

KATHARINA MAIER

Kara Shatterhand und die Westfrau  
Katniss Everdeen  
*Ein komparatistischer Versuch über  
zwei außerordentliche Heldenfiguren*

*»Habt ihr begriffen, was es heißt, ein Mann zu werden?  
Eine Persönlichkeit, die aus eigener Energie zu tun und  
zu handeln beliebt, ohne mit sich handeln zu lassen?  
Eine Persönlichkeit, die ihre Ziele kennt und nach ihnen  
strebt, ohne nach irgend einer Seite abzuweichen?«<sup>1</sup>*

So steht, von Fragezeichen umgeben, das Manifest des souveränen und autonomen May'schen Helden in ›Winnetou IV‹. Formuliert wird es von dem alten Old Shatterhand selbst, der wie wohl keine andere Figur in Mays Texten und vielleicht sogar in der Weltliteratur diese Forderung an das Mensch-Sein (so wollen wir das Mann-Werden hier einmal allgemein-menschlich verstehen) erfüllt. Und er tut es von Anfang an. Doch was ist das für eine Art von ›Werden‹, wenn es doch immer schon ist? Mit welcher Zielrichtung erzählt eigentlich der Text des großen Helden und auf welchen Endpunkt hin?

Der vorliegende Aufsatz versteht sich im wahrsten Sinne des Wortes als ein Essay, ein Versuch. Er ist Teil eines längeren und anhaltenden Nachdenkens über Mays Ich-Erzähler und Protagonisten. Es geht im Endeffekt darum, herauszufinden, was diese ganz spezielle narrative Figur im Innersten zusammenhält. Am Anfang steht die These, dass dieser ›Kara Shatterhand‹ ein außerordentlicher Held ist, ein Held, der aus der Ordnung fällt. Dies zeigt sich beispielsweise im Vergleich mit dem auf John Campbell zurückgehenden Modell der ›Heldenreise‹, das heutzutage nicht selten als »eine Art Zauberformel für spannendes Erzählen«<sup>2</sup> angesehen wird. Campbell selbst bezeichnet es immerhin als *monomyth*, als ›Monomythos‹, und spricht diesem Plot-Muster eine gewisse Universalität zu. Kara Shatterhand allerdings folgt ihm, wie wir sehen werden, nur in Maßen.

Nun ist Mays Protagonist bei Weitem nicht der einzige, der sich nicht so recht in allgemeine Modelle wie das Campbells einfügen will. Für die Komparatistin liegt es daher nahe, weitere ›außerordentliche‹

Helden näher zu betrachten und mit dem May'schen zu vergleichen. Eine solche auffällige Figur ist Suzanne Collins' Katniss Everdeen, die rebellische Jägerin aus dem aktuellen Welt-Bestseller ›The Hunger Games‹.

Auf den ersten Blick wirkt das dunkelhaarige siebzehnjährige Mädchen, das mehr gezwungenermaßen als aus heroischem Antrieb gegen ein unterdrückerisches System kämpft, wie das genaue Gegenteil Kara Shatterhands. Außer dass beide Waldläufer sind und ausgezeichnet mit ihren Waffen umgehen können, scheinen sie wenig gemeinsam zu haben. Doch die komparatistische Gegenüberstellung dieser so disparat wirkenden literarischen Figuren lässt, liest man beide Texte ordentlich gegen den Strich, überraschende Ähnlichkeiten zu Tage treten vor allem im Hinblick auf die Struktur und Gesetzmäßigkeiten ihrer Erzählungen. Sie bringt uns einen Schritt weiter, wenn es darum geht, der Zielrichtung und dem Endpunkt der May'schen Heldengeschichte auf die Spur zu kommen. Zunächst jedoch wenden wir uns der Figur des großen Ich-Helden selbst zu.

### Die Heldenreise des Kara Shatterhand

Was immer man auch sonst über das Ich sagen könnte, das im Westen Old Shatterhand, im Orient Kara Ben Nemsî und bei noch manchem anderen Namen genannt wird – eines ist völlig und immer klar: Der Erzähler und Protagonist des May-Textes ist ein Held. Seine vielleicht hervorstechendste Charakteristik ist seine vielbesprochene Dominanz. So diagnostiziert etwa Volker Depkat bei Kara Ben Nemsî »die immer und überall sichtbare, bald schon erdrückende Überlegenheit«, die das Ich besonders den Orient dominieren lässt.<sup>3</sup> Und in der Tat scheint das Ich selbst dann die Oberhand zu behalten, wenn es von seinen Feinden gefangen gesetzt wurde und/oder dem scheinbar sicheren Tod ins Auge blickt. Momente des Kontrollverlusts sind kurz und wenig zahlreich in diesem ›Ich-Text‹, auf den tausenden von Seiten, die den Abenteuern Kara Shatterhands gewidmet sind. Der Protagonist ist immer und überall souverän. Er meistert jede Situation, ob sie ihn nun vor soziale, kulturelle, physische, intellektuelle oder ethische Herausforderungen stellt. So garantiert der May'sche Held sein Überleben, das Wohl seiner Gefährten und das Gelingen seiner Mission. Letztere besteht in der Regel darin, einem lauterem Menschenkind oder einer friedliebenden Personengruppe gegen übelmeinende Gestalten und/oder ein unterdrückerisches Staatssystem

beizustehen. »*Ich glaube vielmehr, Sie haben sich stets nur mit fremden Angelegenheiten beschäftigt und in fremden Gewässern gefischt*«, drückt es eine dieser übelmeinenden Gestalten, nämlich die geldgierige Judith Silberberg, wenig wohlwollend aus.<sup>4</sup> Aber sie hat durchaus nicht unrecht: Mays wackerer Protagonist schreibt sich in der Regel fremde Angelegenheiten auf die Fahnen. Ob es darum geht, Judith und ihrem Galan das ergaunerte Geld zugunsten der wahren Erben wieder abzugeben, den Scheiksohn Amad el Ghandur aus der Feste Amadjah zu befreien oder im Auftrag Marah Durimehs durch Ardistan nach Dschinnistan zu ziehen: Kara Shatterhand kämpft selten für sich, aber immer für andere. Er tritt als Recke derer auf, denen Unrecht getan wurde und die sich selbst nicht helfen können.

Das Ich ist also absolut souverän, und es ist ein Retter der Entrechteten, Hilflosen und Redlichen. Möglich werden diese beiden Kernelemente der Heldenidentität Kara Shatterhands durch die nahezu universalen Kenntnisse und Fähigkeiten des Ich, welche auf seiner natürlichen Begabung, seinem erlernten wie sozusagen angeborenen Westmannstum und seiner universalen humanistischen Bildung beruhen. Dazu kommt seine grundsätzliche moralische Untadeligkeit, die einem sowohl umfassenden als auch integrativen Christentum entspringt. Dieses bewehrt das Ich mit einem unfehlbaren ethischen Kompass, nahezu unerschöpflicher Nächstenliebe und einem essenziellen Pazifismus (dem interessanterweise mit instrumentalisierter Gewalt zu seinem Recht verholfen wird). Zusammen mit einem felsenfesten Selbstvertrauen ist der unerschütterliche Gottesglaube Quelle einer steten Zuversicht, die von der Heldenerzählung des Ich-Texts immer wieder aufs Neue bestätigt wird: Kara Shatterhand will, kann und wird nicht scheitern. Das gute Ende, an das er mit grenzenlosem Gottvertrauen glaubt, wird auch unweigerlich eintreten. So ist nicht nur der Protagonist der May'schen Abenteuer in der Sicherheit, ja, Geborgenheit der Heldenerzählung aufgehoben, sondern auch der Leser. Wenn ich mich in den Kosmos des May'schen Ich-Textes begeben, kann ich sicher sein, ihn mit einem Gefühl des Erfolgs und der Befriedigung wieder zu verlassen. Das schließt sogar Krisenmomente wie den Tod Winnetous ein. Denn das Undenkbare – der Tod des Ich-Helden, sein Scheitern oder ein psychischer Zusammenbruch – wird niemals eintreten.

Das Motiv, das der Geschichte dieses souveränen Ich ihre Grundstruktur verleiht, ist das der Reise. Man könnte sogar sagen, dass das Unterwegssein der konstitutive Chronotopos des May'schen Erzählens ist. Sucht man nach einem Vergleichsmodell für den Entwick-

lungsweg Kara Shatterhands, so ist John Campbells Monomythos der ›Heldenreise‹ eine naheliegende Wahl. Mit seiner – vor allem in der englischsprachigen Welt – zum Standardwerk gewordenen Monografie ›The Hero with a Thousand Faces‹<sup>5</sup> identifizierte der Mythologe 1949 ein Grundmuster, das allen (oder jedenfalls vielen) Mythen der Welt zu Eigen ist. In der Nachfolge von George Lucas, der sich mit seiner ersten ›Star Wars‹-Trilogie bewusst an Campbell orientierte, bedienen sich die Ideenschmiede Hollywoods dieses Monomythos als einer Art »Patentrezept«.<sup>6</sup>

»Im Zentrum der Heldenreise steht ein Held, der auf eine Abenteuerfahrt geht«, heißt es in dem sehr hörenswerten Beitrag von Bayern 2 über Campbells Modell. »Er verlässt sein gewohntes Umfeld, besteht Prüfungen und stellt sich schließlich seinem größten Gegner.«<sup>7</sup> Valerie Estelle Frankel, die Campbells im Großen und Ganzen phallogozentrischen Monomythos um eine weibliche Heldenreise erweitert hat,<sup>8</sup> fügt hinzu:

The hero typically leaves home with a magic sword and enters the Otherworld.<sup>9</sup> — Der Held verlässt seine Heimat üblicherweise mit einem magischen Schwert und tritt ein in die Anderwelt.<sup>10</sup>

Ersetzt man das ›magische Schwert‹ durch Henrystutzen, Bärenötter und Bücherwissen und die mythisch angehauchte Anderwelt durch den Kosmos der May'schen Reiseerzählungen, so haben wir es nach wie vor mit einer perfekten Beschreibung des großen Ich-Helden zu tun. Denn was sonst tut Kara Shatterhand, den der Mangel an heldenhaften Betätigungsfeldern (und vermutlich materielle Not, aber das bleibt dezent im Hintergrund) in die große, weite Welt treibt, als mit seinen quasi-magischen Wunderwaffen bestückt in ›andere‹ Welten einzutauchen?

In einem Interview mit Bill Moyers fasste Campbell selbst den Monomythos – sehr grob – folgendermaßen zusammen:

The usual hero adventure begins with someone from whom something has been taken, or who feels there's something lacking in the normal experiences available or permitted to the members of his society. This person then takes off (...) either to recover what has been lost or to discover some life-giving elixir. It's usually a cycle, a going and a returning.<sup>11</sup> —

Das gewöhnliche Heldenabenteuer beginnt mit jemandem, dem etwas genommen wurde oder der das Gefühl hat, es müsse noch mehr geben als die normalen Erfahrungen, wie sie den Mitgliedern seiner Gesellschaft

möglich oder erlaubt sind. Diese Person bricht sodann (...) auf, um entweder wiederzuerlangen, was verloren ging, oder ein Lebenselixier oder Ähnliches zu entdecken. Es handelt sich normalerweise um einen Kreislauf von Aufbruch und Rückkehr.

Diese Aussage scheint auf Kara Shatterhand zuzutreffen wie die Faust auf die Schläfe – außer dass Mays Protagonist immer wieder aufbricht. Die Rückkehr in die Heimat wird zwar so gut wie nie geschildert, ist jedoch in der May'schen Ich-Erzählung an sich repräsentiert, oder anders gesagt: in den Büchern, die der Protagonist als »*Lehrer meiner Leser*«<sup>12</sup> verfasst.

Nun liegt das Universale gewissermaßen in der Natur des Campbell'schen Modells, auch wenn der Mythologe selbst betont, dass kaum eine Erzählung das von ihm ermittelte Muster in seiner Gesamtheit oder Reinform enthält. Es ist also wenig verwunderlich, dass sich Elemente des Monomythos auch in der May'schen Helden-geschichte wiederfinden. Dennoch hat der Ich-Text Kara Shatterhands seine ganz besonderen Eigenheiten. Interessanterweise treten die deutlichsten Unterschiede zwischen dem May'schen und dem Campbell'schen Helden an den drei wichtigsten Punkten einer jeden Geschichte zu Tage: dem Anfang, der Mitte (dem Höhe- bzw. Tiefpunkt) und dem Ende. Genau hier wollen wir also ansetzen, um der behaupteten Außerordentlichkeit Kara Shatterhands auf den Grund zu gehen.

Die Queste, wie sie Campbell bei den Heroen des Mythos feststellt, beginnt in der Welt des Alltags (»World of the Common Day«),<sup>13</sup> wie Frankel den Ursprungsraum des Helden nennt. Dieser unterscheidet sich stark von der späteren Abenteuerwelt und ist durch einen akuten Mangel charakterisiert, meistens entweder durch Not (materielle Knappheit, Krankheit, oppressives System), durch Langeweile oder ein Gefühl der Unzugehörigkeit. Dass dies auch auf den Ursprungsraum unseres Protagonisten zutrifft, haben wir schon festgestellt. Allerdings wird diese »Mangelwelt«, andernorts auch als »Heimat« bekannt, bei May kaum je erzählt. Eine bedeutungsvolle Ausnahme ist die »Satan und Ischariot«-Trilogie, aber selbst hier betreten wir Old Shatterhands Heimat (Dresden) nicht am Anfang, sondern in der Mitte der Geschichte – und zwar nicht nur in der Mitte der Trilogie, sondern auch mittendrin in der Heldenerzählung des Ich. Kara Shatterhand hat sich längst in zwei Welten (Wilder Westen und Orient) als Held etabliert und auch in der Heimat Anerkennung als Doktor May und Autor seiner Bücher gefunden. Von der Welt »davor«, also

der Welt, die unser junger Protagonist ganz am Anfang seiner Heldengeschichte verlässt, um ins Abenteuer hinauszuziehen, erfahren wir wenig. Erst relativ spät, sowohl von der Veröffentlichungsgeschichte als auch von der Chronologie unseres Helden her gesehen, erhalten wir in »Weihnacht!« einen Einblick in das Leben des jungen Ich, bevor es zu Old Shatterhand/Kara Ben Nemsi wurde. Da dies aber ein Thema für einen ganz eigenen Aufsatz wäre, wollen wir diese – in Relation zu den tausenden von Seiten des Ich-Textes ohnehin sehr kurze – Episode hier nicht weiter beleuchten. Sie folgt ein wenig ihren eigenen Gesetzen, ohne aber den momentanen Gedankengang wesentlich zu stören. Ebenso soll das aus der ›Satan und Ischariot‹-Trilogie gestrichene Manuskript ›In der Heimath‹ hier außen vor gelassen werden, obwohl es fruchtbares Material für die folgenden Gedankengänge enthält. Da es nie im Kontext der Trilogie und der 33 Bände der ›Gesammelten Reiseerzählungen‹ veröffentlicht wurde, ist es meiner Meinung nach fraglich, ob es zum Ich-Text Kara Shatterhands, wie ich ihn hier verstehe, gezählt werden darf.

Der Roman jedenfalls, der, ausgehend von der Chronologie der Erzählung und nicht der Reihenfolge der Bände, als Anfang der Heldenbiografie Kara Shatterhands gelesen werden kann, nämlich ›Winnetou I‹, beginnt nicht im Ursprungsraum des Protagonisten, sondern erst in Amerika. Nur kurz wird die ›Welt des Mangels‹, die das junge Ich zu diesem Zeitpunkt bereits verlassen hat, angesprochen und bei dieser Gelegenheit recht nüchtern auf den Punkt gebracht:

*Unerquickliche Verhältnisse in der Heimat und ein, ich möchte sagen, angeborener Thatendrang hatten mich über den Ocean nach den Vereinigten Staaten getrieben, wo die Bedingungen für das Fortkommen eines strebsamen jungen Menschen damals weit bessere und günstigere waren als heutzutage. Ich hätte in den Oststaaten recht wohl ein gutes Unterkommen gefunden, aber es trieb mich nach dem Westen. Bald auf diese und bald auf jene Weise für kurze Zeit thätig, verdiente ich mir so viel, daß ich, äußerlich wohl ausgerüstet und innerlich von frohem Mute erfüllt, in St. Louis ankam.<sup>14</sup>*

Also entstammt Kara Shatterhand durchaus einer typischen Mangelwelt – geprägt durch materielle Not und fehlende Gelegenheit zum Abenteuer. Doch wenn es darum geht, diesen ›Alltagsraum‹ zu verlassen, unterscheidet er sich deutlich von Campbells prototypischem Reisehelden. Ein essenzielles Element des Monomythos ist nämlich die Weigerung (»Refusal of the Call [to Adventure]«).<sup>15</sup> Denn obwohl sich der Held nach Campbell in seiner Welt unwohl fühlt, sich langweilt, Not leidet und im wahrsten Sinne des Wortes dort nicht zu

Hause ist, reagiert er in der Regel nicht besonders positiv auf den ›Call to Adventure‹. Das ›Außen‹ oder das ›Andere‹ bricht in seinen ungenügenden Alltag oft in Form eines ›Boten aus der Fremde‹ ein und liefert den entscheidenden Impuls zum Aufbruch – eigentlich. Denn zunächst weigert sich der Noch-nicht-Held trotz allem, die Heimat zu verlassen – weil er nicht will (oder meint, nicht zu wollen) oder weil er nicht kann. Verantwortungsgefühl, Unsicherheit, Sturheit und/oder die enge Beziehung zum Ursprungsort und seinen Bewohnern motivieren den Protagonisten des Monomythos erst einmal dazu, ›Nein‹ zu sagen, wenn das Abenteuer ruft.

Ganz anders Kara Shatterhand. Mit sehr viel gutem Willen kann man vielleicht die Überraschung des jungen Hauslehrers über Mr. Henrys Intrige, ihn in den Westen zu befördern, als eine Art ›Weigerung‹ interpretieren. Aber wenn sie eine ist, entspringt sie höchstens dem – stets schnell vergessenen – Widerwillen, sich etwas schenken zu lassen, und wird mit ungefähr eineinhalb Sätzen abgehandelt:

*Ich sagte zunächst gar nichts; dann, als ich die Sprache wiederfand, wollte ich die Gaben von mir weisen, hatte aber keinen Erfolg. Diese guten Menschen hatten beschlossen, mich glücklich zu machen, und es hätte sie tief gekränkt, wenn ich bei meiner Ablehnung geblieben wäre.<sup>16</sup>*

Nein, Kara Shatterhand ist kein Bilbo Beutlin, der Abenteuer für etwas Ungehöriges hält und sich zunächst standhaft weigert, einen Vertrag als Meisterdieb abzuschließen. Er ist auch kein Luke Skywalker, der seine Heroenlaufbahn erst beginnt, als seine Verwandten – die ihn in der Alltagswelt halten – von den Schergen des unterdrückerischen Imperiums ermordet werden. Nein, Kara Shatterhand sucht die große weite Welt bewusst auf. Mr. Henry und Sam Hawkens mögen ihm den letzten Schubs geben, aber das junge Ich befand sich ohnehin schon auf dem Weg in den ultimativen Abenteuer Raum der May'schen Reiseerzählungen: den Wilden Westen. Im weiteren Verlauf des Ich-Textes braucht es höchstens eine Anfrage um Hilfe oder die verheißungsvoll aufgeschlagene Briefftasche eines britischen Millionärs, damit der May'sche Held erneut aufbricht. Die charakteristische Autonomie dieser Figur wird also schon mit dem allerersten Schritt ihrer Reise(n) etabliert.

Von einem, der auszog, die Leser zu lehren

Hat der Campbell'sche Held erst einmal die Schwelle zur Abenteuerwelt überschritten, muss er dort zahlreiche Bewährungsproben bestehen, zu denen unter anderem die Konfrontation mit dem Bösen, die Überwindung einer Krisenerfahrung und die Begegnung mit der ›Göttin‹ gehören (im Mythos manchmal, im modernen Film sehr oft gleichbedeutend mit der romantischen Partnerin). All diese Elemente des Monomythos sind letzten Endes Teil einer Entwicklungsgeschichte, die mit der Reifung des Helden endet, wie etwa im Falle des antiken Heros Theseus, des widerwilligen Prinzen von Athen. Durch den Aufbruch nach Kreta, den Eintritt in das Labyrinth, den Kampf gegen den Minotaurus und die Begegnung mit Ariadne soll sich der in der ländlichen Idylle aufgewachsene Jüngling zum guten neuen König von Athen mausern.

This classic quest is a metaphor for facing one's dark side, for growing from child to adult and becoming a leader for the next generation.<sup>17</sup> —

Diese klassische Queste ist eine Metapher für die Konfrontation mit der eigenen dunklen Seite, für das Erwachsenwerden des Kindes und die Reifung zu einer Führungsfigur für die nachfolgende Generation.

So beschreibt Frankel diese Reise des typischen Heros, bei der es sich also im Grunde genommen um eine Initiationsgeschichte handelt: Der – meist junge oder jedenfalls auf irgendeine Art und Weise ›unfertige‹ – Protagonist muss durch die Konfrontation mit der Welt, dem Bösen, dem Anderen und sich selbst erst zum wahren Helden und ›König‹ werden. Bernd Steinbrink umreißt die ›Universalität‹ dieses Handlungsmusters, indem er unter Bezugnahme auf Campbell ›Initiationsmotive im Werk Karl Mays‹ herausarbeitet:

Initiationsreisen und Pilgerfahrten begegnen uns oft in der Literatur, die Reisen und Wallfahrten führen den Helden durch eine fremde Welt, in der er sich zu bewähren hat, bevor er sein ersehntes Ziel (oft die Rückkehr als Gewandelter) erreicht. Im Auszug der Kinder Israel begegnet uns ebenso die Initiationsreise wie in den Irrfahrten des Odysseus, im Lebens- und Leidensweg Christi finden wir den Initiationsprozeß zum Erlöser ebenso dargestellt wie in den Heiligenviten, in der mittelalterlichen Abenteuerliteratur findet sich ebenso der Initiationsweg wie in der alchymischen Literatur (der ja Carl Gustav Jung besonderes Interesse widmete)[.] auch in der religiösen Erbauungsliteratur und den Pilgerreisen à la Bunyan wird dieser Weg beschritten.<sup>18</sup>

In modernen Geschichten manifestiert sich dieser Aspekt des Monomythos ebenso, am deutlichsten wohl bei pubertierenden Helden wie Harry Potter. Aber auch erwachsene Protagonisten wie der fünfzigjährige Bilbo Beutlin oder der Millionär Tony Stark müssen einen Reifungsprozess durchmachen, ehe sie zum wahren Meisterdieb bzw. zum (mehr oder weniger) verantwortungsvollen Helden Iron Man werden. Das Muster der Initiationsgeschichte, des Erwachsenwerdens, scheint gut auch auf andere Entwicklungsphasen der menschlichen Existenz zu passen; Menschen müssen/sollen schließlich nicht nur erwachsen, sondern auch immer reifer werden und die nächste Stufe in ihrer Biografie erreichen. Doch gleichgültig, zu welchem Zeitpunkt im Leben des Protagonisten die Initiationsreise nun eigentlich beginnt, sie mündet grundsätzlich in der Rückkehr des nun ›fertigen‹ Helden in die Welt des Alltags, die er dank seiner Reifung in eine bessere Zukunft führen kann.<sup>19</sup> »Master of the Two Worlds« nennt Campbell diesen zu erreichenden Entwicklungszustand evokativ<sup>20</sup> und macht dadurch deutlich: Der gereifte Held ist sowohl Souverän der Abenteuerwelt als auch des Alltagsraums bzw. der einstigen Welt des Mangels, die er durch seine eigene Transformation zum Besseren verwandelt. Oder, wie es J. R. R. Tolkien im Titel seines ›Hobbits‹ nicht treffender hätte ausdrücken können: Es geht bei der Helden-Initiationsreise immer darum »hin und wieder zurück« zu gehen (Originaltitel: ›The Hobbit, or There and Back Again‹).

Im 18. und 19. Jahrhundert fand dieses Erzählmuster eine zeitgemäße Inkarnation im sogenannten Bildungsroman. Als dessen Prototyp wird Goethes ›Wilhelm Meister‹ angesehen, der mit seinen ›Lehrjahren‹ und ›Wanderjahren‹ schon auf das Grundthema des Bildungsromans verweist: Der Protagonist lernt und bildet sich in und an der Welt, um schließlich zufriedener und weiser in die Heimat und/oder ein alltägliches Leben zurückzukehren. Er hat am Ende einen Konsens mit der Gesellschaft erreicht, zu der er zunächst in Opposition stand oder die er zumindest als mangelhaft empfand. Es geht dem Bildungsroman nicht mehr darum, seinen Helden zu einem Anführer zu erziehen, sondern zu einem Bürger, der seinen rechten Platz in der Gesellschaft einnehmen kann, nachdem er durch die Auseinandersetzung mit der ›Welt da draußen‹ seine individuelle Identität ausgeformt hat.

Diese glückliche Verbindung aus Identitätskonstruktion und Eingliederung in die Gesellschaft ist das Bildungsziel dieser bürgerlichen Heldenreise. Campbells ›Master of Two Worlds‹ ist in diesem Fall am Ende seiner Geschichte nicht unbedingt äußerer Herr über

Abenteuer- und Ursprungswelt, aber unbestreitbarer ›innerer Meister‹ über sich selbst, hat seinen Platz in der Gesellschaft gefunden. Dies, so der Diskurs des erweiterten 19. Jahrhunderts, ist nötig, damit ein Individuum mit sich selbst identisch ist, oder, modern gesagt: sein volles Potenzial verwirklicht hat. Im Bildungsroman steht zum Schluss die Versöhnung zwischen Individuum und Gesellschaft. Metonymisch wird die Erreichung dieses Bildungsziels ausgedrückt in der Verbindung mit der idealen Partnerin – vermutlich zum einen, weil das Ideal der Familie zum gut integrierten Bürger mit dazugehört, zum anderen aber sicher auch zur Leserbefriedigung, weil sich doch fast jeder eine romantische Erfüllung wünscht oder sich zumindest an ihr erfreuen kann. Oder, wie Goethe es ausdrückt:

(I)m Lustspiel (tritt) gewöhnlich zu Entwirrung aller Verlegenheiten, welche ganz eigentlich das Geringere von Furcht und Hoffnung sind, die Heirat (ein), die, wenn sie auch das Leben nicht abschließt, doch darin einen bedeutenden und bedenklichen Abschnitt macht. Niemand will sterben, jedermann heiraten, und darin liegt der halb scherz-, halb ernsthafte Unterschied zwischen Trauer- und Lustspiel (...).<sup>21</sup>

Hat der Held die wahre Liebe gefunden und sich mit derselben niedergelassen, ist es also leicht nachzuvollziehen, dass er sein Glück gefunden und die Erzählung einen Zustand der Ordnung erreicht hat, in dem wir sie getrost verlassen können. Heldengeschichten des 21. Jahrhunderts scheinen mir, nebenbei gesagt, in der Regel mit einer Mischung aus dem klassischen mythologischen Heldenplot und der bürgerlichen Bildungsgeschichte zu arbeiten. Aber wie sieht es mit Kara Shatterhand aus, dem Kind des 19. Jahrhunderts?

Dass der Beginn der May'schen Heldenerzählung signifikant von Campbells Monomythos divergiert, haben wir schon festgestellt. Und in dieser Abweichung liegt auch der zweite entscheidende Unterschied, wenn nicht sogar eine gewisse Singularität der Heldenfigur Kara Shatterhands begründet: seine Zielrichtung. Am Ende der Heldenreise steht schließlich die Reifung des Individuums, mag diese nun aus seiner Königskrönung, aus dem Erwachsenwerden, aus der Versöhnung mit der Gesellschaft oder aus allem Dreien bestehen. Kara Shatterhand aber muss, kurz gesagt, gar nichts werden. Er ist immer schon.

Wo andere ihre gewohnte Welt nur widerwillig verlassen – sei es aus Angst, aus Verantwortungsgefühl oder aus Dickköpfigkeit –, reist Kara Shatterhand dem Abenteuer entgegen. Er hat die Abenteuer-

welt(en) des May-Texts und die Existenz des Weltläufers von Anfang an als seine Bestimmung erkannt. Der freie Westen ist der Ort, an dem er sein wahres Heldentum ausleben kann, und der Orient ist der Raum, den er durchreisen, dominieren und damit befreien, wenn nicht gar erlösen kann. Mays Protagonist sperrt sich nicht gegen diese Existenz; im Gegenteil: Er wählt sie für sich selbst. Die Eigenschaften und Fertigkeiten dazu muss er kaum noch erlernen, sondern bringt sie bereits mit, wie all die trefflich bestandenen Proben in ›Winnetou I‹ zeigen. Das Ich nennt sich zwar selbst ein Greenhorn – vor allem im Vergleich mit seinem älteren Selbst –, und tatsächlich fällt ihm nicht alles in den Schoß, sind seine Heldentaten teilweise noch etwas unbeholfen und jünglingshaft. Aber das ändert nichts an der Tatsache, dass er sie vollbringt, und seine Unerfahrenheit in Sachen Westmannstum macht diese Erfolge nur noch beeindruckender. Wenn Sam Hawkens Old Shatterhands *Elementarlehrer* wird und das Noch-Greenhorn bei seinem neugewonnenen Blutsbruder in die *hohe Schule* des Westens geht,<sup>22</sup> so bedeutet das im Großen und Ganzen doch nur, äußere Fertigkeiten zu erwerben und auszuformen. Die Begabung dafür, die Geschicklichkeit, Intelligenz, Empathie, seine moralischen Einstellungen und die Grundlagen für seinen unermesslichen Wissensschatz bringt der junge Shatterhand bereits mit.

Natürlich stechen auch andere Helden, die auf die klassische Initiationsreise gehen, schon vor ihrem Aufbruch durch gewisse Eigenschaften hervor, die sie abheben und überhaupt erst zu einer heroischen Existenz befähigen (Kampfgeschick, Intelligenz, ungewöhnlicher Mut, eine gewisse unzerstörbare Unschuld etc.). Doch die ›Lernperiode‹ Kara Shatterhands ist vor allem in Relation zu dem Gesamtumfang des Ich-Textes so kurz, dass sie als außerordentlich auffallen muss. Was er während seiner kleinen Initiationsreise in ›Winnetou I‹ tatsächlich hinzugewinnt, ist sowieso viel wertvoller: den idealen Freund Winnetou, die andere Hälfte seiner selbst, die er liebt *wie keinen zweiten Menschen*.<sup>23</sup> Diese Begegnung ist der eigentliche entscheidende Moment, den es braucht, um den Helden Old Shatterhand hervortreten zu lassen. Die Anlagen sind dem Jüngling, der sich diesen Namen ja ganz alleine erwirbt, alle gegeben, aber es braucht Winnetou und die Gefahr, in der der Noch-nicht-Freund schwebt, um das Ich seine erste eigenständige Heldentat begehen zu lassen, indem er den Häuptlingssohn im Schutz der Dunkelheit von dessen Fesseln befreit.

Nach dieser ›Mini-Initiation‹ in ›Winnetou I‹ muss Kara Shatterhand nie wieder einen Bildungsprozess durchlaufen. Selbst als der

Ustad im vierten Teil der ›Silberlöwen‹-Tetralogie versucht, Kara Ben Nemsi zu einem anderen, gewaltfreien, edelmenschlichen Helden umzuerziehen, ist unser Ich eigentlich schon längst dort angelangt, wo der Ustad meint, ihn hinbringen zu müssen:

*»Ich habe dich für gleich mit mir, für meinen geistigen Doppelgänger gehalten. Ich glaubte, du seist ganz denselben Weg gewandelt, den auch ich gegangen bin, und lebest jetzt in deiner ›Hosiannazeit‹. Ich sah für dich die Zeit kommen, in der du hinaufgeschleppt wirst nach Golgatha, wo die Kriegsknechte sich in dein Gewand und in deine Waffen teilen. Darum trug ich sie herauf und in diese meine Rumpelkammer, um dich zu bitten, ihnen hier freiwillig zu entsagen. Vor solchen Feinden ist's um jede Waffe schade! Tritt völlig ungerüstet vor sie hin! ... So dachte ich! Doch als ich zu dir kam, hinauf in meine ›Gruft‹, damit du dich in mir erkennen möchtest, da hörte ich aus deinem Munde Worte, die mir aus jener Welt herüberklangen, in welche ich mich gern mit dir hinüberretten wollte. Bist du vielleicht schon drüben? Hast du den Weg, den unbeschreiblich schweren, auch ohne mich gesehen und erkannt? Hast du nichts von der Menschenfurcht und feigen Scheu gewußt, die einst mich zwang, vor ihm zurückzubeben? Du sprachst so fest, so sicher, so bewußt, als hättest du schon längst erreicht, was ich erreichen wollte und dann doch fallen ließ. ...*

*Hier hängt das Eigentum von Kara Ben Nemsi. Willst du mir das alles schenken? So schenken, daß ich es behalten kann? Es ist dann nicht mehr dein. Du bekommst es nie im Leben wieder in die Hände. Es bleibt für alle Zeit in dieser Rumpelkammer, und keinem Menschen wird es je gezeigt!«*

*Was war das für ein Blick, den er in mein Gesicht förmlich bohrte? Ich mußte an Ahriman Mirza denken, den Teuflichen! Schaute etwa dieser Verföhrer mich jetzt aus den funkelnden Augen des Ustad an! So höllisch erwartungsvoll! Ja, es war eine große, eine hochbedeutende Frage, welcher ich da gegenüberstand. Ich begriff den Ustad. Die ganze Hölle, gegen welche er einst vergeblich gekämpft hatte, schaute mich jetzt mit diesem seinem Blicke an. Aber ich konnte ruhig sein. Mich sollte sie nicht hindern, den Weg zu gehen, den ich mir ja schon längst vorgezeichnet hatte. Es wurde mir nicht schwer, mich zu entscheiden.<sup>24</sup>*

Die im wahrsten Sinne des Wortes selbstsichere Entscheidung Kara Ben Nemsis, seine ikonischen Waffen abzulegen, kommt nach einer Erfahrung, die in ihrer Intensität und Bedeutsamkeit wie wohl kaum ein anderes Erlebnis des Ich-Helden als ›krisenhaft‹ bezeichnet werden kann: der Sprung über den Abgrund, der die quasi-authentische Welt der Reiseerzählungen von der geradezu allegorischen Welt der Dschamikun trennt, und die lange Krankheit und Genesung Karas und seines Halefs. Und doch ist unser Ich selbst in dieser augenschein-

lichen Krisenzeit eigentlich stets bei sich selbst: Wenn er sich transformiert, dann vollzieht er jeden Moment dieser Wandlung ganz bewusst mit – beziehungsweise ist der Entwicklung, die er durchlaufen soll, schon immer mehrere Schritte voraus, wie seine oben zitierte Konfrontation mit dem Ustad zeigt. Es gibt wohl kaum Helden, die mit ihren Krisenmomenten, dem für ihre Werdung essenziellen Abstieg in den Abgrund, souveräner umgehen.

Auch hier beweist der May'sche Held wieder seine Außerordentlichkeit. Innerhalb des Monomythos stellt der Abstieg in den Abgrund, die Unterwelt oder »the Innermost Cave«<sup>25</sup> die absolute Feuerprobe für die Heldenfigur dar. Es handelt sich um die Konfrontation des Protagonisten mit dem Tod, mit Verlust, mit Scheitern – sei es in Form der Totenwelt, des monströsen Vaters, der eigenen Schwäche oder der verführerischen Welt. Man kann nun sehr stichhaltig argumentieren, dass es Kara Ben Nemsis in den letzten beiden Bänden des ›Silberlöwen‹ mit allen diesen ›Abgründen‹ zu tun bekommt. Steinbrink identifiziert in seiner Studie über Initiationsmomente bei Karl May den Abstieg in den Abgrund sogar als geradezu leitmotivisch für das Gesamtwerk. So schreibt er etwa in Bezug auf die Wandlung des Mirs von Ardistan durch den Abstieg in die Totenstadt:

Dem Abstieg folgt die Erlösung, Wasser wird entdeckt, es wird, eingeleitet durch den Abstieg, der Fluch von der Stadt genommen. (...) Der Mir von Ardistan wird, indem er seine und seiner Vorfäter Sünden bekennt und auf sich nimmt, zum erlösten Erlöser.

Im Spätwerk ›Ardistan und Dschinnistan‹ verwendet May das Motiv des »regressus ad uterum« nicht zum erstenmal. Bereits im Kolportagewerk ›Das Waldröschen‹ steigen die Helden in die Pyramide des Sonnengottes, in jene dunklen, labyrinthischen Gänge, in denen der Widersacher Verdoja besiegt wird.<sup>26</sup>

Doch was ist mit dem großen Ich selbst? Auch dieses Ich erlebt in den Reiseerzählungen immer wieder Abstiege, und zwar gewöhnlich in Form von Nahtod-Erfahrungen. Doch obwohl diese sprachlich intensiv und narrativ bedeutsam sind, werden sie in letzter Konsequenz durch die absolute Unmöglichkeit des Todes eines Ich-Erzählers in ihrer Krisenhaftigkeit deutlich abgemildert. Außerdem scheint Kara Shatterhand durch solche Erlebnisse kaum eine Transformation durchzumachen, nicht einmal, wie schon festgestellt wurde, in ›Winnetou I‹. Hier erfährt der junge Protagonist zwar einen klassischen Abstieg in das Grab und eine darauffolgende ›Auferstehung‹, doch tritt er danach nicht als gewandelter Mensch auf. Im Falle des

›Silberlöwen‹ wiederum stellt die Souveränität, mit der das Ich seinen Übergang in ein ›neues‹ Helden-Dasein schlussendlich meistert, das Konzept der Krise an sich beinahe in Frage.

Im Endeffekt handelt es sich sogar bei den vielen Abstiegen in die zahlreichen Abgründe des ›Silberlöwen‹ für Kara Shatterhand doch hauptsächlich um »äußerliche, keine inneren« Kämpfe, wie es ihm Klekih-petra schon in ›Winnetou I‹ vorhersagt.<sup>27</sup> Sogar die intensive Traumreise in die Unterwelt des versteinerten Gebets ist im eigentlichen Sinne kein innerer Kampf, da die Ungebrochenheit der mit sich selbst identischen Helden-Psyche völlig unangetastet bleibt. Die innerpsychische Selbsterfahrung wird in den äußeren, symbolhaften Raum der Dschamikun verlagert.

Im Monomythos stellt der Krisenmoment den absoluten Tiefpunkt der Heldenreise dar. Nur durch diese Konfrontation mit dem ›Nichts‹ und dessen Überwindung kann der Protagonist sich finden bzw. definieren und zum Helden, potenziellen König oder mit sich selbst identischen Individuum werden. Weil Kara Shatterhand von Anfang an eine ungebrochene Existenz führt, muss er nicht erst werden und sich auch nicht finden. Seine Geschichte mag vieles sein, eine Initiationsreise, eine Held-Werdung ist sie aber ganz sicher nicht. Kara Shatterhand ist immer schon Held, mit sich selbst identisch und »leader for the next generation«,<sup>28</sup> spricht: ›Lehrer seiner Leser‹. Durch seine Existenz als Schriftsteller erfüllt er auch Campbells Ziel des ›Herren zweier Welten‹. Als Erzähler seiner eigenen Geschichte, der sich als erfolgreicher Reiseschriftsteller präsentiert, konstituiert sich Kara Shatterhand auch gleichzeitig als der zurückgekehrte Held. Die Heimkehr in die Welt des Alltags hat offensichtlich stattgefunden – sonst könnten wir ja sein Buch nicht lesen. In der Tat: Sie findet sogar immer wieder statt. Kara Shatterhand ist – so scheint es – ein Grenzgänger zwischen den Welten, der mühelos zwischen Zivilisation und Abenteuerwelt ›hin und wieder zurück‹ wechseln kann.

Und nun das Ende?

Was aber ist das Ziel der May'schen Heldenerzählung, wenn der Beginn das Ende schon vorwegnimmt, wenn das Ich schon immer ganz Held und ganz Mensch ist? May löst das Problem, ein alternatives Handlungsmuster zur Entwicklungsgeschichte zu finden, zunächst einmal damit, dass er sein Ich die Kämpfe anderer austragen lässt. Wie schon erwähnt, wird dieses narrative Element sogar zum kons-

titutiven Charakterzug der Heldenfigur. Die Erfüllung seiner Rettungsmission, die zum einen die Hilfeleistung am bedürftigen Individuum und zum anderen die Verbreitung des May'schen Menschenideals zum Ziel hat, gibt der Geschichte einen Punkt, auf den sie hinerzählen kann. Ist die jeweilige Mission erfolgreich abgeschlossen, ist auch die Geschichte zu Ende – eine Struktur, die etwa im Orientzyklus auch auf einer narrativen Mikroebene funktioniert: Abenteuer um Abenteuer besteht das Ich und hilft dabei redlichen Menschen, während Böse bestraft werden, bis die ›Abenteuerfolge‹ mit der Besiegung des Schuts ihren erfolgreichen Abschluss findet. Wie und ob sich der Ich-Held in dieser Zeit entwickelt, ist nebensächlich, vor allem, da die Initiationserzählung geschickt auf die Figur Halefs verlagert wird, der – im Gegensatz zu seinem Sihdi – die Heldenbildungsreise fast in Reinform hinter sich bringt (er kehrt zurück zu Frau und Kind, um mit neu erworbener Weisheit ein Anführer zu werden).

Dass ausgerechnet nach diesem schönen, runden Abschluss die Geschichte wieder für einen Epilog geöffnet wird, in dem wir Charaktere und Orte aus dem Orientzyklus Jahre später wiedersehen, deutet auf eine gewisse grundsätzliche Unabgeschlossenheit der May'schen Heldenerzählung hin. Mit anderen Worten: Einzelne Abenteuer können mit durchschlagendem Erfolg und zur großen Zufriedenheit aller (einschließlich des Lesers) beendet werden; der gesamte narrative Raum muss aber generell offen und ›wieder aufsuchbar‹ bleiben. Das verlangt das Gesetz der Serie, das das May'sche Schaffen bestimmt(e). Es muss grundsätzlich die Möglichkeit geben, den Ich-Helden auf ein weiteres Abenteuer zu begleiten – und auf noch eins und auf noch eins. Dementsprechend darf die Erzählung des Protagonisten nie einen wirklichen Abschluss finden – und Ähnliches gilt im Großen und Ganzen auch für die Erzählungen der treuesten Begleiter und beliebtesten Charaktere.

Bezeichnend für diese narrative Strategie bzw. Notwendigkeit ist das Ende der ›Old Surehand‹-Trilogie. Das Abenteuer an sich ist zur vollen Befriedigung abgeschlossen: Die Familie des titelgebenden Westmanns ist wieder vereint, die Schurken der Geschichte haben alle den Tod gefunden, einschließlich des Hauptbösewichts Dan Etters. In der Tat endet der Roman nur zwei Absätze nach dem elenden Ableben des Letzteren:

*Und nun das Ende, lieber Leser? Ich weiß, du möchtest recht ausführliche Auskunft über jede einzelne Person haben, aber wollte ich sie dir geben, so würde ich mir vorgreifen und mich um die Freude bringen, dir in einem der*

*folgenden Bände noch mehr von ihnen erzählen zu können. Nur über Tok-bela muß ich dich beruhigen. Ihr Wahnsinn ist in eine stille Melancholie übergegangen, welche sie nicht hindert, an allem, was ihre Umgebung betrifft und bewegt, innigen Anteil zu nehmen. Ihr Geist ist wieder bei ihr.» [sic]*

*Auch von Dick Hammerdull und Pitt Holbers wirst du noch hören. Diese beiden lieben Kerle sind nämlich – – – doch ob sie sind, oder ob sie nicht sind, das ist ja ganz egal, wenn sie nur noch sind! – – –<sup>29</sup>*

Das ist nach mehreren hundert Seiten Abenteuer ein recht abrupter Schluss. Unser Ich – bzw. sein impliziter Autor – gibt sogar die Unge-  
wöhnlichkeit, wenn nicht gar Unverfrorenheit dessen zu, was er tut: Der Leser würde ja vielleicht doch gern wissen, was den einzelnen Figuren noch weiter passiert ist, unter anderem auch Winnetou und Old Shatterhand. Wie sind sie aus den Rocky Mountains wieder heruntergekommen? Wann und wie herzerbrechend verabschieden sich die beiden diesmal? Und wo lässt sich Familie Surehand eigentlich nieder? Aber um all dies – oder jedenfalls Ähnliches – zu erfahren, muss man eben weiterlesen: Das Abenteuer ist zu Ende, die Heldenerzählung des Ich (und seiner Freunde) aber eben nicht.

Der Tod Winnetous ist so gesehen ein selbsterzeugtes ›Hindernis‹ innerhalb der Erzählung. Mays schiere Anstrengung, um diesen Tod herumzuschreiben, untermauert das ›Gesetz der Serie‹, das er mit diesem Ereignis vielleicht nicht gebrochen, aber doch etwas überanstrengt hatte. Der Tod des Ich-Helden wiederum würde das Gesetz endgültig und unwiderruflich brechen – genauso aber sein wahres Ankommen in der ›geordneten‹, sesshaften Existenz des Königs oder des Bildungsbürgers. Damit teilt Kara Shatterhand ein Schicksal mit Helden wie Sherlock Holmes oder James Bond, deren Geschichte auch immer weiter erzählt werden können muss.

Das Serienhafte des May'schen Gesamtwerks hat also deutlichen Einfluss auf die Heldenerzählung des Ich. Eigentlich kann und darf Kara Shatterhand seine Reise nie beenden. Dementsprechend lässt er sich lange nicht auf den Konsens mit der ›Welt des Alltags‹ ein, die er zu Anfang seiner Heldenerzählung so bereitwillig verlassen hat. Dass er immer wieder in die Heimat zurückkehrt, ändert nichts daran, dass er immer wieder aufbricht, ja, nicht anders kann, als aufzubrechen. Ein Schriftsteller und Kosmopolit, ein Grenzgänger zwischen den Welten zu sein, ist nicht dasselbe, wie in der bürgerlicher Existenz anzukommen. Das wird der Ich-Held auf den Fußspuren seines Autors in späteren Jahren erfahren, wie er dem Ustad auseinandersetzt:

*»Dieses so oft verspottete und so leidenschaftlich verhöhnte ›Ich‹ in meinen Werken war nicht die ruhmestlüsterne Erfindung eines wahnwitzigen Ego-Erzählers, welcher ›unglaubliche Indianer- und Beduinengeschichten‹ schrieb, um sich von den Unmündigen und Unverständigen beweihräuchern zu lassen, sondern unglaublich, über alle Maßen unglaublich ist nur die Blindheit derer gewesen, die einen solchen Wahnsinn für möglich hielten, weil sie sich in den ihnen sehr erwünschten Irrtum hineinlogen, daß diese meine Bücher nur zur vagen Unterhaltung der unerwachsenen Jugend, nicht aber ganz im Gegenteile für die geistigen Augen klar und ruhig denkender Leser geschrieben seien.«<sup>30</sup>*

So steht der essenziellen ›Fertigkeit‹ unseres Helden eine stete ›Getriebenheit‹ entgegen, die ein gewisses Fragezeichen hinter die behauptete ganzheitliche, ungebrochene Existenz unseres Helden setzt. Das späte ›Bekenntnis‹ im ›Silberlöwen‹ lässt anzweifeln, ob der jüngere Held der Reiseerzählungen und ›Lehrer seiner Leser‹ denn tatsächlich so gut in die ›Welt des Alltags‹ integriert ist, wie er uns gerne glauben lassen würde. Vielmehr liegt der Verdacht nahe, dass das weltbummlerische, schriftstellernde Ich noch nie so wirklich in die bürgerliche Welt seiner Heimat gepasst hat. Wenn man Campbells Monomythos als Folie heranzieht, so stellt man sich doch die Frage, warum unser Held überhaupt wieder aufbrechen muss, wenn seine ›Welt des Alltags‹ doch keine mangelhafte ist. Dieses sein Handlungsmuster passt weder so recht zum Heros des Monomythos noch zum Bildungshelden des 19. Jahrhunderts. Dessen Ziel ist schließlich immer das Ankommen, nicht das Ständig-Wieder-Aufbrechen, oder anders gesagt: Seine Geschichte erzählt auf die Herstellung einer befriedigenden, einer stabilen Art von Ordnung hin. Symbolisiert wird dieser erstrebenswerte Zustand durch die – natürlich dauerhafte – Verbindung mit der idealen Bildungspartnerin (oder dem idealen Bildungspartner im Falle weiblicher Protagonisten). Ungeachtet der Realität von Beziehungen hat sich das romanzenähnliche, geschlossene Ende des Bildungsplots im Laufe von Jahrhunderten fest in der kulturellen Vorstellung etabliert.

Die Geschichten Kara Shatterhands verweigern sich dank ihrer Unabgeschlossenheit jedoch lange Zeit sowohl dem Bildungs- als auch dem Romanzenende. Bei dem als Fortsetzungsgeschichte entstandenen Werk Mays handelt es sich vielmehr um das, was die amerikanische Genretheorie als *serial* bezeichnet, als ›Serielles‹. Dabei wird das Konzept des Seriellen von der eigentlichen Serie (*series*) unterschieden, einer potenziell unendlichen Reihung für sich selbst stehender Episoden mit einem in sich abgeschlossenen Spannungsbogen.

Die serial dagegen zeichnet sich aus durch fortlaufende Geschichten, sich entwickelnde Charaktere und durch das, was Lorna Jowett »deferral of resolution«<sup>31</sup> nennt, also einen ›Aufschub der Lösung‹, wie wir ihn auch bei der May'schen Heldenerzählung festgestellt haben. Dieser Aufschub muss nicht endlos erfolgen, aber es handelt sich doch um einen ausgedehnten Spannungserhalt durch das Hinauszögern einer wie auch immer gearteten Auflösung. Dazu ist es unbedingt erforderlich, dass Ordnung temporär hergestellt und immer wieder zerstört wird. Der absolut befriedigende Schluss des Ankommens darf nie oder nur sehr spät eintreten – wie bei May, möglicherweise, in ›Winnetou IV‹.

Dem Seriellen kann etwas Subversives innewohnen – etwas, das sich gegen die Abgeschlossenheit der Heldenerzählung, des Bildungsromans und der Romanze sperrt. Kara Shatterhand, der Protagonist des ewigen Fortsetzungsromans, mag wie ein mythischer Held reisen und zuweilen ähnliche Wege nehmen, aber seine Zielrichtung ist offensichtlich eine andere – wenn sie denn überhaupt existiert. Dabei helfen, sie zu finden, kann vielleicht eine sehr subversive Heldin unserer eigenen Zeit: Katniss Everdeen, ›the Girl on Fire‹.

Wer ist Katniss Everdeen?

Die dystopische Science-Fiction-Trilogie ›The Hunger Games‹ der Amerikanerin Suzanne Collins ist einer der großen Welt-Bestseller der letzten Jahre (deutscher Titel: ›Die Tribute von Panem‹). Die von 2008 bis 2010 erschienene Geschichte der jungen Katniss Everdeen, die sich gegen den oppressiven Staat Panem zur Wehr setzt, wird, sowohl was ihren Erfolg als auch was ihre populärkulturelle Wirkung angeht, in einem Atemzug mit den Abenteuern von Harry Potter (Joanne K. Rowling) und Bella Swan (›Twilight‹-Serie, Stephenie Meyer) genannt. Doch wo der junge Zauberer eine klassische Initiationsreise durchmacht, die ihn wie in einer Spirale Schritt für Schritt dem Erwachsensein näherführt, und wo Bella eine typische Romanzenheldin ist, deren Leben von dem geliebten Mann – einem Vampir – im wahrsten Sinne des Wortes transformiert wird, trifft auf Katniss Everdeen keines von beidem so richtig zu. Valerie Estelle Frankel feiert diese so ›andere‹ Heldin geradezu:

The series stars a powerful olive-skinned girl who can outrun deer, keep her family alive, and outwit the highest levels of government. At last, a

heroine who's far more than a love interest or sidekick has taken over pop culture.<sup>32</sup> —

Der Star der Reihe ist ein starkes Mädchen mit olivfarbener Haut, das schneller laufen kann als ein Hirsch, dem es gelingt, der Familie das Überleben zu sichern, und das es schafft, den Vertretern höchster Regierungsebenen ein Schnippchen zu schlagen. Endlich hat eine Heldin die Popkultur erobert, die viel mehr ist als ein Liebesobjekt oder eine Helferfigur.

Wenn wir einmal davon absehen, dass Katniss ein sechzehn- bis siebzehnjähriges Mädchen ist, dessen olivbraune Haut und glatte schwarze Haare eher an Winnetou als an Old Shatterhand erinnern, kommen uns die weiteren Eigenschaften, für die Frankel diese Heldin so bewundert, doch ziemlich bekannt vor: Sie ist eine hervorragende Jägerin, kümmert sich aufopferungsvoll um andere und zieht mutig und vor allem listenreich gegen das Unrecht ins Feld. So könnte man, kurz gefasst, auch den May'schen Ich-Helden beschreiben.

Zum besseren Verständnis der folgenden Ausführungen möchte ich zunächst eine Zusammenfassung der ›Hunger Games‹ geben. Die Trilogie spielt in einer post-apokalyptischen Zukunft. Ein Ereignis, das nicht näher beschrieben wird, ja, zu Katniss' Lebzeiten vielleicht schon längst in Vergessenheit geraten ist, hat die Welt, die wir Leser kennen, vernichtet. Aus den Ruinen der einstigen USA ist der Staat Panem hervorgegangen. Dieser besteht aus zwölf, einstmals dreizehn, Districts, die vom mächtigen Capitol aus regiert werden – oder anders gesagt: Die Districts liefern die Rohstoffe, die dem Capitol einen höchst dekadenten Lebensstil ermöglichen. Aufrechterhalten wird dieses System durch eine Mischung aus Angst und Propaganda – und durch Brot und Spiele. Als Strafe für bzw. ›Erinnerung‹ an einen niedergeschlagenen Aufstand der Districts finden jedes Jahr die sogenannten Hungerspiele statt: Jeder District muss ein per Losverfahren ausgewähltes Jungen-und-Mädchen-Paar in das Capitol schicken, wo die 24 Jugendlichen, die sogenannten ›Tribute von Panem‹, in einer Arena bis zum Tod kämpfen müssen. Nur einer kann überleben. Die Spiele werden als großes Fernsehspektakel inszeniert und dienen sowohl als Machtinstrument als auch als ›Opium für das Volk‹.

Wo nun das Capitol technisch hochentwickelt und bis zur Dekadenz verkünstelt ist, herrschen vor allem in den ärmeren Gegenden von Panem Verhältnisse, die eher an Karl Mays Zeit erinnern als an klassisch futuristische Welten. So handelt es sich bei dem Heimatdistrict der

Ich-Heldin Katniss Everdeen um eine arme Bergwerkskolonie, in der sich die Menschen mit Kohleabbau, Schwarzmarkthandel und Wilderei durchschlagen. Elektrizität gibt es kaum oder nur, wenn es dem Capitol genehm ist, und so führen die Bewohner von District 12, der sich in der Gegend der Appalachen befindet, ein ähnliches ›Frontier-Dasein‹ wie die Menschen in Mays Wildem Westen.

Die Erzählung der ›Hunger Games‹ setzt im Jahr der 74. Hungerspiele ein. Die Ich-Erzählerin meldet sich freiwillig als weiblicher Tribut ihres Districts, als das Los auf ihre kleine Schwester Prim fällt. Von da an motiviert Katniss zunächst der Drang zu überleben. Dabei verlässt sie sich vor allem auf eins: auf ihre Fähigkeiten als ausgezeichnete Jägerin und Bogenschützin. Doch unerwarteterweise findet Katniss auch Verbündete, darunter ihren Mit-Tribut Peeta, einen Bäckersohn aus District 12, der dem sensationshungrigen Publikum eine überzeugende Liebesgeschichte zwischen Katniss und sich selbst aufischt. Mit Hilfe ihrer Verbündeten, aber vor allem dank ihrer eigenen Geschicklichkeit und ihres Listenreichtums gelingt es Katniss, die Spiele zu überleben und die Veranstalter zu zwingen, gegen alle Gepflogenheiten sowohl Peeta als auch sie als Sieger der Spiele anzuerkennen. So endet der erste Band mit einem bitteren Triumph: Katniss und Peeta mussten den Tod der übrigen Tribute (Kinder im Alter zwischen zwölf und achtzehn Jahren) in Kauf nehmen und müssen ihre vorgebliche Liebesbeziehung zum Schein aufrechterhalten; doch sie haben überlebt und den Sieg über das Capitol davongetragen.

Der zweite Band ›Catching Fire‹ – in der deutschen Fassung mit dem besonders unpassenden Titel ›Gefährliche Liebe‹ versehen – setzt sich zunächst mit den Konsequenzen der ersten Hungerspiele auseinander. Katniss und Peeta haben beide mit dem Überlebendensyndrom zu kämpfen und müssen offiziell eine Beziehung leben, die eine Lüge ist; Peeta liebt Katniss, sie aber erwidert seine Gefühle nicht, oder zumindest nicht so, wie er es gerne hätte. Zugleich hat ihre Geste des Widerstands gegen das Capitol das Feuer der Unzufriedenheit geschürt und den skrupellosen Präsidenten von Panem gegen das ›Girl on Fire‹ – wie Katniss vom begeisterten Publikum genannt wird – aufgebracht. Vermutlich durch Manipulation gelingt es ihm, Katniss und Peeta zusammen mit den Siegern vorheriger Jahre auch für die 75. Hungerspiele wieder in die Arena zu schicken. Dank neuer Verbündeter und unerwarteter Hilfe von außen entkommt Katniss aus der Arena. Peeta jedoch, den Katniss um jeden Preis beschützen wollte, wird vom Capitol gefangengenommen.

Der dritte Band ›Flammender Zorn‹ trägt im Original den Titel ›Mockingjay‹. Der Begriff bezeichnet einen Vogel aus der Welt von Panem, der jegliche Melodie aufgreifen und weitertragen kann und sowohl zum Symbol für Katniss als auch für die Rebellion gegen das Capitol wird. Der abschließende Teil dieser ›Mini-Serie‹ beschäftigt sich dementsprechend mit dem Kampf der Widerständler und Katniss' Rolle als Galionsfigur des Aufstandes. Er weicht insofern von seinen Vorgängern ab, als dass es keine offiziellen Hungerspiele mehr gibt. Und doch wird die Protagonistin im letzten Teil noch einmal in eine Situation gezwungen, die der Arena gleicht: Von den Aufständischen unter der Rebellenführerin Coin gerettet und zum Symbol des Widerstandes hochstilisiert, agiert das Mädchen als Anführerin einer Gruppe von Soldaten und Zivilisten, die das schwer verteidigte Capitol infiltrieren, um den tyrannischen Präsidenten ein für alle Mal zu stürzen. Damit stellt Katniss sich aber nicht nur gegen Snow, sondern auch gegen die Rebellenführerin Coin, die ihre eigenen Ziele für Panem verfolgt, und muss am Ende gegen beide bestehen. Doch dazu später mehr.

Collins' dystopische ›Hunger Games‹ unterscheiden sich natürlich allein schon von der Gattung her sehr vom Ich-Werk Karl Mays, das in letzter Konsequenz auf die Utopie hin erzählt. Und auf den ersten Blick wirkt die weibliche, dunkelhaarige, jugendliche, durchaus manipulierbare Katniss mit ihrem vermutlich sehr durchmischten ethnischen Hintergrund<sup>33</sup> wie das absolute Gegenteil des immer souveränen, männlichen, europäisch-deutschen Helden Kara Shatterhand. Doch wenn man diese sehr moderne Heldinnenfigur auf ihre Grundeigenschaften zurückführt, treten, wie wir schon gesehen haben, sehr schnell nicht nur Unterschiede zu dem May'schen Ich, sondern auch einige faszinierende Gemeinsamkeiten zutage. Eines jedenfalls lässt sich ohne Zweifel sagen: Katniss Everdeen hätte sich in Karl Mays Wildem Westen ganz hervorragend geschlagen.

Katniss, Tochter eines Kohlebergwerksarbeiters aus der ärmsten Schicht im ärmsten District eines maroden Staates, ist in allererster Linie eine Jägerin – eine Waldläuferin. Als solcher begegnen wir ihr gleich zu Beginn der Trilogie.

I swing my legs off the bed and slide into my hunting boots. Supple leather that has molded to my feet. I pull on trousers, a shirt, tuck my long dark braid up into a cap, and grab my forage bag. (...)

Even though trespassing in the woods is illegal and poaching carries the severest of penalties, more people would risk it if they had weapons. But

most are not bold enough to venture out with just a knife. My bow is a rarity, crafted by my father (...) <sup>34</sup> —

Ich schwinde die Beine aus dem Bett und schlüpfe in meine Jagdstiefel. Geschmeidiges Leder, das sich meinen Füßen angepasst hat. Ich ziehe die Hose an, ein Hemd, stopfe meinen langen, dunklen Zopf unter eine Mütze und schnappe mir meine Provianttasche. (...)

Obwohl das Betreten des Waldes illegal ist und auf Wilderei die schwerste Strafe steht, würden es mehr Leute riskieren, wenn sie Waffen hätten. Aber die meisten sind nicht kühn genug, sich nur mit einem Messer bewaffnet hinauszuwagen. Mein Bogen, von meinem Vater (...) angefertigt, hat Seltenheitswert. <sup>35</sup>

Katniss' ganzes Sein und Wesen definiert sich über ihre Identität als Jägerin und Versorgerin ihrer Familie, die der frühe Tod des Vaters ohne eine andere Möglichkeit des Lebensunterhalts gelassen hat. Ihr Jägertum ist für das Mädchen eine Quelle der Sicherheit, aber auch der Macht. Ihr Erfolg in der feindlichen Welt von Panem im Allgemeinen und in den Hungerspielen im Besonderen basiert in erster Linie darauf. Die bittere Lehrzeit nach dem Tod ihres Vaters hat Katniss gestählt: Sie weiß, wie man Waffen führt, wie man ungesehen bleibt, eine Beute verfolgt, sich vor Raubtieren in Sicherheit bringt, wie man Spuren liest – und wie man tötet. All diese Eigenschaften befähigen sie nicht nur, ihre Mutter und Schwester zu ernähren und sich eine gewisse Stellung in der vor allem auf Tauschhandel basierenden Gemeinschaft von District 12 zu erobern, sie machen Katniss auch in der Arena, die immer einem natürlichen Umfeld nachempfunden ist, zu einer Favoritin. Besonders deutlich wird dies im Vergleich mit ihrem Verbündeten Peeta, der zwar alles andere als unfähig ist, sich aber als Bäckersohn in den Wäldern der Arena ungefähr so geschickt zu bewegen weiß wie ein Greenhorn im Wilden Westen:

But even on the smooth bed of needles, Peeta is loud. And I mean loud loud, as if he's stomping his feet or something. I turn and look at him.

»What?« he asks.

»You've got to move more quietly,« I say. »Forget about Cato, you're chasing off every rabbit in a ten-mile radius.«

»Really?« he says. »Sorry, I didn't know.« (...)

»Can you take your boots off?« I suggest.

»Here?« he asks in disbelief, as if I'd asked him to walk barefoot on hot coals or something. I have to remind myself that he's still not used to the woods, that it's the scary, forbidden place beyond the fences of District 12. (...)

»Yes,« I say patiently. »I will, too. That way we'll both be quieter.« Like I was making any noise.<sup>36</sup> —

Aber Peeta ist sogar hier, auf dem weichen Nadelbett, laut. Und zwar richtig laut, als würde er mit den Füßen aufstampfen oder sowas. Ich drehe mich um und blicke ihn an.

»Was ist?«, fragt er.

»Du musst dich leiser bewegen«, sage ich. »Nicht wegen Cato, aber so verscheuchst du jedes Kaninchen im Umkreis von zehn Meilen.«

»Tatsächlich?«, sagt er. »Tut mir leid, das wusste ich nicht.« (...)

»Kannst du deine Stiefel ausziehen?«, schlage ich vor.

»Hier?«, fragt er ungläubig, als hätte ich von ihm verlangt, barfuß über glühende Kohlen zu laufen oder so. Ich muss mir klar machen, dass er noch immer nicht mit dem Wald vertraut ist, dass er für ihn der Angst einflößende, verbotene Ort ist jenseits des Zauns von District 12. (...)

»Ja«, sage ich geduldig. »Ich mach das auch. Dann sind wir beide leiser.« Als ob ich irgendein Geräusch gemacht hätte!

Fast alle Fertigkeiten, die ihr Überleben sichern, sind auf Katniss' Geschick und Erfahrung als Jägerin zurückzuführen: ihre Treffsicherheit mit Pfeil und Bogen, ihre scharfe Beobachtungsgabe, ihre Reflexe, ihr Wissen um essbare Pflanzen, ihre Vertrautheit mit der natürlichen Umgebung, und wohl sogar ihre Listigkeit und ihre geistige Wachheit. Wo andere Tribute auf die Verpflegung durch die Veranstalter der Spiele angewiesen sind und dafür absurde Herausforderungen bestehen müssen, kann Katniss sich und ihre Verbündeten fast alleine versorgen; wo die auf den Kampf trainierten Jugendlichen aus den reicheren Districts nur zuschlagen können, weiß Katniss, wie man sich verbirgt und andere aufspürt. Selbst in einer Umgebung, die ihr fremd ist, kann sie sich dank einer Mischung aus Erfahrung und schneller Auffassungsgabe rasch anpassen. Die Arena der 75. Hungerspiele im zweiten Band ›Catching Fire‹ imitiert nicht mehr die vertrauten nordamerikanischen Wälder, sondern einen Dschungel, und doch weiß Katniss einem verwundeten Verbündeten effektiv zu helfen:

I sit back on my heels, trying to think. What do I have to work with? Seawater? I feel like my mother when her first line of defense for treating everything was snow. I look over at the jungle. I bet there's a whole pharmacy in there if I knew how to use it. But these aren't my plants. Then I think about the moss Mags gave me to blow my nose. (...) I make a thick pad out of the moss, place it on Beetee's cut, and secure it by tying vines around his body.<sup>37</sup> —

Ich hocke mich hin und versuche nachzudenken. Was steht mir zur Verfügung? Salzwasser? Ich fühle mich wie meine Mutter, deren erstes Heilmittel zur Behandlung jedes Leidens Schnee war. Ich blicke hinüber zum Dschungel. Ich wette, da drin verbirgt sich eine ganze Apotheke. Wenn ich nur wüsste, wie ich sie nutzen kann! Aber das hier sind nicht meine Pflanzen. Da fällt mir das Moos ein, das Mags mir zum Naseputzen gegeben hat. (...) Ich fertige ein dickes Polster daraus, lege es auf Beetees Schnittwunde und schnüre es mit Ranken an seinem Körper fest.

Wie ein Westmann, der sich in der Sahara oder auf dem Balkan wiederfindet, nutzt Katniss ihre waldläuferischen Fähigkeiten, um so gut wie jede Situation (in einem quasi-natürlichen Umfeld) zu dominieren – und das trotz ihrer zierlichen Statur und unterprivilegierten Herkunft. Stößt sie einmal an ihre Grenzen, so springen ihre Gefährten ein, die sich um sie versammeln wie Motten um das Licht – oder wie fähige Westmänner und Wüstensöhne um Kara Shatterhand. Die Jägerin ist eine geborene Anführerin, egal in welcher Situation sie sich wiederfindet. Oberhaupt der Familie Everdeen ist Katniss und nicht die depressive Mutter, und auch in der Arena übernimmt das Mädchen stets halb unbewusst die Rolle der Anführerin, auch wenn, wie im zweiten Band, erfahrenere Kämpfer anwesend sind. Sogar die Rebellen-Soldaten in ›Mockingjay‹ folgen während des Sturms auf das Capitol den Anweisungen eines siebzehnjährigen Mädchens. Und obwohl Katniss sich selbst unentwegt in Frage stellt – ihre eigenen Motive, die Lauterkeit ihres Charakters und ihre Kompetenz –, zweifelt sie ihre Führungsrolle interessanterweise nie wirklich an. Frankel führt dieses ›unbewusste Selbstbewusstsein‹ auf Katniss' definitivistische Rolle als Versorgerin zurück:

In her inner monologue, Katniss sees herself as the always-capable provider of food, the one who protects her family from starvation: Prim's goat, her illegal hunting, the grooslings she brings down and gives to Rue and Peeta: all are a sign that she is the feeder of others, always in control.<sup>38</sup> —

In ihrem inneren Monolog begreift Katniss sich selbst als die stets fähige Versorgerin, diejenige, die ihre Familie vor dem Verhungern bewahrt: Prim's Ziege [die Katniss erwirbt], ihre Wilderei, die Gruslinge [eine in District 11 indigene Vogelart], die sie [in der Arena] erlegt und Rue und Peeta zu essen gibt: All dies sind Zeichen dafür, dass sie die Ernährerin der Anderen ist, immer die Zügel in der Hand haltend.

Der entscheidende Unterschied zwischen Katniss Everdeen und dem stets souveränen Helden des May'schen Ich-Textes besteht darin,

dass Collins' Jägerin im Laufe der Geschichte immer wieder um ihren überlegenen Status ringen muss. Katniss mag die Arena dominieren und sich in District 12 – ihrer eigenen ›Welt des Alltags‹ – eine herausragende Position erworben haben, doch angesichts der dekadenten Künstlichkeit des Capitols und der Machtspiele, die sowohl Präsident Snow als auch die Rebellenführerin Coin mit ihr treiben, verliert das Mädchen häufig den Boden unter den Füßen. Immer wieder muss sich Katniss an neue Gegebenheiten anpassen, die bald nichts mehr mit der natürlichen, ›unverfälschten‹ Umgebung zu tun haben, der sie entstammt, und jedes Mal muss sie sich aufs Neue von ganz unten in eine Position der Überlegenheit hochkämpfen.

Katniss, so möchte ich behaupten, beginnt ihre Geschichte als ein ähnlich ›fertiger‹ und souveräner Held wie der junge Shatterhand in ›Winnetou I‹. Viele der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die sie braucht und die sie zu der machen, die sie ist, bringt sie schon in die Geschichte mit. Auch muss sie nicht erst erwachsen werden. Obwohl sie erst 16 bzw. 17 Jahre alt ist, ist ihre Geschichte nicht im eigentlichen Sinne eine Initiationsreise. Ihre Feuerprobe, die in fragmentarischer Rückschau erzählt wird, hat Katniss schon mit elf Jahren bestanden, als der Tod ihres Vaters und die Depression ihrer Mutter sie und ihre kleine Schwester fast in den Hungertod trieben. Rettung kam damals in Gestalt des Bäckersohnes Peeta, einiger Laibe angesengten Brots und der Erinnerung an den Jagdbogen ihres Vaters. Der Moment, in dem die kleine Katniss solchermaßen gerüstet in den Wald ging, war der Moment, in dem sie erwachsen wurde und als ›Herrin beider Welten‹ (Wald und Heim) zurückkehren konnte. Das Selbstverständnis des Mädchens formt sich während dieser Zeit: Katniss ist Jägerin, Versorgerin und Beschützerin, und sie überschreitet Grenzen, die viele andere für absolut halten (der Wald, den sie zu ihrem Reich macht, liegt hinter dem Zaun um District 12 und ist eigentlich verbotenes Gebiet). Gleichzeitig lernt sie, ihrer misstrauischen Natur zum Trotz, mit anderen zu kooperieren (ihrem Jagdgenossen Gale) und zu akzeptieren, dass sie immer wieder auf Hilfe angewiesen ist (Peeta). Auf all diesen ›Errungenschaften‹ fußt das Katniss'sche Heldentum, und in diesem Sinne ist sie schon vor Beginn der eigentlichen Erzählung initiiert.

Katniss Everdeen als eine solche ›fertige‹ Heldin zu verstehen, bedeutet, ihre Geschichte gegen den Strich zu lesen. Frankel zum Beispiel sieht in dem Plot-Muster der ›Hunger Games‹ eine Initiationsreise in Reinform und in Katniss eine Figur, die sowohl traditionell ›männliche‹ als auch ›weibliche‹ Entwicklungsaufgaben bewältigt.<sup>39</sup> Doch genau betrachtet ist Katniss' Geschichte eher die einer Re-

Initiation: Sie beginnt an dem Tag, da sich die Protagonistin als Ersatz für ihre Schwester freiwillig als ›Tributin‹ meldet. Zuerst in die überwältigende, dekadente, künstliche Welt des Capitols und später in die Arena mit ihren grausamen Gesetzmäßigkeiten gestoßen, verliert Katniss die Souveränität, die sie sich in ihrem Ursprungsraum bereits erobert hatte. Ihr Bildungsweg besteht nicht zuletzt darin, wiederzugewinnen, was ihr – im Laufe der Geschichte ein ums andere Mal – genommen wurde.

### Die Anti-These, oder: Katniss sein ist alles

Katniss Everdeen muss nicht wirklich zur Heldin werden, sie ist es schon, auch wenn sie sich selbst nicht so wahrnimmt. Sie sieht sich eher als Überlebenskünstlerin denn als Heldin, und das ist in ihren eigenen Augen nicht unbedingt positiv besetzt. In einer Welt, in der das Überleben nur gesichert werden kann, indem man anderen Schaden zufügt, ist das eigene Fortbestehen automatisch mit Schuld besetzt, vor allem für jemanden, der einem so klaren ethischen Kodex folgt wie Katniss. »No wonder I won the Games. No decent person ever does.<sup>40</sup> – Kein Wunder, dass ich die Spiele gewonnen habe. Ein anständiger Mensch schafft das niemals«, denkt sie einmal.

Panem, die Welt, in der Katniss lebt, ist ein Unrechtssystem, in dem Menschen eigentlich kaum die Möglichkeit haben, ›anständig‹, geschweige denn ›gut‹ zu sein. Es ist ein System, in das der May'sche Ich-Held – vor allem in seiner Inkarnation als Kara Ben Nemsi – als ›Rette aus der Fremde‹ eindringen würde, um es von Grund auf zu verändern: Amadijah, das ›Wilde Kurdistan‹, der Balkan unter der ›Gewaltherrschaft‹ des Schuts – egal, welchen Raum Kara Ben Nemsi durchreist, er verändert ihn, indem er die Träger des Unrechts bestraft oder entfernt, lauterer Individuen die Macht zu handeln in die Hand gibt (nicht selten in Form von Geld) oder durch sein Vorbild ein anderes Leben und Denken anregt, als es die Menschen dort bisher gekannt haben. Wohin auch immer der Bote aus der Fremde seinen Fuß setzt, stößt er Geschehnisse an, die den Ort zum Besseren wandeln, wenn auch vielleicht nur Schritt um Schritt und sehr langfristig. Die besten Beispiele für dieses weltverändernde Wirken des Ichs sind wohl die Entwicklung der Haddediñ unter Halef und vor allem Hanneh und die Transformation der ›dark and bloody grounds‹ zu der Heimat des Clans Winnetou. In Katniss' dystopischer Geschichte ist solch ein wohltätiger Bote aus der Fremde, der neue Einflüsse von

außen mit sich bringt und so das Potenzial, verkrustete Systeme aufzubrechen, schlicht und ergreifend nicht denkbar.

Synekdochisch für die Unrechtssituation in Panem stehen die Hungerspiele: 24 junge Menschen werden in eine Situation geworfen, in der sie nur die Wahl haben, die übrigen 23 zu töten, wenn sie überleben wollen – oder im stillen Protest zu sterben. In der Trainingsperiode vor den ersten Spielen, die Katniss und Peeta bestreiten sollen, sinniert der Bäckersohn darüber, welche Optionen ihm in einer solchen Situation überhaupt noch bleiben:

»I want to die as myself. Does that make any sense?« he asks. I shake my head. How could he die as anyone but himself? »I don't want them to change me in there. Turn me into some kind of monster that I'm not.«

I bite my lip, feeling inferior. While I've been ruminating on the availability of trees, Peeta has been struggling with how to maintain his identity. His purity of self. »Do you mean you won't kill anyone?« I ask.

»No, when the time comes, I'm sure I'll kill just like everybody else. I can't go down without a fight. Only I keep wishing I could think of a way to ... to show the Capitol they don't own me.«<sup>41</sup> –

»Ich möchte als ich selbst sterben. Verstehst du, was ich meine?«, fragt er. Ich schüttle den Kopf. Wie könnte er als ein anderer als er selbst sterben? »Ich will nicht, dass sie mich da drin verändern. Mich in irgendein Monster verwandeln, das ich nicht bin.«

Ich beiße mir auf die Lippe, weil ich mir so klein vorkomme. Während ich darüber grüble, ob es [in der Arena] wohl Bäume geben wird, ringt Peeta darum, seine Identität zu wahren. Sein unverfälschtes Ich. »Heißt das, du wirst niemanden töten?«, frage ich.

»Nein, wenn es soweit ist, werde ich sicher töten wie jeder andere auch. Ich kann nicht kampflös untergehen. Ich wünsche nur, ich wüsste einen Weg ... dem Capitol zu zeigen, dass ich ihnen nicht gehöre.«

Es ist nicht zuletzt diese kleine Szene, die Katniss davon überzeugt, dass Peeta ein besserer Mensch als sie ist. Obwohl sie stolz auf ihre Fertigkeiten als Jägerin ist, fühlt sie sich schuldig, weil sie an Überlebensstrategien arbeitet, anstatt ethische Fragen abzuwägen. »(S)he is a survivalist down to her genes. – Sie ist die geborene Überlebenskünstlerin«, schreiben Mary F. Pharr und Leisa A. Clark über Katniss Everdeen<sup>42</sup> und bestätigen so die Selbstwahrnehmung des Mädchens, das der Überzeugung ist, eine Art Gewissen in Form von Peeta dringend nötig zu haben.

Natürlich braucht es eigentlich beides, um ein Held zu sein – Überlebenswillen und ein unerschütterliches Ethos. Und obwohl Katniss

Everdeen selbst anderer Meinung ist, verfügt sie genau wie Kara Shatterhand, der im Grunde genommen der vollendete Überlebenskünstler ist, in Wahrheit auch über beides. In einer Welt, in der sich die Menschen entweder nicht dagegen wehren, dass ihre Kinder in einen Kampf auf Leben und Tod aufeinandergehetzt werden, oder das Ganze sogar als gute Unterhaltung betrachten, lässt sie sich von einem simplen Kodex leiten, der wiederum mit ihrem Kernwesen als Jägerin zusammenhängt.

Von Anfang an zieht Katniss eine strenge Grenze zwischen ›Hunter‹ und ›Killer‹. »You know how to kill.« — ›Du weißt, wie man tötet«, sagt ihr Jagdgenosse Gale zu ihr, bevor sie zu ihren ersten Hungerspielen aufbricht. »Not people.« — ›Nicht Menschen«, antwortet Katniss und denkt bei sich:

The awful thing is that if I can forget they're people, it will be no different at all.<sup>43</sup> — Das Schreckliche ist, dass es überhaupt nicht anders sein wird, wenn ich vergessen kann, dass sie Menschen sind.

Hier wird ein Unterschied zwischen Tiere-Töten und Menschen-Töten scheinbar negiert und dadurch in Wirklichkeit verstärkt. Katniss entsetzt die Möglichkeit, beides könne ihr gleich leicht fallen; tatsächlich wird sie jedoch nie auch nur für einen Moment vergessen, dass es sich bei ihren Gegnern um Menschen handelt – sowohl in der Arena als auch später im Krieg. Zudem behandelt sie die Getöteten – ob sie nun von ihrer eigenen Hand gefallen sind oder nicht – mit einem Respekt, der an den Umgang eines wahren May'schen Jägers mit seiner Beute oder mit einem edlen Gegner erinnert. Damit versetzt sie ganz Panem immer wieder in Erstaunen, ob sie nun ihrer zwölfjährigen Verbündeten Rue die letzte Ehre erweist oder während des Bürgerkrieges heftig dagegen protestiert, dass die Aufständischen auf Verbündete des Capitols schießen, die sich vor einem Erdbeben zu retten versuchen. Katniss, die Jägerin und in der Solidaritätsgemeinschaft der Armen von District 12 Aufgewachsene, aber auch die Überlebende zweier Hungerspiele, fühlt im Innersten, was die Mehrheit ihrer Mitstreiter vergessen zu haben scheint – Mitleid und einen gewissen humanen Verhaltenskodex:

I wish Peeta was here (...) because he would be able to articulate why it is so wrong to be exchanging fire when people, any people, are trying to claw their way out of the mountain. Or is my own history making me too sensitive? Aren't we at war? Isn't this just another way to kill our enemies?<sup>44</sup> —

Ich wünschte, Peeta wäre hier, denn er könnte in Worte fassen, warum es so falsch ist, aufeinander zu schießen, während Menschen, egal welche, sich aus dem Berg herauszuwühlen versuchen. Oder macht mich meine Vergangenheit [ihr Vater starb bei einer Explosion im Bergwerk] zu empfindlich? Sind wir nicht im Krieg? Ist das nicht einfach nur eine von vielen Methoden, unsere Gegner zu töten?

Katniss' innerer Monolog an dieser Stelle ist bezeichnend dafür, wie sie ›funktioniert‹. Sie stellt ihr Denken und Handeln unentwegt in Frage und scheitert zunächst darin, sich ihrer Umwelt mitzuteilen. Schließlich ist Eloquenz und Überzeugungskraft Peetas Stärke und nicht die ihre – so glaubt sie jedenfalls. Das ändert aber meist nur wenig daran, dass sie zwischen all den Fragen und Selbstzweifeln zum ethisch ›richtigen‹ Ergebnis kommt und ihren Überzeugungen entsprechend handelt. Auf die eben zitierte Szene folgt eine Rede im Angesicht eines bewaffneten Feindes, die mitten in den Bürgerkriegswirren Katniss' Ethos so deutlich formuliert, dass seine Existenz ihr in diesem Moment vermutlich erst selbst richtig bewusst wird:

I lower my bow. »We blew up your mine. You burned my district to the ground. We've got every reason to kill each other. So do it. Make the Capitol happy. I'm done killing their slaves for them.« I drop my bow on the ground and give it a nudge with my boot. It slides across the stone and comes to rest at his knees.

»I'm not their slave,« the man mutters.

»I am,« I say. »That's why I killed Cato ... and he killed Thresh ... and he killed Clove ... and she tried to kill me. It just goes around and around, and who wins? Not us.«<sup>45</sup> —

Ich lasse meine Bogen sinken. »Wir haben euer Bergwerk gesprengt. Ihr habt meinen District niedergebrannt. Wir haben allen Grund, einander umzubringen. Also tu's. Mach dem Capitol die Freude. Ich habe es satt, ihre Sklaven für sie zu töten.« Ich lasse meinen Bogen fallen und gebe ihm einen Tritt mit meinem Stiefel. Er schlittert über den steinernen Boden und bleibt vor den Knien des Mannes liegen.

»Ich bin nicht ihr Sklave«, murmelt er.

»Ich schon«, sage ich. »Darum habe ich [in meinen ersten Spielen] Cato getötet ... und darum hat er Thresh getötet ... und der hat Clove getötet ... die versucht hat, mich zu töten. So geht es immer weiter und weiter, und wer gewinnt? Nicht wir.«

Wie in der Heldengeschichte Kara Shatterhands geht es auch bei Katniss darum, im entscheidenden Moment die Waffen niederzule-

gen und im Gegenüber den Menschen zu erkennen. Und zumindest dem Leser wird während dieser Episode im dritten Teil der Trilogie klar, dass Katniss Everdeen eigentlich schon immer getreu diesem Prinzip gehandelt hat. Dies offenbart sich im Grunde schon während ihrer ersten Hungerspiele, als sie den Leichnam der kleinen Rue mit Blumen bedeckt und damit etwas Unerhörtes tut, etwas, das nicht vorgesehen ist. Die kämpfenden Tribute nehmen sich gegenseitig nicht als Menschen wahr, weil immer nur einer überleben kann; tote Kinder werden in der Arena von den Maschinen des Capitols weggeschafft und nicht würdevoll auf Blumen gebettet. Indem Katniss angesichts des absolut Unmenschlichen zum basal Menschlichen zurückkehrt – in diesem Fall, einem Toten in irgendeiner Form Ehre zu erweisen –, wird sie zum lebendigen Gegenteil der Hungerspiele und damit der Gesellschaft von Panem als Ganzes. Es ist die liebende, sorgende, aber auch trauernde Katniss, die das Volk zum Aufstehen, zum Widerstand inspiriert.

Katniss Everdeen ist die Antithese zu der Gesellschaft, in der sie lebt. Nicht immer hat sie mit ihren Worten und Taten Erfolg. Auch ist sie bei Weitem nicht die Einzige, die human handelt und denkt. Aber dem ›Girl on Fire‹ ist ein Mehr zu eigen, das sie zur Heldin macht und gleichzeitig zum Symbol eines menschlichen, ethischen Handelns in einem ungerechten, grausamen System. Das Katniss'sche ist in der Welt der ›Hunger Games‹ das fundamental Andere. In dem schön betitelten Aufsatz ›The Importance of Being Katniss‹ drückt es Tom Henthorne so aus:

She represents something that should not be: something that is able to resist when resistance is impossible.<sup>46</sup> – Sie steht für etwas, das nicht sein sollte: etwas, das im Stande ist, Widerstand zu leisten, wenn Widerstand unmöglich ist.

Doch diese Antithese hat es im oppressiven System von Panem nicht leicht. Wo das ›Andere‹ Kara Shatterhand in den fremden Welten, die er durchreist, mit Verwunderung, Unverständnis, zuweilen Hass und Ablehnung, aber auch oft mit Bewunderung und sogar einer Art erleichterter Freude empfangen wird, versucht Panem auf vielfältige Weise, das Katniss'sche zu unterdrücken, auszulöschen oder für sich selbst zu instrumentalisieren. Die Veranstalter ihrer ersten Hungerspiele legen Katniss, die beim Volk unliebsame, weil nicht systemkonforme Begeisterung für den Underdog ausgelöst hat, grausame Hindernisse in den Weg, Präsident Snow lässt ihren District bombar-

dieren, und sowohl er als auch die Rebellen versuchen, die Beliebtheit des ›Girl on Fire‹ für Propagandazwecke zu nutzen. All diese Bemühungen arbeiten bewusst oder unbewusst darauf hin, das Katniss'sche, das Andere, das Menschliche, wieder aus der politischen ›Erzählung‹ von Panem zu eliminieren. Katniss selbst wird von diesen konkurrierenden Machtapparaten oft in eine Position der Passivität, ja, Ohnmacht gedrängt, wie sie Kara Shatterhand nicht einmal erfahren muss, wenn er von Feinden gefangen in Fesseln liegt. Und doch passt die May'sche Metapher des Gefangenseins letzten Endes auch auf Katniss Everdeen: Egal, wie oft die diversen Feinde das Ich gefangensetzen, es kommt doch immer wieder frei; und egal, wie oft verschiedene Gruppen versuchen, Katniss zu instrumentalisieren und am Boden zu halten, sie strampelt sich doch immer wieder nach oben. Der Fehler, den die Machthaber von Panem begehen, ist im Endeffekt ein Fehler, der auch vielen Bösewichten des May'schen Ich-Textes unterläuft: Sie unterschätzen den Helden. Im Falle von Katniss verkennen sie vor allem ihre Entschlossenheit, ihren Einfallsreichtum und ihre Opferbereitschaft – und dass sie sich nicht so lange biegen lässt, bis sie bricht.

Du musst dein Leben ändern

Katniss' Geschichte erzählt auf eine ähnliche Niederlegung der Waffen hin wie die Kara Shatterhands. Im Falle von Katniss, die seit dem zarten Alter von elf Jahren auf ihre Jagdutensilien angewiesen war und die sich nur wirklich machtvoll fühlt, wenn sie ihre ikonischen Waffen in der Hand hält, ist dieser Moment sogar das geradezu erderschütternde Ereignis der Selbsttransformation, das der Ustad offensichtlich von Kara Shatterhand erwartet. Für das Ich jedoch, das seiner Geschichte immer ein paar Schritte voraus ist, ist die Aufgabe dieser »*Embleme meiner bisherigen Thätigkeit*«<sup>47</sup> eine Selbstverständlichkeit, ja, vielleicht bloße Formsache:

»Aber weißt du, was du thust?! Du hörst auf, zu sein, was du warst und was du bist! Du kannst nie wieder solche Bücher schreiben, wie du geschrieben hast! Du stirbst! Du mußt ein völlig anderer werden! Hältst du trotzdem dein Wort?«

»Ich halte es!«

»Unglaublich! Ich erinnere dich noch einmal an die Folgen, Effendi! – Bist du berühmt?«

*»Pah! Man spricht von mir. So lange man mich aber nicht begreift, muß es mir gleichgültig sein, was man redet. Wenn man mich falsch versteht, spricht man von einem Falschen, doch aber nicht von mir!«<sup>48</sup>*

Ganz anders bei Katniss Everdeen. Obwohl sie grundsätzlich ein ehrloses Töten ihrer Feinde verabscheut und den Teufelskreis von Gewalt und Gegengewalt durchschaut, wird sie im letzten Teil der Trilogie hauptsächlich von dem Gedanken motiviert, den tyrannischen Präsidenten Snow zu töten. Inwieweit dieser brennende Wunsch, den Mann zu exekutieren, der ihr das Leben zur Hölle gemacht hat, auf Rache gründet und inwieweit auf dem Glauben, nur Snows Tod könne den Hungerspielen und dem Unrechtssystem ein Ende setzen, ist nicht ganz unterscheidbar und soll es vermutlich auch nicht sein. Unbestreitbar ist, dass der Gedanke »I KILL SNOW«<sup>49</sup> Katniss am Leben und (einigermaßen) bei Verstand hält, als sie ihr Ein und Alles verliert: ihre kleine Schwester Prim, die im letzten Kampf um das Capitol umkommt. Doch ausgerechnet Snow enthüllt Katniss die Mitschuld der Rebellenführerin Coin an Prims Tod. Seine Behauptung wird in Katniss' Augen bestätigt, als die neue Präsidentin als ›Sühne‹ der Verbrechen des Capitols weitere Hungerspiele mit den Kindern der Unterdrücker veranstalten will, anstatt das unmenschliche Spektakel ein für alle Mal abzuschaffen. In diesem entscheidenden Moment formuliert Katniss für sich endlich klar und deutlich, was sie eigentlich schon die ganze Zeit weiß: »The truth is, it benefits no one to live in a world where these things happen.<sup>50</sup> — Die Wahrheit ist, dass es niemandem nützt, in einer Welt zu leben, in der so etwas passiert.«

Mit diesem Wissen und ihrem Bogen bewehrt, feuert Katniss den letzten Schuss des Krieges ab: einen Pfeil in die Brust von Präsidentin Coin. Erst dann sagt sie ihrem Bogen »»Good night««,<sup>51</sup> das Codewort, das die hochmoderne Waffe – eine Art Henrystutzen unter den Bogen – deaktiviert. So legt Katniss Everdeen mit der Tötung Coins endgültig die Waffen nieder:

*They can fatten me up. They can give me a full body polish, dress me up, and make me beautiful again. They can design dream weapons that come to life in my hands, but they will never again brainwash me into the necessity of using them.<sup>52</sup> —*

Sie können mich mästen. Sie können meinen ganzen Körper aufpolieren, mich einkleiden und wieder schön machen. Sie können Traumwaffen

entwerfen, die in meinen Händen lebendig werden, aber sie werden mich nie wieder dazu bringen, an die Notwendigkeit ihres Gebrauchs zu glauben.

Durch einen Akt der Gewalt in den Zustand der Gewaltfreiheit zu gelangen, mag paradox klingen, es ist jedoch eine Handlungsweise, die Kara Shatterhand alles andere als unvertraut ist. Dies weiß selbst das junge Greenhorn, das in ›Winnetou I‹ mit einem Messer bewaffnet gegen einen Kiowa kämpfen muss, um den gefangenen Apatshen das Leben zu erhalten:

*»... seid überzeugt, daß ich nicht nachsichtig sein werde, denn es wird ihm auch nicht einfallen, mich zu schonen. Ich rette dadurch so viele Menschenleben.«<sup>53</sup> ...*

*Ich sage hier noch einmal, es war schrecklich, daß es auf Tod und Leben ging. Einen Menschen töten zu müssen, ist gewiß entsetzlich, aber hier mußte mir die geringste Schonung das Leben kosten, und so war ich fest entschlossen, diesen Simson zu erstechen.<sup>54</sup>*

Später in seiner Heldenkarriere befindet sich das Ich meist in einer Machtposition, die ihm andere Optionen eröffnet; die Welt der ›Hunger Games‹ gibt Katniss dagegen keine. Sarah Outterson Murphy interpretiert die Tat des Mädchens folgendermaßen:

Symbolically conflating the adults of the Capitol and of the rebellion, Katniss uses the violent power given her by both sets of adults in order to destroy their circle of violence. Katniss's insight comes from her emotional strength and ability to see past revenge to empathy for the future children of the Capitol.<sup>55</sup> —

Katniss setzt die Erwachsenen des Capitols und des Aufstandes einander symbolisch gleich und benutzt die ihr von beiden Seiten verliehene gewalttätige Macht, um deren Teufelskreis der Gewalt zu durchbrechen. Katniss' Einsicht entspringt ihrer emotionalen Stärke und ihrer Fähigkeit, hinter den Rachedanken Mitgefühl für die zukünftigen Kinder des Capitols zu entdecken.

Ich würde noch einen Schritt weitergehen: Mit Coin eliminiert Katniss die mächtigste Vertreterin eines gewissen Denkmusters von Macht und Bestrafung, von ›Wir‹ gegen ›die da‹, das Panem seit Generationen bestimmt. Katniss selbst muss sich diesem Denkmuster in den Hungerspielen beugen und durchbricht es doch immer wieder aufs Neue. Die Tötung der neuen Präsidentin passt im Endeffekt in eben dieses Muster: Katniss, die als Einzige um die Skrupellosigkeit der

Rebellenführerin weiß, gibt Panem eine Chance auf einen Neuanfang und erfüllt ihre eigentliche Mission: zu verhindern, dass je wieder Kindern das angetan wird, was sie selbst erleiden musste. Mit diesem letzten Akt der Gewalt opfert Katniss in gewisser Weise ihre Unbescholtenheit für die Zukunft der Kinder Panems. Mit der eigenmächtig beschlossenen Tötung Coins wird sie, die bisher Opfer, Gladiatorin und Soldatin war, je nach Interpretation bestenfalls zur Henkerin, schlimmstenfalls zur Mörderin. Mehr noch: Katniss, die zuweilen wie eine futuristische Artemis erscheint, nimmt ihre Entwaffnung in Kauf, entsagt ihrem Bogen und wartet auf ihre Exekution. Sie, die Überlebenskünstlerin, hat sich mit der Tatsache ihres eigenen Todes abgefunden.

Wie schon zu Beginn der Erzählung für ihre Schwester Prim opfert Katniss sich am Ende für ganz Panem. In diesem Moment lässt sie die Kriegerin hinter sich, wird zum Recken, der für andere ins Feld zieht, und ist bereit, ihre Tat zu sühnen.

Doch es kommt anders, als sie denkt: Katniss Everdeen, die Antithese zur Gesellschaft, hat den Boden für eine andere Zukunft bereitet und wird zurück nach District 12 geschickt. Es gibt noch immer keinen Platz im Capitol für sie, aber den will sie ja auch gar nicht. Umgeben von den Wäldern ihrer Heimat kann Katniss zusammen mit Peeta und einem Häuflein Heimgekehrter den langen Heilungsprozess beginnen und nimmt schließlich ihre Waffen wieder auf: Jetzt, da sie sie einmal niedergelegt und ihre Destruktivität nicht nur erkannt, sondern ihr abgeschworen hat, kann sie Pfeil und Bogen als Jagdwaffe und äußeren Ausdruck ihrer Identität wieder annehmen: »We learn to keep busy again. Peeta bakes. I hunt.<sup>56</sup> – Wir lernen wieder, tätig zu sein. Peeta backt. Ich jage«, beschreibt sie selbst den Zustand nach ihrer Transformation. Trotz allem, was geschehen ist, schließt ihre neue Art des Heldentums bruchlos an die alte an.

Nicht sehr viel anders ist es auch bei Kara Shatterhand, nur dass sein Heilungsprozess – wieder einmal – nur ein äußerer ist und kaum ein psychischer. Schon bald, nachdem er sein neues, waffenloses Heldentum im Angesicht des Ustads unter Beweis gestellt hat, nimmt auch er seine ikonischen Waffen wieder in die Hand:

*»Das war die Stimme meiner wachsamem Schakara!« rief der Ustad. »Eile du hinab zu ihr, Effendi! Ich gebe meinen Dschamikun das Zeichen mit der Glocke; dann folge ich dir nach. Nimm deine Waffen; sie sind aber nicht geladen!«*

*Um die Lampe stehen lassen zu können, steckte ich eine Talgkerze an und ging schnellen Schrittes hinunter in die »Rumpelkammer«. So lange die Menschheit nicht Frieden hält, darf auch der Friedliche nicht auf die Wehr verzichten. Das wurde uns beiden jetzt bewiesen. Ich nahm den Stutzen nebst Patronen und sprang dann, mehr als ich stieg, die untern Treppen hinab. Da stand Schakara vor der Tür, welche in die Halle führte; sie hatte den Eisenriegel vorgeschoben und eine Pistole in der Hand.<sup>57</sup>*

Hier formuliert das Ich im Grunde dieselbe Lektion, die Katniss in letzter Konsequenz lebt: In einer gewaltbereiten Welt bleibt die Waffe in der Hand notwendig, doch nur wer bereit ist, sie abzulegen, ist es wert, sie zu führen. So steht nach dem Transformationsgeschehen in den ›Hunger Games‹ und im May'schen Ich-Text ein ähnliches Helden-Verständnis: ein reines Reckentum, das Friedfertigkeit, Kampfkraft und Opferwillen in sich vereinigt.

Indem die einmal abgelegten Waffen wieder aufgenommen werden, wird sowohl dieser ›neue Held‹ als auch der ›alte‹ vom Text selbst legitimiert und aufs Neue bestätigt. Denn obwohl ein wichtiger Erkenntnisprozess stattgefunden und der Held eine entscheidende Bewährungsprobe bestanden hat, zeigen Stutzen und Bogen in der Hand, dass auch das ›alte Selbst‹ seine Berechtigung hat. Es wird nicht abgestreift, wie die Haut einer Schlange, sondern der alte Krieger, für den die ikonische Waffe metonymisch steht, bleibt Teil des neuen Menschen. Dieser Mensch ist geläutert – Kara Shatterhand durch den Sprung über den Abgrund und die lange Genesung und Katniss durch die Akzeptanz des eigenen Todes und einen langsamen Heilungsprozess nach ihrer Rückkehr in die Heimat.

Anders als bei der klassischen Heldenreise oder auch im Bildungsroman und in der Romanze findet Katniss nie einen Konsens mit der Gesellschaft als großem Ganzen. Sie bleibt deren Gegenteil, deren notwendige Antithese. Katniss und die Gesellschaft haben einen Waffenstillstand geschlossen; für alles andere ist der sich neu formende Staat noch viel zu fragil, die Zukunft zwischen Unrechtssystem und einer freiheitlichen, gewaltlosen Alternative zu ungewiss. Katniss, die zusammen mit Peeta ein Buch schreibt, das an die Geschehnisse und die Toten gemahnt, kann nicht in die Gesellschaft (re)integriert werden. Sie ist Gestalt gewordene Erinnerung und verbleibt im ›Ausnahmeraum‹ von District 12, weit weg vom politischen Geschehen Panems. Dass sie mit Peeta eine Art von Glück findet, liest sich nicht wie eine Versöhnung mit der Gesellschaft, sondern fast wie eine weitere Form des Widerstands:

It took five, ten, fifteen years for me to agree. But Peeta wanted them so badly. When I first felt her stirring inside of me, I was consumed with a terror that felt as old as life itself. Only the joy of holding her in my arms could tame it. Carrying him was a little easier, but not much. (...)

My children, who don't know they play on a graveyard.

Peeta says it will be okay. We have each other. And the book. We can make them understand in a way that will make them braver.<sup>58</sup> —

Es brauchte fünf, zehn, fünfzehn Jahre, bis ich einwilligte. Aber Peeta wollte sie so sehr. Als ich das erste Mal spürte, wie sie [ihre gemeinsame Tochter] sich in mir bewegte, erfüllte mich eine Furcht, die so alt ist wie das Leben selbst. Nur die Freude, sie in meinen Armen zu haben, hielt sie im Zaum. Ihn [ihren Sohn] in mir zu tragen war ein wenig leichter, aber nicht viel. (...)

Meine Kinder, die nicht wissen, dass sie auf einem Friedhof spielen.

Peeta sagt, dass alles gut wird. Wir haben einander. Und das Buch. Wir können es ihnen auf eine Weise begreiflich machen, die ihnen mehr Mut verleihen wird.

Und was ist mit dem May'schen Ich-Helden? Im ersten Moment könnte seine Heldenerzählung kaum unterschiedlicher zu der Katniss Everdeens erscheinen: Hier die Rebellengeschichte eines mutigen, prinzipientreuen Mädchens, das von der Unrechtsgesellschaft, in der es lebt, fast so weit gebogen wird, dass es bricht, und doch diese Gesellschaft in ihren Grundfesten erschüttert; dort die eines souveränen, autonomen Recken, der immer wieder aufs Neue auszieht, um seine Form des edelmütigen, liebenden Heldentums und Menschseins in die Welt hinauszutragen und Letztere so zu transformieren. Doch schon diese kurze Zusammenfassung zeigt, dass beide Erzählungen eine ähnliche Zielrichtung haben: Es geht darum, die Welt durch einen Helden zu wandeln, der ihr reines Gegenteil ist.

Denn auch Kara Shatterhand ist grundsätzlich das ›Andere‹ der Welt(en), die er bereist. Besonders im Orient, aber auch im Wilden Westen, verändert er die Gemeinschaften, die er dort vorfindet, durch die alleinige Tatsache seines Anders-Handelns und Anders-Denkens (und seiner Souveränität). Besonders deutlich wird das natürlich im Spätwerk, wenn etwa das Herzle in ›Winnteou IV‹ über die tapfere Kiowa-Frau Kakho-Oto sagt:

*»... sie ist es, die alle die vielen Jahre, welche zwischen damals und jetzt liegen, dazu verwendet hat, dein und Winnetous Andenken auch bei den Kiowa zu heiligen und Eure Ideale der Edelmenschlichkeit, der Friedfertigkeit und der Nächstenliebe in ihnen wachsen und groß werden zu lassen.«<sup>59</sup>*

Aber schon in den Reiseerzählungen ist das Element der Weltveränderung konstitutiv: Wohin auch immer Kara Shatterhand, der ›Recke aus der Ferne‹, seinen Fuß setzt, pflanzt er durch sein Beispiel die Samen des Edelmutts, der Nächstenliebe, aber auch der Besonnenheit. Es ist die unvergleichliche Hanneh, die dieses Wirken auf den Punkt bringt:

*»... ich bin stolz darauf gewesen, daß er dein Begleiter sein und dir zeigen durfte, daß er ein treues und mutiges Herz besitzt. Er hat alle Fährlichkeiten glücklich überstanden und ist zu mir als ein Mann zurückgekehrt, der mehr erlebte und erfuhr, als alle andern Männer und Krieger dieser Gegend. Jetzt sitzt er im Rate der Alten, die gern seine Stimme hören und ihr wohl immer folgen. ... Ebenso stolz möchte ich auch auf meinen Sohn sein dürfen, und ich weiß, daß nur du es bist, der ihn so schnell zum Ruhme führen kann ... Du kannst ihm ein Beispiel und Vorbild für sein ganzes, ferneres Leben geben, aber nur dadurch, daß er es vor sich hat und sieht, dadurch, daß er sich in deiner Nähe befindet.«<sup>60</sup>*

In genau dieser Weise wirkt das May'sche Helden-Ich nicht nur an Individuen wie der ›Familie Halef‹, sondern an ganzen Gesellschaften. In der Tat schreibt er sich diese Transformation der Welt sogar als Reckenmission auf die Fahnen. Durch sein Anders-Sein bringt er neue Denk- und Handlungsmuster mit sich und transformiert Schritt für Schritt die Welt, bis sich der große ›Abenteurraum‹ des May-Textes im Spätwerk mit Gemeinschaften wie dem Clan Winnetou zur Utopie hin öffnet.

Dieses transformative Anders-Sein des Ich-Helden scheint zunächst zu einem Großteil darin begründet, dass er in ihm fremde Räume reist, in die er christlich-abendländische Werte und Denkweisen einführt. Seine Fremdheit begründet vor allem im Orient einen Teil seiner Überlegenheit genauso wie seinen benevolenten Einfluss. Eine – harsch gesagt – ›unaufgeklärte‹ Gesellschaft, der man selbst nicht entstammt, ›empor zum Reich der Edelmenschen‹ zu heben, klingt doch reichlich einfacher, als die Welt zu verändern, aus der man kommt, so wie Katniss Everdeen es tun muss. Doch wenn man näher hinsieht, erweist sich das May'sche Ich nicht nur als das ›Andere‹ des Fremden, sondern auch des Eigenen.

Dass sich Kara Shatterhand in seine ›Welt des Alltags‹ wohl gar nicht so gut einfügt, wie es erscheinen will, haben wir schon gesehen. Wie für Katniss Everdeen ist auch für ihn, den Weltenbummler und Schriftsteller, wenig Raum in seiner Ursprungswelt, wie er im ›Silberlöwen‹ selbst zugibt. Die grundsätzliche Getriebenheit des May'schen

Helden geht mit einem fehlenden Konsens gegenüber der eigenen Gesellschaft einher. Und so scheint mir das, was Hans-Joachim Jürgens über das »Defizitäre«<sup>61</sup> des Westmanns schreibt, von dem er gerade Old Shatterhand ausnimmt, doch in gewisser Weise auch auf den großen Ich-Helden selbst zuzutreffen:

Lebensstil, Umgangston, äußere Erscheinung und psychische Disposition verraten den Außerordentlichen, den aus der Ordnung Fallenden, dessen Glaube an individuelle Obrigkeit und Anspruch auf durch Leistung eringbare Ränge als soziale Anmaßung, als Verstoß gegen die Prinzipien einer ökonomisch, kulturell und sozial äußerst differenzierten Gesellschaft verstanden wird. (...) Seine Männlichkeit ist nicht übersetzbar.<sup>62</sup>

Auf den zweiten oder dritten Blick konstituiert sich das May'sche Ich gerade in seinem Held-Sein auch als das ›Andere‹ seiner Ursprungswelt, die er ja letzten Endes ebenfalls verwandeln will: nämlich durch seine Bücher. Im Spätwerk tritt dieser Aspekt deutlicher zu Tage. Nun formuliert das Ich ganz deutlich, dass es sich mit seinem Erzählen in Opposition zu seiner Ursprungswelt stellt:

*»Diesem so kraftvollen und selbstbewußten ›Ich‹ ist es nicht eingefallen, in den Gassen des geistigen Unvermögens bettelnd an die Thüren zu klopfen, denn von dieser geistigen Armut leben ja grad diejenigen ›Ichs‹, welche die Lösung meines Rätsels zu fürchten haben. Dieses mein ›Ich‹ vermied ganz im Gegenteile alle Straßen und Häuserreihen menschenwimmelnder Städte und ging hinaus in alle Welt – –«<sup>63</sup>*

Dass dieses Erzählen das reifere Ich in eine Gegnerschaft zu seiner eigenen Gesellschaft stellt, zeigt das starke ›Autorwort‹ mitten in ›Und Friede auf Erden!‹. Es verteidigt das Schreiben des Ich, stellt es in einen größeren Kontext tagesaktueller europäischer Politik und verortet den Urheber dieser Worte unversehens in einer geradezu Katniss'schen Rebellenposition:

*Die bisherigen Abschnitte des vorliegenden Buches sind, wenn auch in etwas anderer Fassung, bereits einmal im Druck erschienen, und zwar unter dem Titel »Et in terra pax«. ...*

*Damals frug ein rühmlichst bekannter, inzwischen verstorbener Bibliograph bei mir an, ob ich ihm ebenso wie zu früheren Unternehmungen nun auch zu einem großen Sammelwerk über China einen erzählenden Beitrag liefern könne. ... Freilich, hätte er mir mitgeteilt, daß er mit diesem Sammelwerke eine ganz besondere, ausgesprochen »abendländische« Tendenz verfolge, so wäre ihm anstatt des Ja ganz unbedingt ein kurzes Nein geworden.*

*Da mir nichts Gegenteiliges gesagt wurde, nahm ich als ganz selbstverständlich an, daß es sich um ein gewiß unbefangenes, rein geographisches Unternehmen handle, welches nicht von mir verlange, anstatt bisher nur für die Liebe und den Frieden, nun plötzlich für den Haß, den Krieg zu schreiben. So erzählte ich denn ganz unbesorgt, was ich zu erzählen hatte, bis mit einem Male ein Schrei des Entsetzens zu mir drang, der über mich, das literarische enfant terrible, ausgestoßen wurde. Ich hatte etwas geradezu Haarsträubendes geleistet, allerdings ganz ahnungslos: Das Werk war nämlich der »patriotischen« Verherrlichung des »Sieges« über China gewidmet, und während ganz Europa unter dem Donner der begeisterten Hupp, Hupp, Hurra und Vivat erzitterte, hatte ich mein armes, kleines, dünnes Stimmchen erhoben und voller Angst gebettelt: »Gebt Liebe nur, gebt Liebe nur allein!« Das war lächerlich; ja, das war mehr als lächerlich, das war albern. Ich hatte mich und das ganze Buch blamiert und wurde bedeuert, einzulunken. Ich tat dies aber nicht, sondern ich schloß ab, und zwar sofort, mit vollstem Rechte. Mit dieser Art von Gong habe ich nichts zu tun!<sup>64</sup>*

Hier kollidiert der Heldentext nicht nur mit dem Ursprungsraum des fiktionalen Ich, sondern auch mit der realen Welt des Handelns und Erlebens, die der Autor May bewohnte. Wie kaum ein anderer seiner Texte schreibt ›Und Friede auf Erden!‹ gegen den imperialistischen Geist seiner Zeit an und wird dadurch nicht nur zum ›Anderen‹ einer innertextuellen Mangelwelt, sondern auch zur Antithese der historischen Situation, in der er entsteht. Es scheint durchaus so zu sein, dass eine Erzählung, deren Held sich als eine Alternative zu einer mangelhaften oder gar ungerechten Welt präsentiert, ein subversives Potenzial hat, das über den Text selbst hinausreicht. Es ist vielleicht eine kleine Fußnote, aber nichtsdestoweniger signifikant, dass eine Geste aus der Verfilmung der ›Hunger Games‹ im Thailand des Jahres 2014 verboten wurde, eine Geste, mit der die Leute aus den Districts der Rebellin Katniss Everdeen ihren Respekt bekunden. Der ›Guardian‹ berichtete am 3. 6. 2014:

Thailand's military rulers say they are monitoring a new form of silent resistance to the coup – a three-fingered salute borrowed from science fiction blockbuster ›The Hunger Games‹ – and will arrest those in large groups who ignore warnings to lower their arms.

The raised arm salute has become an unofficial symbol of opposition to Thailand's 22 May coup, and a creative response to several bans the ruling junta has placed on freedom of expression.<sup>65</sup> –

Laut Aussage von Thailands Militärregierung steht eine neue Form schweigenden Protests gegen den Putsch unter Beobachtung – ein Drei-Finger-

Gruß, der dem Science-Fiction-Blockbuster ›The Hunger Games‹ entlehnt ist. Wer in einer Menschenansammlung die Aufforderung, den Arm zu senken, ignoriert, soll verhaftet werden.

Der Gruß mit erhobenem Arm hat sich zu einem inoffiziellen Zeichen des Widerstandes gegen den Putsch vom 22. Mai in Thailand entwickelt und stellt gleichzeitig eine kreative Reaktion dar auf verschiedene Einschränkungen der freien Meinungsäußerung durch die Militärjunta.

Der May'sche Helden-Text erklärt sich im Grunde genommen durch den Akt des Erzählens zur Antithese der eigenen Gesellschaft. Denn das Handeln und Denken Kara Shatterhands ist ja nicht nur ein ›Anderes‹ zu den verschiedenen Welten, die der Ich-Held innerhalb des Textes bereist. Es ist auch und vor allem im Vergleich zu unserer Alltagswirklichkeit außerordentlich. Allein dadurch erhält die Erzählung des idealisierten Ich-Helden, der sich in einem immer utopischer werdenden Raum bewegt, einen Aufforderungscharakter, der – so möchte ich fast mit Rilke sagen – dem Leser zuruft: ›Du musst dein Leben ändern.‹

Eine solche Zielrichtung des Erzählens ist natürlich eine machtvoll- und auch eine hochgesteckte. Und doch zeigt das Beispiel des thailändischen Drei-Finger-Signals, dass sie nicht völlig unrealistisch ist.

## Die Herren aller Welten

Katniss Everdeen und Kara Shatterhand sind außerordentliche Helden außerordentlicher Geschichten. Aber sie sind auch außerordentliche Erzähler in eigener Sache. Das May'sche Ich ist unbestrittener ›Herr beider Welten‹, und zwar im narrativen noch mehr als im Campbell'schen Sinne. Die schier »erdrückende Überlegenheit«<sup>66</sup> des Helden Kara Shatterhand auf der Ebene des Handelns und Erlebens überträgt sich bruchlos auf das erzählende Ich. Sein Blick ist allumfassend und absolut. Was er nicht weiß, müssen auch wir Leser nicht wissen, ja, oft genug müssen wir uns sagen lassen, dass wir uns mit dem zu begnügen haben, was das Ich uns mitzuteilen bereit ist. Er erzählt das, was er möchte, wann und wenn er es möchte. Selbst im letzten Band des Ich-Textes geschieht das noch:

*... ich müßte mehrere Druckbogen füllen, um die Einrichtung und Ausstattung auch nur einigermaßen zu beschreiben. Darum unterlasse ich das jetzt,*

*zumal ich später, wenn ich »Winnetous Testament« veröffentliche, auf dieses Haus und seine Räume zurückzukommen habe.<sup>67</sup>*

Der Ich-Erzähler gibt dem Leser immer alle Informationen, die dieser braucht, und wenn er das nicht tut, beschließt er mit im wahrsten Sinne des Wortes autoritativer Sicherheit, dass sie nun nicht notwendig seien. Solche narrativen Strategien sowie das große Wissen des Erzählers sowohl um die Geschehnisse als auch um Hintergrundinformationen und überhaupt alle Bereiche der menschlichen Existenz etablieren eine quasi-auktoriale Omnipotenz des Ich, wie sie in der Literatur für eine narrative Figur, die gleichzeitig Teil der Handlungsebene ist, extrem ungewöhnlich ist. Ich-Erzähler, die auch zu den handelnden Figuren gehören, haben in der Regel eine eingeschränkte Perspektive auf das Geschehen, selbst aus der zeitlichen Distanz der Rückschau heraus. In der Regel sind sie per definitionem das, was in der Anglistik ›unreliable narrator‹ genannt wird: Der Leser kann sich nie hundertprozentig sicher sein, ob das, was er erzählt bekommt, auch wirklich (so) geschehen ist. Die Stimme des May'schen Ich-Texts dagegen etabliert sich als absolute Autorität, die der Leser, davon gehen wir einmal aus, in der Regel auch als solche akzeptiert. Schließlich ist es Old Shatterhand/Kara Ben Nemsis, der hier erzählt, und von dem wissen wir ja, dass er nie lügt.

Die narrative Instanz des Ich-Textes etabliert sich als der ultimative Erzähler, der das Geschehen absolut überblickt. Die Erzählgewalt dieses Ich überschreibt alle potenziellen Erzählungen, die an ihn herangetragen werden. Bestes Beispiel ist wie so oft sein Verhältnis zum Ustad, der eine Spiegelung seines eigenen Autors ist und dem sich das transformierte Ich als in allen Belangen überlegen erweist, auch in den allerletzten:

*»Du armer, armer Ustad! Was hast du doch für irrige Begriffe von dieser Art von Leben und dieser Art von Tod! ...*

*Du ahnst wohl nicht, wo ich hier suchte und wo ich es fand. Von heute an werde ich im ›hohen Hause‹ schreiben – – ganz anders als bisher.«<sup>68</sup>*

Aber auch schon lange vor seiner Wandlung zum neuen Helden und neuen Erzähler ist das Ich auf der Handlungsebene souveräner ›Autor‹ seiner Geschichte, selbst wenn andere unentwegt versuchen, Old Shatterhand und Kara Ben Nemsis auf ihre eigene Art und Weise zu ›erzählen‹. So eilt Letzterem etwa bei den Jesidi ein besonders glänzender Ruf voraus:

*Das Pferd des Reiters war schwarz wie die Nacht; er selber aber trug ein Panzerhemd, Arm- und Beinschienen und einen Helm aus gediegenem Golde. Um seinen Helm war ein Shawl gewunden, den die Houri des Paradieses gewebt hatten; denn tausend lebendige Sterne kreiseten in seinen Maschen. Der Schaft seiner Lanze war von reinem Silber; ihre Spitze leuchtete wie der Strahl des Blitzes, und unter derselben waren die Bärte von hundert erlegten Feinden befestigt. Sein Dolch funkelte wie Diamant, und sein Schwert konnte Stahl und Eisen zermalmen.<sup>69</sup>*

Während die Erzählung vom glänzenden Himmelsreken noch amü-  
sant ist, nimmt der Ruf, der Old Shatterhand vorausseilt, oft ärgerliche  
Ausmaße an, vor allem, wenn er von so großmäuligen Figuren ver-  
kündet wird wie Watter, der in »Weihnacht!« nichts Besseres zu tun  
hat, als ein unerkanntes Ich verächtlich mit eben jenem »erzählten«  
Shatterhand zu vergleichen:

*»Der Winnetou ist ein wahrer Riese von Gestalt ... Und Old Shatterhand ist  
noch größer als er.«*

*»Wirklich?«*

*»Ja. Old Shatterhand ist zweimal so breit und um anderthalb Kopf höher  
als Ihr!«*

*»Good lack! So eine Gestalt ist an sich schon sehenswert!«*

*»Ja. Denkt Euch dazu eine Körperkraft, die es mit einem Ochsen auf-  
nimmt, eine Gewandtheit, welche ... kein zweiter besitzt, und dazu eine  
Schlauheit, vor welcher sich alle Füchse der Welt verstecken müssen, kurz  
und gut, denkt Euch grad das Gegenteil von dem, was Ihr seid und was Ihr  
könnt, so habt Ihr Old Shatterhand grad vor Euern Augen!«<sup>70</sup>*

Doch anstatt in diesen fremden Erzählungen unterzugehen, die an  
ihn herangetragen werden, oder aber sich empört gegen sie zu Wehr  
zu setzen, gelingt es Kara Shatterhand stets, sich solche übertrie-  
benen Geschichten zunutze zu machen. Zum einen instrumentali-  
siert er seinen Leumund regelmäßig, um seinen Feinden Angst einzu-  
jagen und/oder eine friedliche Lösung für so manchen gewaltsamen  
Konflikt zu erzwingen; in späteren Jahren erledigt sein Ruf oft fast  
seine ganze Arbeit für ihn. Zum anderen verbirgt er sich aber auch  
gerne hinter den aufgeblasenen Erzählungen so geschickt wie ein  
Westmann im Gebüsch. Umso größer die Überraschung der so hin-  
ters Licht Geführten, wenn ihnen dann die Wahrheit enthüllt wird –  
ob nun zum Wohle aller oder zum reinen Amusement des Ich-Hel-  
den.

Kara Shatterhand, der ultimative Erzähler, hebt alle anderen Er-  
zählungen seiner selbst in sich auf und bleibt so alleinige Autorität

über seine eigene Geschichte. Er hat immer das letzte Wort, ganz genau wie Katniss Everdeen.

Auch im Falle der unendlich verletzten, missbrauchten Soldatin der ›Hunger Games‹ ist die Ich-Erzählung der ultimative Schritt der Selbstbehauptung. Obwohl sie ja schon zu Beginn eine ›fertige Heldin‹ ganz im May'schen Sinne ist, verliert sie im Gegensatz zu Kara Shatterhand im Laufe der Erzählung ihre Machtposition immer wieder. Am Ende ist das traumatisierte junge Mädchen eigentlich zu gebrochen, um ihre anfängliche Überlegenheit wiederzugewinnen. Anders als Mays Ich-Held kann Katniss die Welt des Handelns und Leidens nicht endgültig dominieren. Am Ende wird sie in eine Position der Marginalisierung gedrängt. Doch wo die handelnde, erlebende Katniss die ihr geraubte Souveränität nie voll und ganz wiedererlangt, verliert die erzählende Katniss sie in Wahrheit nie.

Auf der Handlungsebene ist Collins' Protagonistin oft zum Schweigen verdammt; ihre Sicht auf die Geschichte wird die Gesamtheit von Panem wohl nie erfahren, gerade weil ein Gutteil der Geschehnisse von diversen Kameras eingefangen und dabei auch noch sehr gekonnt inszeniert wird. Hier ist Katniss' Stimme nur eine von vielen. Auf der Ebene der Narration dagegen hat sie, und zwar nur sie, die Möglichkeit, sich auszusprechen – das garantiert die Form der Ich-Erzählung an und für sich. Doch Collins geht noch weiter: Sie ermöglicht ihrer Protagonistin nicht nur, sich zu erzählen, anstatt erzählt zu werden; sie schickt sie auch auf einen Bildungsweg, dessen Ziel das gekonnte und souveräne Geschichtenerzählen an sich ist.

Inszenierte Wirklichkeit spielt in den ›Hunger Games‹ eine nicht zu unterschätzende Rolle. Collins' Trilogie wird dadurch auch und vielleicht sogar vor allem eine Geschichte über Geschichte(n). Das Capitol präsentiert in seinen Propagandasendungen seine Version von Vergangenheit und Gegenwart, die Rebellen tun dasselbe. Die Veranstalter der Hungerspiele entwerfen mit jedem Spektakel einen Mythos über den Triumph des Stärkeren und Rücksichtsloseren; Katniss' Stylist Cinna, die überragende Künstlerfigur der Trilogie und der vielleicht konsequenteste Vorkämpfer der Rebellion, entwirft eine Gegen-erzählung über ein selbstloses, schönes Mädchen aus den Niederungen von District 12. Peeta vermischt Wirklichkeit und Fiktion zu einem schier undurchschaubaren Amalgam, wenn er dem sensationsgierigen Publikum immer wieder romantisch dramatisierte Versionen seiner Beziehung zu Katniss serviert. Und das Mädchen selbst, das das Prinzip der inszenierten Wirklichkeit bald durchschaut, beginnt spätestens während der ersten Spiele, aus den präfigurierten Elementen

eigene Geschichten zu erfinden. Am Ende des ersten Bandes gelingt es ihr sogar, den Veranstaltern und den Machthabern ihre Version aufzuzwingen, nämlich die Fiktion von den »star-crossed lovers«<sup>71</sup> – dem unter einem schlechten Stern stehenden Liebespaar aus District 12. Diese wurde zunächst zu Katniss' großem Missfallen von Peeta in die Welt gesetzt, von ihrem ›PR-Team‹ ausgebaut und vom Publikum gierig aufgegriffen. Doch obgleich das ›Girl on Fire‹ am Anfang nur Erzählgegenstand und -medium ist – Cinna nutzt nicht zuletzt ihren Körper zum Zwecke seiner Erzählung –, gelingt es ihr doch bald, sich dieser Geschichte im wahrsten Sinne des Wortes zu bemächtigen. Sie instrumentalisiert die Fiktion der ›star-crossed lovers‹ und inszeniert eine Romanze zweier junger Menschen, die lieber gemeinschaftlichen Selbstmord begehen, als durch die Ermordung des/der Geliebten als Sieger aus den Spielen hervorzugehen. Es ist ein Geschichtenerzählen auf Leben und Tod, das Katniss da betreibt, aber es funktioniert: Mit dieser wirkungsmächtigen Fiktion, die die althergebrachte Version vom Sieg des Stärkeren überschreibt, weil sie dem Publikum besser gefällt, gelingt es Katniss, die ›Game Makers‹ dazu zu zwingen, sowohl sie als auch Peeta als Sieger der Spiele anzuerkennen.

Doch noch viel machtvoller als Katniss dramaturgisches Talent auf der Handlungsebene ist die Stimme der Ich-Erzählerin. Der gesamte Text der ›Hunger Games‹ ist in der ersten Person und außerdem im Präsens geschrieben. Dies verleiht Katniss' Blick eine Unmittelbarkeit, der man sich nicht entziehen kann. Wir Leser erleben die Geschichte ausschließlich aus ihrer Sicht. Ihre Stimme ist es, die wir bis zum Schluss hören – und nur ihre, keine der vielen anderen, die ebenfalls darum konkurrieren, die Geschichte des ›Girl on Fire‹ zu erzählen. Im Gegensatz zum panemischen Publikum erfahren wir Leser die ›Wahrheit‹ – und zwar Katniss' Wahrheit. In ihrer Funktion als Erzählerin bleibt die gebrochene Ich-Heldin eben doch absolut souverän. Für uns Leser ist ihre Stimme immer die mächtigste, wenn schon nicht die allein gültige.

Und selbst auf der Handlungsebene trägt Katniss mit dem Akt des Erzählens im Endeffekt den Sieg davon, wird ganz am Ende wieder überlegen. In einer Gesellschaft, die bereits an einer neuen politischen Erzählung bastelt, schreibt sie ein Buch der Erinnerung:

I got the idea from our family's plant book. The place where we recorded those things we cannot trust to memory. The page begins with the person's picture. A photo if we can find it. If not, a sketch or painting by Peeta. Then, in my most careful handwriting, come all the details it would be a

crime to forget. Lady licking Prim's cheek. My father's laugh. Peeta's father with the cookies.<sup>72</sup> —

Das Pflanzenbuch unserer Familie brachte mich auf die Idee. In dem wir alles festhielten, was wir nicht allein unserem Gedächtnis anvertrauen konnten. Jede Seite beginnt mit dem Bild der jeweiligen Person. Ein Foto, wenn wir eins auftreiben können. Wenn nicht, dann eine Zeichnung oder ein Gemälde von Peetas Hand. In meiner besten Handschrift folgen sodann all die Details, die zu vergessen ein Verbrechen wäre. Wie Lady [die Ziege] Prim's Wange leckt. Das Lachen meines Vaters. Peetas Vater mit den Plätzchen.

Indem Katniss ihre Geschichte, ihre Art, an die Toten zu erinnern, in einem Buch festhält, stellt sie sich aufs Neue in Opposition zu einer Nachkriegsgesellschaft, von der eine der gerissensten Figuren der Trilogie sagt:

»Now we're in that sweet period where everyone agrees that our recent horrors should never be repeated (...) But collective thinking is usually short-lived. We're fickle, stupid beings with poor memories and a great gift for self-destruction.«<sup>73</sup> —

»Jetzt befinden wir uns in jener süßen Phase, in der sich alle einig sind, dass die jüngsten Gräueltaten sich nie wiederholen dürfen. (...) Aber eine solche Einigkeit ist üblicherweise kurzlebig. Wir sind wankelmütige, dumme Geschöpfe mit einem armseligen Gedächtnis und einem großen Hang zur Selbstzerstörung.«

Und so ist es an Katniss, wahre Erinnerungsarbeit zu leisten und das, was geschehen ist, lebendig an die nächste Generation weiterzugeben — »make them braver«.

Ausgelöst wird dieser lebendige Akt des Erzählens, der im Endeffekt sowohl Selbst als auch Welt rekonstruiert, nicht nur durch die Tragödie des Bürgerkriegs, sondern auch durch den Tod von Katniss' Schwester. Von Anfang an ist die kleine Prim das Ein und Alles unserer Heldin. Sie zu beschützen, ist die eigentliche Motivation, die Katniss antreibt. Dies stellt auch Jennifer Mitchell fest, die die extrem enge Bindung der beiden Schwestern auf den Tod des Vaters und die damit einhergehende Depression der Mutter zurückführt: »Katniss becomes both mother and father to Prim. — Katniss wird sowohl Mutter als auch Vater für Prim.« Gleichzeitig sei diese umfassende Elternrolle eine Quelle von »tremendous comfort<sup>74</sup> — enormem Trost« für Katniss. Man kann sogar sagen, dass die Beziehung zu Prim

und die damit einhergehende Beschützerrolle den Kern von Katniss' Heldentum bilden.

Prim mit ihrem »face (...) as fresh as a raindrop, as lovely as the primrose for which she was named<sup>75</sup> – Gesicht so frisch wie ein Regentropfen, so lieblich wie die Primel, deren Namen sie trägt«, ist in gewisser Weise das Gegenteil der dunklen, entschlossenen Jägerin Katniss: blond, sanft, gefühlsbetont und eine angehende Heilerin. Aus Katniss' Sicht ist das unverdorbene Mädchen das Licht zu ihrer eigenen Dunkelheit. Auf jeden Fall aber ist Prim »the only person in the world I'm certain I love<sup>76</sup> – der einzige Mensch auf der Welt, von dem ich sicher bin, dass ich ihn liebe« Dieses geliebte Andere muss um jeden Preis erhalten werden, und Katniss würde alles für ihre Schwester tun – tut es, in der Tat, als sie den Platz des zwölfjährigen Mädchens als Tributin der Hungerspiele einnimmt. In den späteren Bänden ist das Verhältnis der beiden ausgeglichener: Prim hält mit ihrer Ruhe und Besonnenheit Katniss bei Verstand, als diese angesichts des Bürgerkriegs und ihrer Rolle als Galionsfigur des Aufstands nahe daran ist, den Boden unter den Füßen zu verlieren.

Primrose Everdeen – in Katniss' Augen nichts weniger als das Reine, Gute, Schöne – ist das absolut Geliebte. Und sie ist es auch, die Katniss völlig bedingungslos wieder liebt; selbst Peeta erhofft sich im »Gegenzug« für seine Liebe doch immerhin die vage Möglichkeit einer romantischen Erfüllung. Diese absolut geliebte und bedingungslos liebende Schwester, dieses Komplementäre zum eigenen Selbst, verliert Katniss an die Bomben des Bürgerkriegs – und mit ihr fast sich selbst:

Gradually, I'm forced to accept who I am. A badly burned girl with no wings. With no fire. And no sister.<sup>77</sup> –

Allmählich bin ich gezwungen zu akzeptieren, wer ich bin. Ein Mädchen mit schweren Verbrennungen und ohne Flügel. Ohne Feuer. Und ohne Schwester.

Katniss' heilender Akt des Erzählens am Ende der Geschichte ist der Versuch, dieses verlorene Du in der Erinnerung aufzuheben.

Was die Schwester für Katniss Everdeen, ist der Blutsbruder Winnetou für Kara Shatterhand. Der Häuptling der Apatschen mag nur eine Hälfte der May'schen Abenteuerwelt bewohnen, aber kein anderer Gefährte sonst ist für das Ich, was Winnetou ihm ist. Sie sind berühmterweise *eine Seele mit zwei Körpern*,<sup>78</sup> und dass sie sich bedin-

gungslos lieben, wird vom May'schen Ich-Text hinlänglich bewiesen. Johanna Bossinade schreibt – wenn auch in einem völlig anderen Zusammenhang – über diese Beziehung:

Das ›Ich‹ wird bereits begehrt, als sich sein ›Wert‹ noch gar nicht erwiesen hat. Winnetou, so ist zu erfahren, hatte den vermeintlichen Landräuber, quasi wider Willen, *vom ersten Augenblick[e]* an geliebt.<sup>79</sup>

Selbst als Kara Ben Nemsis trägt das Ich diesen liebenden und geliebten Blutsbruder stets im Herzen. Genauso groß ist die Rolle, die Prim in Katniss' Leben spielt, ungeachtet des geringen Erzählanteils, den die Schwester einnimmt, wenn man nach der bloßen Seitenzahl oder ihrem Aktionsradius geht.

Die Beziehung zum geliebten Anderen ist in beiden Fällen konstitutiv für das Helden-Selbst, und darum muss Bruder oder Schwester immer mitgedacht werden, selbst wenn der Held alleine durch die Welt zieht. Der Tod Winnetous mag für Old Shatterhand nicht so krisenhaft sein wie der Primus für Katniss, aber trotzdem bleibt der Verlust des Komplementären im Ich-Text immer spürbar. Er scheint die Erzählung letzten Endes in eine neue Richtung zu treiben: Dadurch, dass die ›Silberlöwen‹-Tetralogie mit einem Abenteuer kurz nach Winnetous Tod einsetzt, kreierte der Text aller Episodenhaftigkeit zum Trotz eine direkte Verbindung zwischen diesem fundamentalen Verlust und der Transformation des Ich-Helden in den Gefilden des Ustads. Der Text, der *Ritt*,<sup>80</sup> der mit der Abwesenheit Winnetous beginnt, führt zur Läuterung der Menschheitsfrage und einer neuen Mission:

*»Ich schrieb eine Menge Bücher. Ich ließ mein ›Ich‹ in ihnen sprechen. Ich wurde nicht verstanden. Ich gab das Köstlichste, was es auf Erden giebt, in irdenem Gefäße. Ich füllte diese Schalen mit einem Rätsel an und ließ die Menschheit trinken. Es tranken Hunderttausende daraus, doch allen war der Trank nichts als nur Wasser. ... Da stieg in mir ein heißes Wallen auf. Es griff ein heiliger, wenn auch stiller Zorn in meine Seele. Nicht daß ich diese irdenen Gefäße nun zertrümmerte, o nein! Ich nahm mir vor, nun goldene zu geben, doch mit demselben Trank, den man für Wasser hielt. Ich habe mir das Gold dazu auf diesem Ritt geholt ...«<sup>81</sup>*

Die Transformation des Ich führt zu weiteren Ritten, zu Schiffsreisen und schließlich zum Mount Winnetou. Dort endet die große, umfassende, gewaltige Erzählung des May'schen Ich-Textes mit dem Versprechen einer neuen Geschichte – dem Erzählen des Du:

*Ich las weiter. Ein voller, inhaltsreicher Lapidarstil war meinem unvergleichlichen roten Bruder eigen gewesen, wie stets im Sprechen, so auch hier im Schreiben. Das wuchtete. Das hob empor! Und das riß hin! Den Inhalt dessen, was ich vorlas, wird man kennen lernen, wenn das Testament im Druck erscheint. ... Als ich zwischen den Zeilen einmal aufblickte, sah ich eine Gestalt, welche draußen vor der Tür, im Freien, erschien. Sie kam nicht herein. Sie setzte sich draußen nieder, um zuzuhören. Die Gestalt war jung. Ich konnte ihr Gesicht nicht erkennen. Das Haar hing ihr lang und voll über den Rücken herab. War es Winnetou? Hatte er sich aus jener anderen Welt herniedergelassen, um dabei zu sein, wenn sein Vermächtnis laut zu sprechen begann?*<sup>82</sup>

Mit der wiederholten Ankündigung, das Testament Winnetous zu drucken, verspricht Kara Shatterhand eine noch mächtigere Erinnerungsarbeit, als sie Katniss leistet: Das verlorene Komplementäre soll selbst zu Wort kommen. Es bleibt bei dem Versprechen. Oder?

Die in ›Winnetou IV‹ angekündigte Erinnerungsarbeit schließt im Grunde an das Vorwort von ›Winnetou I‹ an, den ersten Schritt auf der langen Reise des May'schen Ich-Helden (geht man von der Biografie des Ich und nicht von der vom Autor festgelegten Reihenfolge der Bücher aus). Dieses Vorwort beendet (*d*)er Verfasser des Ich-Textes mit den Worten:

*Ich habe ihn geliebt wie keinen zweiten Menschen und liebe noch heut die hinsterbende Nation, deren edelster Sohn er gewesen ist. Ich hätte mein Leben dahingegeben, um ihm das seinige zu erhalten, so wie er dieses hundertmal für mich wagte. Dies war mir nicht vergönnt; er ist dahingegangen, indem er, wie immer, ein Retter seiner Freunde war; aber er soll nur körperlich gestorben sein und hier in diesen Blättern fortleben, wie er in meiner Seele lebt, er, Winnetou, der große Häuptling der Apachen. Ihm will ich hier das wohlverdiente Denkmal setzen, und wenn der Leser, welcher es mit seinem geistigen Auge schaut, dann ein gerechtes Urteil fällt über das Volk, dessen treues Einzelbild der Häuptling war, so bin ich reich belohnt.*<sup>83</sup>

Sozusagen im Nachhinein suggeriert der Ich-Text, der mit Winnetou seinen Ausgang nimmt und letzten Endes zu ihm zurückführt, einen Kreisschluss. Und so scheint es auf einmal, als hätte das ultimative Ich schon immer das große Du erzählt.

## Der Endpunkt der Erzählung

Die Geschichten von Katniss Everdeen und Kara Shatterhand haben kein traditionelles Heldenende. Katniss kehrt in ihre Heimat zurück, findet schließlich einen guten Partner in Peeta und wird sogar Mutter, aber dennoch bleibt ihr der Konsens mit der Gesellschaft schlussendlich verwehrt. Die befreiende Ordnung tritt nicht ein, weil sie nach Bürgerkrieg und Kindersoldaten nicht eintreten kann.

Kara Shatterhand dagegen scheint, nachdem der ›Silberlöwe‹ und ›Friede auf Erden!‹ ein sehr abruptes (und typisches) Ende, ›Ardistan‹ aber gar kein rechtes gefunden haben, irgendwo zwischen Sitara und dem Mount Winnetou angekommen zu sein. Durch die Verbindung mit Klara, dem ›Herzle‹, und vermutlich auch durch die Annahme seiner Transformation findet die serielle Getriebenheit des Helden ein Ende. Das Ich bereist jetzt andere Gefilde (›Ardistan und Dschinnistan‹) und es bereist sie auf andere Art (›Und Friede auf Erden!‹, ›Winnetou IV‹). Der alternde Shatterhand im letzten Buch des Ich-Textes ist mehr fahrender Bürger als Recke und hat in Klara eine Heimat gefunden, die man sogar mit sich nehmen kann. Doch dieses Ankommen wird nie wirklich erzählt. Wir erfahren nicht, wann und wie Kara Shatterhand sein Herzle kennenlernt, wie sie sich verlieben und zueinanderfinden, wir erfahren nicht, wann ein Zustand der Ordnung eingetreten ist, der in der zeitgenössischen Literatur durch die Verbindung mit der idealen Partnerin symbolisiert wird. ›Winnetou IV‹ und wohl auch ›Und Friede auf Erden!‹ erzählen vielmehr eine Geschichte ›post-Konsens‹: Kara Shatterhand ist angekommen, und er reist trotzdem. Das May'sche Ich macht mal wieder alles anders, und seine Erzählung geht weiter, obwohl sie zu Ende ist.

Der wahre Endpunkt dieser beiden Heldenerzählungen, die sich nicht recht in geschlossene Muster wie den Monomythos, den Bildungsroman oder die Romanze fügen wollen, ist das Erzählen selbst, und zwar das Erzählen eines verlorenen, vielleicht wiedergefundenen Du, durch das sich die Ich-Erzählung überhaupt erst konstituiert:

Identifikation und besonders identifikatorische Mimesis (geht) der Identität voraus und konstituiert diese als etwas ›in sich Fremdes‹. Diese Vorstellung des Anderen im Selbst impliziert sozusagen, dass die Unterscheidung zwischen Selbst und Anderem nicht primär eine externe ist (...); das Selbst ist vielmehr von Anfang an prinzipiell in das ›Anderer‹ verwickelt. (...) In jedem Fall wird das psychische Subjekt durch Andere konstituiert

(...). Die Störung des Anderen im Kern des Selbst ist die Vorbedingung für dessen Existenzmöglichkeit.<sup>84</sup>

So schreibt Judith Butler über Selbstkonstruktion und die – im ›Normalfall‹ natürlich unbewusste – Rolle des Anderen dabei. Was aber ist das Erzählen unserer beiden großen Ich-Erzähler anderes als Konstruktion von Identität, als das selbstbewusste So-Behaupten der eigenen Geschichte?

Das Ich, das Katniss Everdeen und Kara Shatterhand sich in ihren Geschichten erschaffen, ist ein absolutes, nicht nur aufgrund ihrer (relativen) Heldenüberlegenheit und weil sie stets das letzte Wort haben. Durch die Unmittelbarkeit und Ausschließlichkeit der Katniss'schen Sicht der Dinge und den (all)umfassenden Shatterhand'schen Blick entsteht auch ein absolutes Erzähler-Ich. Dieses wird jedoch durch den Endpunkt der Erzählung in den Dienst eines anderen, eines absoluten Du, gestellt und dadurch legitimiert. Das Ich, das sich in den ›Hunger Games‹ und im May'schen Ich-Text ausspricht, meint das Du immer mit. Die Absolutheit des Erzählens wird dadurch in gewisser Weise mit sich selbst potenziert: Nicht nur gelingt es unseren Ich-Erzählern, das eigene Ich gegen allerhand andere Erzählungen oder sonstige Gefährdungen der eigenen Existenz zu behaupten; sie sind so mit sich selbst identisch, dass sie das ›Andere‹, über das sich Psyche bzw. Selbst laut Butler überhaupt erst formen, in der Erzählung des Ich aufheben können. Und darin, so will mir scheinen, liegt die eigentliche Souveränität und Überlegenheit der außerordentlichen Ich-Helden Kara Shatterhand und Katniss Everdeen.

- 1 Karl May: Gesammelte Reiseerzählungen Bd. XXXIII: Winnetou. 4. Band. Freiburg o. J. [1910], S. 286; Reprint Bamberg 1984.
- 2 Klaus Uhrig: Die Heldenreise. Typologie einer Erzählung. Bayern 2, radio wissen, Sendung vom 26. 2. 2013, Minute 1:24-1:26. Im Internet unter: <http://www.br.de/radio/bayern2/wissen/radiowissen/star-wars-heldenreise100.html> [2. 4. 2015].
- 3 Volker Depkat: Abenteueräume. Die Verschränkung von Amerika- und Orientbildern im Werk Karl Mays. In: Karl May: Brückenbauer zwischen den Kulturen. Hrsg. von Wolfram Pyta. (Kultur und Technik Bd. 17). Stuttgart 2010, S. 109-130 (122).
- 4 Karl May: Gesammelte Reiseerzählungen Bd. XXII: Satan und Ischariot. 3. Band. Freiburg 1897, S. 318; Reprint Bamberg 1983.
- 5 Joseph Campbell: The Hero with a Thousand Faces. New York 1949. Im Deutschen erscheint das Buch seit 1978 unter dem Titel ›Der Heros in tausend Gestalten‹.
- 6 Uhrig, wie Anm. 2, Minute 1:22.
- 7 Ebd., Minute 1:47-1:59.
- 8 Valerie Estelle Frankel: From Girl to Goddess. The Heroine's Journey through Myth and Legend. Jefferson, NC 2010.

- 9 Valerie Estelle Frankel: *The Many Faces of Katniss Everdeen. Exploring the Heroine of the Hunger Games*. Hamden, Conn. 2013, S. 113.
- 10 Englische Literatur wird im Original zitiert und um eine eigene Übersetzung ergänzt.
- 11 Joseph Campbell with Bill Moyers: *The Power of Myth*. Hrsg. von Betty Sue Flowers. New York, NY 1988, S. 123.
- 12 Karl May: *Gesammelte Reiseromane Bd. VII: Winnetou der Rote Gentleman*. 1. Band. Freiburg o. J. [1893], S. 153; Reprint Bamberg 1982.
- 13 Frankel: Katniss, wie Anm. 9, S. 114.
- 14 May: Winnetou I, wie Anm. 12, S. 9.
- 15 Campbell, wie Anm. 5, S. 59ff. Die Phrase bezieht sich auf das vorhergehende Kapitel ›The Call to Adventure‹.
- 16 May: Winnetou I, wie Anm. 12, S. 33f.
- 17 Frankel: Katniss, wie Anm. 9, S. 113.
- 18 Bernd Steinbrink: *Vom Weg nach Dschinnistan. Initiationsmotive im Werk Karl Mays*. In: *Jahrbuch der Karl-May-Gesellschaft (Jb-KMG)* 1984. Husum 1984, S. 231-248 (236).
- 19 Diese Heldenreise kann auch in mehreren Spiralen verlaufen, wie etwa in den ›Star Wars‹- oder ›Iron Man‹-Filmen. In diesem Fall wird der Held mit jedem Reisezyklus reifer und ist besser zum Anführer und Weltenretter geeignet.
- 20 Vgl. Campbell, wie Anm. 5, S. 229ff.
- 21 Johann Wolfgang von Goethe: *Nachlese zu Aristoteles' »Poetik«*. In: Ders.: *Berliner Ausgabe Bd. 18: Kunsttheoretische Schriften und Übersetzungen. Schriften zur Literatur Bd. 2*. Berlin 1972, S. 121-125 (123).
- 22 May: Winnetou I, wie Anm. 12, S. 40.
- 23 Ebd., S. 5.
- 24 Karl May: *Gesammelte Reisererzählungen Bd. XXIX: Im Reiche des silbernen Löwen*. 4. Band. Freiburg o. J. [1903], S. 65ff.; Reprint Bamberg 1984.
- 25 Frankel: Katniss, wie Anm. 9, S. 119.
- 26 Steinbrink, wie Anm. 18, S. 241f.
- 27 May: Winnetou I, wie Anm. 12, S. 127.
- 28 Frankel: Katniss, wie Anm. 9, S. 113.
- 29 Karl May: *Gesammelte Reiseerzählungen Bd. XIX: Old Surehand*. 3. Band. Freiburg o. J. [1896], S. 565f.; Reprint Bamberg 1983.
- 30 May: *Im Reiche des silbernen Löwen IV*, wie Anm. 23, S. 67f.
- 31 Lorna Jowett: *Sex and the Slayer*. Middleton, Conn. 2005, S. 11.
- 32 Frankel: Katniss, wie Anm. 9, S. 1.
- 33 Vgl. ebd., S. 135ff.
- 34 Suzanne Collins: *The Hunger Games*. New York, NY <sup>1-30</sup>2008-12, S. 4f.
- 35 Die hier wie später gebotenen Übersetzungen aus der ›Hunger Games‹-Trilogie stammen von der Autorin des Beitrags. Die Redaktion hat die deutschsprachigen Übertragungen der Trilogie ›Die Tribute von Panem‹ (Hamburg 2009-2011, hier: 2014) von Sylke Hachmeister und Peter Klöss beratend hinzugezogen.
- 36 Collins: *Hunger Games*, wie Anm. 34, S. 314f.
- 37 Suzanne Collins: *Catching Fire*. New York, NY <sup>1-25</sup>2009-12, S. 322.
- 38 Frankel: Katniss, wie Anm. 9, S. 80.
- 39 Vgl. ebd., S. 114ff.
- 40 Collins: *Catching Fire*, wie Anm. 37, S. 117.
- 41 Collins: *Hunger Games*, wie Anm. 34, S. 141f.
- 42 Mary F. Pharr/Leisa A. Clark: *Introduction*. In: *Of Bread, Blood and ›The Hunger Games‹. Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*. Hrsg. von Mary F. Pharr/Leisa A. Clark. Jefferson, NC/London 2012, S. 5-18 (12).
- 43 Collins: *Hunger Games*, wie Anm. 34, S. 40.
- 44 Suzanne Collins: *Mockingjay*. New York, NY <sup>1-22</sup>2010-13, S. 211f.

- 45 Ebd., S. 215.
- 46 Tom Henthorne: *Approaching the >Hunger Games< Trilogy*. Jefferson, NC 2012, S. 55.
- 47 May: *Im Reiche des silbernen Löwen IV*, wie Anm. 24, S. 70.
- 48 Ebd., S. 69f.
- 49 Collins: *Mockingjay*, wie Anm. 44, S. 38.
- 50 Ebd., S. 377.
- 51 Ebd., S. 373.
- 52 Ebd., S. 377.
- 53 May: *Winnetou I*, wie Anm. 12, S. 279.
- 54 Ebd., S. 282.
- 55 Sarah Utterson Murphy: *The Child Soldier and the Self in >Ender's Game< and >The Hunger Games<*. In: Pharr/Clark: *Of Bread*, wie Anm. 42, S. 199-208 (206).
- 56 Collins: *Mockingjay*, wie Anm. 44, S. 387.
- 57 May: *Im Reiche des silbernen Löwen IV*, wie Anm. 24, S. 186.
- 58 Collins: *Mockingjay*, wie Anm. 44, S. 389f.
- 59 May: *Winnetou IV*, wie Anm. 1, S. 339.
- 60 Karl May: *Gesammelte Reiserromane Bd. VI: Der Schut*. Freiburg o. J. [1892], S. 570f.; Reprint Bamberg 1982.
- 61 Hans-Joachim Jürgens: *Männlichkeitskonstruktionen in Karl Mays Reiserzählungen*. In: *Jb-KMG 2003*. Husum 2003, S. 119-139 (123).
- 62 Ebd., S. 124f.
- 63 May: *Im Reiche des silbernen Löwen IV*, wie Anm. 24, S. 68.
- 64 Karl May: *Gesammelte Reiserzählungen Bd. XXX: Und Friede auf Erden!* Freiburg o. J. [1904], S. 490f.; Reprint Bamberg 1984.
- 65 *Hunger Games salute banned by Thai military*. *The Guardian*. London, 3. 6. 2014; im Internet unter: <http://www.theguardian.com/world/2014/jun/03/hunger-games-salute-banned-thailand> [2. 4. 2015].
- 66 Depkat, wie Anm. 3, S. 122.
- 67 May: *Winnetou IV*, wie Anm. 1, S. 428.
- 68 May: *Im Reiche des silbernen Löwen IV*, wie Anm. 24, S. 70f.
- 69 Karl May: *Gesammelte Reiserromane Bd. I: Durch Wüste und Harem*. Freiburg o. J. [1892], S. 630; Reprint Bamberg 1982.
- 70 Karl May: *Gesammelte Reiserzählungen Bd. XXIV: »Weihnacht!«* Freiburg 1897, S. 190f.; Reprint Bamberg 1984.
- 71 Collins: *Hunger Games*, wie Anm. 34, S. 135.
- 72 Collins: *Mockingjay*, wie Anm. 44, S. 387.
- 73 Ebd., S. 379.
- 74 Jennifer Mitchell: *Of Queer Necessity: Panem's Hunger Games as Gender Games*. In: Pharr/Clark: *Of Bread*, wie Anm. 42, S. 128-137 (131).
- 75 Collins: *Hunger Games*, wie Anm. 34, S. 3.
- 76 Ebd., S. 10.
- 77 Collins: *Mockingjay*, wie Anm. 44, S. 350.
- 78 May: *Winnetou I*, wie Anm. 12, S. 418.
- 79 Johanna Bossinade: *Das zweite Geschlecht des Roten. Zur Inszenierung von Androgynität in der >Winnetou<-Trilogie Karl Mays*. In: *Jb-KMG 1986*. Husum 1986, S. 241-267 (246; das Binnenzitat: May: *Winnetou I*, wie Anm. 12, S. 384).
- 80 Karl May: *Gesammelte Reiserzählungen Bd. XXVI: Im Reiche des silbernen Löwen*. 1. Band. Freiburg 1898, S. 1; Reprint Bamberg 1984.
- 81 May: *Im Reiche des silbernen Löwen IV*, wie Anm. 24, S. 70f.
- 82 May: *Winnetou IV*, wie Anm. 1, S. 522.
- 83 May: *Winnetou I*, wie Anm. 12, S. 5f.
- 84 Judith Butler: *Imitation und die Aufsässigkeit der Geschlechtsidentität. Übersetzt von Claudia Brusdeylins*. In: *Queer Denken. Gegen die Ordnung der Sexualität*. (Queer Studies). Hrsg. von Andreas Kraß. Frankfurt a. M. 2003, S. 144-171 (163f.).