

Interview mit Garth Nix



"Ob eine Geschichte für Erwachsene als Roman für Jugendliche bezeichnet wird, ist eine Marketing-Entscheidung."

Der Australier Garth Nix hat sich hierzulande eine große Fangemeinde mit seiner düsteren Abhorsen-Trilogie erschrieben. Der Phantastik-Couch hat er erzählt, wann er sich für weibliche Protagonistinnen entscheidet und wo der Unterschied zwischen Romanen für Erwachsene, Jugendliche und Kinder liegt.

Phantastik-Couch: Garth, was hat dich zum Schreiben gebracht? Und was hat dich bei der Stange gehalten?

Garth Nix: Was mich wirklich dazu gebracht hat, war meine Liebe zu Büchern. Ich habe schon immer viel gelesen, und ich schätze, dass mich all diese Bücher inspiriert haben. Da sind Geschichten in mir, die ich erzählen will, und ich schreibe sie auf. Unabhängig von einer Veröffentlichung hätte ich auch so eine Menge geschrieben. Ich liebe einfach Geschichten und ich liebe es, sie selbst zu erzählen.

Phantastik-Couch: Du verwendest mythische Kreaturen und Andeutungen - woher kommt dieses Interesse daran?

Garth Nix: Ja, es stimmt, ich habe ein tiefer gehendes Interesse an Mythologie und Geschichte im allgemeinen. Aus diesen Gebieten ziehe ich viel meiner Inspiration. Mythologie ist natürlich in

Geschichte eingebettet, die beiden Gebiete gehören einfach zusammen. Und genau das interessiert mich: Woran die Menschen geglaubt haben und wie sie diesen Glauben in unterschiedlichen Gesellschaften im Laufe der Geschichte angewandt haben. Man kann aus Geschichte unglaublich viel Inspiration ziehen, das ist ein Grund, warum ich sehr viele Sachbücher lese, sie machen rund die Hälfte meiner Lektüre aus. Meistens Geschichte und Biographien, ab und zu auch Naturwissenschaften.

Phantastik-Couch: Die zentralen Themen in deinen Büchern heißen meist Hoffnung, Tod oder Streben nach Glück. Was bewegt die Menschen deiner Meinung nach?

Garth Nix: Eigentlich schreibe ich fast immer die Geschichten, die ich erzählen will. Wenn dann meine Leser mehr darin finden, dann freut mich das natürlich. Auf solche universellen Themen reagieren die Menschen natürlich, egal, was es für eine Geschichte ist. Wenn ich mir jetzt meine Charaktere als echte Menschen vorstelle, sie können sich zum Beispiel in einer fantastischen Umgebung aufhalten, in der ungewöhnliche Dinge passieren, dann stelle ich sie mir als Menschen vor, die von den gleichen Dingen betroffen sind wie wir. Zu überleben ist natürlich oft ihre größte Herausforderung, aber ich mein Bestreben ist, die Geschichte so glaubwürdig wie möglich zu machen. Auch dann, wenn der Konflikt in einer völlig fantastischen Umgebung stattfindet.

Phantastik-Couch: Dabei muss ich an den stets spitzzüngigen und sarkastischen Kater Mogget aus deiner Abhorsen-Trilogie denken - spricht hier der Autor?

Garth Nix: Nein, eigentlich benutze ich meine Charaktere nie als Autoren-Sprachrohr, denn in einem gewissen Sinne tragen sie alles etwas von mir in sich. Jeder ein bisschen hiervon, ein bisschen davon, aber keiner basiert vollständig nur auf einer echten Person. Mogget habe ich versucht, so kätzisch wie möglich zu gestalten, und ich habe das von Katzen entlehnt, die ich kannte. Mogget ist also keine direkte Reflexion von mir, doch ein wenig von seinem Sarkasmus kommt bestimmt von mir.

Phantastik-Couch: Er ist eine großartige Figur, smart und humorvoll, womit er die oft dunkle Stimmung aufhellt.

Garth Nix: Genau das wollte ich erreichen und ein wenig humorvolle Entspannung in die Geschichte bringen. Menschen finden sogar in den schlimmsten Situationen etwas, worüber sie lachen können. Es gibt Humor in den fürchterlichsten Umständen, jedenfalls finde das immer.

Phantastik-Couch: In der Serie Keys to the Kingdom tritt deutlich hervor, wie du mit Übergängen, Phasen und der Zeit als solche arbeitest.

Garth Nix: In den Büchern kann man vielschichtige Themen finden, meine Leser denken darüber mehr nach als ich. Was mich dabei mehr gereizt hat, war die Idee, dass das Universum von

sterblichen Figuren kontrolliert wird. Jeder Tag wird von einer anderen Figur gesteuert, obwohl sie das nicht sollten. Und so beginne ich meine Bücher mit einer einfachen Idee, eine tiefergehende kann während des Schreibens dann schon auftauchen.

Phantastik-Couch: Die Ausgestaltung deiner Welten ist oft atemberaubend, speziell in Abhorsen. Gibt es spezielle australische Einflüsse?

Garth Nix: Das ist nicht so leicht zu beantworten, weil eigentlich meine sämtlichen Erfahrungen Einfluss auf das Schreiben nehmen. Ich denke aber, dass sie tatsächlich eher mit traditioneller englischer oder europäischer Fantasy verbunden sind, obwohl ich in Australien lebe. Da besteht kein Zusammenhang mit spezifisch australischen Einflüssen wie etwa Aboriginal-Mythologie. Für weiße Australier ist es recht schwierig, dieses Thema literarisch zu verarbeiten. Der mythologische Fundus, aus dem man schöpfen kann, ist aber sehr groß. Und es gibt auch immer die Möglichkeit, bekanntes neu zu verarbeiten.

Phantastik-Couch: Zurzeit gibt es auch eine Tendenz, asiatische Motive zu verarbeiten.

Garth Nix: Stimmt, das ist ein großes Feld, aus dem man Inspirationen ziehen kann. Dort gibt es immer etwas, was man neu entdecken kann, Indien zum Beispiel. Ian McDonald hat mit "River of Gods" ein großartiges Buch darüber geschrieben. Es ist fantastisch, ich liebe es.

Phantastik-Couch: Worin besteht für dich der Unterschied zwischen sogenannten Young-Adult-Romanen und solchen für Erwachsene? Findest du es schwierig, konsequent auf der Young-Adult-Linie weiterzuschreiben, wenn einmal angefangen hast?

Garth Nix: Young-Adult- und Erwachsenenliteratur ist in meinen Augen kaum zu unterscheiden, doch es gibt einen Riesenunterschied zwischen Kinderbüchern und Young Adult. Kinderbücher haben ein Einstiegslesealter, während Young-Adult-Bücher in Wirklichkeit nur eine Untergruppe von Erwachsenenbüchern darstellen. Wenn ich zum Beispiel meine Keys to the Kingdom-Serie nehme, dann ist das Einstiegsalter vielleicht neun oder zehn, aber es gibt kein Alter, in dem man aufhören muss. Gute Kinderbücher verfügen über mehrer Ebenen, auf denen man sie lesen kann, man sie sozusagen mehrfach neu lesen.

Meine Definition von Young-Adult-Büchern ist, dass sie Erwachsenenbücher sind, die sich auch für Jugendliche eignen; meistens, weil sie jugendliche Protagonisten haben. Und Jugendliche beginnen meist ab 14 oder 15, Romane für Erwachsene, wie die von Neil Gaiman etwa, zu lesen. Mit Büchern für Young Adults, also Jugendlichen, kann man fast alles machen, was man auch mit Büchern für Erwachsene machen würde. Aber mit Kinderbüchern kann man nicht dasselbe machen, wie mit solchen für Jugendliche.

Also, ich fange meist mit der Geschichte an, und dann wird daraus ein Geschichte für Erwachsene, eine für Jugendliche oder sogar für Kinder. Ob eine Geschichte für Erwachsene hinterher als Roman für Jugendliche bezeichnet wird oder nicht, ist grundsätzlich eine Marketing-Entscheidung. So gab es in den USA für die Abhorsen-Trilogie zwei verschiedene Ausgaben, eine für Erwachsene und eine für Jugendliche. Jeweils mit unterschiedlichen Abbildungen auf dem Buchdeckel, aber der Inhalt ist völlig identisch. Eigentlich wird so etwas für erwachsene Leser gemacht, die noch nicht bemerkt haben, wie viele gute Bücher in der Abteilung für Jugendliche stehen und dort mal stöbern sollten.

Phantastik-Couch: Wann entscheidest du, ob eine Figur männlich oder weiblich wird?

Garth Nix: Das hängt von der Geschichte ab. Eine Figur, die entsteht, kann männlich oder weiblich werden. Als ich Sabriel geschrieben habe, bin ich mit dem Prolog eingestiegen. Ich hatte vor, über ihren Vater zu schreiben, dachte dann aber, dass sie viel interessanter als er ist. Also habe ich über sie geschrieben. Arthur aus Keys to the Kingdom wurde männlich, weil er an Asthma leidet - das stammt von mir, weil ich früher auch Asthma hatte. Genau wie er bin ich während eines Dauerlaufs deshalb zusammengebrochen, allerdings habe ich mich erholt. Es hängt eben von der Geschichte ab, doch ich führe gerne männliche als auch weibliche Figuren ein.

Phantastik-Couch: Wer gehört zu deinen Lieblingsautoren? Was liest du zurzeit?

Garth Nix: Da gibt es einige, Joan Aiken zum Beispiel. Ihre Kurzgeschichten sind einfallsreich und stecken voller Ideen, genau wie ihre Romane. Dann ist da Poul Anderson, er gehörte zu meiner jugendlichen ";Pflichtlektüre", speziell seine Dominic-Flandry-Bücher habe ich regelrecht verschlungen. Und Robert Heinlein war vermutlich mein Lieblings-Science-Fiction-Autor während meiner Jugend. Ich bin aber auch verrückt nach napoleonischen Seeabenteuern, C. S. Forester hat das mit seinen Hornblower-Büchern ausgelöst.

Heutzutage lese ich nicht aber so viel, wie ich gerne würde, es gibt so viele Neuheiten. In letzter Zeit haben mich besonders die Bücher von Jonathan Stroud gefallen, dann eine Geschichte namens ";Pirates Passage", eigentlich ein Seeabenteuer für Kinder. Bei Science Fiction bin ich immer ein wenig hinterher, aber ich versuche wenigstens die bekanntesten neuen Autoren zu lesen. Zuletzt waren das Charles Stross, Ian McDonald und Mit-Australier wie Sean Williams und der großartige Simon Brown. Mein letztes Sachbuch war ein außergewöhnlich interessantes Buch über die Geschichte des Goldes. Ich versuche auch, ältere Bücher erneut zu lesen, aber eigentlich habe ich dafür keine Zeit.

Phantastik-Couch: Würdest du nach ";Shade's Children" gerne noch einmal Science Fiction schreiben? Und was werden wir demnächst von dir lesen können?

\$LOGOIMAGE

Garth Nix: Im Moment arbeite ich an einer Art Space Opera. Daneben bin noch mit The Keys to the Kingdom beschäftigt und schreibe einige Geschichten für verschiedene Anthologien. Ich tendiere dazu, mehr als eine Sache parallel zu schreiben.

Phantastik-Couch: Vielen Dank für das Gespräch, Garth!

Dieses Interview wurde von Frank Dudley geführt. Sie können es auch im [englischen Original](#) nachlesen.

Sie finden diesen Text online unter www.phantastik-couch.de/interview-mit-garth-nix.html