# Rezensionen von Buchtips.net

## Ursula K. Le Guin: Erdsee-Trilogie

Buchinfos


| | |
|---|---|
| Verlag: | Wilhelm Heyne Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen) |
| Genre: | Fantasy |
| ISBN-13: | 978-3-453-30594-6 (bei Amazon.de bestellen ) |
| Preis: | 1,02 Euro (Stand: 22. April 2024) |


Zu den Büchern die einen tiefen Eindruck bei mir hinterliessen, wie etwa Brian W. Aldiss Malachia-Gobelin, gehört in jedem Fall auch die Erdsee-Trilogie mit Der Magier der Erdsee, Die Gräber von Atuan, Das ferne Ufer von Ursula K. Le Guin. Achtzehn Jahre später erschien Tehanu, als vierter Band und weitere elf Jahre später Rückkehr nach Erdsee, der Kurzgeschichtenband. Dieser Eindruck, bewegende Personen, wundervolle Atmosphäre und überzeugende Handlung bleibt auch viele Jahre nach dem ersten Lesen bestehen. Es ist eine wunderbare Geschichte, poetisch, spannend und doch von grossem Tiefgang. Seither sind ein paar Jahre ins Land gegangen. Ich las die Trilogie noch einmal, als der Piper Verlag eine Neuauflage des Sammelbandes herausgab, der zuerst beim Wilhelm Heyne Verlag erschien. Einzelheiten der Handlung waren längst vergessen, als mir die alte Trilogie, noch die Einzelbände, wieder in die Hände fiel. Und da blieben sie erst einmal, bis die letzte Seite umgeblättert, das letzte Wort gelesen und der allerletzte Punkt akzeptiert war. Die Faszination des Wortes, die fesselnde Handlung und Figuren, die zu leben scheinen hinterliessen einen tiefen Eindruck. Der Erdsee-Zyklus von Ursula K. Le Guin ist für mich eine dieser prägenden Trilogien.
Die verwendete Sprache erweckt in der Tat zunächst den Eindruck, ein Jugendbuch in der Hand zu halten. Die Faszination entsteht dadurch, dass eine Autorin in der Lage ist, mit einfachen Worten etwas zu beschreiben, wofür andere Autoren Seiten benötigen. Irgendwo habe ich mal den Satz gelesen: "Mit ihrer einfachen und wunderschönen Sprache trifft Ursula K. Le Guin die Leser mitten ins Herz." Ob er nun Wortgetreu ist, kann ich nicht mehr sagen, aber er stimmt. Ursula K. Le Guin?s erfundene Welt trat mit der Kurzgeschichte Das lösende Wort 1964 im Original als The Word of Unbinding zum ersten Mal auf. Die Welt ist von der Idee eines Gleichgewichts geprägt. Jedes Ding, ob lebendig oder tot hat eine Entsprechung. Jede Handlung setzt eine entsprechende Gegenhandlung in Gang. Das führt dazu, dass jeder auf dieser Welt bestrebt ist, keine Handlung durchzuführen, die weitreichende Folgen nach sich zieht. Daher ist das wichtigste Element in Ursula K. Le Guin?s Erdsee-Zyklus die Magie. Wer das Glück oder das Pech hat, mit der Gabe der Magie geboren zu werden, der wird auch in der Lage sein, sie zu beherrschen und mit seinem Willen zu formen. Der normale Bewohner von Erdsee wird nie in der Lage sein sie zu verstehen oder anzuwenden. Bevorzugt werden die männlichen Magiekundigen, die in der Magierschule auf Rok das nötige Rüstzeug lernen. Währenddessen sind magiekundige Frauen, gemeinhin als Hexen bezeichnet, benachteiligt. Das männlich-beherrschende Element lässt Frauen nur als zweitklassige Personen mit weniger Ansehen zu. Diese Aussage ist jedoch verwunderlich, da Ursula K. Le Guin mit ihrem Feminismus den Schriftstellerinnen gehört, die gerade für die Gleichberechtigung der Frauen eintritt. Eine andere Gruppe der magiebegabten Männer sind die Zauberer. Sie sind praktisch wilde Magier ohne Ausbildung und daher auch nicht so stark. Die Grundlage für die Magie ist der wahre Name eines Objektes. Daher ist Duny nicht Duny, sondern wird Sperber genannt, bis er von Ogion seinen wahren Namen erfährt. Wer den wahren Namen erfährt, kann denjenigen oder dieses Ding, beeinflussen. Daher hält jeder seinen wahren Namen geheim, um nicht Ziel einer Beeinflussung zu werden. Mit dem wahren Namen kann jeder Fremde Macht ausüben. Andererseits ist die Mitteilung untereinander ein grosser Vertrauensbeweis.

Der Magier von Erdsee  A Wizard of Earthsea

Der junge Duny, Sperber genannt, wächst bei der Tante und dem Vater, einem Bronzeschmied, auf der Insel Gont auf. Die Inselwelt der Erdsee besteht aus hunderten von Inseln und Inselgrüppchen und ist von einem riesigen Ozean umgeben. Niemand weiss, wie es dahinter aussieht, es wird nur einmal erwähnt, dass es weit im Westen noch andere Länder geben soll, wo unter anderem die Drachen ihr Reich haben. Im Laufe der Erzählung wird Sperber auch auf die Drachen treffen. Er erfährt dann in nur wenigen Beschreibungen, wie die Drachen leben, von der Geburt bis zum Tod. Die meisten Inseln, die für den Werdegang von Sperber wichtig sind, sind die Heimatinsel Gont, die Magierinsel Rok, die Inseln Atuan, Havnor, Weg und Iffish. Sperber beherrscht ein wenig die Magiekraft, gefördert durch seine Tante, die Dorfhexe und mit dieser gelingt es ihm, als zwölfjähriger Bengel die Insel zu retten. Gont wird von Piraten heimgesucht. Es gelingt ihm, das Wetter zu beeinflussen und die Angreifer mittels eines von ihm erzeugten magischen Nebels zu verwirren und sie über eine Klippe in den Tod stürzen zu lassen. Damit wird der

zwölfjährige Sperber zum Held des Tages und sein Erfolg spricht sich überall herum. Diese Berichte erreichen den Magier Ogion, der sich aufmacht den Jungen zu suchen. Er entdeckt, dass Sperber ein sehr grosses Talent darstellt und gibt ihm seinen wahren Namen. Der wahre Name muss geheim gehalten werden, weil das Wissen darum der Schlüssel zur Macht der Magier darstellt. Etwa ein Jahr lernt er bei Ogion, wobei ihm seine eigene Ungeduld im Wege steht. Sperber, oder Ged, wie er nun heisst, soll auf die Insel Rok, der Insel der Magier, um dort eine Ausbildung anzutreten. Ogion ist der Meinung, der Junge könnte es bis zum Erzmagier schaffen. Dort angekommen beeindruckt er die dortigen Magier mit seiner schnellen Auffassungsgabe, seinem guten Gedächtnis und dem extremen Lernwillen. Sein Magiepotential wird schnell erkannt und wird für eine schnelle Karriere innerhalb des Magierzirkels sorgen.
Ged ist Stolz auf seine Leistungen und Übermütig. Dies hat zur Folge, dass er von einem ältern Schüler herausgefordert wird. Während des Wettkampfes setzt Ged verbotene Magie ein. Die Nekromantie, das Rufen der Toten, ist viel zu gefährlich, daher nicht erlaubt. Die Folge davon ist, Ged beschwört unbeabsichtigt einen bösartigen Schatten, einen sogenannten Gebbeth verwundet Ged schwer, und ist darauf aus, den Jungen zu töten, weil er auch derjenige ist, der ihn besiegen kann. Von nun an lebt Ged ständig in Gefahr. Er flieht von Rok mit seinem besten Freund Vetsch, der es sich mit der Magie etwas schwer tut. Die beiden nehmen unterschiedliche Stellen als Dorfmagier an, um vor dem Gebbeth in Sicherheit zu sein. Nicht auffallen ist die Devise. Doch Ged ist zu umtriebig. Er lernt unter anderem Drachen kennen und beschäftigt sich mit kleineren Unannehmlichkeiten und Bedrohungen, denen er ein Ende setzt. Er gelangt aber auch zu Ogion, der Ged davon überzeugt, sich der Gefahr zu stellen. So nehmen die beiden Freunde die Suche nach dem Gebbeth auf. Dieser ist als ständige Bedrohung immer im Hintergrund vorhanden. Die Bürde trägt er mit sich herum und langsam erlernt er das Wissen, um sich dem Gebbeth zu stellen. Als es dann zur Begegnung kommt, stellen sie verblüfft fest, dass sie die beiden Teile ein und derselben Person sind. Übrig bleibt ein geheilter Ged.

Die Gräber von Atuan  The Tombs of Atuan

Das junge Mädchen Tenar wird an ihrem fünften Geburtstag nach Atuan gebracht. Dies ist eine der vier Inseln der Kargish, die sich in Sprache und Gebräuche von den anderen Erdsee-Bewohnern unterscheiden. Sie wird zur Hohepriesterin der Gräber ausgebildet und trägt fortan den Namen Arha "Die Verzehrte". Ihr neuer Lebensmittelpunkt ist eine Art Oase in der Wüste, die nur von Frauen oder Eunuchen betreten werden darf. Sie lebt in einem Tempelbezirk der es lohnt, erkundet zu werden. Unter der Thronhalle findet sie ein Labyrinth, von dem gesagt wird, hier befinde sich ein geheimnisvoller, sagenhafter Schatz. Einer Legende nach soll sich im Labyrinth der fehlende Teil des Ringes Erreth-Akbe befinden, den die Magier angeblich stehlen wollen. Dort soll die zerbrochene Rune des Friedens eingraviert sein. Eines Tages trifft sie im Labyrinth auf einen der verhassten Magier. Zudem ist er ein Mann dem der Besuch dieses Ortes von vornherein untersagt ist. Arha findet den Mann gegen Ende ihrer Ausbildung auch nur deshalb, weil es ihre Aufgabe ist, jeden Fussbreit Boden kennenzulernen und die Wiedergeburt ihrer Vorgängerin zu erwirken. Nur sie darf die heiligen Räume betreten und entscheidet über die Todesart der Opfersklaven, die in den unterirdischen Verliesen schmachten.
Daher beschliesst sie, den jungen Mann nicht zu umzubringen. Stattdessen nutzt sie die Macht über ihn, um ihn zu quälen. Sie geht jedoch nie soweit, dass er sterben könnte und erhält ihn am Leben. Sie schliesst ihn in einem Verlies ein, wohl wissend, dass sie die Einzige im Labyrinth ist, die ihm je wieder freilassen kann. Denn Arha ist die einzige Priesterin, die von seiner Anwesenheit weiss. Während ihrer Gespräche mit dem Gefangenen, der sich als Ged herausstellt, erkennt sie, dass auch sie eine Gefangene ist, nur mit anderen Voraussetzungen. Das Ritual, dass sie zur Hohepriesterin der Kargish macht, macht sie auch zu einer Gefangenen, einer einsamen Frau, die vielleicht deshalb den einzigen Mann gefangen hält. Beide erkennen, dass es besser wäre, diesen Ort zu verlassen. Mit den beiden Hälften des Friedenringes gelingt ihnen die Flucht nach Havnor. Tenar wird in der Stadt der Könige hoch angesehen und geehrt. Ged wäre es jedoch lieber, wenn sie zu seinem alten Lehrer Ogion auf Gont zieht, um bei ihm zu lernen. Ein anderer Punkt ist die Verliebtheit von Ged und hofft, dass die Frau bei Ogion sicher ist.

Das ferne Ufer  The Farthest Shore

Ged wurde nach einigen Widrigkeiten zum neuen Erzmagier von Rok und dem mächtigsten Mann des Inselreiches. Gemeinsam Arren, Prinz von Enlad, bricht er zu einer Suche auf, deren Ergebnis die Erkenntnis bringen soll, warum die Magie der Erdsee ihre Kraft zu verlieren scheint. Nach einigen Abenteuern gelangen sie nach Seligor, der westlichsten Insel der Dracheninseln. Nach einer langen Reise mit vielen Irrwegen erreichen sie das Ende der Welt. Ihre Suche führt sie in das Reich des Todes. Das Land wird von Cob beherrscht. Cob gelang es, die Wand zwischen Leben und Tod einzureissen. Sein bescheidenes Ziel ist es, die Unsterblichkeit zu erlangen und über das Land der Lebenden, wie das Land der Toten zu herrschen.  Unsterblichkeit geht über die natürlichen Grenzen der Wesen hinaus. Cobs Streben beeinträchtigt das Wirken der Magie. Nicht nur die Magier, auch die Drachen bemerken die Veränderung. Die Sprache der Drachen stellt als Besonderheit die Sprache des Schöpfens dar, in der allen Dingen und Personen ihre wahren Namen gegeben werden. Daher ist es gerade für die Magier wichtig, die Ursprache zu beherrschen. Die Magie ist eine Gabe, mit der man geboren wird. Ohne die Kunst, die Magie in ihren Feinheiten durch intensives lernen zu beherrschen bleibt der Zauberer oder die Hexe nur eine schwache magiebegabte Person. Je nach Begabung dauert es Jahre oder gar ein Leben lang, bevor der wahre Name eines Dinges oder Person erkannt wird. Die Magie an sich ist ohne Wertung, kann aber für Gutes wie für Böses verwendet

werden.
Zwischen Ged und Cob kommt es zum Kampf, beraubt ihn seiner Kraft und macht ihn so hilflos. Aber auch Ged hat sich verausgabt. Um Cob zu besiegen und den Riss zu schliessen, opfert er seine gewaltige magische Kraft als Erzmagier. Zu seinem Glück ist Arren da, der ihn wieder gesund pflegt. Als sie Wieder in der Welt der Lebenden erkennt Arren, dass eine jahrhundertealte Vorhersage sich erfüllte:
"Der soll meinen Thron erben, der das dunkle Land lebend durchquert hat und zu den fernen Ufern des Tages gekommen ist."
Der Drache Kalessin, einer der größten und ältesten Drachen, erklärt sich bereit, die beiden zurück ins Reich der neunzig Inseln zu tragen. Auf seinem Rücken, die lebensspendende Hitze des Drachen wohlig in sich aufnehmend, gelangen sie zurück nach Rok. Hier begrüsst Erzmagier Ged Arren als neuen König des verwaisten Throns. Danach bringt Kalessin den machtlosen Erzmagier in seine Heimat Gont.

Der Erdsee-Zyklus ist eine der erstaunlichsten Geschichten oder Erzählungen im Bereich der Fantasyliteratur und erzählt den Weg von Sperber. Der Weg eines Jungen, der noch im Kindesalter ist, sich aber in einer Welt der Erwachsenen durchschlagen muss. Er wird gezwungen den Weg zu sich selbst zu finden, seine Pläne entwickeln und ihnen folgen. Es ist eine Auseinandersetzung mit sich und seinen Eigenschaften. Oftmals ist er übermütig und denkt nicht über die Auswirkungen seines Handelns nach, vor allem im Zusammenhang mit der Magie. Ein Meisterwerk der Jugendfantasy, dass den Stolz, den Hochmut und das Erwachsen werden zum Grundthema hat. Stimmungsvoll lässt Ursula K. Le Guin den Leser in eine magische Welt eintauchen und gleichzeitig den schwierigen Entwicklungsweg aufzuzeigen, den ein Junge gehen muss, um in der Welt der Erwachsenen anzukommen. Es wird die Geschichte erzählt, wie schwierig es ist zum Manne zu reifen, an dessen Ende der ganze Mensch steht. Wichtiger als Macht und Kampf ist Selbsterkenntnis und Selbstkontrolle.
Sperber ist im ersten Teil noch mit sich selbst beschäftigt. Von einem kleinen Bauernjungen, über die Lebensstation plötzlich Held und Retter des Dorfes zu sein, bis hin zur Schule auf Rok durchläuft er einen Lebensabschnitt, den andere Kinder nie durchlaufen müssen. Mit seiner heldenhaften Tat bekommt er plötzlich Aufgaben und Verantwortung, für die er nicht ausgerüstet ist. Weder vom schulischen Aspekt noch von der geistigen Reife. Da ist es fast eine Befreiung, als er in die Lehre von Ogion genommen und später auf die Schule geschickt wird.
Im zweiten Teil beeindruckt die fesselnde Geschichte durch ihre tiefgehende Symbolik, lässt sich dafür aber etwas Zeit und beginnt etwas langatmig mit umfangreichen Beschreibungen des Tempellebens. Die Symbolik liegt tief in der Geschichte. Auf der einen Seite gilt es den zerbrochenen Ring von Erreth-Akbe wieder zusammenzufügen, indem Ged das fehlende Teil in den Gräbern von Atuan sucht. Auf der anderen Seite sind es gerade die Kargish, die die Einheit von Mann und Frau zerstörten. Und mit Einsetzung einer Hohepriesterin in ihrer einsamen Zuflucht vertiefen sie die Kluft zudem. Arha wird zur Einsamkeit verdammt, die erst endet, als sie den Eindringling Ged in ihrem Labyrinth gefangen nimmt. Ged gibt Arha ihren wahren Namen zurück. Damit legt er den Grundstein, um ihr ihre Freiheit und ihren Frieden wiederherzustellen und damit die zerbrochene Rune des Friedens. Die Gespräche zwischen dem weltgewandten und klugen Erzmagier und der eher unerfahrenen, aber umso mächtigeren Arha sind gemütvoll und berühren die Seele, machen aus einer abenteuerlichen Fantasy ein nachdenkliches Werk. Die Zeit in den Katakomben mit anschliessender Flucht vor den dunklen, namenlosen Mächten ist eine stimmungsvolle Erzählung. Die Quintessenz der zweiten Erzählung ist schlicht und einfach in ein paar Worte zu fassen. Man muss frei und in Frieden leben können.
Im abschliessenden dritten Band zeigt Ursula K. Le Guin, welche Versuchungen sich einem mächtigen Zauberer bieten. Vor allem aber, welche Kraft er aufbieten muss, um der Versuchung nicht zu erliegen. Und sollte er ihr erliegen, wird klar herausgestellt, was er an Anstrengungen aufbringen muss, ihren Schaden wiedergutzumachen. In diesem Roman beeindruckt die Philosophie, die in wirklichkeitsgetreue Gedanken und Handlungen umgesetzt wird. Die Autorin beschreibt zwei mögliche Enden der Erzählung. Im einen segelt Ged nach der Krönung Arrens allein auf den Ozean hinaus und man hört nie wieder von ihm. Im anderen Abschluss kehrt Ged in den Wald seiner Heimatinsel Gont zurück. Und es heisst er wäre auf den Berg gestiegen, wohin ihm aber niemand folgen wollte.
Es ist die Magie der Sprache die Ursula K. Le Guin benutzt und damit die Trilogie lesenswert macht. Viel zu selten findet man sprachgewandte und schöne Beschreibungen. Dazu kommt eine gelungene Übersetzung von Margot Paronis die die feine Stimmung ins Deutsche überträgt. Erdsee ist wirkliche "High Fantasy".
Erwähnenswert an Erdsee ist der große Bezug zur Ursprünglichkeit. Dazu kommt ein gut gelungenes Konzept der Magie. Die Erdsee-Trilogie ist eines der seltenen Beispiele, in der es bei der eingesetzten Magie nicht um Effekte geht, sondern um eine Philosophie, die sich hinter allem verbirgt. Diese äussert sich insbesondere darin, dass der eigentliche Name der Dinge und Menschen von hohem Wert ist und eine grosse Machtfülle beinhaltet und daher vor allen anderen verheimlicht werden muss.

Das zentrale Thema dieses Buches verzichtet auf alles überflüssige und vereinfacht sich auf das chinesische Yin und Yang Prinzip. Mann und Frau, Gut und Böse, Tod und Leben gehören zusammen. Jeder Versuch, Unsterblichkeit zu erreichen und so ein Prinzip zu stören, kann nur ein Irrweg sein. Die Erzählung endet mit dem Schliessen des Risses zwischen den Welten. Dem nunmehr machtlosen Erzmagier bleibt einzig die Fähigkeit mit den Drachen zu sprechen. Dafür besitzt das Land hat einen neuen König. Damit erreicht die Erdsee-Trilogie einen überzeugenden und endgültigen Abschluss.
Band vier Tehanu und die Kurzgeschichtensammlung Das Vermächtnis von Erdsee sind ein nettes Zubrot, doch

nicht mehr.

9 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von erik schreiber
[03. März 2011]