Bett aufwacht.

2.1 Ein klassischer Teufelspakt?

Der Teufel, Zebul, tritt zum ersten Mal in einem von Quentins Träumen von einem Zahnarztwartezimmer in Erscheinung. Obwohl er für Quentin zunächst nicht als Teufel erkennbar ist, lassen einige Merkmale Rückschlüsse auf seine Identität zu. So ist bereits sein äußeres Erscheinungsbild gekennzeichnet durch Anzeichen von Verfall, Tod und Verwesung: Sein Anzug ist abgetragen, er hat eine Rose im Knopfloch, die „einen fauligen Duft“ verbreitet, seine Zähne sind „gelb-schwarz“ und Fliegen³ umschwirren seinen Kopf (ebd. 7f). Zudem erweckt Zebul den Anschein, dass er übernatürliche Fähigkeiten hat: Seine Finger verwandeln sich plötzlich in rote Krallen (ebd. 12) und er scheint Quentins Gedanken lesen zu können (ebd. 9).

Quentin ist zunächst skeptisch, als Zebul ihm erklärt, dass er der nächste Kandidat im Quiz des Teufels sein soll. Obwohl er Zebul nicht als den Teufel erkennt, nimmt er dessen Äußeres doch als „böses Vorzeichen“ (ebd. 7) wahr. Er bekommt ein „ungutes Gefühl“ (ebd. 9) und sucht nach Möglichkeiten, sich Zebul zu entziehen. Er steht Zebuls Ausführungen über seine Teilnahme am Quiz des Teufels demnach anfangs deutlich ablehnend gegenüber, bis der Teufel jedoch eine verborgene Fähigkeit erwähnt, die Quentin zu etwas Besonderem mache. Diese Fähigkeit könne Quentin nur durch die Teilnahme am Quiz erfahren.

Hier beginnt Quentin nun, sich für die Erläuterungen des Teufels bezüglich des Quiz' zu interessieren, da er die Fähigkeit, die ihn doch von den „stinknormalen Jungen“ abhebt, gerne in Erfahrung bringen würde. Zudem beginnt Zebul, Quentin mehr und mehr in seinen Bann zu ziehen und so beschließt Quentin, sich entgegen seiner anfänglichen Abneigung auf ein Abkommen mit dem Teufel einzulassen. Dabei glaubt er allerdings, er sei in Sicherheit, da er davon ausgeht, dass es sich bei der Situation im Wartezimmer nur um einen Traum handelt:

³ Im neuen Testament wird der Dämon Beelzebub, dessen Name sich aus dem hebräischen „Ba'al zevuv“ herleitet, auch als „Fliegengott“ oder „Gott der Fliegen“ bezeichnet (di Nola 1994: 199f). Deshalb machen sowohl der Name „Zebul“ als auch die Fliegen deutlich, dass es sich bei Quentins Gegenüber um den Teufel handelt. Allerdings ist fraglich, ob Quentin oder die Zielgruppe des Romans über das nötige Hintergrundwissen verfügen, um dies zu erkennen.

Na und?, dachte ich schließlich. Was soll schon passieren, bei einem Quiz, das ich nur träumte? Ich fühlte mich plötzlich ganz leicht. Hey, es war doch nur ein Traum! Eine Seifenblase in meinem Gehirn. Ein Nichts. Ein paar Nervenzuckungen. Ein Abenteuer mit Notausgang. (ebd. 13)

Die Lust, etwas Spannendes zu erleben, jedoch ohne dabei ernsthaft in Gefahr geraten zu können, lässt Quentin schließlich doch das Abkommen besiegeln: Er umfasst den großen Siegelring des Teufels, den Zebul ihm entgegenstreckt. Der Ring hinterlässt ein Brandmal in Form eines „Q“ auf Quentins Handfläche, welches ihn laut Zebul als Kandidaten für das Quiz kenntlich macht.

Zebul, der während seiner Bemühungen, Quentin zum Abschluss des Vertrages zu drängen, zunehmend an Kraft verliert, haucht nun mit letzter Kraft eine schwarze Seifenblase, ein so genanntes „Memo“⁴, in die Luft. Dieses zerplatzt und hinterlässt eine „grauenvolle, aber einfache Melodie“ (ebd. 15), die sich in Quentins Gedächtnis eingräbt.

Am auf den Traum folgenden Tag erfährt Quentin durch den Besuch der Bernsteinprinzessin Aurora, dass es sich beim Abschluss des Paktes nicht nur um einen gewöhnlichen Traum gehandelt hat. Mit Auroras Hilfe gelangt Quentin über die „Angsthasenakademie“ nach Aholl. Dort macht er sich auf den Weg zum Quiz, der sich aufgrund einiger Hindernisse als äußerst schwierig gestaltet, schließlich aber doch zum Ziel führt. Quentin nimmt am Quiz teil und erfüllt somit den Vertrag mit Zebul. Während des Quiz' erkennt er, dass Mitleid seine von Zebul angesprochene verborgene Fähigkeit ist, somit hat auch Zebul seinen Beitrag eingelöst.

Wie oben bereits bemerkt, weicht „Das Quiz des Teufels“ in vielen Punkten von dem im ersten Kapitel am „kalten Herz“ exemplifizierten Konzept ab, wie im Folgenden ausgeführt wird.

Erstens ist die Situation, die dem Pakt vorausgeht, eine völlig andere als im „kalten Herz“: In Hauffs Märchen ist es der Bündner, Peter Munk, der die Hilfe mythischer Wesen sucht und so schließlich an den Holländer-Michel, den Teufel gerät, weil er mit seiner finanziellen Situation unzufrieden ist. In Clous Roman hingegen tritt der Teufel vollkommen unvermittelt in Erscheinung: Quentin hat keinerlei Motivation, sich mit Zebul auf einen Handel einzulassen⁵ – im Gegenteil, er versucht zunächst den Pakt zu umgehen,

⁴ Für eine detaillierte Beschreibung der Funktionsweise von Memos siehe Abschnitt 3.2.

⁵ Der Bund mit dem Teufel wird nicht von Quentin initiiert, da Zebul ihn aufsucht, um den Pakt zu schließen. Zebuls Wahl fiel jedoch nicht ohne Grund auf Quentin – letzterer weist

den er dann aber doch mehr oder weniger unfreiwillig abschließt. Während Munk erfährt, was er als konkrete Gegenleistung vom Teufel erhält, erfährt Quentin erst im Laufe seiner Reise durch Ahol, was passiert, wenn er das Quiz gewinnt, verliert oder ein Unentschieden erreicht. Der eigentliche Vertrag besteht zudem auch darin, dass Quentin am Quiz teilnimmt. Dafür erhält er – außer der bloßen Zusage, dass er etwas über sich erfahren könnte – nichts, sondern wird zur Erfüllung des Paktes gezwungen, da Zebul seinen Vater in seine Gewalt bringt. Also entstehen für Quentin durch den Pakt keine Vorteile und die Einhaltung des Vertrages wird durch Erpressung gesichert.

Sowohl Quentin als auch Munk benötigen fremde Hilfe, um sich aus ihrer Lage zu befreien. Munk löst den Pakt durch eine List, die auf einer Idee des Glasmännlein basiert, auf, nachdem er erkannt hat, dass sein Herz wesentlich wichtiger ist als materielle Werte. Im Gegensatz zu Munk muss Quentin den Vertrag mit Zebul jedoch erfüllen, um sich dem Teufel entziehen zu können. Auch Zebul löst seinen Teil ein, da Quentin seine verborgene Fähigkeit beim Quiz entdeckt.

Die Intentionen der Teufelsfiguren sind ebenfalls unterschiedlicher Natur: Zebul ist – im Gegensatz zu dem Holländer-Michel – in keinerlei Weise an der Seele des Bündners interessiert, er braucht Quentin, um neu erschaffen zu werden beziehungsweise um seine Macht zu erneuern.

3 Mythische Elemente – Gut und Böse im „Quiz des Teufels“

Wie der Vergleich in 2.2 gezeigt hat, gibt es essentielle Unterschiede zwischen dem im „kalten Herz“ und dem im „Quiz des Teufels“ dargestellten Teufelspakt. Trotzdem lässt sich in Clous Roman, ähnlich wie in Hauffs Märchen, eine relativ klare „Gut/Böse“-Dichotomie innerhalb der mythischen Elemente erkennen. Zudem lassen sich alle Figuren und Elemente anhand ihrer Beziehung zu Quentin klassifizieren: Bei allen Figuren handelt es sich entweder um Gegner oder Verbündete Quentins, wie im Folgenden ausgeführt wird. Um zu prüfen, ob ebenfalls eine binäre Wertopposition wie im „kalten Herz“ vorliegt, werden im Folgenden die mythischen Elemente und die durch sie repräsentierten Werte, detaillierter analysiert werden. Abschließend wird die Figur Quentin betrachtet und zu den verschiedenen Wertvorstellungen in Relation gesetzt.

einige Eigenschaften auf, die ihn zu einem idealen Kandidaten für das Quiz machen: So wird er unter anderem als Einzelgänger charakterisiert, was ein Bündnis mit Zebuls Gegnern zunächst unwahrscheinlich erscheinen lässt. (Für die Rolle von Zusammenhalt, Unterstützung und Freundschaft innerhalb der Handlung siehe Kapitel 3, insbesondere Abschnitt 2.)

3.1 Das Böse

3.1.1 Aholl und sein Herrscher

Durch einen Geheimgang in der „Angsthasenakademie“ gelangt Quentin nach Aholl, in das Reich des Teufels. Sein erster Eindruck ist stark negativ, da er in eine „Finsternis in Vollkommenheit“ (ebd. 67), in das „schwärzeste Schwarz“ (ebd.) eintaucht. Außerdem ist er umgeben von der Melodie aus Zebuls Memo, die in Aholl „aus den Wolken zu kommen“ (ebd. 77) scheint, und ihn sofort schmerzlich daran erinnert, dass sich sein Vater in Gefangenschaft des Teufels befindet.

Quentin landet durch einen Wirbelsturm auf dem „eudamonischen Friedhof“, dessen Grabsteine nicht die Lebensdauer der Toten, sondern die wenigen glücklichen Tage ihres Lebens angeben. Auch hier wird Quentin bewusst, dass Aholl ein düsterer Ort und seine Bewohner ohne Aussicht auf Glück sind:

Das war der letzte Beweis dafür, dass Aholl das Paradies der Finsternis war; ein Kontinent, auf dem das Leben einem nicht mehr als ein Dutzend glücklicher Tage schenkte. (ebd. 95)

Die Etablierung des Bösen in Aholl wird im Wesentlichen durch den „Schwarzen See“, das Kraftwerk der Hauptstadt Satanopolis, erreicht. Hier steigen die „Memos“, die schwarzen Seifenblasen, die Zebul bereits im Wartezimmer in die Luft gehaucht hat, aus dem Wasser. Sie sind das wichtigste Werkzeug des Teufels und werden wie folgt beschrieben:

Ein Memo ist eine Anweisung. Ein Memo sagt dir, was du denken sollst. Es schleicht sich in deine Gedanken und lebt dort. [...] Memos machen dich zum Diener des Teufels. Und du merkst es nicht mal. (ebd. 184f)

Ein Teil der Memos steigt zu den „wabenartigen Wolken“ (ebd. 183) des Himmels auf, von wo sie dann in die Welt der Menschen gelangen. Der andere Teil der Memos – die, die dem Teufel „nicht schlecht genug“ (ebd. 186) sind – zerplatzen und der schwarze Rauch, der entweicht, gelangt vom See über einen Rächerturm in die Luft Aholls. Quentin erfährt die negative Wirkung des Rauches selbst, als er nach einer Gefangennahme von Belphegor in den Rächerturm gesperrt wird, um dort die Zeit, bis das Quiz vorüber und das ihn schützende Teufelsmal verblasst ist, zu verbringen und „in der Macht des Teufels [zu] baden“ (ebd. 143). Quentin schwebt im Rauch des Turmes in einer Art Dämmerzustand, in dem er apokalyptische Visionen genießt:

Ich sah die Welt in allen Einzelheiten untergehen und konnte nicht genug davon kriegen. Wie die Tiere ausstarben und die Natur vernichtet wurde. Wie abgeschafft wurde, was anders war, wie es verbannt wurde aus meiner Welt. Herrlich! Wie die Armenheere mir dienen mussten. Ich wollte diesen schönen Traum auskosten bis zum Tag des größten Glücks, des Weltuntergangs. [...] Ich wollte der ganzen Welt vom Herrlichen des Grausamen erzählen. Was heißt hier ich wollte. Ich musste. Es war meine Pflicht. [...] Das Düstere sollte sich vermehren, bis es die ganze Welt beherrschte. Bis alle daran glaubten. (ebd. 156f)

Durch Aholll wird die Handlung des Romans somit in einen düsteren, durchweg als böse gezeichneten, phantastischen Ort verlegt, durch den sich der Bündner kämpfen muss. Die Memos verdeutlichen, dass es in dieser Welt unmöglich ist, sich den negativen Einflüssen des Bösen beziehungsweise des Teufels zu entziehen: Selbst Quentin ist im Räucherturm den Ideen des Teufels erlegen. Er träumt von allem Schlechten in der Welt – der totalen Vernichtung der Natur, von sozialen Ungerechtigkeiten und von der Apokalypse selbst – und genießt diese Träume. Dabei empfindet er es als seine Aufgabe, das Böse weiter zu verbreiten, bis es allgegenwärtig ist.

Hier wird die Reichweite der Macht Zebuls verdeutlicht: Er ist der uneingeschränkte Herrscher Ahollls und seine Macht reicht sogar bis in die Gedanken anderer Wesen, sogar über die Grenzen Ahollls hinaus, da der besonders schlechte Teil der Memos in die Menschenwelt gelangt. Zudem kann Zebul als übernatürliches Wesen Gedanken anderer Wesen lesen und steuern, wie die Situation in Quentins Traum zeigt: Quentins Vorstellung, dass es sich bei dem Traum vom Teufel um ein „Abenteuer mit Notausgang“ handelt, die ihn letztendlich dazu bewegt, in den Pakt einzuwilligen, tritt so unvermittelt auf („Ich fühlte mich plötzlich ganz leicht.“ (ebd. 13)), dass sich vermuten lässt, dass Zebul an dieser Stelle Quentins Gedanken manipuliert. Dies wird durch die Tatsache, dass die Vorstellung mit einer „Seifenblase“ in Quentins Kopf verglichen wird (ebd.), noch verstärkt, da die Memos, das Hauptwerkzeug des Teufels, ebenfalls als seifenblasenartig beschrieben werden. Zebul kann also in den Träumen der Menschen umherwandern, ihre Gedanken lesen („Er schien es zu wissen, ohne dass ich einen Ton gesagt hatte.“ (ebd.)) und sogar kontrollieren.

Der Verlauf des Quiz' zeigt, dass Zebul nahezu allwissend ist: Laut eigener Aussage kann er „die ewigen Fragen beantworten“ (ebd. 215), „Fragen, auf die man Antworten nicht in den Lexika findet“ (ebd. 199): So will Zebul unter anderem wissen, an was Quentin glaubt, was zu einem schlechten Leben führt

oder was Quentin später einmal werden wird. Dies sind Fragen, die Quentin nicht beantworten kann. Das Quiz verdeutlicht aber ebenfalls, dass es Aspekte des menschlichen Lebens gibt, die dem Teufel unbekannt sind. Zebul trägt Quentin auf, ihm die sechste und letzte Frage zu stellen. Quentin besinnt sich auf seine von Zebul angesprochene verborgene Fähigkeit und erkennt, dass es in Aholll kein Mitleid gibt:

Ich ließ meine Reise vor meinem inneren Auge Revue passieren. [...] Boris, der Sabyre, der mich gnadenlos ins Unheil stürzen wollte. Tartarasseln, die gleichgültig zusahen, wie Belphegor einen Artgenossen fertig machte. [...] Und schließlich der Teufel selbst, der ankündigt, seinen Sohn zu töten, ohne mit der Wimper zu zucken. Das Schicksal ihrer Artgenossen war ihnen allen gleichgültig. (ebd. 216)

Quentins Frage nach seiner besonderen Fähigkeit, dem Mitleid, die er wie folgt formuliert,

Ich habe was, was du nicht hast. Wenn du es hättest, dann wäre das der Untergang deines Paradieses, das Ende des Schreckens. Und dann hättest du es im Überfluss, vor allem mit dir selbst. Was ist es? (ebd. 217)

kann Zebul nicht beantworten. Das Fehlen von Empathie wird durch seine Aussage, nach dem Quiz Belphegor, seinen Sohn, zu töten, unterstrichen.

Auch im „Quiz des Teufels“ ist die Figur des Teufels die Verkörperung des Bösen: Zebul ist grausam und kennt kein Mitleid. Außerdem ist er stets bemüht das Böse auszuweiten und zu festigen. Dies bezieht sich sowohl auf Aholll als auch auf die Welt der Menschen. Durch Manipulation und Kontrolle sichert und vergrößert er seine Macht. Damit bildet er den Gegenpol zu Quentins Helfern, wie in Abschnitt 3.2 ausgeführt wird.

3.1.2 Belphegor

Belphegor, der „rote Fürst“, ist ebenfalls eindeutig der Seite des Bösen zuzuschreiben. Im Gasthof „Zum unkalkulierbaren Risiko“ trifft Quentin das erste Mal auf ihn und bekommt eine Kostprobe seiner Macht: Belphegor hebt seinen Umhang und blickt einem der ihm dienenden Tartarasseln direkt ins Gesicht. Der Tartarassel schrumpft und sowohl aus seinen Hand- und Fußrücken als auch seinen Oberarmen wachsen dicke schwarze Schnüre, die ihn in eine Art lebendige Marionette verwandeln (ebd. 135).

Um Quentin einzuschüchtern und zu entmutigen teilt Belphegor ihm mit, dass er, Belphegor, nun Quentins Vater in seiner Gewalt habe.

„Gorgonzola“, einer seiner Diener, bringt Quentins Vater, der ebenfalls in eine lebendige Marionette verwandelt wurde, in den Gasthof, um dies zu bestätigen. Da Belphegor Quentin aber nicht töten oder verletzen kann, solange der das Brandmal trägt und somit unter dem Schutze des Teufels steht, nimmt er ihn gefangen.

Belphegor kann Menschen durch einen Blick allein in willenslose Puppen verwandeln und auch er kann Gedanken lesen (ebd. 134). Dieses Stadium der dunklen Macht reicht ihm jedoch nicht, er möchte die absolute Macht des Bösen, die des Teufels persönlich, erlangen, denn der Teufel hat noch mehr Fähigkeiten als sein Adoptivsohn – er kontrolliert und steuert mit Hilfe seiner Memos nicht nur die Wesen in Aholl, sondern auch die Menschen. Er hat genug Kraft, um aus seinem Reich heraus in die Welt der Menschen einzudringen und ist somit noch weitaus mächtiger als Belphegor. Aus diesem Grund beabsichtigt letzterer, seinen Vater Zebul zu stürzen und selbst Fürst der Finsternis zu werden.

3.1.3 Tartarasseln, Blauekel und weitere Diener des Bösen

Sowohl Zebul als auch Belphegor haben zahlreiche Untergebene, die ihre Macht sichern und ihre Befehle ausführen. Die Heerscharen von Wesen auf den Hängen des Kraters beispielsweise machen deutlich, dass der Teufel und somit das Böse zahlreiche Anhänger in Aholl hat. Auch sie werden charakterisiert durch die Freude am Leid anderer: Hasserfüllt (ebd. 192) beginnen sie den Schlachtgesang des Teufels zu singen (ebd. 193) und warten darauf, dass sie Zeuge von Quentins Untergangs werden. In ihren Gesichtern spiegelt sich „die pure Lust an der Katastrophe“ (ebd. 214) wider.

Gorgonzola, ein Diener Belphegors, der aussieht wie ein „schimmliger Tannenzapfen“ (ebd. 143), steht ebenfalls eindeutig auf der Seite des Bösen: „Er war ein Prachtexemplar dieser hinterhältigen Art, die zum Dienen geboren war.“ (ebd. 26). Er führt die Befehle seines Meisters gehorsam aus (vgl. ebd. 28, 141) und wird als „grausame[r] Diener“ (ebd. 29) charakterisiert, was besonders deutlich wird, als er Quentin seinen in eine lebendige Marionette verwandelten Vater zeigt: „Gorgonzola schien Vergnügen daran zu haben, ihn ein wenig tanzen zu lassen“ (ebd. 141).

Der Teufel hat ebenfalls Diener: Tartarasseln sind von Natur aus „grob und gemein“ (ebd. 51) und „die schrecklichsten unter ihnen“ (ebd. ebd.) dienen Zebul als Leibgarde. Sie genießen es, „zu drohen und Unheil anzurichten“ (ebd. 104), sind allerdings nicht besonders schlau (ebd.) Für wen sie arbeiten,

ist ihnen gleichgültig, solange sie nur gut bezahlt werden (ebd. 105). So hat auch Belphegor Diener aus dem Volk der Tartarasseln.⁶

Schleichnasen stellen Zebuls Geheimpolizei: Sie können sehr gut riechen, speichern jegliche Information und leiten sie an ihren Auftraggeber weiter. Dies muss auch nicht unbedingt der Teufel sein: „Ihr Leben best[eht] darin, dass sie Informationen sammeln und sie weitergaben. An wen, das war ihnen völlig egal“ (ebd. 81f).

„Blauekel“, fliegende Krakenwesen, die ihren Opfern blaue Tinte in die Nase spritzen, bis diese „völlig willenlos“ (ebd. 99) zu Boden gehen, sind ebenfalls eher opportunistisch. Für diese mythischen Wesen ist es unerheblich, für welche Macht sie arbeiten: Wie auch bei den Tartarasseln und Schleichnasen sind einige unter ihnen, die nicht für den Teufel, sondern für Belphegor arbeiten. Allerdings werden sie eindeutig der Seite des Bösen zugeordnet – wie Zebul haben sie keine Vorstellung von positiv bewerteten menschlichen Emotionen: „Was ist das, Liebe?“ hörte ich einen Blauekel seinen Kollegen fragen, der nur dumpf die Tentakel zuckte.“ (ebd. 206).

In Aholl ist das Böse auf höchster Ebene charakterisiert durch Machtgier. Sowohl Belphegor als auch Zebul sind laufend darum bemüht, ihre Macht zu festigen und auszuweiten. Dabei sind beide nur auf ihre eigene Person fixiert – in Interaktion mit anderen treten sie nur, um ihre Ziele durchzusetzen.

Fehlende Empathie ist ein weiterer wesentlicher Wesenszug des Bösen: So ist dem Teufel das Konzept „Mitleid“ so fremd, dass er es im Quiz noch nicht einmal benennen kann. Wenn das Böse in Aholl Emotionen in Bezug auf andere Wesen zeigt, dann scheint es eher das Vergnügen am Leid anderer, die Freude am Elend.

3.1.4 Waffen in Aholl

Ein weiterer wesentlicher Aspekt im Gesamtkontext ist die Funktionsweise der Waffen in Aholl. Diese wird bereits zu Beginn Quentins Aufenthalts in der Welt des Teufels deutlich: Als er nach Aholl kommt, wird Quentin auf dem eudamonischen Friedhof durch eine Gedankenkette aufgehalten. Diese Kette, die sich nur durch die Lösung des an ihr gebundenen Rätsels sprengen lässt, deutet bereits an, dass Gedanken in Aholl eine besondere Rolle spielen: Sie werden benutzt, um zu fesseln, zu kontrollieren. Viele der mythischen Wesen setzen ihre Waffen an diesem Punkt an. So bekämpfen unter anderem die in

⁶ Der Vollständigkeit halber ist hier zu erwähnen, dass einer der Tartarasseln sogar mit Quentins Helfern gegen den Teufel arbeitet.

3.1.3 beschriebenen Blauekel ihre Opfer durch das Erzeugen von Willenlosigkeit. Clou bedient sich in diesem Zusammenhang auch Wesen aus der griechischen Mythologie: An einer Straßensperre wird Quentin von einer für Belphegor arbeitenden Sirene gesucht. Quentin flieht auf dem Rücken des „Vogelmenschen“ Dario, der ebenfalls gegen den Teufel kämpft. Die Sirene, eine „große kupferfarbene Gestalt“ (ebd. 165) mit Flügeln, bemerkt die Flucht allerdings und nimmt die Verfolgung auf, bei der sie ihren Gesang als Waffe einsetzt. Quentin, der von Dario beauftragt wurde, diesem die Ohren zuzuhalten, ist dem Gesang der Sirene hilflos ausgeliefert:

Und dann hörte ich dieses Lied. Es war so traurig, dass sich in mir das Gefühl völliger Hoffnungslosigkeit breit machte. Ich wollte nur noch loslassen und mich in die Tiefe stürzen. (ebd. 106)

Der Sirenengesang funktioniert somit auf ähnliche Weise wie die Memos des Teufels: Er zielt auf Manipulation der Gedanken des Opfers ab. Allerdings beabsichtigt die Sirene nicht, den Glauben an das Böse zu verbreiten, sondern versucht durch den Gesang Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit zu erzeugen, um somit das Opfer zur Aufgabe zu zwingen:

Die Sirene sang, so schön sie konnte. Ich musste an meinen Vater denken und sah plötzlich das Trugbild vor mir, wie er in einem satanopolitischen Kerker einsaß [...] Ich sah meinen Grabstein und fragte mich, wie viele Tage auf meinem Kreuz eingeritzt sein würden, wenn ich unter der Blumenerde des Eudamonischen Friedhofs liegen würde. Ich würde loslassen, jetzt sofort. Sollten sie alle sehen, wie sie klarkamen, ich würde aufgeben. (ebd. 107)

Nach der Verfolgung durch die Sirene landet Quentin in einem so genannten „Zweifelswald“. Auch hier erfährt er einen Einfluss auf seine Gedanken und Gefühle, die beinahe seinen Willen beugen und ihn somit um ein Haar sein Ziel vergessen lassen: „Zweifelswälder sind Wälder, die einen „einlullen [...] mit ihrer Schönheit, bis man sein Ziel vergisst. Und dann taucht wie aus dem Nichts der Zweifel auf.“ (ebd. 121) Tatsächlich wird Quentin hier beinahe von seinem Vorhaben, zum Quiz zu gelangen, abgebracht, als er in einem Steinkreis auf seinen Doppelgänger trifft. Dieser ist laut eigenen Angaben eine andere Möglichkeit von Quentin – die Möglichkeit, die nicht am Quiz teilnehmen will. Der Doppelgänger versucht, Quentin zu entmutigen und ihn dadurch an den Kreis zu binden, um diesen dann selbst verlassen zu können:

Er versuchte Zweifel zu säen, und ihn in mir wach zu halten. Offenbar hatte mich der Zweifel nicht nur hergeführt, sondern er war es auch, der mich hier fest hielt. [...] Ich musste dauernd daran denken, dass ich es nicht schaffen würde. Dass ich zu spät zum Quiz kommen würde. Dass mein Vater längst ein Opfer des Teufels geworden war. Und dass ich den Rest meines Lebens in Aholl verbringen musste. (ebd. 117)

Neben dem Gesang der Sirene muss Quentin auch erfahren, was es bedeutet, einem „Infonauten“ zu begegnen. Am auf den Traum folgenden Morgen erscheint der Infonaut, ein zweigesichtiges Wesen aus Aholl, in Quentins Zimmer: Gog, die eine Hälfte, saugt in seinem Zimmer alle Informationen gründlich ab und leitet sie an seinen Auftraggeber weiter – ähnlich wie die Schleichnasen. Aber im Gegensatz zu ihnen nimmt er die Information in sich auf und lässt nichts zurück: „Buchstaben und Zeichnungen lösten sich allesamt von den Papieren und flogen in den Rachen des Infonauten [...] Zurück blieb leeres Papier [...]“ (ebd. 32). Diese Fähigkeit des Informationsaustauschs bezieht sich nicht nur auf Printtexte – Gog kann ebenso Gedanken absaugen (vgl. ebd. 148). Außerdem kann er – genau wie Alexandra und Zebul – Gedanken steuern. So bekommt Quentin in seiner Anwesenheit das Bedürfnis, ihm seine „geheimsten Gedanken mitzuteilen, [sein] Gehirn zu leeren, wie man sich die Nase putzt“ (ebd. 33). Die einzige Möglichkeit, sich Gog zu entziehen, ist einzuschlafen (ebd.). Magog, die andere Hälfte des Infonauten, speit stinkenden Nebel, der genau wie die Memos und der Sirenengesang negative Gedanken in der ihn einatmenden Person erzeugt. So versucht der Infonaut seinen Gegner mit Hilfe seiner beiden Fähigkeiten auszuschalten: Zunächst wird jegliches Menschliche ausgelöscht, um eine Projektionsfläche für das Böse zu bieten, anschließend werden negative Gedanken und Emotionen implementiert, denn „wer düster denkt, ist eine leichte Beute“ für das Böse (ebd. 36).

Auch Zebuls Memos werden auf ähnliche Weise verwendet. Sie sind nicht nur ein Mittel, um das Böse zu verbreiten, sondern können gezielt als Waffe genutzt werden. So muss Quentin beispielsweise immer dann, wenn er die Melodie des Memos hört, das Zebul ihm im Wartezimmer in den Kopf gesetzt hat, an seinen Vater, der sich in Aholl in Gefangenschaft befindet, denken (ebd. 25). So stellt Zebul sicher, dass Quentin ständig gemahnt wird, auch tatsächlich zum Quiz zu erscheinen. Auch auf die mythischen Wesen aus Aholl haben die Memos negativen Einfluss: So wird beispielsweise die Sirene von Memos getroffen und stürzt zu Boden, obwohl sie selbst – wie oben dargestellt – mit ähnlichen Waffen kämpft (ebd. 203).

Durch Elemente wie die Memos und den Rauch, den sie erzeugen, den Sirenen gesang, Magogs gedankenverpestenden Nebel, die willenlos machende Tinte der Blaukel, den Zweifelswald und die Gedankenkette, die Quentin an den eudamonischen Friedhof bindet, wird deutlich, dass die Gedanken eine wesentliche Bedeutung haben. Sie sind der Punkt, an dem alle Wesen angreifbar sind. Alle Kontrollmechanismen in Aholl setzen hier an: Gedanken werden entweder so manipuliert, dass der Betroffene sein Ziel vergisst und aufgibt oder sie werden dahingehend gesteuert, dass er plötzlich selbst von der Idee des Bösen überzeugt ist. Letzteres vollzieht sich in erster Linie über die negative Energie der Memos, die erste Möglichkeit wird vor allem durch die Sirene und Magog genutzt.⁷ Diese mythischen Elemente verdeutlichen die Funktionsweise der Waffen in Aholl: Sie zielen nicht auf die physische Vernichtung des Gegners ab, sondern setzen bei seinen Gedanken und Gefühlen an, löschen seinen freien Willen aus und steuern auf diese Weise sein Handeln.

Angst spielt eine zentrale Rolle in Aholl. Dies wird direkt zu Beginn von Quentins Reise deutlich, als er in der Angsthasenakademie landet. In der Akademie bekämpfen die letzten Überlebenden nun ihre Angst, um die Macht des Teufels einzudämmen, „denn wenn die Angst weniger wird, schwindet seine Macht“ (ebd. 52). Angst schleicht sich ebenfalls unbemerkt in die Gedanken ein und generiert dort Zweifel, die dann in Hoffnungslosigkeit münden und das Opfer schließlich zur Aufgabe zwingen. Die enorme Wichtigkeit von Angst wird in den Machtstrukturen sichtbar: Zebuls und Belphegors Macht wird durch ihre Untergebenen gestützt. Beide sichern ihre Stellung durch klare hierarchische Strukturen: Zebul ist der Herrscher Aholls und eine ganze Reihe Wesen dient ihm. Bei Belphegor wird die Rangordnung noch deutlicher: Gorgonzola ist sein Diener und befehligt die in der Hierarchie unter ihm Positionierten. Dies sind Alexandra sowie Gog und Magog, die gefolgt werden von Tartarasseln, Blaukeln und Schleichnasen – dadurch, dass diese Wesen lediglich generische Bezeichnungen erhalten und damit ihre Individualität negiert wird, wird ihre Austauschbarkeit verdeutlicht und es wird evident, dass sie sich ganz am unteren Ende der Rangordnung befinden.

Dieses Herrschaftssystem der Bösen basiert auf Angst. Gorgonzola beispielsweise hat Angst vor Belphegor, da dieser ihm droht, ihn in eine lebendige Marionette zu verwandeln, falls er versagt (ebd. 29). Gorgonzolas Untergebene haben wiederum Angst vor ihm. So hat jeder Angst vor seinem Vor-

⁷ Der Zweifelswald dient streng genommen nicht der Verbreitung des Bösen – wie in Abschnitt 4.2 ausgeführt wird, lässt er sich nicht eindeutig zuordnen. Da sein Mechanismus jedoch ähnlich funktioniert wie die Waffen des Bösen, ist er in diesem Abschnitt aufgeführt.

gesetzten (ebd. 146) und sichert somit das System. Also ist selbst das Böse nicht vor Angst und negativen Gedanken gefeit.

3.2 Das Gute

Der Großteil der den Gegenpol des Bösen vertretenden mythischen Elemente wird zu Beginn von Quentins Reise in die Textwelt eingeführt. In der Angsthasenakademie trifft Quentin auf ihm bis dahin unbekannte mythische Wesen wie zum Beispiel einen „Drachling“ namens Lydia und Otoll, einen „Lichtwicht“. Von Admiral Atarax Ataraxia, dem Leiter der Akademie, erfährt Quentin, dass diese aus Aholl stammenden Wesen die letzten ihrer Art sind, da sie zu den Völkern gehören, „die unter der Macht des Teufels allmählich verschwanden“ (ebd. 50).

Der Admiral und die Auszubildenden geben Quentin einen kurzen Überblick über die Geschichte Aholls. Sie berichten ihm von Aufständen und Kriegen, die von ihren Völkern gegen den Teufel geführt wurden, jedoch immer mit ihrer Niederlage endeten. Offenbar ist Aholl nicht ausschließlich das Reich der Finsternis und des Bösen, sondern beherbergt auch Wesen, die unter der Macht des Teufels leiden und bereit sind, sich im Kampf gegen das Böse zu opfern.

In der Angsthasenakademie wird bereits ein wesentlicher Charakterzug des „Guten“ im Text erkennbar: Quentin erfährt, dass Freundschaft und Teamgeist essentiell sind, um in Aholl überleben und etwas gegen die Macht des Teufels ausrichten zu können:

Doch sie alle waren Einzelne, die erst durch den Admiral zu einem Team wurden. Genau das war es, was dieser mich lehrte: Wenn du in Aholl Gleichgesinnte triffst, schließ dich mit ihnen zusammen. Du musst bereit sein dein Leben zu riskieren, wenn du dadurch einen anderen Mutigen vor dem Teufel retten kannst. (ebd. 56)

Nur im Team kann man in Aholl, der „Heimat aller Verräter“ (ebd. 57), gegen den Teufel angehen. Freundschaft und Unterstützung werden somit als unverzichtbar im Kampf gegen das Böse dargestellt.

Während das Böse in Aholl seine Macht durch Angst, Hoffnungslosigkeit und Zweifel sichert, setzt das Gute an diesem Punkt zur Gegenwehr an. So taucht Otoll, der Lichtwicht, beispielsweise auf kurz bevor der Doppelgänger Quentin soweit verunsichert hat, dass ersterer den Zweifelskreis verlassen kann. Dies verleiht Quentin neuen Mut und Zuversicht.

Aber es war etwas anderes, was mir das Herz aufgehen ließ. Es war etwas, das ich lange nicht mehr gehabt hatte, nämlich das Gefühl, in einem schweren Moment einem Freund zu begegnen. (ebd. 118)

Somit schafft er es, seine Zweifel abzulegen und den Steinkreis zu verlassen. Nur mit Mut und Hoffnung kann man in Aholl bestehen, denn jedes Mal, wenn Quentin zu zweifeln beginnt, ist seine Reise gefährdet. Der Zweifel ist somit wie auch die Angst ein wesentlicher Gegenspieler Quentins, den er nur mit Hoffnung bekämpfen kann. Da es ihm auch nur mit fremder Hilfe gelingt, Zweifel und Angst zu überwinden, wird auch noch einmal die Wichtigkeit von Freundschaft und Unterstützung betont.

Dies wird beim Quiz ebenfalls noch forciert: Quentin kann die dritte Frage „Was hält die Welt im Innersten zusammen?“ nur mit Hilfe von Aurora, der Bernsteinprinzessin, beantworten. Neben der praktischen Hilfe, die in diesem Falle von der Bernsteinprinzessin ausgeht, gibt die Tatsache, dass er nicht alleine ist, Quentin Hoffnung und neuen Mut:

Aufgeben? Plötzlich entdeckte ich inmitten der Monsterköpfe die schöne Lydia. Ganz kurz blieb mein Blick an ihrem haften und ich las: 'Kämpfe, Quentin! Für unsere Freiheit und deinen Vater!' Mit diesem Blick rollte ein Energieschub durch meinen Körper. (ebd. 202)

Dadurch wird gleichzeitig noch einmal unterstrichen, dass Angst, Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung eine bedeutende Rolle in Aholl spielen und auch als erhebliche Hindernisse für Quentin betrachtet werden können. Außerdem wird Mitleid als eine entscheidende Fähigkeit dargestellt: Nur die wenigen Wesen, die sich gegen das Böse stellen, können es empfinden. So haben sie einen klaren Vorteil – sie kümmern sich umeinander, helfen sich gegenseitig. Nur so gelingt es ihnen überhaupt, durch das Unentschieden die Macht des Teufels einzudämmen („Das bedeutet, dass der Teufel in den nächsten tausend Jahren nicht alle Regeln ganz alleine bestimmen darf!“ (ebd. 222)), obwohl sie sich ganz klar in der Minderheit befinden. Quentin schafft es schließlich sogar, das Problem der Memos mit Auroras Hilfe zu lösen: Die Bernsteinprinzessin nimmt die Gestalt von Samenkörnern an, die, nachdem Quentin sie um den Schwarzen See herum verteilt hat, sofort zu Rosenbäumen empor wachsen und schließlich eine Kuppel über dem See bilden, die von den Memos nicht durchdrungen werden kann.⁸

⁸ Es sei hier darauf hingewiesen, dass das Problem der Memos nur bedingt gelöst wird. So gelangen die besonders „schlechten“ zwar nicht mehr in die Welt der Menschen, Aholl wird

Lydia, der Drachling, und ihre Gefährten kämpfen gegen Zebul und seine die Welt (beziehungsweise beide Welten) verpestenden Memos, Belphegor und die Angst. Sie arbeiten gemeinsam daran, die Macht des Bösen zu besiegen oder wenigstens einzudämmen. Dabei spielt für sie Macht keine Rolle – ihre Motivation besteht darin, die Freiheit zurückzuerlangen und einen Weg aus der Diktatur Zebuls zu finden. Das Quiz ist ihre Chance, mit Quentins Hilfe die Kraft des Teufels zu schwächen, deshalb unterstützen sie ihn mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln.

Freundschaft und Zusammenhalt sind die wichtigsten Waffen der „Freiheitskämpfer“ im Kampf gegen das Böse. So machen sie sich gegenseitig Mut und erinnern sich immer wieder daran, wofür sie sich engagieren. Dadurch schwindet ihre Angst und die bösen Kräfte Aholls haben keinerlei Möglichkeit, sie durch Zweifel und Hoffnungslosigkeit von ihrem Weg abzubringen. Als Quentin sich beispielsweise auf dem Weg in den Räucherturm befindet, erblickt er Dario:

Obwohl ich in der schlimmsten Lage meines Lebens war, hatte ich plötzlich ein Gefühl der Hoffnung, wie es mir bisher nur Aurora gegeben hatte. Ich beschloss einen Plan zu entwickeln, egal wie aussichtslos er war. (ebd. 149)

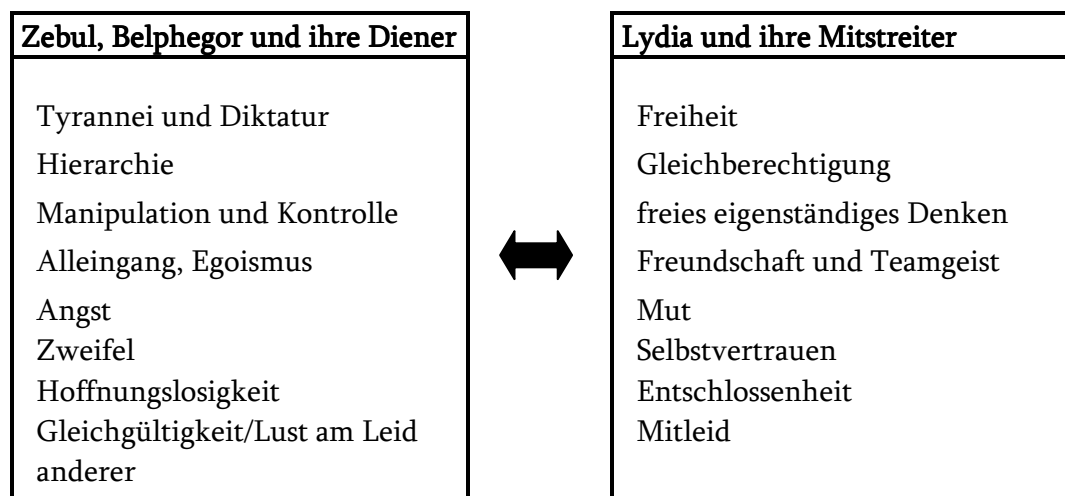
Auch im Zweifelswald schafft er es nur aus dem Kreis herauszukommen, da Otol ihm durch seine bloße Anwesenheit Mut macht und Lydias Anblick ihm beim Quiz neue Kraft verleiht (siehe oben).

Durch die gegenseitige Unterstützung und ihren Zusammenhalt schafft die „Gruppe von Kämpfern gegen die Angst“ (ebd. 160) es, Quentin zum Quiz zu bringen, ein Unentschieden zu erzielen, Quentins Vater zu retten und die beiden Menschen wieder auf den Weg zurück in ihre Welt zu bringen, obwohl sie sich so klar in der Minderheit befinden. Im Gegensatz zu dem Bösen gibt es bei ihnen keine Rangordnung, denn jeder übernimmt die Aufgaben, die seinen Fähigkeiten entsprechen – Maria, eine große Spinne, führt beispielsweise aufgrund ihrer acht Arme eine Operation durch, die Quentins Vater von den Schnüren Belphegors befreit (ebd. 24f) und Dario, der schnell fliegen kann, übernimmt Kundschaftertätigkeiten und Rettungsaktionen. Lydia, der unerschrockene Drachling, organisiert das ganze Vorhaben. Somit unterstützt jeder das Team auf seine Weise und ist dabei auch bereit, sich für die gemein-

über den Räucherturm jedoch weiterhin mit der Abluft des Bösen gespeist. Also ist durch das Schwächen der teuflischen Macht höchstens ein Teilerfolg erzielt worden, was im Text aber nicht weiter ausgeführt wird.

same Sache zu opfern. Hier geht es also nicht um das Glück des Einzelnen, sondern um die Freiheit aller – anders als bei den Tartarasseln zum Beispiel, die nur zu ihrem eigenen Vorteil handeln (vgl. ebd. 104f) und denen es gleichgültig ist, was mit ihren Artgenossen geschieht (vgl. Abschnitt 2.3, 15). So sind Lydia und ihre Mitstreiter aufgrund ihrer positiv bewerteten Eigenschaften dem Bösen überlegen. Die von ihnen repräsentierten Werte bilden somit einen Gegenpol zu den Wertvorstellungen des Bösen.

Die folgende Graphik fasst die oben beschriebene Kontrastierung der Konzepte „Gut“ und „Böse“ überblicksartig zusammen:



Graphik 1. Charakteristika von Gut und Böse im „Quiz des Teufels“

3.3 Quentin – der Mensch

Wie bereits in Abschnitt 2.2 dargelegt, gibt es auffallende Unterschiede zwischen den Teufelspaktkonzepten im „kalten Herz“ und dem des „Quiz‘ des Teufels“. Diese lassen sich auch an der Einordnung des Bündners in die durch Gut und Böse repräsentierten Wertvorstellungen aufzeigen: Im Gegensatz zu Peter Munk im „kalten Herz“ wird Quentin nicht als zwischen zwei Polen oszillierend dargestellt, da er sich nach Abschluss des Vertrages sofort mit dem Guten verbündet. Es stellt sich nun die Frage, ob er sich zunehmend an den Werten des letzteren orientiert, also einen Entwicklungsprozess durchläuft, oder ob seine Vorstellungen und Eigenschaften mit denen des Guten von Beginn an kongruent sind. Dazu sollen im Folgenden wesentliche Charakteristika des Menschenjungen analysiert werden.

Quentin wird zunächst als ein dreizehnjähriger, „stinknormaler Junge“ (Clou 2003: 9), der einsam ist, da er selten Besuch bekommt und keine wirk-

lich guten Freunde hat (ebd.), beschrieben. Allerdings ist er schlau; Zebul bezeichnet ihn sogar als so schlau, „dass es manchmal schon wehtut“ (ebd.).

Bei der Situation, die der Besiegelung des Paktes vorausgeht, wird schnell deutlich, dass Quentin tatsächlich schlau ist: Er erkennt zunächst, dass es besser für ihn wäre, nach einem Ausweg zu suchen. Außerdem wird er als skeptisch und hinterfragend dargestellt, weil er versucht, Zebul genaueste Informationen zum Quiz zu entlocken und dabei auch deutlich macht, dass er Zebuls Erläuterungen anzweifelt:

„Warum habe ich das Gefühl, dass ich mit diesem ganzen Kram nichts zu tun habe?“, fragte ich Zebul. „Sie wollen mir doch nicht ernsthaft erzählen, dass ich den Teufel aus so einer Art Dämmer-schlaf wecken soll. Ein Quiz! So ein Quatsch kommt normalerweise nicht mal im Traum vor. Vergessen Sie's. Ohne mich.“(ebd. 11)

Dann lässt Quentin sich aber von den Ausführungen des Teufels doch in seinem Handeln beeinflussen und erscheint infolgedessen inkonsequent und manipulierbar. Das Erwähnen der besonderen Fähigkeit scheint ihn zu beeindrucken: „Das war neu. Ich hatte eine verborgene Fähigkeit! Etwas ganz und gar Besonderes!“ (ebd.12). Die anfängliche Abneigung gegen Zebul und das Gefühl, so schnell wie möglich aufwachen beziehungsweise aus dem Traum verschwinden zu müssen, zeigen außerdem, dass Quentin bereits eine Ahnung hat, dass es sich eben nicht nur um einen gewöhnlichen Albtraum handelt, da er sonst nicht fieberhaft nach einem Ausweg suchen müsste. Somit ist Quentin nicht absolut unverschuldet ein Abkommen mit dem Teufel eingegangen. Auch wenn er vermutlich keine reale Möglichkeit gehabt hätte, sich dem Einfluss des Teufels an dieser Stelle zu entziehen, so ist es doch der Wunsch, etwas Besonderes zu sein, der ihn auf den Vertrag eingehen lässt. Also weist auch Quentin gewisse Charaktereigenschaften auf, die ihn zu einem geeigneten Bündner machen. Das ist, neben der Lust etwas Besonderes zu sein, auch die Tatsache, dass er eher ein Einzelgänger ist. Der Teufel weiß, welche Gefahr von Freundschaft und Zusammenhalt für seine Macht ausgeht, deshalb sucht er sich einen Jungen aus, der „keinen einzigen Freund [hat], der für [ihn] durchs Feuer gehen würde“ (ebd. 9). Weitere ihn zum optimalen Bündner machende Eigenschaften sind seine fehlende Selbstkenntnis und seine Unerfahrenheit, sein Unverständnis vom Menschlichen: Quentin erkennt erst beim Quiz, dass Mitleid einer seiner wesentlichen Wesenszüge ist. Dort muss er auch feststellen, dass er, obwohl er eingangs als überaus schlau dargestellt wird, die Antworten auf wesentliche Fragen des menschlichen Lebens nicht

geben kann, da man sie nur in seinem eigenen Inneren findet – was ausreichende Selbstkenntnis voraussetzt⁹:

Es waren keine Fragen, die ich richtig oder falsch beantworten konnte. Es waren teuflische Fragen. Es waren Fragen, auf die man Antworten nicht in den Lexika findet. Es waren die Fragen, die man nur in sich selbst findet. (ebd. 199)

Sowohl beim Quiz als auch auf dem Weg dorthin, durchläuft Quentin einen Lernprozess. Zahlreiche Situationen verdeutlichen, wie die Wichtigkeit von Freundschaft und Unterstützung immer wieder in Quentins Bewusstsein dringt. Obwohl Quentin diese Werte anfangs nicht abgelehnt hat, so war er sich ihnen jedoch nicht in dem späteren Maße bewusst. So wird im Text ein Entwicklungsprozess angedeutet, bei dem ein neues Wertkonzept das alte zwar nicht verdrängt, jedoch in wesentlichen Punkten ergänzt. Quentin hat demnach gewisse Voraussetzungen, die ihn sich schnell mit dem „Guten“ verbünden lassen, wie beispielsweise die Empathie, die er zwar erst spät verbalisieren kann, aber während seiner ganzen Reise doch besitzt. Jedoch muss an dieser Stelle erwähnt werden, dass Quentins Motivation sich von den anderen gegen den Teufel und das Böse kämpfenden mythischen Figuren unterscheidet: Er schließt sich ihnen in erster Linie an, um seinen Vater zu retten und um nicht als Adoptivsohn des Teufels in Aholl bleiben zu müssen; die Bekämpfung des Bösen spielt dabei eher eine untergeordnete Rolle. Unter diesem Aspekt betrachtet, scheint sein Vorhaben, den Teufel im Quiz zu besiegen, nicht rein altruistisch.

Hier wird also eine Ambivalenz sichtbar: Der Teufelsbündner steht weder auf der Seite des Bösen noch ist er eindeutig der Gegenseite zuzuordnen, er handelt vielmehr aus anderen Motiven. Trotzdem spielt er auf beiden Seiten eine wesentliche Rolle, denn sowohl Gut als auch Böse sind auf ihn angewiesen. Schließlich erzielt Quentin durch seine Helfer einen Teilerfolg gegen das Böse: Er blockiert den Weg der Memos in die Welt der Menschen und schränkt den Einflussbereich des Teufels auf diese Weise drastisch ein. Andererseits stärkt er das Böse gleichzeitig, da er, aufgrund seiner Unwissenheit und Unerfahrenheit¹⁰, den Teufel erschafft, und somit die Chance, das Böse endgül-

⁹ Allerdings sei noch einmal betont, dass Quentin erst dreizehn Jahre alt ist – folglich kann er noch keine große Lebenserfahrung aufweisen und die Unerfahrenheit kann nicht wirklich als Charakterzug, sondern muss als Teil seiner Entwicklungsstufe angesehen werden.

¹⁰ Dies wird besonders in Quentins Reaktion deutlich, als Belphegors einen Tartarassel in eine Marionette verwandelt:

tig und dauerhaft zu vernichten¹¹, nicht nutzt und dem Teufel somit neue Macht verleiht.

3.4 Mythische Figuren, Quentin und der Teufelspakt - Zusammenfassung

Diese Analyse unterstreicht die Behauptung, dass es auffällige Unterschiede zwischen den beiden dargestellten Teufelspaktrealisationen gibt: Im „kalten Herz“ liegt eine binäre Opposition „Gut/Böse“ vor; der Bündner, dumm und naiv, weist Charakterzüge auf, die ihn sich zunächst an den Werten des Bösen orientieren lassen. Der dann einsetzende Lernprozess lässt ihn die Fatalität seines Handelns erkennen und sich schließlich dem Guten zuwenden. Im „Quiz des Teufels“ orientiert sich der Bündner nicht an den durch das Böse vertretenen Werten, sondern wird von Anfang an eher dem Guten zugerechnet. Ein Lernprozess liegt in dem Sinne vor, als dass Quentin die Eigenschaften des Guten zwar teilt, dies aber erst im Laufe des Romans realisiert. Trotzdem bleibt seine Funktion und Wirkungsweise in der Handlung nicht eindeutig positiv bewertet, da er erstens aufgrund von bestimmten Charakteristika in die Fänge des Teufels gerät, zweitens in erster Linie aus eigennützigen Motiven handelt, und drittens das Böse durch seine Unwissenheit neu erschafft.

4 Verschiebung der Textaussage?

Da der Bündner im „Quiz des Teufels“ nicht wie im „kalten Herz“ zwischen zwei Wertsystemen schwankt und sich dann aufgrund einiger Ereignisse schließlich für das gesellschaftlich legitimierte entscheidet, stellt sich die Frage, ob der Roman eindeutig der Vermittlung eines bestimmten Wert- und Orientierungssystems dient. Im Folgenden soll nun dargestellt werden, welche Werte im Text vermittelt werden (Abschnitt 4.1) und ob sich der Akzent von einer reinen Wertevermittlung eventuell in andere Richtungen verschiebt (Abschnitt 4.2).

Durch geschickte Bewegungen ließ Belphegor ihn ein paar Schritte torkeln wie eine lebendige Marionette. Ganz gleich, wie grausam dieser grobe Tartarassel war, mir tat er Leid. Seine Artgenossen standen herum, als ginge sie das alles gar überhaupt nichts an. „Lass ihn los!“, schrie ich. (ebd. 136)

¹¹ An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass auch das Verhindern einer erneuten Geburt des Teufels die Macht des letzteren lediglich stark restringiert, aber keinesfalls aufhebt: Auch wenn Zebul in Quentins Traum stirbt und zwischenzeitlich tatsächlich tot ist, so liegt er trotzdem als Ei im Schwarzen See und produziert dort weiterhin Memos. In dem Sinne lässt sich der Teufel nicht vollständig aus Ahold entfernen.

4.1 Vermittlung von Wert- und Orientierungssystemen

Auch wenn Quentin, der Vertragspartner des Teufels, sich nicht zwischen zwei Wertsystemen entscheiden muss, so werden trotzdem Gut und Böse als Gegenpole im Text etabliert. Beide Seiten repräsentieren bestimmte Eigenschaften und Auffassungen, die in Abschnitt 3.2 und speziell in Graphik 1 verdeutlicht wurden. Die den Text durchziehende Gegenüberstellung beider Seiten betont die Wichtigkeit der als positiv bewerteten Eigenschaften, Mitgefühl, Zusammenhalt, Freundschaft, Mut, Zuversicht und Selbstvertrauen: Wer seine Ängste und Zweifel ablegt, sich und anderen Mut macht, sich Verbündete sucht, diese unterstützt und sich auch von ihnen helfen lässt, kann in der Welt bestehen und sie positiv gestalten (d.h. das Böse ein Stück weit verdrängen). Außerdem wird betont, dass es sehr wichtig ist, sich nicht leichtfertig von den Ideen anderer beeinflussen zu lassen. Es ist immer sorgsam zu prüfen, ob der Wille und die Überzeugung Produkte der eigenen Gedanken sind, oder aber ob sie durch äußere Faktoren generiert werden. Diese Forderung wird ganz besonders in der Beschreibung der Funktions- und Wirkungsweise der Memos expliziert:

[...] später, wenn sie in deine Welt gelangen, da tarnen sie sich geschickt [...] Memos verstellen sich und haben doch nur eins im Sinn [...] Sie wollen, dass du tust, was sie dir vorschreiben. Und dass du andere damit ansteckst. Sie wollen sich verbreiten. Und dann zeigen sie ihr wahres Gesicht. Die Melodie wird zum Ohrwurm. Bilder überfluten dich und gehen dir nicht mehr aus dem Kopf, bis sie dich restlos beherrschen. Moden werden zu Uniformen. Gerüchte gaukeln dir vor, sie wären Wirklichkeit. Du glaubst, du bist Herr deiner Gedanken, dabei ist es umgekehrt: Memos beschäftigen sich mit dir und bestimmen, was du denkst. (ebd. 185)

Wenn kritisch hinterfragt wird, was von außen an einen herangetragen wird, kann Fremdsteuerung und Manipulation vermieden werden. Speziell durch die Memos bringt Clou eine implizite Gesellschafts- und Medienkritik mit in den Text ein, die auch durch die Teufelsfigur in Verbindung mit Quentin, der als Repräsentant der Menschheit¹² in Aholl verstanden werden kann, deutlich wird: Mit der Tatsache, dass Quentin eingangs als sehr schlauer Junge bezeichnet wird und dann beim Quiz die richtige Antwort zu jeder

¹² Präziser formuliert wäre Quentin eher als Repräsentant der Menschen innerhalb eines bestimmten Kulturkreises zu verstehen. Allerdings wird der Aspekt der sich unterscheidenden Kulturen in diesem Text weder thematisiert noch implizit realisiert, deshalb sei er an dieser Stelle vernachlässigt.

Frage trotzdem knapp verfehlt¹³, wird das menschliche Verständnis von Wissen (beziehungsweise das der abendländischen Kultur (vgl. Fn. 12)) kritisiert. Denn trotz (oder vielleicht gerade wegen) des ständigen (technischen) Fortschritts bleiben weitaus wichtigere Dinge unberücksichtigt:

Es gab Lexika, dass sie aufeinander gestapelt bis zum Mond gereicht hätten, aber wo man auf die wichtigsten Fragen des Lebens Antworten finden konnte, davon wussten alle nichts. (ebd. 208)

Somit ist also die Fokussierung auf faktisches Wissen ein wesentlicher Kritikpunkt, der durch die Interaktion von Teufelsfigur und Menschenjungen herausgestellt wird. Allerdings wird hier ein noch darüber hinausgehender Aspekt impliziert: Durch seine Unwissenheit über sich selbst und über das Leben erschafft der Mensch das Böse. Der Teufel, beziehungsweise das Böse, befindet sich nicht seit Anbeginn der Zeit in der Welt, sondern wird dort vom Menschen erzeugt, denn „eigentlich war der Teufel nur ein schwarzes Ei auf dem Grund eines schwarzen Sees gewesen, bis Menschen kamen und ihn ausgebrütet hatten“ (ebd. 250). Hier scheint Clou sich nicht nur auf eine Medienkultur zu beziehen, sondern vielmehr den Menschen selbst kritisch darzustellen und lässt sein Menschenbild in die Handlung einfließen: Auch wenn der Mensch in der Lage ist, das Gute zu erkennen und anzunehmen, kriert er das Böse – das Böse ist dem Menschen inhärent, er hat es in die Welt gebracht.

4.2 Gesellschafts- und Medienkritik?

Wie oben dargelegt behandelt der Roman zahlreiche Themen, die durch die mythischen Elemente in den Text eingebracht werden. Dadurch, dass die Handlung sich größtenteils in einer phantastischen Parallelwelt ereignet, und somit auch weitaus mehr mythische Elemente als in Hauffs Märchen auftreten können, entsteht ein breiteres Handlungs- und Themenspektrum. Aufgrund der Tatsache, dass Quentin unverschuldet¹⁴ in die Situation gerät und im Laufe seiner Reise zwar wesentliche Erkenntnisse dazu gewinnt, diese seine Charaktereigenschaften aber nicht grundlegend verändern oder die Aufhebung des Vertrages bewirken, erscheint die Wertevermittlung in diesem Roman eher als

¹³ Auf die vierte Frage liefert Quentin zwar die richtige Antwort, aber dies gelingt ihm nur mit Auroras Hilfe.

¹⁴ Es stellt sich die Frage, wie viel Quentin tatsächlich zur Besiegelung des Paktes beigetragen hat, da ihn einerseits das Erwähnen seiner besonderen Fähigkeit dazu bringt, sich von Zebul in seinen Bann ziehen zu lassen, er andererseits in Anbetracht der Tatsache, dass der Teufel Gedanken manipulieren kann, vermutlich keinerlei Möglichkeit gehabt hätte, sich der Situation zu entziehen, selbst wenn er sich gegen die Besiegelung des Paktes mit allen Mitteln gewehrt hätte. Siehe dazu Abschnitt 2.1, speziell Seite 6, und Fußnote 5.

Nebenprodukt der Handlung, die klar im Vordergrund steht. Die Vielfalt der verwendeten Stoffe und Motive lässt eine eindeutige Intention schwer erkennen, zumal die Funktion einiger Elemente mit Hinblick auf eine Gesamtaussage nicht wirklich klar ist. Der Zweifelswald beispielsweise nimmt unter den mythischen Elementen eine Sonderstellung ein, da nicht deutlich wird, welche Macht hier Zweifel sät. Aufgrund der Tatsache, dass Quentin im Zweifelswald beinahe im Zweifelskreis festgehalten wird und dies seine Teilnahme am Quiz fast verhindert, kann der Wald nicht Zebuls Kontrolle unterliegen, denn dieser ist ja darauf angewiesen, dass Quentin pünktlich in Satanopolis erscheint. Es wird ebenfalls an keiner Stelle im Text erwähnt, dass Belphegor dieses Hindernis kreiern könnte. Somit wird durch den Wald lediglich die Macht des Zweifels dargestellt; er trägt zu der den Text durchlaufenden „Gut/Böse“-Kontrastierung nicht bei, da er sich keiner Seite zuordnen lässt. Dies unterstreicht die Annahme, dass beim „Quiz des Teufels“ die Wertevermittlung eine eher untergeordnete Rolle spielt – der Wald scheint lediglich eine weitere Station auf einer phantastischen Reise zu sein. Gesellschafts- und Medienkritik stehen ebenfalls nicht im Vordergrund, da die Handlung in dem Moment endet, in dem der Protagonist sich und seinen Vater rettet. Wäre der Roman als Gesellschaftskritik zu verstehen, so müsste Clou darauf hinweisen, dass in Aholl das Problem der Memos weiterhin besteht und darüber hinaus Zebul noch immer als Diktator herrscht. Diese Problematik wird jedoch an keiner Stelle thematisiert, im Gegenteil – die Ordnung scheint wieder hergestellt, als Quentin in seine Welt zurückgelangt:

Ein Blick nach unten öffnete mir das Herz. Dort, im höchsten Punkt der Kuppel, stand die Blüte einer weißen Rose. Für einen Augenblick erkannte ich das Gesicht der Bernsteinprinzessin und dankte ihr mit einem Lächeln. Der Tag nach Walpurgis war angebrochen. (ebd. 245)

Somit kann „Das Quiz des Teufels“ eher als Abenteuerroman verstanden werden, der implizit eine Reihe gesellschaftspolitischer Themen wie Diktatur, Kontrolle und Manipulation anspricht, ohne aber direkt als Gesellschaftskritik gelesen werden zu müssen.

5 Zusammenfassung

Die obige Analyse hat exemplarisch veranschaulicht, dass mythische Elemente auch in aktuellen Texten der Kinder- und Jugendliteratur eine zentrale Rolle spielen. So eröffnet Clou seinen Roman „Das Quiz des Teufels“ mit der Schil-

derung eines Teufelspakt, der die weitere Handlung initiiert – der Protagonist, Quentin, unternimmt eine abenteuerliche Reise durch eine phantastische Parallelwelt, in der er noch zahlreichen anderen mythischen Wesen begegnet.

Die genaue Betrachtung zentraler Situationen und Ereignisse im Text hat gezeigt, welche Funktionen die mythischen Figuren aufweisen. Durch die Gegenüberstellung von Gut und Böse werden einerseits gesellschaftspolitische Themen wie Manipulation, Herrschaft und Machtverteilung angesprochen, auf der anderen Seite werden menschliche Attribute wie Mitgefühl, Freundschaft als besonders wichtig betont.

Die Analyse hat aber ebenfalls verdeutlicht, dass dieser Text Abweichungen zum klassischen Teufelspaktkonzept aufweist, die die Textintention hier von einer reinen Wertevermittlung abrücken, und das „Quiz des Teufels“ in erster Linie als einen Abenteuerroman erscheinen lassen. Trotzdem vermittelt der Text, wie bereits oben bemerkt, Kritik an bestimmten gesellschaftlichen Strukturen. Zudem bringt Clou noch einen weiteren Kritikpunkt am Menschen in seinen Text mit ein: „Das Quiz des Teufels“ präsentiert den Menschen in der Textwelt als ambivalente Figur, da er den Teufel erschafft. Während das Böse im „kalten Herz“ von außen an den Menschen herantritt, hat das Böse in Clous Roman seinen Ursprung im Menschen selbst. Die Tatsache, dass die Macht des Bösen zwar geschwächt, aber nicht vollständig aufgelöst wird, lässt auch Rückschlüsse auf das dem Text zugrunde liegende Menschenbild zu: Der Mensch kann das ihm innewohnende Böse zwar einschränken, aber nicht vollständig ablegen. Laut di Nola sind

[...] die Teufel [...] in sichtbare, fantastische Gestalten umgesetzte Projektionen, die den Konflikt des Menschen mit seinen historischen oder natürlichen Bedingtheiten zum Ausdruck bringen [...] ein trügerisches mythisches Bild, welches das Böse im menschlichen Dasein erklärt. (di Nola 1994: 19)

Da Clou durch den Einsatz der Teufelsfigur auch auf das dem Menschen inhärente Böse hinweist, lässt sich anhand dieses Textes auch die Gründe der Entstehung des Teufels- beziehungsweise des Dämonenglaubens gut nachvollziehen. Dies und die dargestellte Opposition von Gut und Böse mit dem Menschen als einzig ambivalenten Wesen lassen den Roman trotz einiger Schwächen¹⁵ als gelungenen Beitrag zur sich mit mythischen Elementen beschäftigenden Kinder- und Jugendliteratur erscheinen.

¹⁵ An einigen Textstellen lassen sich eindeutige Widersprüche aufzeigen. So gibt der Kandidat im Quiz beispielsweise dem Teufel ja gerade durch sein Unwissen seine Gestalt, wenn der

6 Literatur

Primärtexte

- Clou, Dimitri (2003). „Das Quiz des Teufels“. Stuttgart/Wien: Thienemann.
- Ende, Michael (2005). „Momo“. Neuausgabe. Stuttgart/Wien: Thienemann.
(Originalausgabe: Ende, Michael (1973). „Momo“. Stuttgart/Wien: Thienemann.)
- Hauff, Wilhelm (2000). „Das kalte Herz und andere Märchen“. Stuttgart: Reclam. (Originalausgabe: Hauff, Wilhelm (1827). „Märchenalmanach für Söhne und Töchter gebildeter Stände auf das Jahr 1827“. Stuttgart: Gebrüder Franckh.)
- Krüss, James (1962). „Thimm Thaler oder das verkaufte Lachen“. Hamburg: Oetinger.
- Nesbit, Edith (2001). „Die Kinder von Arden“. Berlin: Dressler. (Englische Originalausgabe: Nesbit, Edith (1908). „The House of Arden“. London: Ernest Benn Limited.)
- Preußler, Otfried (1981). „Krabat“. Stuttgart/Wien: Thienemann.
- von Chamisso, Adalbert (1814). „Peter Schlemihls wundersame Geschichte“
Verfügbar unter:
<http://gutenberg.spiegel.de/chamisso/schlemil/schlemil.htm> [21.05.2006].

Sekundärliteratur

- di Nola, Alfonso (1994). „Der Teufel. Wesen, Wirkung, Geschichte.“ 2. Auflage mit einem Vorwort von Felix Karlinger. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Solms, Wilhelm & Sigrid Früh (1994). „Märchen von Teufeln“. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.

Kandidat also verliert, bekommt der Teufel sein Gedächtnis zurück. Dann wird er vom Teufel adoptiert. Belphegor merkt jedoch an, wie jemand wie Quentin dem Teufel sein Gedächtnis zurückgeben solle, da er, Belphegor, es vor tausend Jahren doch selbst nicht geschafft habe (Clou 2003: 137). Da der Rote Fürst aber doch der Adoptivsohn des Teufels ist, muss er im Quiz verloren haben und somit dem Teufel auch zu seinem Gedächtnis verholfen haben.

Ein weiterer Mangel ist die regelrechte Überfrachtung des Romans mit Themen und Motiven. Vielmals werden Dinge angedeutet, die jedoch nicht weiter ausgeführt werden. So weisen die Tatsache, dass der Teufel nach 1000 Jahren neu erschaffen wird, sowie die Namen des Infonauten „Gog“ und „Magog“ auf eine Beziehung zur Johannesoffenbarung hin, die aber nicht weiter expliziert wird. An diesem Punkt stellt sich, wie bereits in Fußnote 3 angesprochen, die Frage, ob die Zielgruppe dieses Textes solche Allusionen überhaupt erkennen würde.