Christian Peitz

Ausflüge ins Wunderland – Andersweltgeschichten

Die fantastische Literatur kennt viele unterschiedliche Themen und Formen. Einige Werke erzählen von zauberkundigen Helden, andere von dunklen Mächten, die eine Bedrohung für die gesamte Menschheit darstellen. Und manchmal mischen sich unterschiedliche Ansätze. Die große Vielfalt der Stoffe beinhaltet auch das Thema „Anderswelten“. Möglicherweise sind andere Bereiche derzeit populärer, aber es lohnt sich dennoch, die „Andersweltgeschichten“ zu betrachten, weil sie durchaus Überraschendes zutage fördern.

Fangen wir mit einer vorsichtigen Definition an. Was ist eine *Andersweltgeschichte*?

Andersweltgeschichten sind fantastische Erzählungen, in denen Figuren aus einer vertrauten Wirklichkeit in eine andersartige Welt gelangen. Die Begegnung mit dieser fremden Wirklichkeit und ihren besonderen Regeln, Bewohnern oder Möglichkeiten verändert häufig den Blick der Figuren auf ihre eigene Welt.

Charakteristika von Andersweltgeschichten

Andersweltgeschichten in diesem Sinne haben fünf notwendige Charakteristika, von denen einige zur berühmten Struktur der Heldenreise passen:

(1) Die Wirklichkeit. Die Heldinnen und Helden bewegen sich zunächst in einer vertrauten Ausgangswelt. In aller Regel ist diese Welt realistisch gezeichnet.

(2) Eine Schwelle. Die Heldinnen und Helden finden einen Übergang, durch den die Ausgangswelt verlassen wird. Oft wird dies als geheimnisvolles Portal dargestellt.

(3) Die Anderswelt. Eine Wirklichkeit, in der eigene Regeln und Gesetzmäßigkeiten gelten. Auch Magie ist möglich. In der Anderswelt treffen die Heldinnen und Helden auf ungewöhnliche Lebewesen, oft Fabelwesen.

(4) Die Anderswelt als Erfahrungsraum. Die Begegnung mit der Andersartigkeit ermöglicht den Heldinnen und Helden neue Erfahrungen und Erkenntnisse, die ihre persönliche Entwicklung beeinflussen können.

(5) Rückkehr in die eigene Welt. Das Abenteuer endet häufig mit der Rückkehr in die eigene Welt. Oft bleibt es bei einer Andeutung, aber in aller Regel wird deutlich gemacht, dass die Perspektive auf die eigene Welt sich verändert hat. Notwendig ist nicht, dass die Rückkehr tatsächlich stattfindet, aber sie muss möglich sein.

Somit unterscheiden sich Andersweltgeschichten von anderen Erzählungen der fantastischen Literatur. In der heroischen Fantasy verändern Heldinnen und Helden häufig die Welt oder retten sie sogar. In der erkundenden Andersweltgeschichte ist es andersherum. Die Welt verändert in aller Regel die Heldinnen und Helden.

Vom Märchen bis zum Fantasy-Roman finden sich einige berühmte Beispiele. Diese ließen sich nach unterschiedlichen Fragestellungen sortieren. Ein interessanter Zugang ist die Frage, welche Funktion die konkrete Schwelle für den weiteren Verlauf der Geschichte hat.

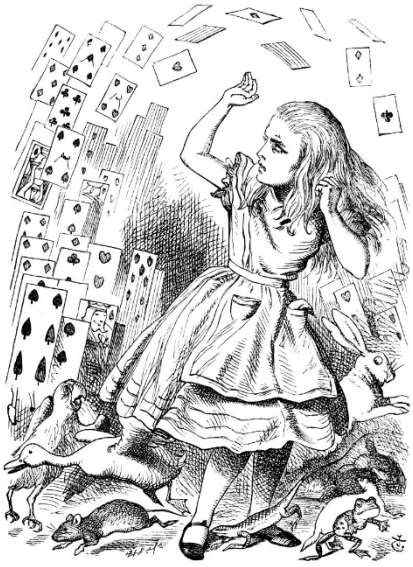


© Christian Peitz, 2026 | www.papierfliegerbotschaften.de

Der Sturz in die Anderswelt

In Frau Holle springt die fleißige Tochter (Brüder Grimm) in den Brunnen, um eine verlorene Spule zurückzuholen. Doch sie kommt nicht im Brunnenwasser, sondern auf einer Blumenwiese wieder zu sich. Diese könnte symbolisch für den Frühling stehen. Ihr Weg führt sie zu einem Ofen in voller Hitze (Sommer), einem Baum mit reifen Äpfeln (Herbst) und dem Haus der Frau Holle, wo sie Betten ausschütteln soll, damit es schneit (Winter). Die Heldin soll also in der Anderswelt einmal den Zyklus der Jahreszeiten durchlaufen. Es ist eine Art Jenseitsfahrt, in der sie sich aus der Abhängigkeit der Stiefmutter löst und gereift nach Hause zurückkehrt. Dabei wird Frau Holle oft als Entsprechung der germanischen Totengöttin, Frau Hel, gesehen. Die Begegnung mit ihr könnte also zum Ausdruck bringen, dass die eigene Sterblichkeit akzeptiert werden muss.

Weniger dramatisch ist es bei Alice im Wunderland. Alice stürzt in ein Kaninchenloch bzw. durch ein Kaninchenloch. Sie landet (nachdem sie weitere Schwellen überwinden muss) in einer Wunderwelt, in der vieles schräg und skurril ist. Auch wenn dieses Wunderlandabenteuer psychologisch weniger aufgeladen scheint, so haben beide Geschichten doch etwas gemeinsam:



Die Heldinnen stürzen in die Tiefe. Beide fühlten sich bereits in ihrer eigentlichen Welt etwas deplatziert. Beiden fehlte es, wenn auch in unterschiedlicher Weise, an Zuwendung. Der Sturz ist ein Sinnbild für den Halt, der ihnen verloren geht. Und die Welten, in denen sie landen, machen die Entwicklungsaufgaben deutlich. Beide erleben den Kontrast zwischen Kindheit bzw. Jugend und der Welt der Erwachsenen. Und beide müssen sich dieser Erwachsenenwelt zuwenden.

Alice ist sich dieses Übergangs sehr bewusst, und sie will „das liebevolle Herz ihrer Kindheit bewahren“.

Fliegen in die Anderswelt

Ganz anders geht es in Peter Pan und Der Zauberer von Oz zu. Hier fliegen die Heldinnen und Helden in die Anderswelten. In *Peter Pan* braucht es dafür Feenstaub, in *Der Zauberer von Oz* fungiert ein Wirbelsturm als Weltenportal. Natürlich besteht bei diesen Dingen die erhebliche Gefahr von Überinterpretationen. Dennoch muss der Gedanke formuliert werden.

Die Luft kann mit etwas Fantasie als Element des Geistigen ausgelegt werden, auch wenn das natürlich kein feststehendes Symbol ist. Das lässt sich sogar in zwei Richtungen denken. Einerseits kann die Hohe Luft mit der Philosophie und somit der Suche nach Vernunft verbunden werden. Tatsächlich gab es eine Philosophie-Zeitschrift mit dem Titel *Hohe Luft*. Andererseits ist der Luftikus ein Traumtänzer, der die Dinge zu leicht nimmt.

Interessanterweise spiegelt sich das sowohl bei Dorothy wider, die nach Oz kommt, als auch bei Wendy, die ins Nimmerland reist. Beide bewegen sich zwischen Fantasie und Vernunft. Wendy erfindet selbst Geschichten. Im Nimmerland nimmt sie die fürsorgliche Mutterrolle ein. Dorothy ist wenig erstaunt über die sonderbaren Dinge im Land Oz, sie zeigt also eine große Offenheit für das Fantastische. Fürsorglich ist sie auch. Sie kümmert sich warmherzig um die neuen Freunde, die sie in Oz gewinnt.

Und beide Länder sind Welten, in denen märchenhafte und andere fantastische Motive zu einer neuen Welt zusammengefügt sind. In Oz begegnen uns neben dem Blechmann und dem Löwen Hexen, Zwerge und eben der Zauberer. Das Nimmerland bringt

© Christian Peitz, 2026 | www.papierfliegerbotschaften.de

klassische Abenteuerstoffe zusammen: Die sogenannten „Indianergeschichten“, die Piratenabenteuer und mit dem Krokodil eine Variante des Drachen. Darüber hinaus gibt es natürlich auch die eifersüchtige Fee, die – je nach Übersetzung – Glöckchen, Bimmelchen, Naseweis oder Tinkerbell heißt.

Durch die Wand

Es ist naheliegend, dass sich auch hinter Wänden fantastische Welten befinden. Eine berühmte Wand findet sich im Märchen vom Schlaraffenland, so wie Ludwig Bechstein es erzählt. Bechsteins Fassung beschreibt ein paradiesisch anmutendes und absurdes Land, in dem Müßiggang, Überfluss und Faulheit gefeiert werden. Folgerichtig muss man sich durch eine Mauer aus Reisbrei in dieses Land hineinfressen. Das ist schon einmal ein Vorgeschmack auf das, was einen in diesem Land erwartet: Außer Schlafen und Essen hat man keine Aufgaben. Das Essen ist allseits verfügbar, so fliegen beispielsweise gebratene Vögel durch die Luft. Der Faulste von allen wird zum König gekrönt.

Geheime Pforten

In Erich Kästners Der 35. Mai wird das Schlaraffenland aufgegriffen. Es ist allerdings nur eine der Welten, die der Schüler Konrad in seinem Abenteuer kennenlernen wird. Als naturwissenschaftlich begabter Junge muss er Fantasie lernen. Die Welten seines Abenteuers sollen helfen. Und wie kommt er dorthin? Konrads Onkel Ringelhuth besitzt einen Kleiderschrank ohne Rückseite. Durch ihn kommt man direkt ins Schlaraffenland.



Kleiderschrank? Ein Klassiker möchte man meinen. In dem ungleich bekannteren Buch Der König von Narnia gibt es auch einen Kleiderschrank, der den Weg in eine Anderswelt ermöglicht, nämlich nach Narnia. Während in der wirklichen Welt Krieg herrscht, herrscht in Narnia auch Krieg, nur eben keiner, der durch Luftangriffe geprägt ist. Nein, in Narnia müssen sich Biber mit einer Hexe und ihrer Wolfsgarde auseinandersetzen.

Der Vollständigkeit halber: Erich Kästner hat den Kleiderschrank nicht bei C. S. Lewis geklaut. Sein Der 35. Mai erschien 18 Jahre vor Der König von Narnia. Ob C. S. Lewis das Buch von Kästner kannte, ist unklar. Wahrscheinlich ist, dass beide Autoren unabhängig voneinander eine ähnliche Idee hatten. So originell ist ein Kleiderschrank als Portal am Ende doch nicht.

Und apropos Portal: Alice macht sich ein zweites Mal auf den Weg ins Wunderland. Der Buchtitel Alice hinter den Spiegeln ist Programm, denn hier führen die Spiegel sie in die Anderswelt.

Das ultimative Portal des Bastian Balthasar Bux

Michael Ende liefert mit seinem Buch Die unendliche Geschichte einen Beitrag zu den Andersweltgeschichten, der auf seine Weise besonders ist. Michael Ende liebte besondere Figuren. Seine Heldin *Momo* aus dem gleichnamigen Märchenroman ist heldenhaft, indem sie anderen zuhört.

Und sein Held Bastian aus Die unendliche Geschichte ist ein Junge, der es schwer hat, dem aber Lösungen für seine Probleme fehlen. Er trauert um seine Mutter, hat einen Vater, der ebenfalls trauert und sich nicht so um ihn kümmern kann, wie er es braucht. In der Schule erfährt er Demütigungen. Und seine Ausflüge in die Fantasie (Zeichnungen von Einhörnern im Unterricht) werden von den Lehrern kritisiert. Bastian erscheint uns als einsamer Junge. Er flüchtet sich in die Welt der Bücher und letztlich gerät er beim Lesen in eines hinein und wird selbst zum Helden der Geschichte, auch wenn er an einigen Prüfungen scheitert.

© Christian Peitz, 2026 | www.papierfliegerbotschaften.de

Kleines Fazit



Andersweltgeschichten sind keine etablierte eigenständige Literaturgattung. Allerdings kennt die Literaturwissenschaft mit der **Portal Fantasy** einen verwandten Erzähltyp.
Unter anderem hat sich die Literaturwissenschaftlerin Farah Mendlesohn damit befasst. Die hier vorgestellten Andersweltgeschichten bilden eine enger gefasste Gruppe, für die fünf besondere Merkmale vorgeschlagen werden, die bereits zu Beginn dargestellt wurden:

(1) Es gibt eine Wirklichkeit.
(2) Eine Schwelle führt in die Anderswelt.
(3) Die Anderswelt hat andere Regeln und weicht auch sonst von der Wirklichkeit ab.
(4) Die Hauptfigur(en) sammeln Erfahrungen, die ihnen für eine persönliche Entwicklung nutzen.
(5) Ein Rückweg in die Wirklichkeit ist möglich.

Geschichten, die dem hier dargestellten Muster entsprechen, liefern uns Heldenreisen, die häufiger von Reifung und Persönlichkeitsentwicklung als von Schlachten erzählen, und die reiche Anderswelten präsentieren, mal skurril, mal abenteuerlich, aber immer besonders.

Legt man diese zugrunde, fallen auch Grenzfälle auf, die aber schlussendlich nicht in die hier vertretene Definition der Andersweltgeschichten passen. In andere möglicherweise schon.

Beispiele:

- Harry Potter – Zwar gibt es die Schwelle, aber die führt nicht in eine andere Welt. Das Magische ist ja ein Teil der „Wirklichkeit“ Harry Potters.
- Die Brüder Löwenherz – Hier ist der Tod die Schwelle. Und der duldet keine Rückkehr.
- Die Zeitmaschine – Eine andere Zeit ist dieselbe Welt zu einem anderen Zeitpunkt, keine Anderswelt. (Zeitreisegeschichten sind natürlich dennoch außerordentlich faszinierend. Sie gehören nur eben nicht in diesen Kontext.)
- Pans Labyrinth – Dieser Film könnte durchaus in die Reihe der Andersweltgeschichten passen. Gleichzeitig aber auch nicht, denn er hält seine Geschichte bewusst offen. Gibt es eine Anderswelt oder nur die Fantasie der Hauptfigur? Auch die Frage nach der Rückkehr ist problematisch.

Literaturliste – Aufstellung der vorgestellten und einiger weiterer Werke

Alice im Wunderland (Lewis Carroll, 1865) und Alice hinter den Spiegeln (Lewis Carroll, 1871) >> Skurrile Begegnungen im Wunderland.

Chihiros Reise ins Zauberland (Spielfilm, 2001) >> Chihiro gelangt mit ihren Eltern durch einen Tunnel in eine fremde Geisterwelt. Was zunächst wie ein verlassener Vergnügungspark erscheint, entpuppt sich als eine Welt mit eigenen Regeln, Bewohnern und Gefahren.

Coraline (Neil Gaiman, 2002) >> Hinter einer Tür entdeckt Coraline eine andere Wirklichkeit, die zunächst attraktiver erscheint als ihr gewohntes Leben. Andersartigkeit bedeutet hier jedoch nicht Befreiung, sondern Gefahr.

© Christian Peitz, 2026 | www.papierfliegerbotschaften.de

Das Magische Messer (Philip Pullman, 1997) >> Ein besonderes Messer ermöglicht es, Durchgänge zwischen verschiedenen Welten zu öffnen. Die Geschichte verbindet Welterkundung, Abenteuer und größere philosophische Konflikte.

Das Märchen vom Schlaraffenland (Ludwig Bechstein) >> Märchen über eine Anderswelt des Überflusses.

Der 35. Mai (Erich Kästner, 1932) >> Konrad reist mit seinem Onkel durch fantastische Welten, um an seiner Fantasie zu arbeiten.

Der Zauberer von Oz (L. Frank Baum, 1900) >> Ein Tornado trägt Dorothy mitsamt ihrem Haus nach Oz. Gemeinsam mit ihren Weggefährten versucht sie, einen Weg nach Hause zu finden.

Die Chroniken von Narnia (C. S. Lewis, 1950–1956) >> Narnia ist eine eigenständige Welt mit magischen Wesen. Die Erkundung der fremden Welt und der Kampf gegen das Böse stehen nebeneinander.

Die unendliche Geschichte (Michael Ende, 1979) >> Bastian gelangt durch seine Beteiligung an einer Geschichte nach Phantásien. Die Grenze zwischen Leser und erzählter Welt wird durchlässig.

Frau Holle (Brüder Grimm / Ludwig Bechstein) >> In der Grimm-Fassung gelangt die Hauptfigur durch einen Brunnen in Frau Holles Reich. Bechsteins verwandte Erzählung verwendet dagegen einen Zugang durch Tore.

Peter Pan (J. M. Barrie - 1911, Romanfassung) >> Abenteuergeschichte über die Reise ins Nimmerland und die Frage nach dem Erwachsenwerden.

The Phantom Tollbooth (Norton Juster, 1961) >> Milo gelangt durch eine geheimnisvolle Mautstation in ein Reich, in dem Sprache und Mathematik zu fantastischen Landschaften, Figuren und Abenteuern werden. Im deutschsprachigen Raum allerdings weniger bekannt.

Nachwort in eigener Sache: Das Land der Luschdrömer

In meinem Märchenhörspiel Einer stieg auf den Drachenberg geht es ebenfalls um das Hören. Im Land der Luschdrömer. Das Wort Luschdrömer klingt wie ein uraltes Märchenwort. Tatsäch-lich ist er eine Neuschöpfung, die sich an alten Sprachwurzeln orientiert. Der Begriff ist dabei vom Schlaraffenland inspiriert: Darin steckt das mittelhochdeutsche sluraffe. Das ist ein Spott-wort für einen Faulpelz, zusammengesetzt aus sluren (schlaff, faul), und Affe als Verstär-kung. Luschdrömer ist nach diesem Vorbild ähnlich gebildet: Der erste Bestandteil ist an ältere Wörter für „lauschen“ und „hören“ angelehnt, der zweite an das mittelhochdeutsche tröumen (träumen). Gemeinsam ergeben sie also die Lausch-Träumer oder eben: die Luschdrömer.

Einer stieg auf den Drachenberg



Ritter Balthasar verliert nach einer Drachenbegegnung sein Augenlicht. Später gelangt er durch einen Sturz in das Land der Luschdrömer und entdeckt dort ungewohnte Formen der Wahrnehmung. Die Anderswelt konfrontiert ihn nicht mit neuen Feinden, sondern mit anderen Möglichkeiten, die Welt zu erfahren. Das Märchen gibt es im Podcast Märchen-Hörspiele (Episode 80) kostenlos und werbefrei überall, wo es Podcasts gibt, zum Beispiel auf podigee.io.

© Christian Peitz, 2026 | www.papierfliegerbotschaften.de