

## 5 MimaSch – Mittelalter macht Schule

Valentina Ringelmann, Detlef Goller (Hg.)

# Geschichte von Helden

Beiträge aus dem W-Seminar am E.T.A. Hoffmann-Gymnasium



## 5 MimaSch – Mittelalter macht Schule

# MimaSch – Mittelalter macht Schule

hrsg. vom  
Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters  
der Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Band 5

# Geschichte von Helden

Beiträge aus dem W-Seminar am E.T.A. Hoffmann-Gymnasium

herausgegeben von Valentina Ringelmann und Detlef Goller

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Informationen sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

This work is available as a free online version via the Current Research Information System (FIS; [fis.uni-bamberg.de](http://fis.uni-bamberg.de)) of the University of Bamberg. The work - with the exception of cover, quotations and illustrations - is licensed under the CC-License CC-BY.

Dieses Werk ist als freie Onlineversion über das Forschungsinformationssystem (FIS; [fis.uni-bamberg.de](http://fis.uni-bamberg.de)) der Universität Bamberg erreichbar. Das Werk – ausgenommen Cover, Zitate und Abbildungen – steht unter der CC-Lizenz CC-BY.



Herstellung und Druck: Digital Print Group, Nürnberg  
Umschlaggestaltung: University of Bamberg Press  
Umschlaggrafiken: © Evelyn Sarna

© University of Bamberg Press Bamberg 2021  
<http://www.uni-bamberg.de/ubp>

ISSN: 2199-9724  
ISBN: 978-3-86309-780-6 (Druckausgabe)  
eISBN: 978-3-86309-781-3 (Online-Ausgabe)  
URN: urn:nbn:de:bvb:473-irb-493098  
DOI: <http://dx.doi.org/10.20378/irb-49309>

## Inhalt

DETLEF GOLLER & VALENTINA RINGELMANN  
Einleitung zu diesem Band.....5

ANNETTE GRILLMEIER  
Abriss und Reflexion des Projekts ..... 17

### I. Kinder- und Jugendbuch

ELISABETH ALBRECHT  
Emil Tischbein und Pippi Langstrumpf – zwei konträre Heldenbilder der  
Kinderliteratur im Vergleich.....41

VERENA KRÖNER  
Der Held Krabat und seine Helferfiguren .....69

JULIA WIPPICH  
Michael Endes Momo – Eine Heldin mit besonderer Gabe.....97

LUISE MAAß  
Severus Snape – Der wahre Held in J.K. Rowlings *Harry Potter* Heptalogie?  
..... 115

KATHARINA GERNER  
Helen alias Helena – Antike Helden und Heldinnen neu interpretiert am  
Beispiel von Josephine Angelinis Jugendbuch *Göttlich verdammt*..... 143

### II. Dystopie

LEA KNÖRRLEIN  
Orson Scott Cards Roman *Enders Spiel*: Spiel eines Helden oder  
Antihelden? ..... 173

SOGA THEN  
Katniss Everdeen – Die ambivalente Heldin in Suzanne Collins' *Die Tribute  
von Panem – Tödliche Spiele*..... 195

LEA MÖCKEL

Das Konzept der Heldenreise und die damit verbundene Charakterentwicklung am Beispiel der Heldin Tris aus dem Roman *Die Bestimmung (Teil I)*..... 223

### **III. Comic und Videospiele**

SOFIE SPITZER

Zwei Superhelden, ein Ziel. Batman und Superman: Helden auf Augenhöhe?..... 243

PHILIPP KORN

Ezio Auditore aus *Assassin's Creed*: Rechtfertigung von Gewalt durch den Helden in einem Videospiele..... 263







## Einleitung zu diesem Band

Seit 2013 bemüht sich das Projekt *MimaSch* (= Mittelalter macht Schule) des Lehrstuhls für Deutsche Philologie des Mittelalters der Otto-Friedrich-Universität Bamberg darum, das Thema ‚Mittelhochdeutsche Sprache und Literatur‘ als einen gewinnbringenden Unterrichtsgegenstand für alle daran Beteiligten – Schüler<sup>1</sup>, Lehrer, Studierende, Dozierende und viele mehr – sichtbar zu machen. Hierfür setzt *MimaSch* bereits in der ersten Phase der Lehramtsausbildung an der Universität an. In spezifischen Seminaren erhalten Studierende die Möglichkeit, Unterrichtsentwürfe einschließlich Material zu mittelalterlichen Stoffen und ihren aktuellen Rezeptionszeugnissen zu erstellen, zu diskutieren, zu erproben und zu optimieren. Daraus sind nicht nur zahlreiche studentische Abschluss- und Qualifikationsarbeiten, sondern auch mittlerweile sehr beliebte Lehr- und Lernkonzepte hervorgegangen, die regelmäßig als einzelne Unterrichtssequenzen oder gar als ganze Projektwoche an Schulen national und international immer wieder angefragt werden.

In verschiedenen Publikationen der Reihe *MimaSch* versuchen die Verantwortlichen nicht nur, das Thema wissenschaftlich aufzuarbeiten, sondern insbesondere auch interessierten Lehrkräften für alle Jahrgangsstufen und alle Schularten geeignetes Lehrmaterial zur Verfügung zu stellen. Als eine immer wiederkehrende Herausforderung erweist sich dabei aus verschiedenen Gründen die Arbeit in den Abschlussjahren des Gymnasiums. Immer wieder wird dabei eine nicht vorhandene Abiturrelevanz eines auf mittelalterliche Stoffe und Sprache fokussierten Unterrichts in der gymnasialen Qualifikationsphase als Totschlagargument gegen ein solches Vorgehen behauptet, sowohl von den jeweiligen Lehrkräften als auch von Seiten der Schülerschaft. Der einhellige Konsens von beiden Seiten der am Unterricht Beteiligten scheint, dass in den letzten zwei Schuljahren vor dem Abitur „keine Experimente“ im Unterricht mehr möglich seien. Dabei ist das Thema ‚Mittelalterliche Sprache und

---

<sup>1</sup> Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Text verallgemeinernd das generische Maskulinum verwendet. Diese Formulierungen umfassen gleichermaßen weibliche und männliche Personen.

Literatur‘ unter Beachtung der durch die Bildungsstandards vorgegebenen Orientierung an fachbezogenen Kompetenzen, die im Hinblick auf die Bewältigung von Abituraufgaben besonderen Stellenwert erhalten, gar nicht so experimentell bzw. so weit von den Anforderungen der Abiturprüfungen entfernt, wie von vornherein angenommen wird. Für die Sekundarstufe II liegt in dieser Reihe bereits exemplarisch ein Modell für einen kompetenz- und abiturorientierten Unterricht mit dem Unterrichtsgegenstand ‚Mittelhochdeutsche Sprache und Literatur‘ vor. Der von Detlef Goller und Valentina Ringelmann erstellte Band „Neidharts tanzwütige Mütter und Töchter: Materialien für die Sekundarstufe II“ führt

eine Auseinandersetzung mit den sogenannten ‚Mutter-Tochter-Diologliedern‘ des mittelalterlichen Lieddichters Neidhart [vor]. Damit werden an einem andersartigen Unterrichtsgegenstand (mittelalterliche Literatur) und einem zumindest teilweise vertrauten Inhalt (Generationenkonflikt Mutter-Tochter) verschiedene in den Lehrplänen der Oberstufe geforderte Kompetenzen aufgebaut bzw. gefestigt, die Abiturrelevanz besitzen.<sup>2</sup>

In ihrer Rezension dieser bereits mehrfach in der gymnasialen Oberstufe durchgeführten Unterrichtssequenz hebt Ina Karg die eigene Akzentsetzung im Hinblick auf die kultusministeriell geforderten Kompetenzen hervor:

Erfreulich ist, dass Goller/Ringelmann in ihrer Publikation bzw. für ihr Unterrichtsprojekt zwar auf die kultusministeriellen Vorgaben für das Gymnasium im Fach Deutsch in Bayern rekurrieren, diese aber nicht einfach ‚umsetzen‘, sondern überlegt Akzente setzen; die Vorgaben erwecken gerade durch ihre Vielfalt mitunter den Eindruck von Willkürlichkeit; auch ist die Kompetenzorientierung dort nicht immer einsichtig.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> <http://mimasch.de/unterrichtsmaterialien/reihe-mimasch/band-2/>

<sup>3</sup> Karg, Ina: Rezension zu „Goller, Detlef/ Ringelmann, Valentina (Hg.): Neidharts tanzwütige Mütter und Töchter. Materialien für die Sekundarstufe II (MimaSch 2), Bamberg 2017“, in: ZfdA 148,4 (2019), S. 537-542, hier: S. 539.

Der hier vorliegende Band<sup>4</sup> setzt einerseits bei der bereits geleisteten Arbeit von *MimaSch* an, insbesondere im Hinblick auf eine Arbeit in der gymnasialen Oberstufe, und geht andererseits mindestens einen Schritt darüber hinaus. In Kooperation mit dem E.T.A. Hoffmann Gymnasium Bamberg fand in der Qualifizierungsphase für das Abitur 2016/18 eine besonders intensive Zusammenarbeit zwischen Universität und Schule in Form eines sog. W-Seminars statt. Von beiden Seiten wurden dabei die von der KMK formulierten *Bildungsstandards im Fach Deutsch für die allgemeine Hochschulreife* als handlungsleitende Prämisse angesetzt. Demnach erfahren Schüler

[i]m Deutschunterricht Alterität in vielfältiger Gestalt: in Texten und Sprachformen, die durch historische Distanz bestimmt sind, in Texten der Gegenwart, die offen oder verschlüsselt unterschiedliche kulturelle Perspektiven thematisieren oder durch Verfremdung Identifikation verhindern.<sup>5</sup>

An dieser Stelle soll nicht erneut die Alteritätsthese als Argument dafür herangezogen werden, um den Einsatz mittelhochdeutscher Sprache und Literatur im Unterricht zu legitimieren, da eine solche Alterität im Prinzip für die aller Epochen und Literaturen anzusetzen ist.<sup>6</sup> An dieser Vorgabe der Bildungsstandards wird deutlich, dass das Anliegen des Deutschunterrichts – zunächst ganz textunabhängig – darin bestehen

---

<sup>4</sup> An dieser Stelle bedanken wir uns bei Johanna Grasser, Julius Dünninger und Florian Halt für ihre Unterstützung bei der Fertigstellung des Bandes. Ein ganz herzlicher Dank geht noch an Evelyn Sarna für die bewährte Gestaltung der Titelgrafiken.

<sup>5</sup> Allgemeine Ziele des Faches und fachdidaktische Grundlagen, zitiert nach: [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2012/2012\\_10\\_18-Bildungsstandards-Deutsch-Abi.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_10_18-Bildungsstandards-Deutsch-Abi.pdf).

<sup>6</sup> Deshalb ist die Formulierung eines grundsätzlichen „besser“ oder „schlechter“ bzw. gar „entweder“ hinsichtlich des Einsatzes von Texten aus verschiedenen Epochen für einen kompetenzorientierten Unterricht ungeeignet. Zentral muss immer wieder neu die Frage nach dem im Unterricht zu erwerbenden Kompetenzen gestellt werden. Grundsätzlich hierzu immer noch: Heiser, Ines: Mittelhochdeutsch ist keine Kompetenz – oder doch? Mittelhochdeutsche Literatur und die Bildungsstandards, in: Miedema, Nine/ Sieber, Andrea (Hg.): Zurück zum Mittelalter. Neue Perspektiven für den Deutschunterricht (= Germanistik, Didaktik, Unterricht 10), S. 21-41.

muss, die Kontextualität von literarischen Zeugnissen als eine literaturwissenschaftliche Basiskompetenz<sup>7</sup> auf verschiedenen Anforderungsniveaus einzuüben. Dabei geht es um das Lesen und Interpretieren von Texten unter der Berücksichtigung ihrer spezifischen Entstehungsbedingungen, die unter anderem geprägt sein können von kulturellen, religiösen, gesellschaftlichen und/oder zeitbedingten Spezifika. Diese Erkenntnisse wiederum können von den Schülern zur Interpretation von Figuren, Handlung und des gesamten Textes herangezogen werden. Selbstverständlich müssen diesbezüglich im Unterricht Schwerpunkte gesetzt werden, die unter anderem themenorientiert sein können. Erst in einem nächsten Schritt ist dann zu überlegen, welche Texte sich für dieses übergeordnete Kompetenzziel für das ausgewählte Thema am besten eignen.<sup>8</sup> Mit diesen Vorüberlegungen kann nach einem Mehrwert des jeweiligen Textes gefragt werden. Dieses grob umrissene Vorgehen bei der Auswahl eines Unterrichtsgegenstandes, in diesem Fall eben einer Unterrichtslektüre, hat als konsensual zu gelten. Der Einbezug von mittelalterlicher Literatur in diesen Vorgang scheint allerdings keinesfalls selbstverständlich bzw. sogar abwegig, wie für den Bereich der gymnasialen Oberstufe kurz angedeutet. Daher erscheint der in entsprechenden Publikationen aus dem Bereich der germanistischen Mediävistik immer wieder herausgestellte grundsätzliche Mehrwert der mittelhochdeutschen Sprache und Literatur für einen modernen Deutschunterricht zunächst aus einer defensiveren Position formuliert als dies eigentlich der Fall ist bzw. sein sollte. Die Veröffentlichungen und praxisorientierten Unternehmungen innerhalb der letzten 20 Jahre sind zahlreich und leisten Beträchtliches für den Unterrichtsgegenstand ‚Mittelhochdeutsche Sprache und Literatur‘. Die Diskussion soll an dieser Stelle nicht erneut aufgegriffen werden. Stattdessen sollen grundsätzliche Freiräume, Vorteile und auch Probleme aufgezeigt werden, in denen der Unterrichtsgegenstand ‚Mittelhochdeutsche Sprache und Literatur‘ in einer kooperativen Zusammenarbeit zwischen Schule und Universität themen- und kompetenzorientiert in einem auf

---

<sup>7</sup> Vgl. Formulierung in Anlehnung an Corbineau-Hoffmann, Angelika: Kontextualität. Einführung in eine literaturwissenschaftliche Basiskategorie, Berlin 2017.

<sup>8</sup> Weiterführend dazu Sieber, Andrea: Mittelalterliche Texte und Themen im kompetenzorientierten Deutschunterricht, in: Sehnsuchtsort Mittelalter 40,3 (2016), S. 50-67.

die Allgemeine Hochschulreife vorbereitenden Deutschunterricht der gymnasialen Oberstufe integriert werden kann.

Die Suche nach Freiräumen, in denen Inhalte der germanistischen Mediävistik vermittelt werden können, wird für jedes Bundesland unterschiedliche Ergebnisse liefern. Auch dafür gilt, dass die bereits angesprochene Kompetenzorientierung der Bildungsstandards den Lehrkräften aller Bundesländer mehr Möglichkeiten zugesteht als Beschränkungen auferlegt. Für Bayern eignet sich beispielsweise das sog. W-Seminar (= Wissenschaftspropädeutische Seminar), um in der Sekundarstufe II Themen anzugehen, die „nicht notwendigerweise im Fachlehrplan verankert sind, an denen sich jedoch charakteristische Methoden des Faches erlernen lassen“<sup>9</sup>. Bei der Auswahl eines Rahmenthemas für ein W-Seminar ermöglichen die Vorgaben des ISB (= Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung) den Verantwortlichen ein großes inhaltliches Spektrum:

- Das Rahmenthema muss so weit gefasst sein, dass sich daraus ausreichend viele Themen für die individuellen Seminararbeiten aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickeln lassen.
- Das Rahmenthema muss so eng gefasst sein, dass die Schülerinnen und Schüler bei der Bearbeitung ihrer Themen Möglichkeiten zur Kooperation (z. B. bei der Literaturrecherche) und Diskussion finden und die Ergebnisse in einen Gesamtzusammenhang einordnen können.<sup>10</sup>

Das für das konkrete W-Seminar in der Qualifizierungsphase 2016/18 gewählte Thema ‚Geschichte der Helden – Geschichten von Helden‘ erfüllt aus verschiedenen Gründen diese Vorgaben für ein Rahmenthema besonders gut. In einer zunächst sehr groben und auf die Vorgaben des ISB fokussierten Zusammenfassung lässt sich formulieren, dass zum einen allein schon der Begriff ‚Held‘ beim Wortempfänger ein breites Vorstellungsspektrum mit vielfältigen Assoziationen erzeugt. Zum anderen bie-

---

<sup>9</sup> ISB: <http://www.oberstufenseminare.bayern.de/w-seminar/beraten/organisatorische-planung/>.

<sup>10</sup> Ebd.

ten aber genau diese, oftmals recht naiven, auf der Basis von unreflektierten und gemäß der jeweiligen individuellen Vorerfahrung auf Seiten der Schüler zustande gekommenen Begriffsvorstellungen einen gemeinsamen Ansatzpunkt für Diskussionen am Beginn des Seminars. Diese Vorstellungen werden dann durch die Aneignung eines für den Heldenbegriff spezifischen kultur- und literaturwissenschaftlichen „Handwerkzeugs“ erweitert, um die Schüler dazu zu befähigen, unterschiedliche Heldenfiguren in einen Gesamtkontext einordnen und eigene Fragestellungen entwickeln zu können, auf deren Basis sie schließlich eine eigene wissenschaftsnahe Arbeit anfertigen.

Das Thema bietet darüber hinaus aufgrund der damit aufgerufenen Gattungstradition der sog. Heldendichtung vielfältige Anknüpfungspunkte für einen wissenschaftspropädeutischen Deutschunterricht, der eben nicht nur nebenbei, sondern gezielt epochen- und nationenübergreifende kulturelle Bildung vermittelt. Die Gattung der Heldendichtung ist weltumspannend in allen Kulturkreisen zu finden. Dazu zählen etwa Texte wie Homers *Ilias*, das altfranzösische *Chanson de Roland* oder das persische *Schāhnāme*. Zum mittelhochdeutschen *Rolandslied* liegt in dieser Reihe die Dissertation von Isabell Brähler-Körner vor, in der in der Praxis erprobte fächerübergreifende Unterrichtsentwürfe für verschiedene Jahrgangsstufen vorgestellt werden.<sup>11</sup> Insgesamt überliefern sog. Heldenlieder – lange Zeit in mündlicher Form – Ereignisse und als Heldentaten verehrte Handlungen historischer, sagenhafter Figuren, die für die Entwicklung einer Gemeinschaft (Stamm, Volk, Nation) von großer Bedeutung sind, die dann oftmals durch einen meist schwer fassbaren, aber wohl tatsächlich existierenden einzelnen Dichter in einer poetischen Auseinandersetzung in der schriftlichen Form der Heldendichtung verewigt wurden. Die Träger dieser Gattung sind Helden. Figuren also, die das gewöhnliche Maß durch außergewöhnliche Fähigkeiten wie etwa besondere

---

<sup>11</sup> Brähler-Körner, Isabelle: Heldenkonzeptionen im Rolandslied und der Rezeption in der Kinder- und Jugendliteratur: Entwürfe für einen modernen Deutschunterricht, Bamberg 2019 (= MimaSch 4).

Körperkraft übersteigen.<sup>12</sup> Der Mythenforscher Joseph Campbell destilliert in seiner Arbeit *Der Heros in tausend Gestalten*<sup>13</sup> durch einen Vergleich verschiedener Mythen, Sagen und Märchen zahlreicher Kulturen und Religionen einen heldischen Archetyp heraus und formuliert für diesen das Erzählschema der sog. Heldenreise. Dieses Erzählschema erfährt bis heute in allen Medien eine ungebrochene Rezeption. Auffällig ist dabei eine biographische Tendenz im Erzählen über die Heldenfiguren. Aufgerufen wird stets so etwas wie ein stereotypes Heldeninventar, das sich in vielen verschiedenen Heldendichtungen nachweisen lässt. Dazu zählen beispielsweise die Geburt unter außergewöhnlichen Bedingungen, die gefährdete Jugend, das Bestehen von verschiedenen Abenteuern, die Braut- oder Jenseitsfahrt etc.

Das mittelhochdeutsche *Nibelungenlied*<sup>14</sup> thematisiert, als das älteste vollständig erhaltene mittelhochdeutsche Heldenepos überhaupt, historisch den Untergang des rheinischen Burgunderreichs, der durch römisch-hunnische Truppen um etwa 436 verursacht wurde. Verknüpft wird dieser geschichtliche Kern u.a. mit der historisch schwieriger auszumachen den Siegfried-Sage, für deren Protagonisten bis heute, z.T. recht angestrengt, eine historische Verortung versucht wird: zum Beispiel als merowingischer Kleinkönig oder früher als Hermann der Cherusker<sup>15</sup>. Versuche, dem mittelhochdeutschen *Nibelungenlied* nationale Mythen- und Symbolfiguren unterzulegen, wurden v.a. im 19. Jahrhundert unternommen, um, auch in Anlehnung an andere europäische Nationen, ein identitätsstiftendes Zusammengehörigkeitsgefühl einer Deutschen Nation zu

---

<sup>12</sup> Vgl. Weddige, Hilbert: Einführung in die germanistische Mediävistik, München 2008, S. 213-237.

<sup>13</sup> Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*, Frankfurt am Main 1953.

<sup>14</sup> *Das Nibelungenlied*. Nach der Handschrift B hrsg. v. Ursula Schulze, ins Neuhochdeutsche übersetzt und kommentiert von Siegfried Grosse, Stuttgart 2010.

<sup>15</sup> Vgl. von See, Klaus: *Die Nibelungen – ein Nationalepos?*, in: Heinze, Joachim/ Waldschmidt, Anneliese (Hg.): *Die Nibelungen. Ein deutscher Wahn, ein deutscher Alptraum. Studien und Dokumente zur Rezeption des Nibelungenstoffs im 19. und 20. Jahrhundert*, Frankfurt am Main 1991, S. 43-110.



begründen. Die in dieser Tradition erfolgte Stilisierung des mittelhochdeutschen *Nibelungenliedes* zur „Deutschen Ilias“<sup>16</sup> prägt die Nibelungenrezeption des 19./20. Jahrhunderts und beeinflusst das kulturelle Gedächtnis der Deutschen noch bis in die Gegenwart. Eine solche Konstruktion kulturellen Erbes lässt sich auch heute darin erkennen, dass die Aufnahme der drei Haupthandschriften des *Nibelungenliedes* in das UNESCO-Weltdokumentenerbe im Jahr 2009 u.a. mit seinem Status als nationales Epos begründet wird.<sup>17</sup> Dabei ist bei einer direkten und unreflektierten Merkmalsübertragung weltliterarischer Heldendichtung auf das mittelhochdeutsche *Nibelungenlied* stets zu beachten, dass es sich aufgrund seiner spezifischen Überlieferung und Verschriftlichung um einen hybriden Text handelt.<sup>18</sup> Fragt man dennoch nach typisch heldenepischen Merkmalen des mittelhochdeutschen *Nibelungenliedes*, so sind dies laut Lienert der

Typus des heroischen Kriegerhelden und Vorstellungen von heroischem Ethos (Kampftüchtigkeit und Gewaltbereitschaft, Ehre und Nachruhm); bestimmte Handlungsstrukturen und Erzählmuster, Themen und Motive (wie verräterische Einladung, Rache, Gewalteskation, Untergang) sowie Erzähltechniken (wie Unheilsvorausdeutungen oder Kampfschilderungen).<sup>19</sup>

---

<sup>16</sup> Vgl. zur nationalen und nationalsozialistischen Vereinnahmung des *Nibelungenliedes* als Nationalepos: Heinze, Joachim: *Die Nibelungen. Lied und Sage*, Darmstadt 2005, S. 108-131. Das Zitat findet sich auf S. 109.

<sup>17</sup> Vgl. Brüggem, Elke: *Die Konstruktion kulturellen Erbes. Zur Aufnahme des Nibelungenliedes in das Weltdokumentenerbe der UNESCO*, in: Eikelmann, Manfred/ Friedrich, Udo (Hg.): *Praktiken europäischer Traditionsbildung im Mittelalter. Wissen – Literatur – Mythos*, Berlin 2013, S. 303-323, hier: S. 312f.

<sup>18</sup> Elisabeth Lienert erläutert dazu: „Da die deutschsprachige heroische Überlieferung erst spät und im Kontext höfischer Kultur und Literatur verschriftlicht wird, sind mittelhochdeutsche Heldenepen geprägt durch eine Mischung von Gattungselementen der Heldenepik und des Romans. Aus komparatistischer Perspektive ist mittelhochdeutsche Heldendichtung späte, d.h. durch Einflüsse anderer Gattungen überformte, gattungsmäßig hybride Heldendichtung. [...] Merkmale „germanischer“ oder weltliterarischer Heldendichtung sind allenfalls vorsichtig auf die mittelhochdeutsche Heldenepik zu übertragen.“ (Lienert, Elisabeth: *Mittelhochdeutsche Heldenepik. Eine Einführung*, Berlin 2015 (= *Grundlagen der Germanistik* 58), S. 13).

<sup>19</sup> Lienert, Elisabeth: *Mittelhochdeutsche Heldenepik*, S. 13f.

Joseph Campbell erzielt in seiner bereits erwähnten Studie die Gemeinsamkeiten weltliterarischer Helden(dichtungen) ohne die spezifischen kulturellen, religiösen, gesellschaftlichen und zeitspezifischen Kontexte zu beachten, die jedoch oftmals das Spezifische der jeweiligen Heldenfigur ausmachen. Bei Siegfried ist beispielsweise die doppelte Jugendgeschichte zu nennen, die die Heldenfigur komplex und widersprüchlich in Szene setzt. Für eine Interpretation dieser Widersprüchlichkeit müssen die unterschiedlichen Überlieferungstraditionen mit beachtet werden: mindestens die mündlich-heroische Tradition seit der Völkerwanderungszeit eines Drachentöters im Wald und die schriftlich-höfische Tradition eines vorbildlichen Ritters am Xantener Hof um 1200. Eine Beachtung dieser Kontexte ist nicht nur für die Interpretation des mittelhochdeutschen Textes unabdingbar, sondern hilft auch, die entsprechenden modernen Rezeptionen des Nibelungenstoffes adäquat zu beschreiben und zu interpretieren. Beispielhaft wäre die doch stark heroisch geprägte Darstellung des Siegfrieds in der Verfilmung von Harald Reinl (1967).

An diesem sehr knappen Exkurs über das mittelhochdeutsche *Nibelungenlied* und seine Spezifika, die auch Auswirkungen haben auf die Heldenfigur, sollten zwei Dinge deutlich geworden sein: zum einen, was mit dem Begriff der Kontextualität als literarische Basiskompetenz gemeint ist; zum anderen, warum das mittelhochdeutsche *Nibelungenlied* sich als die geeignete Textauswahl erweist, um mit den Schülern wesentliche Kompetenzen der Rahmenrichtlinien zu erarbeiten. Diese festigen sie dann bei ihrer eigenen, weitgehend selbstständigen Übertragung auf Heldenfiguren anderer Gattungen. Dass danach eine erfolgreiche Anwendung dieser Kompetenzen innerhalb einer entsprechenden Aufgabenstellung im Abitur nicht abwegig erscheint, soll hier zumindest erwähnt werden.

Exemplarisch für den unterrichtlichen Ertrag einer solchen Arbeit mit literarischen Stoffen des Mittelalters kann die immer wieder gestellte Frage nach der geeigneten Bearbeitung der überlieferten Geschichte für den Einsatz im schulischen Unterricht herangezogen werden. Mühlherr und Sahn schlagen für den Unterricht mittelhochdeutsche Textpassagen mit ihren jeweiligen Übersetzungen vor, so dass die Schüler „nicht mit Tex-

ten, die ein imaginiertes Mittelalter signalisieren, sondern [...] mit authentischen, aus dem Mittelalter überlieferten Texten [arbeiten].“<sup>20</sup> Auch wenn es nicht unproblematisch ist, bei edierten Texten vom „authentischen“ Textmaterial zu sprechen, so lässt sich hinter den zweisprachigen Textausgaben, die sowohl einen normalisierten mittelhochdeutschen Text als auch einen neuhochdeutschen Übersetzungsvorschlag bieten, zumindest noch am ehesten ein wie auch immer geartetes ‚Original‘ annehmen. Anders nämlich als in Bearbeitungen oder Nacherzählungen des Nibelungenstoffes bietet der parallel abgedruckte mittelhochdeutsche Text im Unterricht immer wieder Anreize, z.B. auch die älteren Heldenbezeichnungen wie *recke*, *helt* oder *ritter*, die damit jeweils verbundene Semantik und vor allem deren dahinterliegende kulturellen Konzepte zu thematisieren. Ein solches Vorgehen im Sinne eines exemplarischen Lernens wird dann in den einzelnen Projekten auf aktuelle Heldenkonzeptionen in den unterschiedlichsten Medien übertragen. Nicht unerwähnt bleiben soll hier, dass allein die Bandbreite der von den Schülern tatsächlich gewählten Themen auf den Erfolg dieses Vorgehens verweist.

Am Schluss dieser Einleitung soll kurz der Aufbau dieser Publikation umrissen werden. An ihrem Beginn stehen der Abriss und die Reflexion des Projektes der seminarleitenden Lehrkraft Annette Grillmeier. Darin wird aus schulischer Perspektive eindrücklich der Ertrag einer solchen Kooperation zwischen Universität und Schule unter Einbeziehung der vermittelten Kompetenzen dargelegt. Im Anschluss daran werden ausgewählte Schülerarbeiten veröffentlicht, die am Ende der Qualifikationsphase als zugangsberechtigte Arbeit für das Abitur angefertigt wurden. An diesen lässt sich der erbrachte Lernprozess, den die Schüler in einer fast zweijährigen Kursphase zurückgelegt haben, zumindest erahnen.

Beim Lesen dieser Seminararbeiten sollte dennoch nicht in Vergessenheit geraten, dass es sich hierbei um Schülerarbeiten handelt, die zwar im Sinne einer ersten wissenschaftlichen Arbeit angefertigt wurden, die aber eben nicht in allen Punkten einer wissenschaftlichen Arbeit genügen

---

<sup>20</sup> Mühlherr, Anna/ Sahm, Heike: Helden im Mittelalter, in: Sehnsuchtsort Mittelalter 40 (2016), H. 3, S. 18-31, hier: S. 26.

können.<sup>21</sup> Um diesen Status nicht zu verfälschen, wurden für diese Publikation die Arbeiten lediglich im Sinne einer besseren Lesbarkeit und einer Vereinheitlichung vorsichtig überarbeitet, um möglichst nahe am schülerischen Original zu bleiben und dieses nicht im Textüberlieferungsprozess zu verlieren. Eingedenk dessen erscheinen uns aus universitärer, d.h. fachwissenschaftlicher Perspektive die hier präsentierten Leistungen im mehrfachen Wortsinn mehr als bemerkenswert. Zuletzt soll diese Publikation auch als Beispiel dafür gewertet werden, wie eine gelungene Kooperation zwischen Universität und Schule aussehen kann: im konkreten Fall zwischen dem Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters und dem E.T.A. Hoffmann Gymnasium Bamberg. Besonders großer Dank soll an dieser Stelle der seminarleitenden Lehrkraft Annette Grillmeier ausgesprochen werden, ohne deren Einsatz, Entgegenkommen, organisatorisches Können und vor allem fachliches Know-How das Gelingen dieser Kooperation nicht möglich gewesen wäre. Großer Dank gebührt auch dem Schulleiter Herrn Markus Knebel für seine grundsätzliche Offenheit und Unterstützung gegenüber Kooperationen und auch allen beteiligten Schülern, die nicht nur Interesse, sondern auch persönliches Engagement im und außerhalb des Unterrichts zeigten. Nicht zuletzt soll dieser Band auch allen Interessierten ein Ansporn dafür sein, selbst eine solche schulische Heldenreise zu unternehmen.

---

<sup>21</sup> Bei der Korrektur und Bewertung der Seminararbeiten wurden folgende Hinweise des ISB berücksichtigt: <http://www.oberstufenseminare.bayern.de/w-seminar/planen/w-seminar-bewertung-und-leistungserhebungen/w-seminar-bewertung-seminararbeit/>.



## Abriss und Reflexion des Projekts

### Ein Wissenschaftspropädeutisches Seminar des Leitfaches Deutsch

Im Rahmen des wissenschaftspropädeutischen Seminars<sup>1</sup> „Drachentöter, Rebellinnen und Lebensretter – Heldentum in der Literatur“ fand während der Qualifizierungsphase 2016/18 eine Kooperation zwischen dem *E.T.A. Hoffmann Gymnasium Bamberg* und dem *Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters* der Otto-Friedrich-Universität Bamberg statt. Das Seminar diente primär der Heranführung der Schülerinnen und Schüler<sup>2</sup> an das wissenschaftspropädeutische Arbeiten und verfolgte daher zentrale, fächerübergreifende Ziele wie die Förderung der Reflexions-, Anwendungs- und Urteilskompetenz sowie die Stärkung der Selbst- und Sozialkompetenzen der Teilnehmer.<sup>3</sup> Bezogen auf das Leitfach Deutsch entwickelten die Schüler dabei insbesondere abiturrelevante Kernkompetenzen wie das Erschließen und Interpretieren von fiktionalen Texten, das Analysieren von Sachtexten durch die kritische Auseinandersetzung mit Sekundärliteratur, sowie ihre Schreib-, Präsentations- und Medienkompetenz weiter.<sup>4</sup> Im Folgenden soll das Seminar hinsichtlich seiner inhaltlich-methodischen Ausrichtung, seiner Verortung im gymnasialen Lehrplan anhand der verschiedenen Lernbereiche sowie der Zusammenarbeit mit der Universität aus der Lehrerperspektive dargestellt und reflektiert werden.

---

<sup>1</sup> Im Folgenden wird die geläufige Abkürzung „W-Seminar“ verwendet.

<sup>2</sup> Im Folgenden wird für den leichteren Lesefluss durchgehend das generische Maskulinum verwendet.

<sup>3</sup> Vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung: „Wissenschaftspropädeutisches Seminar“. Online abrufbar unter <http://www.oberstufenseminare.bayern.de/w-seminar/>.

<sup>4</sup> Vgl. Lehrplan Deutsch 11: <http://www.isb-gym8-lehrplan.de/content/serv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26539>.

### **Das *Nibelungenlied* als Ausgangsbasis für das Rahmenthema**

Die Auseinandersetzung mit mittelalterlicher Sprache und Literatur spielt im gymnasialen Deutschunterricht trotz einiger curricularer Anknüpfungspunkte, die vor allem die Unterstufe betreffen, eine vergleichsweise geringe Rolle. So sieht der Fachlehrplan Deutsch der 6. Jahrgangsstufe beispielsweise die Thematisierung von Sagen vor<sup>5</sup>, was sich ergänzend zur empfohlenen, antiken Schwerpunktsetzung auch mit mittelalterlichen Stoffen verbinden ließe, in der Praxis jedoch seltener erfolgt. In der 7. Jahrgangsstufe stellt die Begegnung mit mittelalterlicher Sprache und Literatur – parallel zur Thematisierung des Mittelalters im Geschichtsunterricht – zwar einen eigenen Themenkomplex dar,<sup>6</sup> der auch in den Lehrbüchern<sup>7</sup> in recht umfangreicher Form aufgegriffen wird, letztendlich hängt es jedoch von der Interessenslage der jeweiligen Lehrkraft ab, wie intensiv die Thematisierung tatsächlich ausfällt, zumal Schüler in höheren Jahrgangsstufen mit mittelalterlichen Themen im Unterricht obligatorisch kaum noch in Berührung kommen.

Vor diesem Hintergrund stellte das Kooperationsangebot des *Lehrstuhls für Deutsche Philologie des Mittelalters* durch Dr. Detlef Goller und Valentina Ringelmann (M.A.) eine hervorragende Chance dar, Schülern der Qualifizierungsphase durch die Wahl des *Nibelungenlieds* als Ausgangstext des W-Seminars eine Begegnung mit mittelalterlicher Literatur auf wissenschaftspropädeutischem Niveau zu ermöglichen, die einerseits auf Vorwissen aus den vorausgegangenen Jahrgangsstufen baute und andererseits abiturrelevante Kernkompetenzen förderte. Dass mittelalterliche Themen und Stoffe bei Heranwachsenden auf großes Interesse stoßen, zeigte bereits das positive Wahlverhalten seitens der Schüler vor dem ei-

---

<sup>5</sup> Vgl. Lehrplan Deutsch 6: <http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26314>.

<sup>6</sup> Vgl. Lehrplan Deutsch 7, der das „Vertrautwerden mit Stoffen des Mittelalters, auch in jugendgemäßer Bearbeitung“ nennt: <http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26291>.

<sup>7</sup> Vgl. hierzu Kapitel 9 des Cornelsen-Deutschbuches: „Ritter, Falken, Damen, Dichter – Das Mittelalter kennen lernen“. In: *Deutschbuch 7. Sprach- und Lesebuch. Gymnasium Bayern*. Hg. von Wilhelm Matthiessen, Bernd Schurf und Wieland Zirbs. Berlin 2005, S. 185-213.

gentlichen Seminarbeginn: Tatsächlich erreichte das Seminar seine Teilnehmerzahl von 15 Schülern allein auf der Basis der Erst- und Zweitwünsche, was sicherlich auch an der im Konzept als zentral angekündigten Einbindung von universitären Partnern lag. Darüber hinaus war die Aussicht auf die Möglichkeit, selbstgewählte Lieblingshelden aus der modernen Literatur- und Medienwelt im Rahmen der eigenen Abschlussarbeit zu untersuchen, für die Schüler ein großer Anreiz, das Seminar zu wählen.

### **Literaturwissenschaftliche Terminologie und Analyseinstrumentarien**

Einführend setzten sich die Seminarteilnehmer mit dem ihnen durch Literatur und Film unbewusst vertrauten, narrativen Konzept der Heldenreise auseinander, das von dem Mythologen Joseph Campbell<sup>8</sup> erforscht und insbesondere von dem Hollywood-Drehbuchautor Christopher Vogler<sup>9</sup> bekannt gemacht wurde. Zur Veranschaulichung dieser universellen Erzähltypologie wurde u.a. auf die vielfältigen Arbeitsmaterialien und exemplarischen Ausschnitte aus den *Star Wars*-Filmen von George Lucas zurückgegriffen, die auf der Webseite von Bayern2 für den unterrichtlichen Einsatz zur Verfügung gestellt werden<sup>10</sup> und sich ideal für ein selbstgesteuertes Lernen an Stationen eignen. Die Erkenntnis, dass die meisten ihnen bekannten Heldenfiguren die von Campbell ermittelten 12 Stationen verschiedener Prüfungen, Herausforderungen und Probleme durchlaufen und sich mit Hilfe von Mentoren und Hilfsmitteln bewähren, war für die Schüler zugleich erhellend wie nachhaltig prägend, was sich letztendlich auch an der Themenwahl für die Seminararbeiten zeigte.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Joseph Campbell: *Der Heros in tausend Gestalten*. 3. Aufl. Berlin 2016.

<sup>9</sup> Christopher Vogler: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. Frankfurt am Main 2010.

<sup>10</sup> Vgl. Klaus Uhrig: *Die Heldenreise – Typologie einer Erzählung*. BR2-Radiobeitrag vom 15.09.2015 (online abrufbar unter <https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/star-wars-heldenreise100.html>) sowie Simon Demmelhuber: *Typologie einer Erzählung*. Arbeitsmaterialien vom 15.02.2016 (online abrufbar unter <https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/deutsch-und-literatur/heldenreise-mythen-100.html>).

<sup>11</sup> Knapp die Hälfte der Schüler griff auf Campbells bzw. Voglers Modell der Heldenreise zur Untersuchung ihrer Heldenfiguren in den Seminararbeiten zurück.



Nach der allgemeinen Annäherung an die Reflexion von Heldendarstellungen in Literatur und Film beschäftigten sich die Schüler über mehrere Sitzungen hinweg mit der mittelalterlichen Heldenkonzeption am Beispiel des *Nibelungenlieds*. Dazu lasen alle Teilnehmer das Epos als Ganzschrift in der zweisprachigen Textausgabe von Schulze/Grosse<sup>12</sup> sowie ergänzende Auszüge aus der Sekundärliteratur, beispielsweise gattungstheoretische Überlegungen zur germanischen Heldensage<sup>13</sup>, sprachhistorische Erläuterungen zur Etymologie und Bedeutung der Begriffe „Held“, „Heros“ und „Recke“<sup>14</sup> sowie literaturwissenschaftliche Erklärungen der Begriffe „Protagonist“ und „Held“<sup>15</sup>. Auf dieser terminologischen Grundlage sowie auf der Basis von Belegen aus dem Primärtext diskutierten Schüler anschließend die Heldenhaftigkeit Siegfrieds vor dem Hintergrund seiner Exorbitanz, seiner Hilfsmittel sowie seines defizitären Charakters. Ferner glichen sie die Darstellung des jungen Siegfrieds mit den 11 Stationen der Heldenjugend nach Pörksen und Pörksen<sup>16</sup> ab, um ihre jeweiligen Interpretationsansätze schließlich in einem ersten Übungstext festzuhalten, für den sie individuelle Rückmeldung seitens der Seminarleiter erhielten.<sup>17</sup> Der Blick auf die Stilisierung Siegfrieds zum Helden eines mittelalterlichen Epos schärfte bei den Teilnehmern zudem das Bewusstsein für die Bedeutung des Entstehungshintergrunds eines Werkes und die damit verbundenen zeitgenössischen Wertvorstellungen des Verfassers. In einer abrundenden Sitzung zum

---

<sup>12</sup> Vgl. Ursula Schulze und Siegfried Grosse, Siegfried (Hg.): *Das Nibelungenlied: Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch*. Reclams Universal-Bibliothek (Band 18914). Stuttgart 2011.

<sup>13</sup> Vgl. Hilkert Weddige: *Einführung in die germanistische Mediävistik*. München 2008, S. 213-219.

<sup>14</sup> Vgl. DWDS (Das Wortauskunftssystem der deutschen Sprache in Geschichte und Gegenwart). Online abrufbar unter: <https://www.dwds.de/>.

<sup>15</sup> Vgl. Elke Platz-Waury: „Figurenkonstellation“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Bd. 1. Berlin 2007, S. 591-593.

<sup>16</sup> Vgl. Gunhild und Uwe Pörksen: „Die ‚Geburt‘ des Helden in mittelhochdeutschen Epen und epischen Stoffen des Mittelalters“. In: *Euphorion. Zeitschrift für Literaturgeschichte* 74 (1980), S. 257-286. Als weitere Textgrundlage diente: Michael Koch: *Beowulf – Siegfried – Dietrich. Vergleichende Studien zur Darstellung und Charakterisierung des Helden in der germanischen Epik*. Osnabrück 2009, S. 32-42.

<sup>17</sup> Diese frühzeitig gestellte Schreibaufgabe war für die Seminarleiter vor allem zur Einschätzung des Lernstands der Schüler bezüglich ihrer Schreibkompetenzen notwendig.

*Nibelungenlied* wurden schließlich mittels eines Figuren-Wollnetzes die Beziehungen und komplexen Abhängigkeitsverhältnisse der Hauptfiguren interaktiv veranschaulicht und damit noch einmal der Lektüreinhalt sowie mittelalterliche Konzepte wie beispielsweise die Vasallentreue Hagens gegenüber Gunther als Motivationsgrundlage für sein Handeln rekapituliert.<sup>18</sup>

Durch die gemeinsame Besprechung des *Nibelungenlieds* wurde den Schülern aber vor allem auch die Notwendigkeit des Rückgriffs auf geeignete Analyseinstrumentarien und der Verwendung einer präzisen Fachterminologie<sup>19</sup> bei der Auseinandersetzung mit literaturwissenschaftlichen Fragestellungen exemplarisch vor Augen geführt, wodurch eine wichtige Grundlage für das Verfassen der eigenen Arbeiten geschaffen wurde. Sehr hilfreich war in diesem Zusammenhang ein Aufsatz von Hans J. Wulff<sup>20</sup>, worin der Verfasser u.a. die Begriffe „Protagonist“ und „Antagonist“, „Held“ und „Antiheld“ sowie „ambivalent“ und „ambig“ voneinander abgrenzt. Diese Differenzierung, die den Wert dialektischer Ansätze für die Analyse literarischer Heldenfiguren verdeutlichte, wandten die Schüler nicht nur auf das Figurenarsenal des *Nibelungenlieds* an, sondern auch auf die im weiteren Seminarverlauf thematisierten Heldenfiguren: So war beispielsweise die Diskussion über Kriemhilds und Hagens Ambivalenz<sup>21</sup> zugleich inspirierend für die Suche nach den eigenen,

---

<sup>18</sup> Zudem trugen die auf Notizzetteln gesammelten Leseerfahrungen, die reihum aus einem Topf gezogen und kommentiert wurden, zu einer ergiebigen Abschlussdiskussion bei. Übungen dieser Art erschienen besonders im Hinblick auf die Förderung leistungsschwächerer Schüler sinnvoll, da sie eine schülernahe Reflexion des mittelalterlichen Textes ermöglichten.

<sup>19</sup> Vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung zur Anwendungs- und Medienkompetenz im W-Seminar: „Die Schülerinnen und Schüler arbeiten präzise [...] und benutzen die Fachsprache korrekt.“ (<http://www.oberstufenseminare.bayern.de/w-seminar/>).

<sup>20</sup> Vgl. Hans J. Wulff: „Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss“. In: *Weltentwürfe in Literatur und Medien: Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Festschrift für Marianne Wunsch. Hg. von Hans Krahl und Claus-Michel Ort. Kiel 2002, S. 431-448.

<sup>21</sup> Vgl. Petra Riha (2014): „Hagen von Tronje – ein Held in der Maske des Bösen?“. Abrufbar unter [http://www.nibelungenliedgesellschaft.de/03\\_beitrag/riha/fs14\\_riha.html](http://www.nibelungenliedgesellschaft.de/03_beitrag/riha/fs14_riha.html).

ebenso zwiespältigen Untersuchungshelden wie Severus Snape, Batman oder Sebastian Michaelis.

Ogleich die Auseinandersetzung mit der Wulffschen Terminologie, insbesondere mit den Analyseparametern „Liminalität“<sup>22</sup> oder „Feldhaftigkeit“<sup>23</sup>, durchaus eine intellektuelle Herausforderung für viele Seminarteilnehmer darstellte,<sup>24</sup> schuf sie eine objektive Diskussionsgrundlage für den Umgang mit Heldenliteratur. Tatsächlich hatten die Schüler zunächst Schwierigkeiten damit, sich von ihrem Alltagsverständnis zu lösen und dieses klar von literaturwissenschaftlichen Konzepten zu trennen. Wiederholt liefen die Teilnehmer Gefahr, ihre Vorstellungen von sozialen, moralisch integren Alltagshelden unreflektiert auf literarische Figuren zu übertragen. Gerade deshalb erwies sich die Wahl des *Nibelungenlieds*, anhand dessen die mittelalterliche Wertegesellschaft und die darauf basierende Heldenkonzeption exemplarisch veranschaulicht werden konnten, als besonders ergiebiger Ausgangspunkt des Seminars.

### **Vom Rahmenthema zur individuellen Themenfindung**

Nachdem durch das *Nibelungenlied* eine gemeinsame Basis für die Auseinandersetzung mit Heldentum in der Literatur geschaffen worden war, fanden die persönlichen Neigungen und Interessen der Teilnehmer in der Phase der individuellen Themenfindung für die Seminararbeiten verstärkt Berücksichtigung. Die Annäherung an das eigene Thema war jedoch ein durchaus komplexer Prozess, der auch einige Irrwege und Enttäuschungen beinhaltete, insofern als die Schüler erst einmal ein Bewusstsein für die Sinnhaftigkeit und Machbarkeit bestimmter Fragestellungen entwickeln mussten. So neigten einige Seminarteilnehmer trotz erfolgter Sensibilisierung bei ihrer eigenen Helden-Suche weiterhin dazu, an ihren Alltagshelden-Vorstellungen festzuhalten und diese auf

---

<sup>22</sup> Wulff 2002, S. 436f.

<sup>23</sup> Ebd., S. 444f.

<sup>24</sup> Darüber hinaus diente die intensive Auseinandersetzung insbesondere mit diesem Aufsatz der Förderung der Studierfähigkeit der Seminarteilnehmer im Sinne des Lehrplans Deutsch 12: „Die Schüler üben und vertiefen Strategien zum Lesen und Verstehen gedanklich anspruchsvoller und wissenschaftlicher Texte und werden so auf die Anforderungen des Studiums vorbereitet“ (<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26540>).

fiktive Heldenfiguren in recht subjektiver Form zu übertragen. Ferner bestand zunächst eine gewisse Präferenz für die Auseinandersetzung mit Helden des Widerstands gegen den Nationalsozialismus wie Graf von Stauffenberg oder Sophie Scholl, was jedoch eine literaturwissenschaftliche Arbeit im Fach Deutsch – abgesehen von einer Analyse der Inszenierung dieser historischen Helden in Literatur und Film – nur schwer möglich gemacht hätte.

Zur Unterstützung der individuellen Themenfindung erfolgte im Anschluss an die Besprechung des *Nibelungenlieds* ein „Crash-Kurs“ zur antiken Heldenkonzeption. Dazu erhielten die Schüler den Auftrag, auf der Basis einer zusammenfassenden Textgrundlage<sup>25</sup> ein Profil des antiken Helden Äneas zu erstellen und dieses mit der Heldendarstellung Siegfrieds zu vergleichen. Ferner wurde ausgehend von der Helena-Figur als *Femme fatale* über geschlechtsspezifische Heldendarstellungen diskutiert, was einige Schüler motivierte, sich im Rahmen ihrer Arbeiten mit Interpretationsansätzen der Gender Studies zu beschäftigen.

Um die Untersuchungsschwerpunkte in den Seminararbeiten auf möglichst unterschiedliche Textgattungen auszuweiten,<sup>26</sup> fanden in den gemeinsamen Sitzungen auch exemplarische Analysen von Filmszenen und Comicpanels statt. Hierbei wurden insbesondere genretypische Erschließungs- und Interpretationsmethoden unter Berücksichtigung von film- oder comicsprachlichen Mitteln thematisiert. So wurde beispielsweise anhand von Beobachtungsaufträgen zu einer Filmszene aus *Spider-Man 2* (2004)<sup>27</sup> erarbeitet, welchen Einfluss Kostüme, Kamera, Schnitt, Ton sowie Licht und Farbe auf die Inszenierung einer Filmfigur haben, um daraus Interpretationsansätze zu Spidermans Heldendarstellung ab-

---

<sup>25</sup> Textgrundlage war ein adaptierter Auszug aus Gustav Schwab: *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums*. Bindlach 2003.

<sup>26</sup> Im Sinne des neuen Lehrplans lag dem Seminar ein erweiterter Textbegriff zugrunde, der auch mediale Textformen als Untersuchungsgegenstand umfasste.

<sup>27</sup> Filmszene aus *Spider-Man 2* (2004, Regie: Sam Raimi). Online abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=yRhRZB-nqOU>.

zuleiten. Ferner erhielten die Schüler nach einer Einführung in die Analyse von Comic-Sprache<sup>28</sup> den Auftrag, Harvey Dent alias Two Face – einen Superhelden mit Doppelidentität – hinsichtlich seiner Heldenhaftigkeit bzw. seines Schurkendaseins anhand von ausgewählten Panels aus dem Comic *Batman: Das lange Halloween*<sup>29</sup> zu untersuchen und die daraus gewonnenen Erkenntnisse schriftlich darzulegen.

Inspiziert durch diese Beispiele mündete die Themenfindungsphase schließlich in eine vielfältige Schwerpunktwahl: So wurden neben klassischen Kinderbuchhelden (Pippi Langstrumpf, Nils Holgersson, Emil, Krabat) und antiken bzw. historisch-mythischen Helden (Odysseus, Achill, Helena, William Wallace, Robin Hood) auch Comic- und Manga-Helden (Batman, Superman, Sebastian Michaelis/ *Black Butler*), PC-Spielhelden (Ezio Auditore/ *Assassin's Creed*) und vor allem auch Figuren der modernen Fantasy-Literatur (Severus Snape/ *Harry Potter*, Katniss Everdeen/ *Tribute von Panem*, Tris/ *Die Bestimmung*, Ender/ *Enders Spiel*) hinsichtlich ihrer Heldenkonzeption untersucht.

### **Recherchieren und bibliographieren, Medien nutzen und reflektieren**

Nachdem die Wunschthemen in Form von zunächst noch allgemein formulierten Arbeitstiteln am Ende des ersten Ausbildungsabschnitts fixiert worden waren, recherchierten die Seminarteilnehmer über verschiedene Informationsquellen geeignete Sekundärliteratur, um eine erste Bestandsaufnahme bezüglich der jeweiligen Quellenlage vorzunehmen. Eine allgemeine, fachbereichsunabhängige Einweisung in die Universitätsbibliothek Bamberg hatten die Schüler bereits in der 10. Jahrgangsstufe erhalten. Zu Beginn von 11/2 hatten sie im Rahmen des von den Oberstufenkoordinatoren organisierten Projekts „Student für einen Tag“ erneut Gelegenheit, unter Anleitung von Fachpersonal die verschiedenen Recherchemöglichkeiten der Universitätsbibliothek – nun jedoch spezifisch auf das Seminarrahmenthema bezogen – kennen zu lernen, um das

---

<sup>28</sup> Dazu empfiehlt sich die Verwendung eines Glossars auf der Basis von Dieter Wrobel: „Graphic Novels“. In: *Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht*. H. 252 (2015), S. 4-15.

<sup>29</sup> Vgl. Jeph Loeb/ Tim Sale: *Batman: Das lange Halloween*. Neuaufgabe. Stuttgart 2010.

Bibliotheksangebot anschließend selbständig und zielgerichtet nutzen zu können. Auch in dieser Phase erwies sich die Kooperation mit dem Lehrstuhl als vorteilhaft, da den Schülern bestimmte, themenrelevante Rechercheoptionen in der lokalen Universitätsbibliothek sowie hilfreiche Online-Datenbanken<sup>30</sup> gezielt empfohlen werden konnten.

Die ersten Rechercheergebnisse mündeten in eine Auswahlbibliographie als verpflichtender Leistungsnachweis für 11/2, die jedem Seminarteilnehmer die Quellenlage zum Wunschthema vergegenwärtigte und eine Präzisierung der Arbeitstitel-Formulierung zuließ. Im weiteren Verlauf ergänzten die Schüler ihre Literaturverzeichnisse nicht nur um zusätzliche Quellen, sondern schulten vor allem auch ihre Urteilskompetenz, indem sie die Qualität wissenschaftlicher Fremdaussagen im Hinblick auf deren Plausibilität sowie Verwertbarkeit für ihre eigenen Untersuchungsschwerpunkte und Thesenbildungen kritisch prüften.<sup>31</sup> Im Rahmen der allgemeinen Medienerziehung wurden die Seminarteilnehmer darüber hinaus wiederholt für den reflektierten Umgang mit Internetquellen sensibilisiert und dazu angehalten, das Netz nicht als ausschließliche Recherchemöglichkeit zu betrachten, um den Ansprüchen an eine fundierte Arbeit gerecht zu werden.

Organisatorisch erfolgte mit Beginn des Ausbildungsabschnitts 11/2 ein Wechselspiel von Plenumsitzungen und Beratungsterminen, um einerseits den Austausch im Seminar weiterhin zu gewährleisten und andererseits den individuellen Schreibprozess zu begleiten.

### **Sich mit Literatur und Sachtexten auseinandersetzen, Hypothesen bilden**

Abgesehen von der fortgeführten, individuellen Recherche standen die Sichtung und Auswertung von Primär- und Sekundärliteratur für die eigene Hypothesenbildung bezüglich der selbst gewählten Heldenfigur(en) im Zentrum von 11/2. Dabei vertieften die Schüler ihre grundlegenden

---

<sup>30</sup> Ein Beispiel ist die *Mittelhochdeutsche Begriffsdatenbank*, online abrufbar unter <http://mhdadb.sbg.ac.at>.

<sup>31</sup> Vgl. dazu den Lehrplan Deutsch 11, worin das „Bewerten der Qualität von Informationen“ im Lernbereich „Medien nutzen und reflektieren“ als Kompetenz explizit gefordert wird (<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/content/serv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26539>).

Kompetenzen des Erschließens, Interpretierens und Argumentierens, indem sie unter Einbezug der in 11/1 vermittelten Analyseinstrumentarien geeignete Hypothesen aus ihren Primärtext(en) entwickelten und begründet darlegten.<sup>32</sup> Folglich war die Anforderung an die Seminararbeit nicht eine rein inhaltliche Informationswiedergabe nach erfolgtem Exzerpieren oder eine einfache Übertragung der im Plenum erarbeiteten Untersuchungsaspekte, sondern die selbständige Entwicklung eines begründeten Standpunkts auf der Grundlage des Primärtextes bzw. die Hinterfragung von Erkenntnissen aus der Sekundärliteratur im Sinne der angestrebten Urteils- und Reflexionskompetenz.<sup>33</sup> Um diesen Ansprüchen gerecht zu werden, wählten einige Schüler eine vergleichend-kontrastive Vorgehensweise (z.B. Pippi versus Emil, Batman versus Superman, Odysseus versus Achill), die auf Grundwissen bezüglich der Figurencharakterisierung<sup>34</sup> baute, oder stellten den Heldenstatus ihrer Figuren zunächst in Frage, um auf der Basis von Textbelegen aus der Primär- und Sekundärliteratur abschließend zu einer differenzierten Sichtweise zu gelangen.<sup>35</sup> Auch die Anwendbarkeit theoretischer Modelle, wie beispielsweise der Heldenreise, auf die gewählten Figuren wurde in mehreren Arbeiten kritisch diskutiert und am Primärtext entweder belegt oder widerlegt. Vor diesem Hintergrund erfüllte das Seminar neben der Schulung der für die Abschlussarbeit erforderlichen Fertigkeiten folglich auch eine

---

<sup>32</sup> Vgl. dazu den Lehrplan Deutsch 12: „Erschließende und argumentative Formen des Schreibens stellen für die Schüler sicher beherrschte Mittel dar, ein eigenes, durchdachtes Verständnis von literarischen Texten und Sachtexten zu formulieren und mitzuteilen sowie Thesen und Positionen abwägend und wirksam darzulegen.“ (<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26540>).

<sup>33</sup> Vgl. Lehrplan Deutsch 11, der ein „selbständiges Entwickeln und Anwenden von Untersuchungsaspekten“ bei der Auseinandersetzung mit Literatur und Sachtexten fordert: <http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26539>.

<sup>34</sup> Vgl. „Charakterisieren literarischer Figuren“ als zu erwerbende Kompetenz im Lehrplan Deutsch 10: <http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26211>.

<sup>35</sup> Inwiefern einer literarischen Figur der Heldenstatus durch eine Öffentlichkeit zugewiesen wird oder die Figur auch ambivalente, antiheldenhafte Züge aufweist, waren zentrale Fragen vieler Arbeiten.

zentrale Funktion im Hinblick auf die Formate in der schriftlichen Abiturprüfung Deutsch, insofern als das Interpretieren literarischer Texte (*Formate I-III*) in allen Seminararbeiten intensiv praktiziert wurde. Aber auch dem materialgestützten Verfassen informierender (*Format IV*) und argumentierender Texte (*Format V*) wurde durch die Sichtung, Auswertung und Zusammenfassung verschiedener Sachtexte gezielt Rechnung getragen, da die Schüler zur Entwicklung ihrer eigenen Argumentation zunächst Fremdpositionen aus der Sekundärliteratur zusammenfassend wiedergaben, um sich diesen entweder anzuschließen oder um ihnen zu widersprechen.<sup>36</sup> Nicht zuletzt erweiterte die aktive Auseinandersetzung mit diversen Heldenfiguren und ihren Entwicklungen den literarischen Horizont der Schüler bezüglich ihres Korpus an Vergleichstexten für die Teilaufgabe b der *Formate I-III*.<sup>37</sup>

### **Wissenschaftlich schreiben und zitieren**

Das Verfassen der Hausarbeit als Endprodukt der eineinhalbjährigen W-Seminarphase stellte für die meisten Schüler eine Herausforderung bezüglich der Entwicklung ihrer Schreibfertigkeiten dar. Nicht nur der erwartete Textumfang (10-15 Seiten), sondern insbesondere die kohärente Darstellung eines komplexen Sachverhalts, der ein planvolles, schrittweises Vorgehen sowie eine regelmäßige Reflexion und wiederholte Überarbeitung der eigenen Textproduktion im Sinne des rekursiven Schreibens<sup>38</sup> erforderte, waren für die Schüler Neuland, wenngleich dem pro-

---

<sup>36</sup> Vgl. Hinweise zur bayerischen Abiturprüfung im Fach Deutsch. Abrufbar unter <https://www.isb.bayern.de/gymnasium/uebersicht/hinweise-abiturpruefung-deutsch>.

<sup>37</sup> So lautet die Teilaufgabe b der *Formate I-III* häufig: „Zeigen Sie ausgehend von Ihren Ergebnissen vergleichend auf, wie das Thema „X“ in einem anderen literarischen Text gestaltet wird!“ ([https://www.isb.bayern.de/download/20083/aufgabenbeispiele\\_deutschabitur\\_stand\\_august\\_2017.pdf](https://www.isb.bayern.de/download/20083/aufgabenbeispiele_deutschabitur_stand_august_2017.pdf)).

<sup>38</sup> Dieser Begriff unterstreicht, dass die Phasen des Entwerfens, Formulierens und Überarbeitens beim Schreiben nicht linear aufeinander folgen, sondern rekursiv sind. Vgl. Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München (Hg.): *Neues Schreiben. Kompetenzorientierte Schreibformen im Deutschunterricht. Eine Handreichung für das Gymnasium*. Bd 1. München 2009, S. 16.



zessorientierten, konzeptionellen Schreiben im Deutschunterricht bereits ab der 5. Jahrgangsstufe in sukzessiver Steigerung Rechnung getragen wird.<sup>39</sup>

Abgesehen von einer sinnvollen Arbeitsorganisation und dem Umgang mit Schreibblockaden bestand für die meisten Schüler die Hauptschwierigkeit während des Entstehungsprozesses der Seminararbeiten jedoch darin, ihre emotionale Perspektive auf Texte abzulegen und diese in eine wissenschaftliche Herangehensweise zu transformieren,<sup>40</sup> die einen entsprechend objektiven Schreibstil erforderte. Gerade, weil die Schüler ihre Lieblingshelden (teilweise Identifikationsfiguren aus der Kindheit) untersuchen durften, war es für sie nicht immer leicht, eine emotionale Distanz zu den Figuren zu entwickeln und sie mit einer literaturwissenschaftlichen Lupe zu betrachten, d.h. beispielsweise an Textbelegen zu begründen, weshalb Pippi Langstrumpf eine durchaus ambivalente Heldin ist. Hierin lag jedoch auch der größte Lerneffekt im Hinblick auf die wissenschaftspropädeutische Ausrichtung des Seminars, was folgender Schülerkommentar aus der Evaluation zum Ausdruck bringt: „Ich kann nun Filme nicht mehr ohne die analytische Helden-Brille sehen.“<sup>41</sup>

Die Auseinandersetzung mit den formalen Anforderungen an die Seminararbeit war für viele Schüler eine weitere Herausforderung beim wissenschaftlichen Schreiben. So galt es im Seminar nicht nur, die aus den Vorjahren erworbenen Grundfertigkeiten hinsichtlich des Erschließens von Texten bei der Auswertung von Primär- und Sekundärliteratur zu verfeinern, sondern vor allem auch den korrekten Umgang mit wissenschaftlichen Fremdaussagen zu trainieren. Sowohl das Paraphrasieren als auch das direkte Zitieren wurden zunächst in Form von kleineren Schreibaufgaben zum *Nibelungenlied* eingeübt und durch die gemeinsame Besprechung exemplarischer Textauszüge aus den entstehenden

---

<sup>39</sup> Vgl. ebd., S. 33.

<sup>40</sup> Vgl. die zentrale Schulung der Reflexions- und Urteilskompetenz im W-Seminar: „Die Schülerinnen und Schüler nehmen eine fachliche Perspektive ein und unterscheiden wissenschaftliche Argumente von Meinungen und Behauptungen“ (<http://www.oberstufenseminare.bayern.de/w-seminar/>).

<sup>41</sup> Vgl. Auswertung der seminarinternen Evaluation am Ende von 12/1.

Arbeiten weiter vertieft, sodass den Schülern auch die inhaltliche Integration (Dreischnitt aus Hinleitung, Zitat und Deutung) und syntaktisch korrekte Einbettung von komplexeren Zitaten in den eigenen Textfluss zunehmend gelang. Weitere formale Aspekte bei der Erstellung der Hausarbeit betrafen die korrekte Verwendung von Fußnoten sowie die Gestaltung des Inhalts- und Literaturverzeichnisses als auch des Anhangs, was in mehreren Sitzungen anhand gezielter Übungen auf der Basis des von der Schule bereitgestellten Lehrwerkes erfolgte.<sup>42</sup> Auch hierbei konnte auf Vorwissen aus früheren Jahrgangsstufen zurückgegriffen werden, insofern als mehr oder weniger formalisierte Schreibpläne zur Konzeption von Texten im Deutschunterricht regelmäßig gefordert werden, beispielsweise in Form von einfachen Gliederungen beim schriftlichen Argumentieren.<sup>43</sup>

### **Rhetorisch überzeugend argumentieren und mediengestützt präsentieren**

Das W-Seminar trug des Weiteren zur vertieften Ausbildung rhetorischer Fähigkeiten<sup>44</sup> bei, insofern als von den Teilnehmern in den Sitzungen erwartet wurde, sich mit diversen Beiträgen aktiv in das Unterrichtsgespräch einzubringen und literaturwissenschaftliche Ansätze mündlich darzulegen sowie hinsichtlich ihrer Verwendbarkeit für die Untersuchung verschiedener Heldendarstellungen kritisch zu hinterfragen.<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Michael Schuster/ Marc Hupfer/ Steffen Fritsche: *Das W-Seminar. Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten*. Bamberg 2015.

<sup>43</sup> Wenngleich formalisierten Gliederungen gemäß LehrplanPLUS im regulären Deutschunterricht künftig ein geringerer Stellenwert beigemessen wird, sind Grundfertigkeiten des Gliederns für ein inhaltlich-aussagekräftig sowie sprachlich-prägnant formuliertes Inhaltsverzeichnis in der W-Seminararbeit im Hinblick auf die Studierfähigkeit unabdingbar.

<sup>44</sup> Vgl. Lehrplan Deutsch 11: „[Die Schüler] steigern ihre Kommunikationsfähigkeit und Sprachkompetenz im Rahmen der gezielten und systematischen Schulung ihrer rhetorischen Fertigkeiten.“ (<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26539>).

<sup>45</sup> Vgl. Lehrplan Deutsch 11: „Die Schüler bilden ihre Fähigkeiten, sich situations- und adressatengerecht mitzuteilen, weiter aus. Bei verschiedenen, praxisbezogenen Sprechanschlüssen schulen sie ihre rhetorischen Fertigkeiten gezielt und systematisch, sie kommunizieren reflektiert miteinander und stellen Arbeitsergebnisse wirkungsvoll und methodenbewusst vor.“ (<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26539>).

Beispielsweise bedeutete dies für die Schüler, rhetorisch überzeugend zu diskutieren, welche Parameter für bestimmte Textgattungen besonders geeignet erscheinen (z.B. „Topos von der Korrelation von äußerer und innerer Schönheit“<sup>46</sup> für die Untersuchung von Comic-Superhelden), oder begründet zu erläutern, weshalb bestimmte Ansätze auf gewisse Heldenfiguren nur bedingt anwendbar sind (z.B. ein modernes Antihelden-Verständnis auf eine Figur wie Hagen, dessen Agieren nicht zuletzt durch den mittelalterlichen Werterahmen begründet ist).

In den Sitzungen der ersten beiden Halbjahre stellten die Schüler zudem in regelmäßigen Abständen Zwischenergebnisse aus ihren Arbeiten vor, beispielsweise in Form von Auswahlbibliographien, Gliederungsentwürfen und Kapitelauszügen, die jeweils im Plenum diskutiert wurden und als Halbjahresleistungen in die Notenbildung einfließen. Im Anschluss an die Abgabe der Seminararbeiten erfolgten schließlich die bewerteten Abschlusspräsentationen, im Rahmen derer sowohl die Genese der eigenen Arbeit als auch Leitfragen, wesentliche Ergebnisse und Schwierigkeiten zusammenfassend wiedergegeben wurden.<sup>47</sup> In sämtlichen Präsentationssituationen trainierten jedoch nicht nur die jeweiligen Referenten ihre rhetorischen, argumentativen Fähigkeiten, sondern auch die Zuhörer, die zur gezielten Entwicklung einer universitären Feedbackkultur angehalten waren, ihren Mitschülern konstruktive Rückmeldungen zu geben. Dies war ein wichtiger Lernprozess, da viele Seminarteilnehmer erst ihre Bedenken überwinden mussten, durch kritische Nachfragen während der Feedbackrunde den Referenten womöglich zu schaden. Zudem machte die abschließende Präsentationssitzung an der Universität die Schüler mit bestimmten Gepflogenheiten der universitären Feedbackkultur vertraut, wie beispielsweise mit dem Bedanken für den Vortrag vor der eigentlichen Rückmeldung an den Referenten.

---

<sup>46</sup> Vgl. dazu Barbara Haupt: „Der schöne Körper in der höfischen Epik“. In: *Körperinszenierungen in mittelalterlicher Literatur*. Hg. von Klaus Ridder und Otto Langer. Berlin 2001, S. 49-73.

<sup>47</sup> Zugleich boten die Abschlusspräsentationen den Rahmen für klärende Nachfragen seitens der Seminarleitung und für die Überprüfung der eigenständigen Anfertigung der Arbeiten.

Nicht zuletzt förderte das W-Seminar auch in hohem Maße die Medienkompetenz der Schüler. Diese Zielsetzung bezog sich nicht nur auf die sinnvolle Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologie während der Recherchephase und die Verwendung von Textverarbeitungsprogrammen während des Schreibprozesses,<sup>48</sup> sondern auch auf das Präsentieren im Plenum: So wurde von allen Seminarteilnehmern erwartet, ihre Arbeitsergebnisse im Rahmen der Abschlusspräsentation mit Hilfe von Präsentationsprogrammen und elektronischen Medien zielgerichtet und effektiv vorzustellen.<sup>49</sup>

### **Abschlussreflexion zum Mehrwert der Kooperation**

Auf den ersten Blick mag eine Kooperation mit externen Partnern für eine schulische Lehrkraft organisatorisch aufwendiger erscheinen als die ganz eigenständige Leitung eines Seminars, da sie ein höheres Maß an Flexibilität sowie mehr Abstimmungen erfordert. Der erhöhte Zeitaufwand bezüglich der Kommunikation zwischen den Sitzungsterminen wurde jedoch relativiert durch diverse Formen von Team Teaching, welche die gemeinsam konzipierten Sitzungen regelmäßig prägten und die eine inhaltliche Bereicherung für beide Seiten darstellten, da der Einblick in die jeweilige Didaktik und Methodik der beteiligten Seminarleiter einen Blick über den schulischen bzw. universitären Tellerrand ermöglichte. Obgleich einzelne Sitzungen, in denen beispielsweise primär formale Aspekte wissenschaftlichen Schreibens thematisiert und eingeübt wurden, allein von der schulischen Lehrkraft gestaltet wurden, waren beim Großteil der Treffen jeweils mindestens zwei Seminarleiter vertreten, was eine nicht unerhebliche Entlastung für die schulische Lehrkraft bedeutete. Zudem war insbesondere die stets verlässliche, literaturwissenschaftliche Expertise der externen Partner ein enormer Vorteil, da das erste Halbjahr maßgeblich auf den Umgang mit Sekundärliteratur baute,

---

<sup>48</sup> Vgl. Lehrplan Deutsch 11: <http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26539>.

<sup>49</sup> Vgl. Medienkompetenz im W-Seminar: <http://www.oberstufenseminare.bayern.de/w-seminar/>.

mit der am kooperierenden Lehrstuhl bereits positive Erfahrungen gesammelt worden war, sodass die Textgrundlagen allenfalls hinsichtlich ihres Schwierigkeitsgrades für die Schülergruppe durch die schulische Kooperationslehrkraft geprüft und gegebenenfalls im Sinne der didaktischen Reduktion vorentlastet werden mussten.

Insbesondere für die Schüler war die Einbindung der beiden universitären Partner während aller Seminarphasen vorteilhaft: In den Input-Sitzungen, in denen die Auseinandersetzung mit literaturwissenschaftlichen Konzepten und Analyseinstrumentarien sowie die Schulung der wissenschaftlichen Schreibfertigkeit im Fokus des Interesses standen, konnte nicht nur die inhaltliche Diskussion durch die universitäre Expertise angereichert werden, sondern die Schüler gewannen durch die Anwesenheit von außerschulischen Lehrkräften auch einen wertvollen Einblick in eine studiennahe Gesprächskultur, die sich in einer wissenschaftlicheren Art von Fragestellung sowie anderen Umgangsformen widerspiegelte.<sup>50</sup> Aber auch während der Phase individueller Beratungsgespräche sowie bei Präsentationen war die Präsenz mehrerer Seminarleiter gewinnbringend: So konnte Feedback stets von mehreren Seiten erfolgen und die Themenfindung weit vielseitiger angeregt werden als dies bei einer einzelnen Lehrkraft der Fall gewesen wäre. Ferner konnten Schreibaufgaben von verschiedenen Personen korrigiert werden, wodurch die Seminarteilnehmer Erfahrungen mit der universitären Feedbacksprache sammelten. Nicht zuletzt konnte der gesamte Arbeitsprozess in Form von Gesprächen mit mehreren Beratern begleitet werden, was viele Schüler auch durch Mailkontakte außerhalb der Sitzungen gerne in Anspruch nahmen.

Zusammenfassend bleibt hervorzuheben, dass die Kooperation mit dem Lehrstuhl gerade für die wissenschaftspropädeutische Ausrichtung des Seminars ein besonderer Gewinn war. Die Diskussion von anspruchsvollem Textmaterial, dessen Auswahl größtenteils durch die externen Partner erfolgte, vermittelte den Schülern einen realistischen Eindruck von

---

<sup>50</sup> Auch wenn sich die Schüler nach einigen Wochen des Sitzens für die Rückkehr zur persönlichen Anredeform aussprachen, war dies für sie eine interessante Erfahrung, die sie im schulischen Kontext selten machen.

dem, was sie im Studium erwartet, und förderte dadurch ihre Studierfähigkeit in besonderem Maße. Schließlich ermöglichten Herr Goller und Frau Ringelmann weitere Kontakte zu außerschulischen Partnern und Lernorten<sup>51</sup>, wodurch die Seminarteilnehmer zusätzliche Eindrücke vom universitären Diskurs gewannen. Höhepunkte waren zum einen die zweitägige Exkursion an die Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, wo die Schüler am Ende von 11/2 die einmalige Gelegenheit erhielten, Zwischenergebnisse aus ihren Arbeiten vorzustellen und in Workshops mit Mitarbeitern des *Sonderforschungsbereiches „Helden, Heroisierungen und Heroismen“ (SFB 948)*<sup>52</sup> zu diskutieren, zum anderen die Abschlusspräsentationen von Ergebnissen aus zwei ausgewählten Seminararbeiten vor einem Doktorandenpublikum an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg am Ende von 12/1. Diese Einblicke in die universitäre Diskussions- und Feedbackkultur verbuchten die Schüler auch bei der Evaluation<sup>53</sup> als besonders wertvoll im Hinblick auf ihre Studierfähigkeit, da ihnen der direkte Austausch die einen oder anderen Berührungspunkte mit dem Universitätsbetrieb nahm.

Nicht zuletzt war das Angebot der hier erfolgten Veröffentlichung besonders gelungener Arbeiten für die Schüler ein zusätzlicher Ansporn während des Schreibprozesses, der allein der Kooperation geschuldet ist. Für diese Chance und für die in jeder Hinsicht bereichernde Zusammenarbeit während der gemeinsamen Seminarphase gebührt allen beteiligten Vertretern des *Lehrstuhls für Deutsche Philologie des Mittelalters* großer Dank.

---

<sup>51</sup> Vgl. Leitfaden „Die Seminare in der gymnasialen Oberstufe“. Hg. vom Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB). 2. Aufl. München 2008, S. 12-32 (online abrufbar unter [https://www.isb.bayern.de/download/1581/isb\\_seminare\\_komplett\\_2-aufl.pdf](https://www.isb.bayern.de/download/1581/isb_seminare_komplett_2-aufl.pdf)).

<sup>52</sup> In 15 Teilprojekten forschen mehr als 40 WissenschaftlerInnen seit Juli 2012 in der mittlerweile zweiten Förderphase zum Thema „Helden, Heroisierungen und Heroismen. Transformationen und Konjunkturen von der Antike bis zur Moderne“ und laden regelmäßig Gäste zu Vorträgen und Workshops ein.

<sup>53</sup> Vgl. Auswertung der seminarinternen Evaluation am Ende von 12/1.

### Literaturverzeichnis und Internetquellen<sup>54</sup>

- CAMPBELL, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. 3. Aufl. Berlin 2016.
- DEMMELHUBER, Simon: *Die Heldenreise. Typologie einer Erzählung*. 15.02.2016. Online aufrufbar unter <https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/deutsch-und-literatur/heldenreise-mythen-einsatz-im-unterricht-100.html>.
- HAUPT, Barbara: „Der schöne Körper in der höfischen Epik“. In: *Körperinszenierungen in mittelalterlicher Literatur*. Hg. von Klaus Ridder und Otto Langer. Berlin 2001, S. 49-73.
- KOCH, Michael: *Beowulf – Siegfried – Dietrich. Vergleichende Studien zur Darstellung und Charakterisierung des Helden in der germanischen Epik*. Osnabrück 2009.
- LOEB, Jeph/ SALE, Tim: *Batman: Das lange Halloween*. Neuauflage. Stuttgart 2010.
- MATTHIESSEN, Wilhelm/ SCHURF, Bernd/ ZIRBS, Wieland (Hg.): *Deutschbuch 7. Sprach- und Lesebuch. Gymnasium Bayern*. Berlin 2005.
- PLATZ-WAURY, Elke: „Figurenkonstellation“. In: *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Band 1. Berlin 2007, S. 591-593.
- PÖRKSEN, Gunhild/ PÖRKSEN, Uwe: „Die ‚Geburt‘ des Helden in mittelhochdeutschen Epen und epischen Stoffen des Mittelalters“. In: *Euphorion. Zeitschrift für Literaturgeschichte* 74 (1980), S. 257-286.
- RAIMI, Sam (Regie): *Spider-Man 2* (2004). Filmszene online abrufbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=yRhRZB-nqOU>.

---

<sup>54</sup> Alle aufgeführten Internetseiten wurden zuletzt aufgerufen am 08.08.2018.

- RIHA, Petra: „Hagen von Tronje – ein Held in der Maske des Bösen?“ (2014). Online abrufbar unter [http://www.nibelungenlied-gesellschaft.de/03\\_beitrag/riha/fs14\\_riha.html](http://www.nibelungenlied-gesellschaft.de/03_beitrag/riha/fs14_riha.html).
- SCHULZE, Ursula/ GROSSE, Siegfried (Hg.): *Das Nibelungenlied: Mittelhochdeutsch/Neuhochdeutsch*. Reclams Universal-Bibliothek (Bd. 18914). Stuttgart 2011.
- SCHUSTER, Michael/ HUPFER, Marc/ FRITSCHKE, Steffen: *Das W-Seminar. Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten*. Bamberg 2015.
- SCHWAB, Gustav: *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums*. Bindlach 2003.
- STAATSWISSENSCHAFTLICHES INSTITUT FÜR SCHULQUALITÄT UND BILDUNGSFORSCHUNG MÜNCHEN (Hg.): *Neues Schreiben. Kompetenzorientierte Schreibformen im Deutschunterricht. Eine Handreichung für das Gymnasium*. Band 1. München 2009.
- DERS. (Hg.): *Neues Schreiben. Kompetenzorientierte Schreibformen im Deutschunterricht. Eine Handreichung für das Gymnasium*. Band 2. München 2009.
- UHRIG, Klaus: *Die Heldenreise – Typologie einer Erzählung*. BR2-Radiobeitrag vom 15.09.2015. Online abrufbar unter <https://www.br.de/radio/bayern2/sendungen/radiowissen/star-wars-heldenreise100.html>.
- VOGLER, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*. Frankfurt am Main 2010.
- WEDDIGE, Hilbert: *Einführung in die germanistische Mediävistik*. München 2008.
- WROBEL, Dieter: „Graphic Novels“. In: *Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht*. Hg. von Dieter Wrobel. H. 252 (2015), S. 4-15.



- WULFF, Hans J.: „Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss“. In: *Weltentwürfe in Literatur und Medien: Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Festschrift für Marianne Wünsch. Hg. von Hans Krahl und Claus-Michel Ort. Kiel: 2002, S. 431-448. Online abrufbar unter <http://www.derwulff.de/files/2-107.pdf>.

### **Seiten des Staatsinstituts für Schulqualität und Bildungsforschung München (ISB):**

- Fachlehrplan Deutsch Jahrgangsstufe 6:  
<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26314>.
- Fachlehrplan Deutsch Jahrgangsstufe 7:  
<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26291>.
- Fachlehrplan Deutsch Jahrgangsstufe 10:  
<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26211>.
- Fachlehrplan Deutsch Jahrgangsstufe 11:  
<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26539>.
- Fachlehrplan Deutsch Jahrgangsstufe 12:  
<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26540>.
- Die Seminare in der gymnasialen Oberstufe:

[https://www.isb.bayern.de/download/1581/isb\\_seminare\\_komplett\\_2-aufl.pdf](https://www.isb.bayern.de/download/1581/isb_seminare_komplett_2-aufl.pdf).

- Wissenschaftspropädeutisches Seminar:  
<http://www.oberstufenseminare.bayern.de/w-seminar/>.
- Hinweise zur bayerischen Abiturprüfung im Fach Deutsch:  
<https://www.isb.bayern.de/gymnasium/uebersicht/hinweise-abiturpruefung-deutsch>.
- Aufgabenbeispiele im Deutschabitur:  
[https://www.isb.bayern.de/download/20083/aufgabenbeispiele\\_deutschabitur\\_stand\\_august\\_2017.pdf](https://www.isb.bayern.de/download/20083/aufgabenbeispiele_deutschabitur_stand_august_2017.pdf).



# **I. Kinder- und Jugendbuch**



**Emil Tischbein  
und Pippi Langstrumpf –  
zwei konträre Heldenbilder  
der Kinderliteratur im Vergleich**

**Elisabeth Albrecht**

## **1 Die Entstehungsgeschichten von *Emil* und *Pippi***

## **2 Emil Tischbein und Pippi Langstrumpf im Vergleich**

2.1 Aussehen, Eigenschaften und Namensgebung

2.2 Kindheit und häusliches Umfeld

2.3 Agieren der Figuren in ihrem sozialen Umfeld

## **3 Das Heldenkonzept der beiden Protagonisten**

## **4 Die zeitgenössische Rezeption von *Pippi* und *Emil***

## **5 Popularität der beiden „Klassiker“ bis heute**

## **6 Literaturverzeichnis**

6.1 Primärliteratur

6.2 Sekundärliteratur

6.3 Internetquellen

## 1 Die Entstehungsgeschichten von *Emil und Pippi*

Es war eine Verlegerin, die den freien Journalisten und Schriftsteller Erich Kästner dazu gebracht hatte, ein Buch für Kinder zu schreiben. So entstand die Geschichte *Emil und die Detektive*, die auf ein Erlebnis in Kästners Jugend zurückgreift und 1929 veröffentlicht wurde.<sup>1</sup> Etwas ungewöhnlicher stellt sich die Genese von *Pippi Langstrumpf* dar. Als Astrid Lindgren die Heldin Pippi für ihre kleine Tochter erfand, hatte sie keine Veröffentlichung im Sinn. Sie hatte weder den Wirbel noch den großen Erfolg beabsichtigt, den ihre Heldin auslöste: Pippis Abenteuer wurden in über 70 Sprachen übersetzt und weltweit in 60 Millionen Exemplaren verkauft.<sup>2</sup> Für Lindgren war es damals lediglich eine Fantasiegeschichte, die ihre an Lungenentzündung erkrankte Tochter aufheitern sollte. Da sich die Autorin angesichts einer Fußverletzung nicht bewegen konnte, beschloss sie, *Pippi Langstrumpf* aufzuschreiben, und schickte das Manuskript versuchsweise an einen Verlag. Im ersten Anlauf wurde es abgelehnt, im zweiten gelang ihr in Schweden im Jahr 1945 die Veröffentlichung. In Deutschland erschienen Pippis Abenteuer erst nach dem Krieg, in den Jahren 1949-1951.<sup>3</sup> Auch *Emil und die Detektive* wurde in über 50 Sprachen<sup>4</sup> übersetzt und zählt mit *Pippi* bis heute zu den Klassikern der deutschen Kinderliteratur. Und das, obwohl beide Bücher nun schon vor über einem halben Jahrhundert geschrieben worden sind. Woran das

---

<sup>1</sup> Vgl. Bartel, Martina; Berghaus-Sprengel, Anke; Borhardt, Peter: *Emil und die Detektive. Entstehungsgeschichte und Rezeption.* <http://www.zeitreisen.de/kaestner/start.htm> (Stand: 02.11.2017).

<sup>2</sup> Vgl. Süddeutsche Zeitung 2015: 70 Jahre Pippi Langstrumpf. Das unsterblichste Mädchen der Welt. <http://www.sueddeutsche.de/kultur/jahre-pippi-langstrumpf-das-unsterblichste-maedchen-der-welt-1.2488924> (Stand: 02.11.2017).

<sup>3</sup> Vgl. Nix, Angelika: *Das Kind des Jahrhunderts im Jahrhundert des Kindes. Zur Entstehung der phantastischen Erzählung in der schwedischen Kinderliteratur.* Freiburg 2002 (= Nordica 3), S. 228.

<sup>4</sup> Vgl. Häfele, Katharina: *Medienverbund anno 1930: Emil und die Detektive. Erich Kästner und der Markt.* In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik. Interessante Arbeiten von Studierenden. Ausgabe 11. Ludwigsburg 2008, S. 1-5. [https://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/sub-sites/1b-mpxx-t01/user\\_files/Online-Magazin/Ausgabe11/Studieren-de11.pdf](https://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/sub-sites/1b-mpxx-t01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe11/Studieren-de11.pdf) (Stand: 02.11.2017), hier: S. 4.



liegt? Offenbar besitzen beide Hauptfiguren eine Heldenstruktur, die diesen Erfolg begründet. Bauen sie auf das gleiche Heldenkonzept auf? Was sind ihre Unterschiede, was die Gemeinsamkeiten?

Diese Fragen sollen nun anhand einer genauen Analyse der Heldenkonzepte beantwortet werden. Zuerst werden Aussehen, Eigenschaften und Namensgebung untersucht und darauffolgend wird das Verhalten der Heldenfiguren in ihren Netzwerken erläutert. Die Ergebnisse bilden die Grundlage für die Heldenkonzepte. Zuletzt wird der Frage nachgegangen, welche Reaktionen die Kinderbücher zu ihrer Zeit ausgelöst haben, besonders im Hinblick auf ihren pädagogischen Anspruch. Handelt es sich um zwei revolutionäre beziehungsweise konträre Helden?

## 2 Emil Tischbein und Pippi Langstrumpf im Vergleich

Im Folgenden werden Aussehen und wesentliche Charaktereigenschaften der beiden Hauptfiguren, Emil Tischbein aus Erich Kästners *Emil und die Detektive*<sup>5</sup> und Astrid Lindgrens Pippi aus *Pippi Langstrumpf*<sup>6</sup>, verglichen und anschließend im Hinblick auf ihre Heldenkonzepte ausgewertet.

### 2.1 Aussehen, Eigenschaften und Namensgebung

Betrachtet man zunächst das äußere Erscheinungsbild der beiden Protagonisten, so zeigen sich ziemlich schnell deutliche Unterschiede:<sup>7</sup> Während Emil einen stets „gebürsteten“ und „dunkelblauen Sonntagsanzug“ (ED 19) trägt, hat Pippi ein gelbes, selbstgenähtes Kleid an, das so kurz ist, dass eine blaue Hose mit weißen Punkten darunter hervorlugt. Dazu trägt sie Strümpfe von unterschiedlicher Farbe und Größe und ein übergroßes Paar schwarzer Schuhe (vgl. PL 14). Während man über Emils

---

<sup>5</sup> Die Untersuchung bezieht sich auf Kästner, Erich: *Emil und die Detektive*. Wien 1974. Im folgenden Text abgekürzt als ED. Ein zweiter Band erschien 1934 mit dem Titel *Emil und die Zwillinge*, der aber nicht Teil dieser Arbeit ist.

<sup>6</sup> Lindgren, Astrid: *Pippi Langstrumpf*. Hamburg 2016. Bd. 1. Im folgenden Text abgekürzt als PL.

<sup>7</sup> Ich beziehe mich hierbei nur auf die Angaben aus den beiden Büchern.

weiteres Aussehen nur noch erfährt, dass er eigentlich viel lieber seinen Pullover trägt, den die Mutter als „Räuberjackett“ (ED 33) bezeichnet, als den Sonntagsanzug, wird Pippis Aussehen noch sehr viel genauer beschrieben: Ihre „Haare stehen in Zöpfen ab“ und haben die „Farbe einer Möhre“, ihre Nase hat die „Form einer ganz kleinen Kartoffel“ und ist voller Sommersprossen. Sie hat gesunde, weiße Zähne in einem „riesig breiten Mund“ (PL 14).

Bereits das Aussehen verrät viel über die Charaktere der beiden Figuren: Auf der einen Seite ist Emil ein unauffälliger, eher angepasster Junge, der brav seinen steifen Sonntagsanzug anzieht, weil es seine Mutter so möchte, obwohl er eigentlich lieber den bequemen Pullover tragen würde. Im Übrigen weist der Junge keine besonderen Körpermerkmale auf.

Pippis Erscheinungsbild ist das genaue Gegenteil Emils: Ihre Kleidung ist auffällig und entspricht in keiner Weise der üblichen Kindermode, angefangen mit ihrer sichtbaren, gepunkteten Unterhose, den unterschiedlich gemusterten Strümpfen und den zu großen Schuhen, die Eigenwilligkeit und Selbstständigkeit unterstreichen, bis hin zu ihren widerspenstigen roten Haaren, die schon als ein erster Hinweis auf ihre Heldenhaftigkeit zu deuten sind. Darin nämlich gleicht sie Helden wie der *Roten Zora*<sup>8</sup> oder *Wickie*, dem Wikinger<sup>9</sup>. Rote Haare unterstreichen das Besondere, Außergewöhnliche und Unberechenbare. Und wie Wickie besitzen Helden mit roten Haaren Superkräfte, wie zum Beispiel Poison Ivy<sup>10</sup> und Mistique<sup>11</sup>.

Vergleicht man Pippis Äußeres mit dem der Nachbarskinder Tommy und Annika, die von Hugen als „Durchschnittskinder“<sup>12</sup> bezeichnet werden,

---

<sup>8</sup> Vgl. Held, Kurt: Die rote Zora und ihre Bande. Eine Erzählung aus Dalmatien für die Jugend. Aarau 1941.

<sup>9</sup> Vgl. Jonsson, Runer: Wickie und die starken Männer. Stuttgart 1964.

<sup>10</sup> Vgl. Kanigher, Robert (Bilder); Moldoff, Sheldon (Text): Trouble between the Dynamic Duo. Beware of Poison Ivy. In: DC Comics: Batman. Heft 181. 1966.

<sup>11</sup> Vgl. Cockrum, Dave (Bilder); Claremont, Chris (Text): Ms. Marvel. War beneath the Waves. In: Marvel Comics: Marvel. Heft 16. 1978.

<sup>12</sup> Hugen, Wiebke: Kinderhelden im Wandel der Zeit. Zur Konstruktion junger Heldenfiguren in drei Generationen der Kinder- und Jugendliteratur. München 2014, S. 52.

hebt sich Pippi auch von ihnen deutlich ab: Annika sieht immer ordentlich aus und achtet darauf, ihre gebügelten Baumwollkleider nicht schmutzig zu machen (vgl. PL 12). Auch mit Blick auf die Namensgebung kann man Pippis besonderen Charakter schon früh erahnen. Ihr voller Name lautet „Pippilotta Viktualia Rollgardina Pfefferminz Efraimstochter Langstrumpf, Tochter von Kapitän Langstrumpf, früher der Schrecken der Meere, jetzt Südseekönig“ (PL 1, 63f.) und fällt nicht nur im Vergleich zu den Namen der Nachbarskinder, Tommy und Annika, aus dem üblichen Rahmen. Der Name „Pippi“ stammt aus dem Schwedischen und bedeutet so viel wie Wahnsinn oder Verrücktheit.<sup>13</sup> Ein außergewöhnlicher Name, mit dem Lindgren ihre Hauptfigur schon charakterisiert, bevor die Geschichte überhaupt beginnt, während Kästner seinen Protagonisten mit dem alltäglichen Namen „Emil“ versehen hat (ED 14).

Während Aussehen und Namen von Pippi also von Anfang an auf einen heldenhaften, außergewöhnlichen Charakter schließen lassen, scheint es sich bei Emil vorerst um einen ganz durchschnittlichen Jungen zu handeln. Auch seine Charaktereigenschaften entsprechen diesem ersten Eindruck. Passend zum ordentlichen Aussehen verhält sich Emil wie ein „Musterknabe“: Er ist gut erzogen und handelt sehr fürsorglich, denn er kümmert sich um seine Mutter, wenn sie krank ist, und unterstützt sie auch bei ihrer Arbeit (vgl. ED 31-45). Ebenso handelt Emil verantwortungsvoll, indem er seiner Oma schreibt, dass sie sich keine Sorgen machen solle, weil er zu spät kommt (vgl. ED 45). Gleichzeitig gibt sich Emil auch selbstständig. Er hat sich bewusst dazu entschieden, ein „Musterknabe“ zu sein, auch wenn es ihm oft schwerfällt, wie folgender Textbeleg demonstriert:

Emil war ein Musterknabe. [...] Er war ein Musterknabe, weil er es sein wollte! [...] Er hatte sich dazu entschlossen, und oft fiel es ihm recht schwer. (ED 37f.)

Zum Beispiel zeigt er auch eine weniger tugendhafte Seite, als er kurz davor ist, eine Prügelei mit „Gustav mit der Hupe“ vom Zaun zu brechen

---

<sup>13</sup> Vgl. Hugen 2014, S. 43.

(vgl. ED 83). Doch aufgrund seiner Lebensumstände zwingt er sich wieder dazu, ein „anständiger“ (ED 38) Junge zu sein und somit das Leben seiner Mutter zu erleichtern (vgl. ED 38).

Pippi hingegen verhält sich völlig unabhängig und macht, was sie will,<sup>14</sup> wie schon ihr selbst gedichtetes Lied verrät: „Ich tue das, was mir gefällt“ (PL 113). Dabei ist es ihr egal, wie es den anderen dabei ergeht. Sie handelt egoistisch, wie zum Beispiel beim Kaffeekränzchen von Annikas Mutter, bei dem sie den Kuchen allein isst und niemand anderen zu Wort kommen lässt. Sie denkt zuerst an sich, ganz im Gegensatz zu Emil, der immer zuerst das Wohl seiner Mutter berücksichtigt und ein schlechtes Gewissen hat, wenn er etwas tut, das gegen diese Regel verstößt, wie zum Beispiel bei einem Jungenstreich (vgl. ED 40). Pippi respektiert keine Regeln (vgl. PL 154), verhält sich oft ungezogen, laut und frech (PL 63ff.). Darüber hinaus lügt sie, wie sie selbst zugibt (vgl. PL 85). Sie lebt in ihrer eigenen Welt mit ihrer eigenen Logik: Sie ist nicht dumm, passt aber nicht in die Schule, da sie stets ihre eigenen Antworten auf Rechenaufgaben hat und sich auch nicht belehren lässt. Auf die Rechenaufgabe der Lehrkraft „Peter und Paul sollen sich eine Torte teilen. Wenn Peter ein Viertel bekommt, was bekommt dann Paul?“ etwa antwortet Pippi neunmalklug „Bauchschmerzen“<sup>15</sup>.

Emil ist klug, besucht eine Realschule, wo er sogar der beste Schüler ist (vgl. ED 38). Genau wie Emil ist Pippi selbstständig, da sie allein, ohne ihre Eltern in der Villa wohnt (vgl. PL 7). Sie sagt sich selbst, wann sie ins Bett gehen soll und putzt auch eigenverantwortlich die Villa (vgl. PL 7, 20, 95). Ebenso hat sie eine fürsorgliche und beschützende Seite: etwa als sie

---

<sup>14</sup> Pippi passt auch in das „Trotzkopfmodell“: Die Heldin verhält sich unmädchenhaft und bewegt sich sorgenfrei und rebellisch in der Welt. Mehr dazu unter: Voigt-Kehlenbeck, Corinna: Auf der Suche nach der abenteuerlichen Heldin. Weibliche Identifikationsfiguren im Jugendalter. New York / Frankfurt (Main) 1996, S. 86f.

<sup>15</sup> Lindgren, Astrid: Pippi Langstrumpf geht an Bord. Hamburg 1986. Bd. 2, S. 65. Im folgenden Text als PL2 abgekürzt.

Tommy vor dem Hai rettet, die Geschwister gegen Momo, einen Ureinwohner des Taka-Tuka-Lands, verteidigt<sup>16</sup> oder sie Annika und einen unbekanntem Jungen vor einer Tracht Prügel bewahrt (vgl. PL 37, PL3 21).

So wie Emil ist Pippi hilfsbereit, jedoch aus anderen Gründen als Emil. Dieser fühlt sich für seine Mutter verantwortlich, Pippi hilft, weil es ihr Spaß macht: So rettet Pippi zwei Jungen aus einem brennenden Haus, aber versteht den Ernst der Lage nicht, sondern singt und tanzt danach gut gelaunt vor allen verängstigten Leuten (vgl. PL 183f.). Pippi hat fast nie Angst, auch nicht, als Diebe bei ihr einbrechen (vgl. PL 134) oder sie sich mit einem Hai anlegt (vgl. PL3 118). Im Gegensatz zu Pippi ist Emil ängstlich, was deutlich wird, als er im Zug sitzt und sich immer wieder fragt, ob sein Geld noch da sei (vgl. ED 116), oder als er allein in Berlin ankommt und nicht weiß, was er tun soll, nachdem das Geld gestohlen worden ist:

Die Stadt war so groß. Und Emil so klein. Und kein Mensch wollte wissen, warum er kein Geld hatte und warum er nicht wußte, wo er aussteigen sollte. Vier Millionen Menschen wohnten in Berlin, und keiner interessierte sich für Emil Tischbein. [...] Emil schluckte schwer. Und er fühlte sich sehr, sehr allein. (ED 74f.)

Ihre Großzügigkeit verbindet beide Figuren: Nachdem Emil den Lohn wegen des überführten Diebes bekommen hat, will er einen Haartrockner für die Mutter kaufen (vgl. ED 170). Pippi spendiert bei ihrem Einkaufsbummel ohne besonderen Grund allen Kindern Bonbons und Spielzeug, sich selbst kauft sie nichts (vgl. PL 38).

Pippi hat jedoch nicht nur einen besonderen Charakter, sondern besitzt auch außergewöhnliche Kräfte: Sie kann meterweise in die Tiefe springen und giftige Dinge essen, ohne dabei zu Schaden zu kommen (vgl. PL 100, 104). Dazu kommen eine übermenschliche Stärke und herausragende sportliche Fähigkeiten. Ihre Macht setzt sich aus drei Eigenschaften zusammen: Sie ist reich, hat Superkräfte und ist unabhängig, dadurch ist

---

<sup>16</sup> Vgl. Lindgren, Astrid: Pippi Langstrumpf in Taka-Tuka Land. Hamburg 1986. Bd. 3, S. 118, 124. Im folgenden Text als PL3 abgekürzt.

sie allen überlegen.<sup>17</sup> Diese Kräfte missbraucht sie jedoch nicht, sondern setzt sie ein, um anderen Menschen zu helfen oder sie aufgrund ihres Fehlverhaltens zu bestrafen.<sup>18</sup> Obwohl Emil keine Superkräfte besitzt, überwindet er seine Angst und verhält sich mutig: Er fährt als unerfahrener Junge aus der Kleinstadt allein in die fremde Großstadt und entschließt sich dort, einem Taschendieb hinterherzujagen (ED 67, 132ff.).

## 2.2 Kindheit und häusliches Umfeld

Emils Vater war Klempnermeister und starb, als Emil fünf Jahre alt war. Seitdem verdient die Mutter den Lebensunterhalt als Friseurin (vgl. ED 20). Als Emils Vater noch gelebt hat, hat seine Großmutter ebenfalls bei ihnen gewohnt, doch da die Mutter sehr wenig verdient und viel arbeiten muss, wohnt sie jetzt bei der Schwester von Emils Mutter (vgl. ED 27, 37) in Berlin.

Pippis Mutter ist tot, aber Pippi ist der Überzeugung, dass diese vom Himmel auf sie hinunterschaue und mit ihr spreche. Sie hat ihren Vater früher auf seinem Schiff begleitet und viel von der Welt gesehen. Auch wenn er bei einem Sturm über Bord ging, ist Pippi sich sicher, dass er irgendwo als König von Ureinwohnern lebt. Sie dagegen ist mit einem Affen und einem Koffer Gold zur Villa Kunterbunt zurückgekehrt, wo sie seitdem auf ihren Vater wartet. Auf ihre Eltern ist Pippi stolz und nennt ihre Mutter einen „Engel“ und ihren Vater einen „Südseekönig“ (PL 9), dennoch kommt sie gut ohne sie zurecht und findet es schön, ohne Eltern zu leben, da sie alles selbst entscheiden kann und ihr niemand etwas befiehlt (vgl. PL 7). Nach dem vergeblichen Versuch, Pippi in ein Kinderheim oder in eine Schule zu bringen, sind sich auch die Bewohner der Stadt darüber einig, dass es am besten sei, das Mädchen allein wohnen zu lassen (vgl. PL 55).

Beide Protagonisten verbindet, dass sie Halbwaisen, zeitweise sogar elternlos sind: Emil ist vorerst allein in Berlin auf Verbrecherjagd und Pippi

---

<sup>17</sup> Vgl. Hugen 2014, S. 44.

<sup>18</sup> Vgl. Nix 2002, S. 253.

wohnt allein in der Villa Kunterbunt, wo ihr Vater sie schließlich besuchen kommt.

Bei beiden Figuren ist jeweils der gleichgeschlechtliche Elternteil verstorben. Gerade bei Emil spielt es eine wichtige Rolle, dass sein Vater gestorben ist, da er sich seitdem verpflichtet fühlt, sich um seine Mutter zu kümmern und Opfer zu bringen, um ihr das Leben so einfach wie möglich zu machen. Gelegentlich übernimmt er sogar die Rolle des Vaters.<sup>19</sup> Wäre sein Vater nicht tot, hätte Emil sich dann gezwungen, ein „Musterknabe“ zu sein, oder wäre er ein unartiger Junge gewesen, der seine Hausaufgaben nicht macht und lieber Streiche spielt?

Auch wenn Pippi behauptet, ihre Elternlosigkeit sei unproblematisch, stimmt das bei genauer Betrachtung nicht: Sie hat auch eine tiefgründige, traurige Seite, die gelegentlich zum Vorschein kommt, etwa wenn es ihr nicht gelingt, sich den Verhaltensregeln anzupassen. Letztlich möchte auch sie den Menschen ihrer Umgebung gefallen.<sup>20</sup>

Wie man schon erahnen kann, ist Pippis häusliches Umfeld im Gegensatz zu Emils Zuhause alles andere als gewöhnlich: Während Emil mit seiner Mutter in einer kleinen Wohnung, die gleichzeitig als Friseurstudio dient, in der Kleinstadt Neustadt wohnt (vgl. ED 83), lebt Pippi zusammen mit dem bekleideten Affen Herrn Nilsson (vgl. PL 18) und einem Pferd in einer auffälligen Villa mit einem verwahrlosten Garten. Die Villa trägt den vielsagenden Namen „Villa Kunterbunt“ und wurde von Pippis Vater gekauft (vgl. PL 9). Das Haus besteht aus einem Salon, einer Küche und der Veranda, wo das Pferd wohnt, wenn es Pippi nicht gerade zum Nachmittagskaffee in den Garten gehoben hat (vgl. PL 11). Die Villa bildet einen Kontrast zu dem gepflegten Nachbarhaus von Tommy und Annika. Das Haus ist schmutzig, der Garten ungepflegt, mit einer hohen Wiese und vielen Obst- und Kletterbäumen (vgl. PL 86f.). Es gibt sogar einen

---

<sup>19</sup> Vgl. Hugen 2014, S. 23.

<sup>20</sup> Vgl. Blauensteiner, Sophie (2011): Das Motiv der Elternlosigkeit in der Kinder- und Jugendliteratur. Diplomarbeit. Universität Wien. [http://othes.univie.ac.at/16517/1/2011-10-12\\_0201011.pdf](http://othes.univie.ac.at/16517/1/2011-10-12_0201011.pdf) (Stand: 02.11.2017), S. 128.

Wegweiser, der neben dem Heimatmuseum und dem Steinhügel auf die Villa Kunterbunt verweist (vgl. PL3 8).

Auch die Analyse des häuslichen Umfelds zeigt die Gegensätzlichkeit der Heldenentwürfe: Während Emil bei seiner Mutter lebt, wohnt Pippi mit ihren Tieren zusammen. Allein die Tatsache, dass ein Wegweiser zu Pippis Villa Kunterbunt führt, deutet darauf hin, dass sie als eine Art Attraktion gilt, eben außergewöhnlich, exotisch, einfach anders ist. Emil verlässt die Kleinstadt, um sein Abenteuer in der Großstadt zu erleben. Dabei kündigt der Wechsel der Schauplätze von der beschaulichen Kleinstadt in die hektische Metropole schon den Beginn von Emils Abenteuer an.

### **2.3 Agieren der Figuren in ihrem sozialen Umfeld**

Wie agieren nun die Figuren in ihrem sozialen Umfeld? Wie es aufgrund seines „braven“ Äußeren schon zu erwarten ist, verhält sich Emil stets höflich, freundlich und respektvoll gegenüber Erwachsenen, zum Beispiel grüßt er höflich die anderen Zugreisenden, zieht sogar den Hut (vgl. ED 45). Im Gegensatz dazu zeigt Pippi keinen Respekt vor Erwachsenen, antwortet oft frech, was man zum Beispiel anhand ihres ungezogenen Verhaltens gegenüber der Lehrerin (vgl. PL 65) oder dem „feinen Herrn“ (PL3 17) sehen kann. Dass sie keinen Respekt gegenüber Erwachsenen hat, zeigt auch die Begegnung mit Frau Rosenblom, einer angesehenen, reichen Dame der Stadt, vor der alle Kinder Angst haben: Sie duzt die Frau, gibt provokante Antworten und widerspricht ihr sogar (vgl. PL 66).

Wie bereits erwähnt, hat Emil ein besonderes Verhältnis zu seiner Mutter: Sie lieben und vertrauen sich. Seine Mutter erlaubt ihm alles und ist nicht streng, Emil nutzt dieses Vertrauen jedoch nicht aus. Wie er dem „Professor“ in einem persönlichen Gespräch verrät, gibt er der Mutter die Hälfte des Geldes von einem Klassenausflug wieder zurück, obwohl sie dies nicht von ihm verlangt, und ist meist früher zuhause, als er müsste (vgl. ED 113f.). Pippi hingegen hat meist kein Bedürfnis, es anderen recht zu machen, verhält sich trotz ihrer erwähnten Großzügigkeit egoistisch und ungezogen, aber ohne dass sie es selbst bemerkt: Bei einem Kaffeekränzchen isst sie den ganzen Kuchen allein und unterbricht die anderen



Gäste im Gespräch, um mit ihren Geschichten Aufmerksamkeit zu erregen (vgl. PL 149). Diese Szene zeigt auch, dass Pippi gern dazugehören möchte, bewundert werden will. Aber sie möchte auch nicht unbedingt mächtiger als andere Personen sein, wie sie im dritten Band einem Einwohner der Südseeinsel verrät (vgl. PL3 105). Auch ihr selbst gedichtetes Lied dreht sich nur um ihr Ego, anders als das von Tommy und Annika.<sup>21</sup> Dagegen basiert Emils Verhalten meist auf Bescheidenheit und Selbstlosigkeit: Nachdem Emil den Dieb gefasst hat, bleibt er bescheiden, will „keine große Sache daraus machen“ und betont, dass er es ohne die Bande nicht geschafft hätte. Ebenso will er das Geld seiner Großmutter nicht annehmen oder schenkt dem Fahrer sein Restgeld (vgl. ED 154f.).

Obwohl Pippi versucht, dazuzugehören, gelingt es ihr nicht, weil sie die gesellschaftlichen Umgangsformen nicht kennt. Der Grund dafür ist, nach ihrer eigener Aussage, dass sie früher unter Matrosen auf einem Schiff gelebt hat, wo sie zwar gelernt hat, sich gegen Erwachsene durchzusetzen, aber niemand auf ihr „richtiges“ Benehmen geachtet hat.<sup>22</sup> Es wäre allerdings zu erwarten, dass man in so einer Schiffsgemeinschaft mit Matrosen doch eigentlich gelernt haben sollte, was Gemeinschaft bedeutet, also muss es noch einen anderen Grund für ihr Verhalten geben. Dieser liegt in ihrer Andersartigkeit: Pippi lebt in ihrer eigenen Welt, die nach ihren Regeln funktioniert. Abgesehen davon, dass sie Superkräfte besitzt, die sie nur mit ihrem Vater teilt (vgl. PL2 157), und sehr reich ist, hat sie eine ganz eigene Wahrnehmung. So wird sie zu einem Einzelgänger und fällt trotz ihrer positiven Darstellung der Entscheidungsfreiheit in die Rolle eines „einsamen, schutzbedürftigen Kindes“<sup>23</sup>. Trotz ihrer Offenheit und stets fröhlichen Fassade, gibt es mehrere Situationen, in denen Pippis Einsamkeit unterstrichen wird: Als Pippi, Annika und Tommy zum Beispiel von ihrer Reise zurückkommen, werden die Geschwister freudig von ihren Eltern empfangen, während Pippi nur die verlassene, dunkle Villa Kunterbunt erwartet (vgl. PL3 158). Ein anderes Mal bemerkt Annika beim Anblick von Pippi, die am Küchentisch sitzt: „Sie – sie sieht irgendwie so einsam aus.“ (PL3 174).

---

<sup>21</sup> Vgl. Hugen 2014, S. 49.

<sup>22</sup> Vgl. Hugen 2014, S. 49.

<sup>23</sup> Ebd., S. 49f.

Im Gegensatz dazu ist Emil auf Hilfe angewiesen und ordnet sich problemlos ein: Nach anfänglichem Konflikt mit Gustav schließt er schnell Freundschaft mit ihm und dem Rest der Bande, deren Führung er mit zwei weiteren Freunden teilt. Dort verhalten sie sich wie Erwachsene: Es wird scheinbar demokratisch<sup>24</sup> abgestimmt und alles wohlbedacht organisiert (vgl. ED 84ff.). Folglich ist Emil ein „Teampayer“, dessen Erfolg auf der Gemeinschaft und Solidarität der Kindergruppe beruht.<sup>25</sup> Er verhält sich treu und zuverlässig, da er seine Freunde nach einem Jungensreich nicht verraten will (vgl. ED 55). Auch besitzt Emil Ehrgefühl: Geliehenes Geld will er zurückzahlen und Beleidigungen kann er nicht „auf sich sitzen lassen“, weshalb es beinahe zum Kampf mit Gustav kommt (vgl. ED 83, 88, 146). Pippi lässt sich hingegen von niemandem ärgern, selbst wenn sich Jungen ihres Alters über sie lustig machen (vgl. PL 37).

Während Emil Verantwortungsbewusstsein beweist, hat Pippi kein Gefühl für gefährliche Situationen und denkt nicht über die Folgen ihrer Taten nach. Oft verhält sie sich unverantwortlich gegenüber anderen Personen. Dies erklärt sich aus ihrem mangelnden Einfühlungsvermögen.<sup>26</sup> Bestimmtes Verhalten kann sie nicht zuordnen, etwa als sie bei einem Hausbrand fragt, warum die Kinder im brennenden Haus weinen, oder als sie nicht erkennt, wie traurig Tommy und Annika sind, als sie weggehen will (vgl. PL 177; PL2 174). Auf der anderen Seite hat sie bei scheinbar nichtigen Situationen Gefühlsausbrüche: Zum Beispiel weint sie wegen eines toten Vogels oder eines Hais, der kein Essen bekommt (vgl. PL 72; PL3 148). Dies sind jeweils Beispiele für ihre Tierliebe. Im Allgemeinen zeigt sie jedoch selten Gefühle, was sie von Emil deutlich unterscheidet, der als selbstbewusster Junge ohne Berührungängste beschrieben wird und keine Scheu hat, seine Gefühle auszudrücken.<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Bei genauerem Hinsehen wird deutlich, dass die Bande zwar demokratische Züge enthält, jedoch keineswegs demokratisch organisiert ist. Vgl. dazu ausführlicher: Haywood, Susanne: *Kinderliteratur als Zeitdokument. Alltagsnormalität der Weimarer Republik in Erich Kästners Kinderromanen*. Frankfurt (Main) 1998, S. 164.

<sup>25</sup> Vgl. Hugen 2014, S. 27.

<sup>26</sup> Vgl. ebd., S. 49f.

<sup>27</sup> Vgl. Richter, Karin; Fuhs, Burkhard: *Erich Kästners literarische Welten und ihre Verfilmungen. „Emil und die Detektive“ und „Die Konferenz der Tiere“ im historischen und medialen Kontext; Modelle und Materialien für den Literaturunterricht (Klasse 3*

In der Stadt nimmt Pippi die Rolle der Beschützerin ein: So sagt ein Mann, nachdem sie wieder jemanden vor Prügel bewahrt hat: „Wir brauchen keine Polizei hier in der Stadt [...], solange wir Pippi Langstrumpf haben.“ (PL 116) Zusätzlich dient Pippi als Unterhalterin, zum Beispiel teiert sie die Tante von Tommy und Annika auf und erfindet für die Geschwister immer neue Freizeitaktivitäten, wie „Sachensucher“ oder „Nachstellen eines Schiffbruchs“ (PL 29; PL3 39, 122). Tommy und Annika sind dabei jedoch keine ebenbürtigen Freunde, sondern dienen Pippi mehr als Bewunderer, was Pippi durch dieses Alleinstellungsmerkmal in die Position einer überlegenen Heldin erhebt. Pippi kann im Gegensatz zu Emil auch jede Herausforderung ohne die Hilfe anderer meistern.<sup>28</sup>

Pippi schlüpft auch in die Rolle der Erzieherin: Sie belehrt die Einbrecher, dass man nicht stehlen oder den Pferdepeitscher, dass man mit Tieren nicht schlecht umgehen dürfe (vgl. PL2 76, 147). Wenn Pippi nicht gerade ihre Mitmenschen auf den Arm nimmt, wie den „feinen Herrn“, der die Villa kaufen will (vgl. PL3 21), bedrängt sie andere so lange, bis sie ihren Willen durchsetzen kann.

Emil ist ein „lieber“ Junge, der nach seinem Gewissen handelt und auf Dinge verzichtet, um seiner Mutter das Leben zu erleichtern. Er ersetzt ihr den Partner und schlüpft in die Rolle des Musterknaben, um seine Dankbarkeit für ihre harte Arbeit auszudrücken (vgl. ED 38). Er verhält sich in Bezug auf die Mutter, aber auch in Bezug auf die Planung der Detektivbande und Verbrecherjagd sehr erwachsen, auch wenn er an manchen Stellen Schwierigkeiten hat, der Musterknabe zu sein und sich jugenhafte Ausbrüche erlaubt. Was Pippi von Emil und den anderen Kindern aus *Pippi Langstrumpf* unterscheidet, ist, dass sie kein Gewissen hat und niemandem gleichgestellt ist, außer ihrem Vater, der dieselben Kräfte hat wie sie. Trotz ihrer Fröhlichkeit bleibt *Pippi* von Anfang bis Ende ein rätselhafter Charakter, der es entgegen aller Versuche nicht

---

bis Klasse 7). Baltmannsweiler 2015 (= Bilder erzählen Geschichten – Geschichten erzählen zu Bildern 8.2), S. 56.

<sup>28</sup> Vgl. Hugon 2014, S. 52.

schaft, dazuzugehören, sondern immer in der Rolle des Sonderlings bleibt.

### 3 Das Heldenkonzept der beiden Protagonisten

Im folgenden Kapitel werden die Heldenkonzepte von Pippi und Emil anhand der vorherigen Beobachtungen ausgearbeitet und verglichen.

Die Charakterisierung von Emils Heldenkonzept orientiert sich an dem Modell der Heldenreise von Campbell<sup>29</sup>: Zu Beginn befindet sich Emil in seiner gewohnten Welt. Unter ärmlichen Verhältnissen lebt er mit seiner Mutter in der Kleinstadt und verhält sich meist vorbildlich (vgl. ED 19). Dann folgt Emil dem Ruf des Abenteurers, der Einladung der Großmutter nach Berlin. Diese Reise setzt das Abenteuer in Gang. Zuerst ist Emil unwillig, nach Berlin zu fahren, da er sich um seine Mutter sorgt und sie nicht allein lassen möchte (vgl. ED 32f., 42). Dann überwindet er jedoch die Schwelle, indem er in den Zug nach Berlin steigt, in die „neue Welt“ fährt und dort seinem Feind, dem Dieb Grundeis, begegnet (vgl. ED 45f.). Er trifft aber auch einen Verbündeten: „Gustav mit der Hupe“. Mit seiner und „Professors“ Hilfe gründet er eine Kinderbande, die die Jagd nach dem Verbrecher aufnimmt (vgl. ED 84ff.). Die entscheidende Prüfung findet in der Bank statt, wo es Emil schließlich gelingt, Herrn Grundeis mit seinen Beweisen zu überführen. Emil bekommt sein Geld zurück und erhält zusätzlich eine Belohnung für den Fang des gesuchten Bankräubers (vgl. ED 136ff., 158). Er hat sich entwickelt, indem er seine Angst vor der Großstadt und dem Verlust des Geldes und somit den Verlust des „Musterknabendaseins“ überwunden hat. Er kämpft stattdessen mit Hilfe der Bande um das Geld und überwindet seinen Stolz, indem er die Unterstützung der anderen annimmt. Zuletzt kehrt er nach dieser neuen Entwicklung in die gewohnte Welt zurück und sieht seine Mutter in der Wohnung der Großmutter wieder (vgl. ED 164). Dieser Verlauf ist geradezu paradigmatisch für die Gattung des Entwicklungsromans, der Emils „coming of age“ verfolgt.

---

<sup>29</sup> Vgl. Campbell, Joseph: Ein Heros in tausend Gestalten. Frankfurt (Main) 1949.

Während sich also bei Emil das Campbellsche Heldenkonzept für fast jeden Schritt genau übertragen lässt, trifft dies bei Pippi nicht zu: Die episodenhaften Abenteuer<sup>30</sup> meistert Pippi oft vor Ort und benötigt auch keine Helfer bei ihren Aktionen, da sie besondere Kräfte hat, mit denen sie jede Gefahr allein bezwingen kann. Pippi macht keine Entwicklung durch, was sie von Emil unterscheidet: Emil ist ein adoleszenter Held, das heißt, er ist lernfähig und muss im jungen Alter Hindernisse überwinden und Bewährungsproben bestehen, um in diesem Reifeprozess die Qualitäten eines Erwachsenen zu erlangen. Oft ist dabei die Ablösung von der Mutter inbegriffen: Es gehört zur Aufgabe des Helden, sich sukzessive von ihr zu entfernen und zu lernen, ohne ihre Unterstützung zu überleben.<sup>31</sup> Bezüglich Emil bedeutet dies, dass er sich alleine in Berlin zurechtfindet und ohne die Hilfe seiner Mutter das Geld zurückerobert. Bei Pippi findet man diese Entwicklung nicht. Sie ist unbelehrbar und macht, wie bereits erwähnt, keine Entwicklung durch, denn ihre besonderen Fähigkeiten sind ihr angeboren. Sie wird immer Kind bleiben, da sie unerziehbar ist und deshalb keinen Erziehungsprozess durchlaufen kann.<sup>32</sup> Doch ihre außergewöhnlichen Kräfte sind die Eigenschaften eines Superhelden.<sup>33</sup> Hinzu kommt das Motiv der Einsamkeit: „Wer sich von seiner Umgebung durch außergewöhnliche Fähigkeiten abhebt, wird zwangsläufig zum Außenseiter“<sup>34</sup>. Pippi hat zwar Tommy und Annika als Freunde, jedoch agieren diese mehr als Bewunderer, weniger als ebenbürtige

---

<sup>30</sup> In allen Bänden von *Pippi Langstrumpf* ereignet sich in jedem Kapitel ein neues Abenteuer, das aber meist noch im selben Kapitel abgeschlossen wird. Vgl. Nix 2002, S. 230.

<sup>31</sup> Vgl. Wagner, Annette: Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart. Studien zu Bret Easton Ellis, Douglas Coupland, Benjamin von Stuckrad-Barre und Alexa Hennig von Lange. Frankfurt (Main) 2007 (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik 48), S. 47.

<sup>32</sup> Vgl. Nix 2002, S. 274.

<sup>33</sup> Die außergewöhnlichen Kräfte Pippis erinnern an Helden des Comic Strip, die „[d]en irdisch-menschlichen Bestimmungen enthoben [und mit] besonderen Fähigkeiten ausgestattet [sind].“ (Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Pro- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Krahs, Hans; Ort, Claus-Michael (Hrsg.): Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – Realistische Imaginationen. Festschrift für Marianne Wünsch. Kiel 2002, S. 431-448, hier: S. 439.)

<sup>34</sup> Binotto, Thomas (2005): Heldenhaft genügt nicht, super müsst ihr sein. In: Super! Vom Fluch ein Held zu sein... Reader. <http://www.paulus-akademie.ch/ressourcen/download/20070425110620.pdf> (Stand: 02.11.2017), S. 20-22, hier: S. 20.

Freunde. Emil hat keine derartigen Superkräfte, er besitzt keine „physische Stärke und mannhafte Härte, die [...] zum Repertoire des klassischen Helden gehören“<sup>35</sup>, sondern er zeigt seine Gefühle. Er hat Angst, weint und nimmt Hilfe anderer an. Seine Heldenhaftigkeit lässt sich auf „Vernunft, Moral und Nächstenliebe“<sup>36</sup> zurückführen. Ebenso ist er im Kontrast zu Pippi kein Einzelkämpfer, sondern ganz im Gegenteil: Seine Stärke liegt in der Zusammenarbeit. Erst in der Gemeinschaft der Detektivbande entfaltet er sein Potential. Er handelt durchdacht und reagiert intelligent auf sich wandelnde Situationen und Konflikte, wodurch er es letztendlich schafft, den Dieb zu überführen.<sup>37</sup>

Helden wie Spiderman, Tarzan oder Harry Potter sind alle ohne Eltern aufgewachsen. „Das Waisentum [...] steht für existentielle Einsamkeit und für den Zwang, sich nur auf sich selbst verlassen zu können“<sup>38</sup>, wie Binotto schreibt. Pippi zählt auch zu diesen Helden, da sie ohne ihre Eltern lebt und stets für sich selbst sorgt. Die Elternlosigkeit ist ein zentrales Merkmal von Helden und hängt auch mit der bereits erwähnten Adoleszenz zusammen. Erst durch den Verlust der Eltern wird der Held zum eigenen Handeln verpflichtet, entwickelt sich und findet zu sich selbst.<sup>39</sup> Wäre Emils Vater nicht gestorben, hätte er sich vermutlich nicht verantwortlich gefühlt, die Rolle des Vaters zu übernehmen. Auch sein Handeln in Berlin beruht darauf: Er kommt ohne Eltern in die Großstadt und entschließt sich ganz allein dazu, nach dem Dieb zu suchen. Pippi entwickelt ihre Unabhängigkeit, weil ihr die „Sozialisationsinstanz der Kernfamilie“<sup>40</sup> völlig fehlt.

Weibliche Heldinnen der Jugendliteratur sind laut Voigt-Kehlenbeck meist fiktiv, während männliche Helden häufig realistisch gestaltet werden:<sup>41</sup> Diesem Muster folgen auch *Pippi Langstrumpf* und *Emil und die Detektive*. Pippi ist keine realistische Heldin, da sie Superkräfte hat und

---

<sup>35</sup> Hugon 2014, S. 36.

<sup>36</sup> Ebd.

<sup>37</sup> Vgl. Richter/Fuhs 2015, S. 57.

<sup>38</sup> Binotto 2005, S. 20.

<sup>39</sup> Vgl. Blauensteiner 2011, S. 137.

<sup>40</sup> Ebd., S. 129.

<sup>41</sup> Vgl. Voigt-Kehlenbeck 1996, S. 95.

mit Tieren spricht. Dahingegen ist Emil ein realistischer Held, der Hindernisse überwindet und Konflikte meistert. Er ist also eine nachahmenswerte „Tugendfigur“<sup>42</sup>. Pippi ist keine Tugendfigur, da aufgrund ihrer mangelnden Empathiefähigkeit weder Mit- noch Verantwortungsgefühl im Vordergrund stehen, sondern der Unterhaltungswert.<sup>43</sup> Trotzdem ist Pippi heldisch-vorbildhaft, weil sie ihre Macht nicht ausnutzt, sondern ihre Fähigkeiten gebraucht, um anderen zu helfen. Emil wird auch als Märchenheld bezeichnet, denn die Handlungsstruktur erinnert an die eines Märchens:<sup>44</sup> Emil wird von seiner Mutter ins Unbekannte geschickt und trifft dort auf das Böse, in Gestalt von Herrn Grundeis. Blauensteiner erläutert dazu:

Auch er [Emil] ist wie der Märchenheld durch seine Isolation universal beziehungsfähig und findet daher schnell Freunde. Im Vergleich zu den meisten Märchen scheint Emils Konflikt aber mild zu sein.<sup>45</sup>

Pippi weist die typischen Eigenschaften einer Superheldin auf: die Einsamkeit, die übernatürlichen Kräfte und die Elternlosigkeit, die sie mit Emil gemeinsam hat. Emil verfügt nicht über die physischen Kräfte eines Superhelden, sondern durchläuft die Heldenreise des klassischen Helden, wobei er sich als adoleszenter Held bezeichnen lässt und aus dem Abenteuer als selbstbewusster „Teampayer“ hervorgeht.

#### **4 Die zeitgenössische Rezeption von *Pippi* und *Emil***

Im letzten Kapitel wird die Entstehung der beiden Helden im Kontext ihrer historischen Situation und Rezeption betrachtet. Dabei geht es besonders um die pädagogischen Ideale, die sich hinter den beiden Figuren verbergen.

---

<sup>42</sup> Blauensteiner 2011, S. 127.

<sup>43</sup> Vgl. Hugen 2014, S. 56.

<sup>44</sup> Vgl. Blauensteiner 2011, S. 125.

<sup>45</sup> Ebd.

*Emil und die Detektive* erschien 1929 und entwickelte sich schnell zu einem der erfolgreichsten Kinderromane der Weimarer Republik.<sup>46</sup> Zu dieser Zeit gewann die NSDAP an Macht und während sich Berlin zu einer Weltstadt entwickelte, wurde das ganze Land zunehmend radikalisiert.<sup>47</sup> Die Literatur des Kaiserreichs mit den zahlreichen Märchen und friedlichen Idyllen wurde ab den 20er Jahren durch realistische Erzählungen abgelöst.<sup>48</sup> Die Handlungsorte konzentrierten sich nicht mehr auf das Land, sondern auf die Großstadt mit ihren Modernisierungsprozessen. Hier ist auch Emils Geschichte angesiedelt. Dazu wurden die Pädagogik und damit auch die Sicht auf das Kind reformiert. Zunehmend hinterfragte man die traditionellen, autoritären Erziehungsvorstellungen des vorangegangenen Jahrhunderts und orientierte sich an den neuen Idealen im Sinne von Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), der die Kindheit als eigene, wertvolle Entwicklungsstufe beschrieben hatte.<sup>49</sup> Erich Kästner war unter traditionellen Umständen aufgewachsen, hatte sich kritisch mit den autoritären Vorbildern auseinandergesetzt und befürwortete das moderne Erziehungsideal: Das Kind sollte mehr Freiheit haben.<sup>50</sup> Trotzdem lässt sich an der Geschichte von *Emil und die Detektive* seine Zerrissenheit wiedererkennen. Kästner entwirft seinen Helden explizit als Vorbild für die Gesellschaft<sup>51</sup>, so verhält sich seine Kinderbande stets überlegt, vernünftig und kennt keine Klassengrenzen.<sup>52</sup> Auf der anderen Seite richtet sich Emil aber nach seiner Mutter, was gegen die „Autonomie kindlicher Durchsetzungskraft“<sup>53</sup> spricht, die Emil besitzen soll, da er sich selbst dazu entschieden hat, das Leben eines Musterknaben zu führen. Folglich ist Emil eine Figur, die sich dem Willen der Erwachsenen unterordnet

---

<sup>46</sup> Vgl. Bartel/Berghaus-Sprengel/Borchardt 1999.

<sup>47</sup> Vgl. Bäumler, Marianne: Die aufgeräumte Wirklichkeit des Erich Kästner. Fulda 1984, S. 147f.

<sup>48</sup> Vgl. Wild, Reiner (Hrsg.): Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur. Stuttgart 2008, S. 249.

<sup>49</sup> Vgl. Haywood, Susanne: Kinderliteratur als Zeitdokument. Alltagsnormalität der Weimarer Republik in Erich Kästners Kinderromanen. Frankfurt (Main) 1998, S. 187.

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 200.

<sup>51</sup> Vgl. Dietrich, Sebastian (2016): Die Diskrepanz zwischen Kästner-Forschung und Kästner-Didaktik am Beispiel von „Emil und die Detektive“. [http://www.glk.uni-mainz.de/Dateien/HA-Kaestner\\_Didaktik.pdf](http://www.glk.uni-mainz.de/Dateien/HA-Kaestner_Didaktik.pdf) (Stand: 02.11.2017), S. 2.

<sup>52</sup> Vgl. Kirsch, Petra: Erich Kästners Kinderbücher im geschichtlichen Wandel. Eine literarhistorische Untersuchung. Diss. masch. München 1986, S. 124.

<sup>53</sup> Bäumler 1984, S. 150.



und die gesellschaftlichen Missstände nicht hinterfragt.<sup>54</sup> Kästners Protagonisten sind noch weit „von seinem proklamierten Ideal liberalbürgerlicher Autonomie [...] entfernt.“<sup>55</sup> Dennoch gilt Erich Kästner als Modernisierer der Kinderliteratur, da er sich von den vorherigen Werken unterscheidet, indem er realistisch erzählt, Kinder in den Mittelpunkt stellt und sie die Rolle der Erwachsenen übernehmen lässt.<sup>56</sup>

Pippi Langstrumpf erschien 1945 in Schweden, vier Jahre später in Deutschland.<sup>57</sup> Astrid Lindgren reichte ihr Manuskript von *Pippi* mit den ahnungsvollen Worten ein: „in der Hoffnung, dass Sie nicht das Jugendamt alarmieren“<sup>58</sup>. Tatsächlich musste sie vierzig Prozent an der Figur ihrer „Ur-Pippi“ ändern, damit das Manuskript überhaupt veröffentlicht wurde.<sup>59</sup> Einer der größten Kritiker bezeichnete Pippi als ein unnatürliches, nahezu geisteskrankes Mädchen, „dessen geschmacklose Abenteuer [...] keinesfalls in der Lage wären, Kindern oder Erwachsenen nette Unterhaltung zu bieten“<sup>60</sup>. Die größte Befürchtung der Eltern war, dass ihre Kinder nicht zwischen Fantasie und Wirklichkeit der Figur Pippi unterscheiden und sich Pippis Ungehorsam und ihren Drang nach Freiheit zu eigen machen könnten. Pippi war in den Augen der Eltern eine unkontrollierbare Macht, die womöglich zur Nachahmung anregen könnte. Das bereitete Unbehagen in einer Zeit, die immer noch dem autoritären Erziehungsideal den Vorzug gab, gerade in Deutschland, wo man beson-

---

<sup>54</sup> Vgl. Dietrich 2016, S. 2.

<sup>55</sup> Haywood 1998, S. 199.

<sup>56</sup> Vgl. Tost, Birte: Moderne und Modernisierung in der Kinder- und Jugendliteratur der Weimarer Republik. New York / Frankfurt (Main) 2004 (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik 35), S. 49, 54.

<sup>57</sup> Im Folgenden wird keine Differenzierung der Rezeption von *Pippi Langstrumpf* in Deutschland und in Schweden vorgenommen, da sie sich zu großen Teilen ähnelt, wobei sich aber grundsätzlich festhalten lässt, dass die Erziehung zu der Zeit in Deutschland etwas autoritärer war als in Schweden.

<sup>58</sup> Zit. n. Nix 2002, S. 227.

<sup>59</sup> Vgl. Nix 2002, S. 228: Die jetzige Version ist eine überarbeitete Fassung der „Ur-Pippi“, die noch viel mehr von gegebenen Konventionen abwich.

<sup>60</sup> Blume, Svenja: Ein kleiner Übermensch in Kindergestalt. Pippi Langstrumpf als kulturelle Identifikationsfigur. In: Schilcher, Anita; Pecher, Claudia Maria (Hrsg.): Klassiker der internationalen Jugendliteratur. Kulturelle und epochenspezifische Diskurse aus Sicht der Fachdisziplinen. Bd. 1. Baltmannsweiler 2002, S. 121-135, hier: S. 126.

ders stark in einem militärischen, nationalsozialistisch geprägten Erziehungsmodell feststeckte. Denn Pippi verhält sich respektlos gegenüber Eltern, in der Schule, gegenüber der Gesellschaft und gegenüber der Polizei. Pippi verkörpert das „freie Kind“<sup>61</sup>.

Sie passte nicht in das Prinzip von Gehorsam und Unterordnung, dafür aber zu den neuen, antiautoritären Debatten, die schon vor Ende des Zweiten Weltkrieges in Schweden aufgekommen waren, an denen sich Astrid Lindgren beteiligt hatte.<sup>62</sup> Während in Schweden ein antiautoritäres Erziehungsbild entstand, geriet Pippi mit den konservativen Erziehungsbildern anderer Länder noch viel stärker in Konflikt, was sich an der radikalen Abänderung des Originaltextes in der deutschen Erstübersetzung zeigte. Kritiker befürchteten außerdem, dass mit einer Superheldin wie Pippi eine Revolution im Bücherschrank losgetreten und ein Verlust an traditionellen Leitbildern in der Kinderliteratur folgen würde.<sup>63</sup> Während sich die Kinderliteratur vor *Pippi Langstrumpf* auf Märchensammlungen, bürgerliche Idyllen und erzieherische Geschichten mit moralisierenden Tendenzen beschränkte,<sup>64</sup> kam es mit Pippis frechem und rebellischem Wesen zu einem Bruch mit der traditionellen Kinderliteratur: Dieses Buch erzählte aus der Perspektive eines Kindes, war in Umgangssprache geschrieben und so authentisch geschildert, dass sich kindliche Leser gut in die Welt hineinversetzen konnten.<sup>65</sup> Darüber hinaus befreite Pippi als weibliche Heldenfigur nicht nur die Kinder im Allgemeinen, sondern besonders das Mädchen von seiner traditionellen Geschlechterrolle, indem Pippi bewusst und wiederholt Grenzen überschreitet. Sie prügelt sich und misst ihre Kraft, wie es traditionell eher Jungen zugeschrieben wird. Trotzdem hat sie eine mädchenhafte Seite, zum Beispiel als sie in die Rolle der „feinen Dame“ schlüpft, sich schminkt und dadurch sowohl weibliche als auch männliche Bewunderer

---

<sup>61</sup> Vgl. ebd., S. 126ff: Der provokative Traditionsbruch passt auch zur Strömung der Avantgarde, die sich in dieser Zeit ausbreitet. Mehr dazu bei Nix 2002, S. 259.

<sup>62</sup> Vgl. Doderer, Klaus: Literarische Jugendkultur. Kulturelle und gesellschaftliche Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur in Deutschland. Weinheim/München 1992, S. 150ff.

<sup>63</sup> Vgl. Achhammer/Dickmann 2004, S. 13.

<sup>64</sup> Vgl. Nix 2002, S. 224.

<sup>65</sup> Vgl. Blume 2002, S. 123.

bekommt.<sup>66</sup> Letztlich bleibt Pippi eine androgyne Figur, die durch ihren Ungehorsam konträr zu Erziehungsidealen ihrer Zeit steht. Im Gegensatz zu den weiblichen Hauptfiguren der Mädchenklassiker *Nesthäkchen* oder *Anne of Greengables*, die zu Beginn als trotzig Kinder auftreten und im Laufe der Geschichte zu wohlherzogenen Frauen werden, wächst Pippi nicht zu einer „ehrenhaften Frau“ heran.<sup>67</sup>

### 5 Popularität der beiden „Klassiker“ bis heute

Pippi und Emil sind zwei besondere und in ihrer Entstehungszeit zukunftsweisende Heldenfiguren, die zu „Klassikern“ der Kinderliteratur geworden sind. Aber ihre Heldenkonzepte könnten konträrer kaum sein. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Emil den klassischen Tugendhelden verkörpert, der die Heldenreise durchläuft und als Vorbild dienen soll. Pippi hingegen tritt als „verrückte“ Superheldin auf, die keine Entwicklung durchlebt und nicht zur konkreten Nachahmung gedacht ist, sondern mehr die Idee eines befreiten Kindes darstellt. Trotzdem haben Emil und Pippi Gemeinsamkeiten, wie etwa die Elternlosigkeit, die Selbstständigkeit, den Mut und die Hilfsbereitschaft. Es sind lebenswerte Heldenfiguren. Auch in Bezug auf die Rezeptionsgeschichte sind die beiden revolutionäre Charaktere, wenn auch die „Revolution im Bücherschrank“<sup>68</sup> bei *Pippi Langstrumpf* radikaler war als bei *Emil und die Detektive*: Beide Autoren setzten sich für eine neue Art der Erziehung in ihrer Zeit ein. Beide haben die Rolle und das Wesen des Kindes auf eine noch nie zuvor gesehene Art betrachtet. Sie erzählen aus der kindlichen Perspektive und beziehen den Erwachsenen mit ein.<sup>69</sup> Diese Mehrfachadressierung ist unter anderem ein typisches Merkmal für Klassiker, und könnte zusammen mit den revolutionären Heldenfiguren ein Grund dafür sein, dass beide Werke noch bis heute gern gelesen werden.<sup>70</sup> Nicht

---

<sup>66</sup> Vgl. Achhammer/Dickmann 2004, S. 21.

<sup>67</sup> Vgl. Nix 2002, S. 257.

<sup>68</sup> Wild 2008, S. 254.

<sup>69</sup> Vgl. Haywood 1998, S. 191.

<sup>70</sup> Vgl. Schilcher, Anita: Was sind „Klassiker“ der internationalen Kinder- und Jugendliteratur? Aspekte des Klassikerbegriffs. In: Schilcher, Anita; Pecher, Claudia Maria

ohne Grund wurde *Emil und die Detektive* mehrmals vertont oder verfilmt und für *Pippi Langstrumpf* wurde sogar eine eigene Fernsehserie kreiert. Aufgrund der großen Beliebtheit, die sich bei *Emil* bereits kurz nach dem Erscheinen zeigte, fiel *Emil und die Detektive* als einziges Werk von Erich Kästner im Nationalsozialismus nicht der Bücherverbrennung zum Opfer.<sup>71</sup> So ist Emils tugendhafter Charakter recht schnell zu einem beliebten Unterrichtsgegenstand in der Schule geworden,<sup>72</sup> während Pippi zunächst „nur“ in den Fantasien der Kinder ihr Unwesen treiben durfte. Vielleicht ist sie, trotz der Reformpädagogik<sup>73</sup>, die sie mitgetragen hat, trotz der modernen Sicht auf das Kind, als eigenständiges Wesen heute immer noch eine Figur, die manche Erwachsene nur mit Vorsicht an die Kinder heranlassen möchten.

---

(Hrsg.): *Klassiker der internationalen Jugendliteratur. Kulturelle und epochenspezifische Diskurse aus Sicht der Fachdisziplinen*. Bd. 1. Baltmannsweiler 2002, S. 1-28, hier: S. 26.

<sup>71</sup> Vgl. Richter/Fuhs 2015, S. 3.

<sup>72</sup> Vgl. ebd.

<sup>73</sup> Unter Reformpädagogik versteht man unterschiedliche Ansätze zur planvollen Umgestaltung bestehender Verhältnisse in Schule, Unterricht und Allgemeiner Erziehung, die auf die Pädagogen Comenius, Rousseau beziehungsweise Pestalozzi zurückgehen und eine *Pädagogik vom Kinde her* vertreten (vgl. Näheres dazu: Idel, Till-Sebastian; Ullrich, Heiner: *Handbuch Reformpädagogik*. Weinheim 2017).

## **6 Literaturverzeichnis**

### **6.1 Primärliteratur**

Held, Kurt: Die rote Zora und ihre Bande. Eine Erzählung aus Dalmatien für die Jugend. Aarau 1941.

Jonsson, Runer: Wickie und die starken Männer. Stuttgart 1964.

Kästner, Erich: Emil und die Detektive. Wien 1974.

Lindgren, Astrid: Pippi Langstrumpf. Bd. 1. Hamburg 2016.

Dies.: Pippi Langstrumpf geht an Bord. Bd. 2. Hamburg 1986.

Dies.: Pippi Langstrumpf in Taka-Tuka Land. Bd. 3. Hamburg 1986.

### **6.2 Sekundärliteratur**

Bäumler, Marianne: Die aufgeräumte Wirklichkeit des Erich Kästner. Fulda 1984.

Blume, Svenja: Ein kleiner Übermensch in Kindergestalt. Pippi Langstrumpf als kulturelle Identifikationsfigur. In: Schilcher, Anita; Pecher, Claudia Maria (Hrsg.): Klassiker der internationalen Jugendliteratur. Kulturelle und epochenspezifische Diskurse aus Sicht der Fachdisziplinen. Bd. 1. Baltmannsweiler 2002, S. 121-135.

Campbell, Joseph: Ein Heros in tausend Gestalten. Frankfurt (Main) 1949.

Cockrum, Dave; Claremont, Chris: Ms. Marvel. War beneath the Waves. In: Marvel Comics: Marvel, Heft 16. New York 1978.

Doderer, Klaus: Literarische Jugendkultur. Kulturelle und gesellschaftliche Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur in Deutschland. Weinheim / München 1992.

Kirsch, Petra: Erich Kästners Kinderbücher im geschichtlichen Wandel. Eine literarhistorische Untersuchung. Diss. masch. München 1986.

- Häfele, Katharina: Medienverbund anno 1930: Emil und die Detektive. Erich Kästner und der Markt. In: Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik. Interessante Arbeiten von Studierenden. Ausgabe 11. Ludwigsburg 2008, S. 1-5. [https://www.phludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t01/user\\_files/Online-Magazin/Ausgabe11/Studierende11.pdf](https://www.phludwigsburg.de/fileadmin/subsites/1b-mpxx-t01/user_files/Online-Magazin/Ausgabe11/Studierende11.pdf) (Stand: 02.11.2017).
- Haywood, Susanne: Kinderliteratur als Zeitdokument. Alltagsnormalität der Weimarer Republik in Erich Kästners Kinderromanen. Frankfurt (Main) 1998.
- Hugen, Wiebke: Kinderhelden im Wandel der Zeit. Zur Konstruktion junger Heldenfiguren in drei Generationen der Kinder- und Jugendliteratur. München 2014.
- Idel, Till-Sebastian; Ullrich, Heiner: Handbuch Reformpädagogik. Weinheim 2017.
- Kanigher, Robert; Moldoff, Sheldon: Trouble between the Dynamic Duo. Beware of Poison Ivy. In: DC Comics: Batman, Heft 181. 1966.
- Nix, Angelika: Das Kind des Jahrhunderts im Jahrhundert des Kindes. Zur Entstehung der phantastischen Erzählung in der schwedischen Kinderliteratur. Freiburg 2002 (= Nordica 3).
- Richter, Karin; Fuhs, Burkhard: Erich Kästners literarische Welten und ihre Verfilmungen. „Emil und die Detektive“ und „Die Konferenz der Tiere“ im historischen und medialen Kontext; Modelle und Materialien für den Literaturunterricht (Klasse 3 bis Klasse 7). Baltmannsweiler 2015 (= Bilder erzählen Geschichten – Geschichten erzählen zu Bildern 8.2).
- Schilcher, Anita: Was sind „Klassiker“ der internationalen Kinder- und Jugendliteratur? Aspekte des Klassikerbegriffs. In: Schilcher, Anita; Pecher, Claudia Maria (Hrsg.): Klassiker der internationalen Jugendliteratur. Kulturelle und epochenspezifische Diskurse aus Sicht der Fachdisziplinen. Bd. 1. Baltmannsweiler 2002, S. 1-28.

- Tost, Birte: *Moderne und Modernisierung in der Kinder- und Jugendliteratur der Weimarer Republik*. New York / Frankfurt (Main) 2004 (= *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik* 35).
- Voigt-Kehlenbeck, Corinna: *Auf der Suche nach der abenteuerlichen Heldin. Weibliche Identifikationsfiguren im Jugendalter*. Frankfurt (Main) 1996.
- Wagner, Annette: *Postmoderne im Adoleszenzroman der Gegenwart. Studien zu Bret Easton Ellis, Douglas Coupland, Benjamin von Stuckrad-Barre und Alexa Hennig von Lange*. Frankfurt (Main) 2007 (= *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik* 48).
- Wild, Reiner (Hrsg.): *Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*. Stuttgart 2008.
- Wulff, Hans J.: *Held und Antiheld, Prot- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss*. In: Krah, Hans; Ort, Claus-Michael (Hrsg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – Realistische Imaginationen. Festschrift für Marianne Wünsch*. Kiel 2002, S. 431-448.

### 6.3 Internetquellen

- Achhammer, Bianca; Dickmann, Nadja (2004): *Pippi-Langstrumpf-Rezeption in Deutschland zwischen 1945 und 1960*. <http://www.jungeforschung.de/kjl/Pippi%20Langstrumpf.pdf> (Stand: 02.11.2017).
- Bartel, Martina; Berghaus-Sprengel, Anke; Borchardt, Peter (1999): *Emil und die Detektive. Entstehungsgeschichte und Rezeption*. <http://www.zeitreisen.de/kaestner/prolog/index.html> (Stand: 02.11.2017).
- Binotto, Thomas (2005): *Heldenhaft genügt nicht, super müsst ihr sein*. In: *Super! Vom Fluch ein Held zu sein... Reader*. <http://www.paulus>

akademie.ch/ressourcen/download/20070425110620.pdf (Stand: 02.11.2017), S. 20-22.

Blauensteiner, Sophie (2011): *Das Motiv der Elternlosigkeit in der Kinder- und Jugendliteratur*. Diplomarbeit. Universität Wien. [http://othes.univie.ac.at/16517/1/2011-10-12\\_0201011.pdf](http://othes.univie.ac.at/16517/1/2011-10-12_0201011.pdf) (Stand: 02.11.2017).

Dietrich, Sebastian (2016): Die Diskrepanz zwischen Kästner-Forschung und Kästner-Didaktik am Beispiel von *Emil und die Detektive*. [http://www.glk.uni-mainz.de/Dateien/HA-Kaestner\\_Didaktik.pdf](http://www.glk.uni-mainz.de/Dateien/HA-Kaestner_Didaktik.pdf) (Stand: 02.11.2017).

Süddeutsche Zeitung (2015): 70 Jahre Pippi Langstrumpf, Das unsterblichste Mädchen der Welt. <https://www.sueddeutsche.de/kultur/70-jahre-pippi-langstrumpf-das-unsterblichste-maedchen-der-welt-1.2488924> (Stand: 02.11.2017).





# **Der Held Krabat und seine Helferfiguren**

**Verena Kröner**

**1 Ein lehrreicher Adoleszenzroman**

**2 Definition eines Helden**

**3 Der Protagonist Krabat als Held**

**4 Krabats Heldenreise**

**5 Definition eines Helfers**

**6 Tonda als Helferfigur**

**7 Zusammenfassung der Untersuchung und Ausblick**

**8 Literaturverzeichnis**

8.1 Primärliteratur

8.2 Sekundärliteratur

8.3 Internetquellen

## 1 Ein lehrreicher Adoleszenzroman

Die Pubertät ist die Zeit, in der aus Jugendlichen junge Erwachsene werden. Sie ist ein schwieriger Lebensabschnitt, den jeder auf der Suche nach seiner Identität durchlaufen muss.<sup>1</sup> Otfried Preußlers Jugendbuch *Krabat* ist ein Adoleszenzroman, in dem es um Krabat geht, der die Mühle im Koselbruch aufsucht, im Verlauf seiner drei Lehrjahre erwachsen wird und durch die Beziehung zu Kantorka die Liebe kennenlernt.<sup>2</sup> Vom Meister, der über die zwölf Müllerburschen herrscht, lernt er neben dem Müllern auch das Zaubern. Das Leben auf der Mühle ist anders als in Krabats gewohnter Welt, daher muss er sich erst einmal dort zurechtfinden. Für den Leser ist es besonders spannend, Krabats Entwicklung zu erleben und zu sehen, wie es ihm am Ende gelingt, den Meister zu besiegen.

Bei *Krabat* handelt es sich nicht nur um einen Roman, der sich mit Aspekten der Pubertät, wie Kameradschaft, Liebe und Autorität, auseinandersetzt<sup>3</sup>, sondern in ihm wird vor allem eine Auseinandersetzung mit der totalitären Macht des Meisters, den zentralen Problemen menschlichen Zusammenlebens und dem möglichen Widerstand thematisiert.<sup>4</sup> Dabei hilft die Liebe zwischen Kantorka und Krabat, die Macht des Bösen zu brechen und dadurch dem Leben neue Perspektiven zu eröffnen.<sup>5</sup> Diese Inhalte offenbaren ein immer wiederkehrendes menschliches Interesse am übergeordneten Thema *Gut gegen Böse*, das auch in *Krabat* verhandelt wird. Daher befasst sich die vorliegende Arbeit, die aus dem Se-

---

<sup>1</sup> Vgl. Mathey, J.: [http://www.mathey-web.de/schulweb/ratgeber/ratgeber-pubertaezeit\\_des\\_erwachens.html](http://www.mathey-web.de/schulweb/ratgeber/ratgeber-pubertaezeit_des_erwachens.html) (zuletzt aufgerufen am: 17.10.2017).

<sup>2</sup> Vgl. Seibert, Ernst; Kovackova, Katerina: Otfried Preußler – Werk und Wirkung. Von einer Poetik des Kleinen zum multimedialen Großprojekt. Frankfurt (Main) 2013 (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik 86), S. 259.

<sup>3</sup> Vgl. Ehrhardt, Marie-Luise: Die Krabat-Sage. Quellenreiche Untersuchung zu Überlieferung und Wirkung eines literarischen Stoffes aus der Lausitz. Marburg 1982 (= Kultur- und Geistesgeschichtliche Ostmitteleuropa-Studien 1), S. 67.

<sup>4</sup> Vgl. Haug, Christine; Vogel, Anke (Hrsg.): Quo vadis Kinderbuch? Gegenwart und Zukunft der Literatur für junge Leser. Wiesbaden 2011 (= Buchwissenschaftliche Forschungen der Internationalen Buchwissenschaftlichen Gesellschaft 10), S. 181.

<sup>5</sup> Vgl. Freund, Winfried; Freund-Spork, Walburga: Otfried Preußler Krabat. Lektüreschlüssel. Stuttgart 2012 (= RUB 15425), S. 42-46.

minar *Drachentöter, Rebellinnen und Lebensretter – Heldentum in der Literatur* hervorgegangen ist, mit der Frage, ob Krabat als Verfechter des Guten auch als Held bezeichnet werden kann. Dabei werden die Stationen von Krabats Heldenreise nach dem Schema von Christopher Vogler analysiert. Zudem wird näher auf Krabats Helferfiguren eingegangen, die wichtige Funktionen während seiner Heldenreise übernehmen.

## 2 Definition eines Helden

Als Held wird zunächst ein „sich durch Tapferkeit und Kampfgewandtheit auszeichnender Mann“ und/oder ein berühmter Krieger bezeichnet.<sup>6</sup> Dabei wurde in einer von Männern dominierten Welt besonders der Ritter als männliche Heldengestalt verstanden.<sup>7</sup> Wenn man im literaturwissenschaftlichen Sinn von einem Helden spricht, dann ist oftmals der Protagonist einer Handlung gemeint,<sup>8</sup> also die Figur, „[die] den Mittelpunkt einer Begebenheit oder Handlung bildet“<sup>9</sup>. Man benennt als Held aber auch eine Figur, deren Verhalten als wertvoll qualifiziert wird und daher Eigenschaften wie zum Beispiel Klugheit oder soziales Engagement aufweist.<sup>10</sup> Zudem ruft der Held durch vorbildliches, selbstloses Handeln Anerkennung oder Bewunderung hervor, ist „immer stark und entweder klar gut oder klar schlecht“<sup>11</sup>. Nach diesem Verständnis kann man Helden als eindimensionale Charaktere mit einem stereotypen Handlungsmuster verstehen.<sup>12</sup> Gute Helden zeichnen sich als Sieger aus, die furchtlos sind, gefährliche Situationen überstehen und welchen es ge-

---

<sup>6</sup> Vgl. Mattern, Kirsten: *Fernsehstars und Kinderalltag. Die Bedeutung von TV-Helden für die Selbstkonzeption von Kindern*. Oberhausen 1999 (= *Lesen und Medien* 4), S. 104.

<sup>7</sup> Vgl. Freund, Winfried: *Das zeitgenössische Kinder- und Jugendbuch*. Paderborn u.a. 1982, S. 158-160.

<sup>8</sup> Vgl. Wulff, Hans J.: *Held und Antiheld, Prot- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes*. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Krahs, Hans; Ort, Claus-Michael (Hrsg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Kiel 2002, S. 431-448, hier: S. 431.

<sup>9</sup> Vgl. Mattern 1999, S. 104.

<sup>10</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 43.

<sup>11</sup> Mattern 1999, S. 104.

<sup>12</sup> Vgl. ebd., S. 104.

lingt, mit List und Phantasie die übermächtigen Gefahren zu überwinden.<sup>13</sup> Der Held handelt nach seiner moralischen Grundhaltung, unterstützt die Guten und bekämpft die Bösen.<sup>14</sup>

Anzumerken ist auch, dass die Heldenhaftigkeit einer Figur erst durch einen bestimmten Rahmen deutlich wird, der bestimmte Normen und Werte für das Handeln der Figur vorgibt. Durch das Einhalten von Tugenden etwa, als deren Repräsentant sich der Held erweist, wird vorgeführt, wie man sich in bestimmten Situationen bewähren kann.<sup>15</sup> Nach Wulff trägt „[d]er Held [...] also heldische Eigenschaften, die er handelnd umsetzt“<sup>16</sup>, wodurch er zum Vorbild avanciert<sup>17</sup>. Zudem durchläuft der Held einer Geschichte einen Gestalt- und Identitätswechsel. Vor allem am Ende der Handlung erfolgt eine Wandlung oder ein Übergang, der den Helden von den anderen Figuren in der Geschichte abgrenzt. Folglich unterscheidet sich der Held gerade am Handlungsschluss in besonderem Maße von diesen.<sup>18</sup>

### 3 Der Protagonist Krabat als Held

Krabat ist der männliche Protagonist des gleichnamigen Romans *Krabat* von Otfried Preußler. Um zu belegen, dass sein Handeln und seine Vorgehensweise heldenhaft sind, wird im weiteren Verlauf seine Heldenreise untersucht. Daneben zeichnet er sich aber auch durch Eigenschaften als Held aus, die im Folgenden erläutert werden. Krabat „überschreitet Grenzen“<sup>19</sup>, indem er Stationen der Heldenreise durchläuft. Dadurch wandelt er sich von einem bettelnden Jungen zu einem erwachsenen Mann, der zusammen mit seiner Freundin Kantorka die schwarze Magie besiegt. Hierbei wird bereits deutlich, dass der Held Krabat „gegen die schlechte Macht gesetzt“<sup>20</sup> wird, die sich auf die schwarze Mühle und deren Umfeld

---

<sup>13</sup> Vgl. Becker, Beate et al.: Die neuen Zeichentrickserien. Immer wieder Action. In: Paus-Haase, Ingrid (Hrsg.): Neue Helden für die Kleinen. Das (un)heimliche Kinderprogramm des Fernsehens. Münster/Hamburg 1992, S. 146.

<sup>14</sup> Ebd., S. 172.

<sup>15</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 433.

<sup>16</sup> Ebd.

<sup>17</sup> Vgl. ebd., S. 431.

<sup>18</sup> Vgl. ebd., S. 436.

<sup>19</sup> Ebd., S. 436.

<sup>20</sup> Ebd.

bezieht. Zu diesem gehören der Meister, der Herr Gevatter und die schwarze Magie beziehungsweise die Zauberei, die die Lehrjungen freitags im Unterricht erlernen.<sup>21</sup> Ein weiterer Aspekt, der für das Heldendasein Krabats spricht, zeigt sich in seiner Liminalität. Krabat hat etwas Übermenschliches und wächst in der Geschichte über sich hinaus.<sup>22</sup> Das Übermenschliche erhält Krabat nach Ritualen und durch den Meister, der ihn in die Zauberei einführt. Nach dem Drudenfuß-Ritual ist er stärker und besitzt mehr Kraft als ein gewöhnlicher Mensch (vgl. K 53f.). Zusätzlich zum Unterricht des Meisters lernt er von Juro weitere Zaubersprüche aus dem Koraktor und wendet diese an, um den Meister durch sein neu gewonnenes Wissen am Ende besiegen zu können (vgl. K 211f, 236). Zudem erfährt er im Laufe der Geschichte, dass er sich dem Meister und somit dem Bösen widersetzen muss, um selbstbestimmt handeln zu können und seine Freiheit wiederzuerlangen, die er beim Treueschwur zu Ostern jährlich verliert.<sup>23</sup> Da der Meister sehr mächtig ist, scheint es für Krabat im ersten Moment unmöglich, die Aufgabe erfolgreich auszuführen, sich und die anderen Gesellen zu befreien. Für die Befreiung braucht jeder Bursche ein Mädchen, das ihn freibittet (vgl. K 213ff.). Jedoch wird mehrmals erwähnt, wie schwierig es für die Jungen ist, das Mädchen vor dem Meister geheim zu halten und den Prüfungen des Meisters auszuweichen, um in der Silvesternacht erfolgreich zu sein. Tonda und Janko hatten beide den Plan, sich freibitten zu lassen. Allerdings sind beide am Ende gescheitert, da der Meister entweder den Namen des Mädchens zu früh erfahren oder das Mädchen durch den Einfluss des Meisters den falschen Burschen freigebeten hat (vgl. K 213-221). Doch während seiner Lehrjahre erkennt Krabat, beispielsweise durch die Pumphutt-Episode, dass der Meister besiegbar ist.<sup>24</sup> Schließlich wird der Meister von Pumphutt in einem magischen Duell geschlagen. Krabat kann sich letztendlich der Macht des Meisters widersetzen, indem er zum einen mit

---

<sup>21</sup> Vgl. Preußler, Otfried: *Krabat*. Wien 1988, S. 57. Der Text wird künftig mit der Sigle K und entsprechender Seitenzahl zitiert.

<sup>22</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 426f.

<sup>23</sup> Vgl. Kulik, Nils: *Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Eine Untersuchung bezogen auf Werke von Joanne K. Rowling, J.R.R. Tolkien, Michael Ende, Astrid Lindgren, Wolfgang und Heike Hohlbein, Otfried Preußler und Frederik Hetmann*. Frankfurt (Main) 2005 (= *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik* 33), S. 182.

<sup>24</sup> Vgl. Seibert; Kovackova 2013, S. 241.

Juro fleißig übt, seinen Willen zu stärken, und zum anderen auf die List des Meisters nicht hereinfällt. Außerdem verrät er dem Meister bei seinen Tricks nicht die Informationen, die dieser braucht, um Krabats Vorhaben vorzeitig zu stoppen (vgl. K 221, 233).

#### 4 Krabats Heldenreise

Im Folgenden wird die Entwicklung des Helden Krabat anhand der Heldenreise nach Christopher Vogler analysiert. Sein Modell lehnt sich in modifizierter Form an Campbells *Der Heros in tausend Gestalten*<sup>25</sup> an. Joseph Campbell formulierte als Erster das Erzählschema der Heldenreise, das vielen Heldengeschichten zugrunde liegt. In diesem Erzählschema beschreibt er die einzelnen Stationen der Heldwerdung und ordnet sie einer bestimmten Reihenfolge an. Das Schema ist universell und erscheint in vielen Varianten, wobei die grundlegende Form niemals verändert wird.<sup>26</sup> Insgesamt gibt es nach Vogler zwölf Wegstationen des Helden,<sup>27</sup> die nun bei *Krabat* genauer untersucht werden.

##### Station eins: *Die gewohnte Welt*

Wie bei den meisten Geschichten beginnt auch im Roman *Krabat* die Handlung zuerst in der gewohnten Welt. Dort ist Krabat ein Junge von 14 Jahren (vgl. K 11), der seinen alltäglichen Aufgaben nachgeht<sup>28</sup> und gemeinsam mit zwei anderen Betteljungen als Dreikönige durch die Gegend zieht. Aufgrund des Todes seiner Eltern (vgl. K 11, 27) befindet er sich in einer Mangelsituation und versucht einen Zustand der Ganzheit wieder herbeizuführen. Auch wenn es Krabat noch nicht klar ist, macht er sich auf die Suche nach Vollkommenheit und findet diese übergangsweise bei den Betteljungen.<sup>29</sup> Durch den familiären Verlust wirkt Krabat

---

<sup>25</sup> Vgl. Joseph Campbell. *Der Heros in tausend Gestalten*. Hamburg 1999.

<sup>26</sup> Vgl. Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibens. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Frankfurt (Main) 1998, S. 50ff.

<sup>27</sup> Vgl. ebd., S. 57.

<sup>28</sup> Vgl. ebd., S. 167.

<sup>29</sup> Vgl. ebd., S. 175f.



menschlicher, sympathischer und aufgrund seiner seelischen Wunde interessant. Auch erklärt der Tod der Eltern, wie er in diese aussichtslose Situation als Betteljunge gekommen ist.<sup>30</sup>

### **Station zwei: *Ruf des Abenteuers***

Um dieser Situation in der gewohnten Welt zu entkommen, wird Krabat in einem Traum zum Aufbruch in eine neue Umgebung gerufen.<sup>31</sup> Dabei sieht er, dass neben elf Raben noch ein Platz auf einer Stange frei ist. Darauf hört er, dass eine Stimme ihn drei Mal mit seinem Namen anspricht und ihn auffordert, nach Schwarzkollm in die Mühle zu kommen, wo er Vorteile genießen könne. Anschließend fordern ihn auch die elf Raben auf, der Stimme des Meisters zu gehorchen. Da er diesen Traum insgesamt drei Nächte hintereinander träumt (vgl. K 12f.), deutet diese dreimalige Wiederholung auf die Notwendigkeit von Krabats Veränderung. Die symbolträchtige Zahl Drei, wie sie auch in Märchen vorkommt, verweist dabei bereits auf den magischen Verlauf der weiteren Handlung. Da er sich zuerst der Verantwortung entzieht und dem Ruf nicht sofort folgt, kann Krabat als ein widerstrebender Held bezeichnet werden. Der Bote der Nachricht an Krabat ist der Meister, der im Traum zu ihm spricht und ihn auserwählt hat.<sup>32</sup> Er lädt Krabat ein, zur Mühle zu kommen, und bringt dadurch die Geschichte weiter voran. Krabat kann zu diesem Zeitpunkt noch nicht erkennen, ob es sich bei dem Boten um eine positive, neutrale oder negative Figur handelt, doch wie sich herausstellt, ist es sein späterer Feind, der ihn in die Gefahren lockt.<sup>33</sup>

### **Station drei: *Weigerung***

Nach jedem neuen Traum steht nun der Held vor der Frage, wie er auf den Ruf reagieren soll. Dass ein Held bei der Entscheidung vorläufig zögert und Angst hat, ist verständlich, da er sich auf ein Abenteuer einlassen soll, das für ihn gefährlich werden kann. Wie eben erwähnt, weigert sich Krabat bei den ersten beiden Aufforderungen, dem Ruf zu folgen. Der

---

<sup>30</sup> Vgl. ebd., S. 179ff.

<sup>31</sup> Vgl. ebd., S. 191.

<sup>32</sup> Vgl. ebd., S. 191, 199.

<sup>33</sup> Vgl. ebd., S. 192f.

Moment, in dem ein Held zögert, erfüllt eine wichtige dramaturgische Funktion: Er zeigt dem Leser, dass Krabat vor einem Abenteuer steht, das sehr riskant für ihn ist.<sup>34</sup> Allerdings beschließt er, nach dem dritten Traum die Quelle der Stimme aufzusuchen (vgl. K 13). Hierbei hat er die Konsequenzen abgewogen und willigt nicht nur ein, dem Ruf zu folgen, sondern er entscheidet sich bewusst dafür. Er hat bei diesem Beschluss seinen inneren Widerstand überwunden und nimmt den Ruf an.<sup>35</sup> Nachdem Krabat seine Furcht abgelegt hat, begegnet er auf seinem Weg zur Mühle einer Reihe von Schwellenhütern, die seine Zweifel an der Annahme des Abenteuers weiter nähren. Er stellt sich die Frage, ob er sich auf potenziell nahende Gefahren einlassen sollte.<sup>36</sup> Bereits der Wind, der Krabat den Weg zur Mühle erheblich erschwert, ist ein Zeichen dafür, dass er seine Entscheidung überdenken sollte. Darauf begegnet ihm ein alter Mann, der ihm direkt davon abrät, zur Mühle am Schwarzen Wasser zu gehen. Diese Warnung kommt auch auf emotionaler Ebene zum Ausdruck (vgl. K 13f.). Der Alte erfüllt als Stellvertreter des Lesers zusätzlich noch die Funktion, Krabat die Frage zu stellen, ob er den kommenden Gefahren ins Auge sehen kann und mutig genug ist, sie zu überstehen.<sup>37</sup> Nach dem Gespräch mit dem Alten tritt bei Krabat nochmal ein Moment des Zögerns ein, in welchem er die Konsequenzen abwägt. Er ist durch den Hinweis des Alten gezwungen, sein Vorhaben zu überdenken, und könnte sich in dieser Situation noch einmal anders entscheiden.<sup>38</sup> Er beschließt jedoch, seine bereits gefällte Entscheidung weiter auszuführen. Dabei ist er kurz davor innerlich unsicher und stellt sich die Frage, ob es nicht klüger wäre, umzukehren. Kurz darauf erreicht er die Mühle, die ihm bedrohlich vorkommt. Er erinnert sich daran, dass er freiwillig dem Ruf gefolgt ist und noch die Möglichkeit besteht, ins Dorf zurückzukehren (vgl. K 14). Krabat zögert an der Schwelle zum Unbekannten und zeigt Furcht. Dadurch kann der Leser das Ausmaß der bevorstehenden

---

<sup>34</sup> Vgl. ebd., S. 201f.

<sup>35</sup> Vgl. ebd., S. 202f.

<sup>36</sup> Vgl. ebd., S. 208.

<sup>37</sup> Vgl. ebd., S. 209.

<sup>38</sup> Vgl. ebd., S. 202.

Herausforderungen Krabats erahnen. Aber Krabat überwindet seine Furcht und fasst Mut, sich auf sein neues Abenteuer einzulassen.<sup>39</sup>

#### **Station vier: Das Überschreiten der ersten Schwelle**

In Christopher Voglers Stationen der Heldenreise würde nun *Die Begegnung mit dem Mentor* stattfinden. Aber in *Krabat* folgt stattdessen das *Überschreiten der ersten Schwelle*. Diese Abweichung verändert dennoch nicht die Kraft der Entwicklung des Helden. Denn es gibt viele Variationsmöglichkeiten, die Heldenreise erfolgreich zu bestreiten.<sup>40</sup> Das *Überschreiten der ersten Schwelle* stellt einen Vorgang dar, in dem Krabat die gewohnte Welt hinter sich lässt und in eine neue Welt eintaucht.

Die Mühle ist aufgrund der negativen und bedrohlichen Beschreibung ein Ort der bösen Macht. Durch das Überschreiten der Schwelle nimmt Krabat die Herausforderung an, sich mit der bösen Macht auseinanderzusetzen. Als er den Mut fasst, aus dem Wald ins Freie, zur Mühle, zu gehen (vgl. K 14), tut er dies freiwillig.<sup>41</sup> Es öffnet ihm auch niemand die Tür zur Mühle, als er anklopft. Daraufhin macht er die Tür selbstständig auf und findet diese unverschlossen vor (vgl. K 14). Sein aktives Handeln bei diesem sprichwörtlichen ‚Öffnen der Tür‘ ins Unbekannte unterstreicht seinen freiwilligen Entschluss, die neue Welt zu betreten. Die Türschwelle, über die Krabat schreitet, ist ein Symbol für den Übergang zwischen der alten und der neuen Welt. Obwohl das eigentliche Überschreiten der Schwelle nur einen kurzen Augenblick umfasst, ist es der Wendepunkt der Handlung, an dem das Abenteuer beginnt.<sup>42</sup> Anschließend lernt Krabat sogleich seinen späteren Gegner, den Meister, kennen. Er nimmt sein Angebot an, sich von ihm das Müllern und auch das Zaubern lehren zu lassen (vgl. K 15f.). Dies tut er aufgrund der Möglichkeit, sich weiterzuentwickeln und sich zu verändern.<sup>43</sup>

---

<sup>39</sup> Vgl. ebd., S. 212.

<sup>40</sup> Vgl. ebd., S. 75.

<sup>41</sup> Vgl. ebd., S. 231.

<sup>42</sup> Vgl. ebd., S. 237ff.

<sup>43</sup> Vgl. ebd., S. 233f.

### Station fünf: *Begegnung mit dem Mentor*

Da Krabat auf der Mühle neu ist, braucht er jemanden, der ihn dort einführt, damit er sich auf sein Abenteuer einlassen kann.<sup>44</sup> Als Ersten in der Mühle lernt er Tonda kennen. Krabat bemerkt (vgl. K 18ff.), dass dieser ihm sowohl als Mentor zur Seite stehen<sup>45</sup> und ihn schützen will als auch ihm Wissen und Fertigkeiten vermitteln möchte. Tonda bereitet ihn auf seine weitere Reise vor, indem er ihn mit allen nützlichen Dingen vertraut macht.<sup>46</sup> So klärt er Krabat über die Erscheinungen der Mühle auf, macht ihn mit den Ritualen vertraut und steht ihm mit Ratschlägen zur Seite (vgl. K 49f., 57, 87). In all diesen Situationen gibt Tonda sein gesammeltes Wissen und seine Erfahrungen an Krabat weiter.<sup>47</sup> Besonders auf der Ebene der Geisteshaltung verhilft Tonda dem Helden zur Wandlung. Durch seine Erzählungen und Ratschläge verändert er Krabats Bewusstsein,<sup>48</sup> der zunehmend die Erscheinungen auf der Mühle hinterfragt (vgl. K 84ff., 95). Zudem stärkt Tonda Krabats Geist und Seele, indem er ihm Kraft spendet und ihm ein magisches Messer schenkt (vgl. K 23, 84), das im Verlauf der Handlung zum wichtigen Hilfsmittel für Krabat wird. Dadurch kann Krabat seine Herausforderungen zuversichtlich annehmen. Es ist also Tonda, der Krabat den Weg weist und ihn das Leben auf der Mühle lehrt.<sup>49</sup>

### Station sechs: *Bewährungsproben, Verbündete, Feinde*

In dieser neuen Welt muss Krabat wieder von vorne beginnen und Bewährungsproben bestehen, neue Freunde wie auch Feinde kennenlernen. Die andere Welt steht in einem starken Kontrast zur gewohnten Welt,<sup>50</sup> da für die Beschreibung der Mühle und des Meisters Adjektive wie „dunkel“, „bedrohlich“, „kalt“, „bleich“ und die Personifikation „böses Tier“ verwendet werden. Zudem herrscht dort bei der Ankunft eine „tiefe Finsternis“ (K 14f.). Krabat lernt, dass in der anderen Welt ein neuer

---

<sup>44</sup> Vgl. ebd., S. 215f.

<sup>45</sup> Vgl. ebd., S. 228.

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 215f.

<sup>47</sup> Vgl. ebd., S. 217.

<sup>48</sup> Vgl. ebd., S. 221.

<sup>49</sup> Vgl. ebd., S. 218, 221.

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S.241f.

Rhythmus, fremde Regeln, ungewohnte Werte und eine ungewohnte Atmosphäre herrschen.<sup>51</sup> Beispielsweise wird der christliche Glaube, der in der gewohnten Welt sowohl den Jahresrhythmus prägt als auch Regeln und Werte vermittelt, im satanischen Kult der Mühle völlig ausgeblendet (vgl. K 11, 22, 49, 90). Während sich Krabat an die andere Welt gewöhnt, muss er einige Bewährungsproben bestehen, indem er Hindernisse und Herausforderungen überwindet. Diese bereiten ihn auf seine bevorstehenden großen Prüfungen als Held vor, haben aber noch nicht das Ausmaß derer, die noch auf ihn zukommen werden, da es hier noch nicht um Leben und Tod geht.<sup>52</sup> Das zeigt sich beispielsweise, als Krabat eine Kammer voll mit Mehlstaub ausfegen soll oder als er jeden Tag, auch sonntags, anstrengende Arbeiten verrichten muss (vgl. K 20ff.). Sein Mentor Tonda begleitet den Helden durch diese Zeit. Krabat muss in der anderen Welt auch herausfinden, wem er vertrauen kann. So gewinnt er in diesem Stadium Verbündete, wie Tonda oder Juro. Darüber hinaus lernt er, dass der Meister und Lyschko<sup>53</sup> seine Feinde sind. Diese Aufgabe ist auch ein Teil der Bewährungsproben, bei welchen Krabat beweisen muss, dass er den Charakter anderer Personen richtig beurteilen kann.<sup>54</sup> Eine weitere Probe besteht darin, dass er die Regeln auf der Mühle schnell begreifen und befolgen muss.<sup>55</sup> Ansonsten wird ihn der Meister töten, wie er es später mit Tonda macht (vgl. K 89, 188ff.).

### **Station sieben: *Vordringen zur tiefsten Höhle***

Im Laufe der Handlung wird Krabat mit Tondas und Michals Tod konfrontiert und rätselt, wer für diese Tode verantwortlich ist. Nach einiger Zeit glaubt er es zu wissen und beschließt, den Meister dafür eines Tages zur Rechenschaft zu ziehen. Doch bei seiner Vorbereitung auf die entscheidende und wichtigste Prüfung seines Abenteuers<sup>56</sup> begeht er den

---

<sup>51</sup> Vgl. ebd., S. 242.

<sup>52</sup> Vgl. ebd., S. 243.

<sup>53</sup> Lyschko ist einer der Gesellen, dient jedoch dem Meister als Spitzel und versucht sich so, ihm gegenüber einen Vorteil zu verschaffen. Die anderen Gesellen wissen darüber jedoch Bescheid und verachten Lyschko deshalb, verhalten sich jedoch in seiner Gegenwart auch besonders vorsichtig.

<sup>54</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 244.

<sup>55</sup> Vgl. ebd., S. 247f.

<sup>56</sup> Vgl. ebd., S. 253.

gleichen Fehler wie einst Tonda, da er die Zusammenhänge und Regeln auf der Mühle noch nicht vollständig erkannt hat (vgl. K 261f., 169, 189, 190, 196). Juro, der schon viele Jahre auf der Mühle lebt, bemerkt durch seine aufmerksame Beobachtung, was Krabat plant, und erkennt, dass er dem Meister unterlegen und hilflos ausgeliefert ist (vgl. K 123, 139f., 159, 208, 212). Anders als angenommen, erweist sich der sonst als „dumme[r]“ (K 24) Geselle bekannte Juro als Krabats schlauster Berater (vgl. K 211f., 231ff.). Juro nimmt Tondas Position ein, stellt während dieser Station Krabats Mentor dar und ist zugleich sein wichtigster Helfer,<sup>57</sup> der ihn für seine entscheidende Prüfung sowohl mit Wissen als auch mit Übungen unterstützt. Während dieser Vorbereitungszeit erlebt Krabat die größten Wunder. So kann er sich beispielsweise durch Lernfortschritte dem Willen eines Anderen widersetzen (vgl. K 222). Gleichzeitig widerfahren ihm aber auch die größten Schrecken, zum Beispiel als der Meister vehement versucht, Krabat von seinem Plan abzubringen, ihn herauszufordern (vgl. K 225-230, 224ff., 248f.).<sup>58</sup> Während dieser Zeit verliebt sich Krabat in Kantorka, die seine Liebe auch erwidert (vgl. K 49, 123, 119, 239) und zu seiner Verbündeten wird.<sup>59</sup> Kantorka, die farbsymbolisch durch ihre weiße Kleidung und ihren stark ausgeprägten christlichen Glauben als reines Mädchen dargestellt wird, verkörpert das krasse Gegenteil zum Meister und dem Leben auf Mühle, das von Zauberei und einem Pakt mit dem Teufel bestimmt wird (vgl. K 49, 206, 212f.). An diesem Punkt der Erzählung ist es üblich, dass sich eine Liebesgeschichte entfaltet. Diese Entwicklung trifft auch auf das Verhältnis zwischen Krabat und Kantorka zu, die sich vor der entscheidenden Prüfung mehrmals sehen.<sup>60</sup> Kurz vor dem Entscheidungstag trifft sich Krabat mit Kantorka und fragt sie, ob sie ihn frei bitten würde. Obwohl Kantorka bewusst ist, dass sie dabei ihr eigenes Leben aufs Spiel setzt, ist sie sehr entschlossen, Krabats Bitte zu erfüllen. Durch ihren Haarring, den sie Krabat schenkt (vgl. K 236-240), binden sie sich symbolisch aneinander<sup>61</sup> und Krabats Fähigkeit, sich dem Willen eines anderen zu widersetzen, wird verstärkt. Des Weiteren wird

---

<sup>57</sup> Vgl. Seibert; Kovackova 2013, S. 258.

<sup>58</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 253.

<sup>59</sup> Vgl. ebd., S. 255.

<sup>60</sup> Vgl. ebd.

<sup>61</sup> Vgl. ebd.

dem Leser durch den Schneefall und die Ankunft des Gevatters verdeutlicht (vgl. K 242ff.), dass das Jahr zu Ende geht und die entscheidende Silvesternacht näher rückt. Im Gespräch mit dem Meister wird Krabat sowohl an Tondas und Michals Tod, als auch an seine Mission erinnert, deren Tode zu rächen.<sup>62</sup> Während der Unterredung entscheidet er sich nicht für ein längeres Leben, sondern für den möglichen Tod, der nun allein durch Kantorka verhindert werden kann (vgl. K 244ff.). Um das Freibitten durch Kantorka zu erleichtern, passt sich Krabat mit jeder Übung mehr den Fähigkeiten und Stärken des Meisters an. So verbirgt er geschickt seine Absicht und sein Mädchen vor dem Meister.<sup>63</sup> Die Vorbereitungen für die entscheidende Prüfung befinden sich nun in der Endphase.

### Station acht: *Rückweg*<sup>64</sup>

Auch wenn das Leben auf der Mühle durch die Zauberei eine magische Anziehungskraft besitzt, sieht Krabat keinen Sinn, länger zu bleiben, obwohl der Meister „ihm seine Nachfolge, seine Macht und sein Ansehen an[bietet]“<sup>65</sup>. Selbst die Drohungen des Meisters, dass er sterben werde, wenn er nicht sein Nachfolger wird, oder dass er die Fähigkeit des Zauberns verliere, wenn er freigebeten wird, bringen Krabat nicht von seinem Plan ab, den Meister vollständig zu besiegen.<sup>66</sup> Sein Gespräch mit dem Meister veranlasst Krabat „zur Einsicht, dass seine (Gewissens-)Freiheit und das Ende der Gewaltherrschaft des Meisters mehr wert ist [sic!] als alle Macht“<sup>67</sup>. Denn damit Krabat die Macht des Nachfolgers nutzen

---

<sup>62</sup> Vgl. ebd., S. 265f.

<sup>63</sup> Vgl. ebd., S. 269.

<sup>64</sup> Die hier mit der Nummer acht versehene Station ist laut der Heldenreise Christopher Voglers eigentlich die Station zehn. Die Station musste vorgezogen werden, da bei *Krabat* die Stationen acht und elf (hier: neun und elf) zu einer neunten Station verschmelzen. Der Grund für das Voranstellen liegt darin, dass Station acht die letzte ist, in der Krabat vor seiner letzten Prüfung steht und er das letzte Mal die Möglichkeit hat, sich gegen die Ausführung seines Planes zu entschließen. Die entscheidende Prüfung wird bewusst verzögert, um die Schwierigkeit der Umsetzung des Planes und Krabats Dilemma darzustellen, in dem die Gefahr besteht, dass durch Krabats Scheitern Kantorka sterben könnte.

<sup>65</sup> Schaller, Horst: *Umstrittene Jugendliteratur. Fragen zu Funktion und Wirkung*. Bad Heilbrunn 1976 (= Schriften des Arbeitskreises für Jugendliteratur), S. 107.

<sup>66</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 325f.

<sup>67</sup> Haug; Vogel 2011, S. 183.

kann, muss einer seiner Gesellen für ihn sterben. Schlussendlich lehnt Krabat das Angebot ab.<sup>68</sup> Doch bevor Krabat die entscheidende Prüfung bevorsteht, muss er eine Woche lang ohne Zauberkräfte auf der Mühle seiner Arbeit nachgehen. Dabei wird er mit Träumen geplagt, mit denen der Meister Krabat dahingehend manipulieren will, ihn als seinen Nachfolger zu bestimmen (vgl. K 244-251). In dieser Woche wirkt Krabat hilflos und dem Meister unterlegen, der als mächtige Kraft dargestellt wird, die Krabat schlussendlich herausfordern muss.<sup>69</sup>

### **Station neun: *Entscheidende Prüfung und Auferstehung***<sup>70</sup>

Viele Taten, Entscheidungen und Umstände führen zu Krabats entscheidender Prüfung, dem Zielpunkt der Geschichte, von dem viele Möglichkeiten und Verwandlungen ausgehen. Man spricht bei dieser Heldenstation auch von einer Krise, da die feindlichen Kräfte nur durch den entschiedenen Widerstand des Helden überwunden werden können. Gleichzeitig lässt sich die Station auch als Klimax der gesamten Handlung bezeichnen, da hier die letzte und wohl gefährlichste Begegnung mit dem Tod dargestellt wird.<sup>71</sup>

In *Krabat* liegt eine erzähltechnisch stark hinausgezögerte Krise vor, die aber ebenso wirkungsvoll ist wie die schemakonforme Krise, die typischerweise nach Dreivierteln der Geschichte auserzählt wird. In *Krabat* findet dagegen die Krise ganz am Ende der Handlungsfolge statt. Dadurch wird die Phase des Vordringens und der Vorbereitung auf die Prüfung auf einen längeren Zeitraum ausgedehnt, wodurch die Stationen neun und elf zu einer Heldenstation vereinigt werden. Die Station elf ähnelt sehr stark der Station acht und befindet sich am Ende der Heldenreise. Anders als bei den üblichen zwei Prüfungen, gibt es in *Krabat* nur eine entscheidende Abschlussprüfung, in der Krabat zeigen muss, was er gelernt hat, und bei der er das letzte Mal mit dem Tod in Berührung

---

<sup>68</sup> Vgl. ebd.

<sup>69</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 332f.

<sup>70</sup> Die hier aufgelistete Station neun ist normalerweise die Station acht einer Heldenreise. Die Nummerierung hat sich durch den Einschub der Station zehnen, die hier die achte Station darstellt, verändert.

<sup>71</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 335.



kommt.<sup>72</sup> Am Tag vor der Silvesternacht beschließt Krabat endgültig den Meister herauszufordern, auch wenn es die schwerste Aufgabe sein wird (vgl. K 252).<sup>73</sup> Auf diese Herausforderung führt jedes Ereignis der Reise hin, wie man an den vorherigen Stationen erkennen kann.<sup>74</sup> Dank Juro wird Kantorka rechtzeitig über den Termin des Freibittens benachrichtigt. Krabat betont jedoch davor, dass Juro sie nicht überreden solle und sie ihre Entscheidung, zu kommen, frei treffen solle (vgl. K 253). Denn durch das Freibitten ist nicht nur Krabat, sondern auch Kantorka in Gefahr. Der Einsatz zur Überlistung des Meisters ist hier am höchsten, denn beide würden beim Scheitern der Prüfung sterben.<sup>75</sup> Außerdem findet die Prüfung genau dann statt, wenn in der Silvesternacht, wie jedes Jahr, einer der zwölf Gesellen stirbt. Zudem haben viele Vorgänger Krabats diese Nacht nicht lebend überstanden, obwohl sie ein Mädchen zum Freibitten hatten (vgl. K 118f.).<sup>76</sup> In dieser Nacht erscheint auch Krabats Tod wahrscheinlich, da er, wie Tonda und Michal zuvor, sein eigenes Grab schaufeln muss. Er ist dem Meister zu klug geworden und dieser befürchtet Krabats Auflehnung gegen ihn.<sup>77</sup> Allerdings wird dabei auch die Frage aufgeworfen, für wen das Grab wirklich sein wird, da auch die Möglichkeit besteht, dass der Meister sterben könnte (vgl. K 253).

Am Silvesterabend kommt Kantorka zur Mühle. Sie trägt ein weißes Stirmband<sup>78</sup> und möchte den Meister sprechen. Bereits nach dieser Aufforderung wird der Meister wie ein Toter als bleich und kahl im Gesicht beschrieben (vgl. K 254). Doch trotz des Aussehens und der Rolle des Meisters ist Kantorka furchtlos und will Krabat freibitten. Damit ist der Meister einverstanden, verlangt aber, dass Kantorka ihren Jungen erkennen muss und dass alle Gesellen in die Schwarze Kammer gehen. Deswegen sind während des Freibittens auch Zeugen anwesend, die die prekäre Situation Krabats und Kantorkas miterleben.<sup>79</sup> Weil Kantorka während des Freibittens ein Band vor die Augen gebunden wird, geht Krabats

---

<sup>72</sup> Vgl. ebd., S. 335-359.

<sup>73</sup> Vgl. ebd., S. 273.

<sup>74</sup> Vgl. ebd., S. 279.

<sup>75</sup> Vgl. ebd., S. 339.

<sup>76</sup> Vgl. ebd., S. 290.

<sup>77</sup> Vgl. Schaller 1976, S. 106f.

<sup>78</sup> Die Farbe steht symbolisch für Reinheit und Unschuld.

<sup>79</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 280.

Plan nicht auf, sich mit Hilfe des Haarings von den Übrigen zu unterscheiden, damit Kantorka ihn erkennt (vgl. K 254). Da Krabat gerade zwischen beiden Welten steht, ist die Gefahr eines Fehltritts am größten.<sup>80</sup> Überdeutlich spürt er den Ernst der Lage für Kantorka und sich selbst, wodurch er in große Todesangst gerät (vgl. K 255). Hierbei schwebt Krabat, trotz seiner hervorragenden Vorbereitung und seines ausgeklügelten Plans, zwischen Leben und Tod.<sup>81</sup> Aufgrund der Begegnung mit dem Tod stirbt er sinnbildlich. Doch Kantorka erkennt Krabat an seiner Angst, wodurch sie die Prüfung besteht und Krabat gemeinsam mit den anderen Gesellen befreit.<sup>82</sup>

Krabat wird dadurch symbolisch wiedergeboren. Darin liegt auch das Geheimnis der entscheidenden Prüfung. Mit dem Bestehen der Prüfung ist er seinem möglichen Tod entgangen. Daher kann Krabat als konventioneller Held betrachtet werden.<sup>83</sup> Umgekehrt erleidet der Meister eine vernichtende Niederlage.<sup>84</sup> Durch die erfolgreiche Prüfung wendet sich Krabats Welt schlagartig zum Guten. Er hat seine Ziele erreicht, die Todesfälle seiner Mitgesellen zu rächen und frei zu kommen, und kann gemeinsam mit Kantorka in die gewohnte Welt zurückkehren.<sup>85</sup> Dadurch bewahrheitet sich sein Sieg, der schon vor der Prüfung in seinen Träumen, seinem Denken und mit der Farbe des Messers vorausgedeutet wurde (vgl. K 249-254).<sup>86</sup> Obwohl Kantorka den Haarring bei der Prüfung nicht sehen kann, ist er ein Symbol für die Kraft ihrer Liebe. Diese Haarfäden verbinden Krabat mit seiner geliebten Kantorka, die ihn durch das Fühlen seiner Angst aus der Mühle befreit. Damit Kantorka aber diese Angst wahrnimmt und erkennt, muss Liebe vorhanden sein, die sich als Überwinderin des Bösen herausstellt.<sup>87</sup> In diesen Augenblicken der Prüfung vollzieht sich der Höhepunkt und somit das letzte große Ereignis in *Krabat*. Die Katharsis ist mit dem Höhepunkt der Handlung verknüpft und anhand der Gefühle Krabats wird gleichzeitig auch die emotionale

---

<sup>80</sup> Vgl. ebd., S. 351.

<sup>81</sup> Vgl. ebd., S. 283.

<sup>82</sup> Vgl. Kulik 2004, S. 186.

<sup>83</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 274, 341.

<sup>84</sup> Vgl. ebd., S. 34, 288.

<sup>85</sup> Vgl. ebd., S. 346.

<sup>86</sup> Vgl. Ehrhardt 1982, S. 67.

<sup>87</sup> Vgl. Kulik 2004, S. 186ff.

Klimax deutlich.<sup>88</sup> Festgehalten werden muss also, dass die entscheidende Prüfung eine Konfrontation mit der gegnerischen bösen Macht des Meisters ist. Krabat geht erleichtert und gereinigt aus der Situation hervor. Kantorka verleiht ihm auf dem Rückweg mit einem Tuch Schutz vor dem Meister.<sup>89</sup>

### **Station zehn: *Belohnung – Ergreifen des Schwertes***

Nachdem Krabat die entscheidende Prüfung überstanden hat, erfährt er die Konsequenzen. Er bekommt danach kurzzeitig besondere Beachtung geschenkt, indem ihm die Hand eines Gesellen zum Dank gedrückt wird. Als Belohnung für seinen Einsatz erhält er sowohl die Freiheit als auch die Liebe zu seiner geliebten Freundin Kantorka.<sup>90</sup> Außerdem muss erwähnt werden, dass Krabat zu den wenigen Auserwählten zählt, die von der Möglichkeit des Freibittens wussten. Da es ihm als einzigem gelungen ist, den Meister zu überlisten, wird seine Besonderheit noch einmal herausgestellt.<sup>91</sup>

### **Station elf: *Rückkehr mit dem Elixier***<sup>92</sup>

Krabat ist in den Jahren auf der Mühle nicht nur älter geworden, sondern er hat sich auch in seinen Einstellungen und Werten verändert. Sein Elixier stellt am Ende die Liebe zu Kantorka dar, die diese erwidert.<sup>93</sup> Er erfährt am eigenen Leib, dass Liebe alles überwinden kann und dass man sich nicht auf übernatürliche Kräfte oder auf den Pakt mit dem Teufel einlassen sollte. Für ihn beginnt ein neues Leben in der gewohnten Welt und die Geschichte endet somit in derselben Welt, in der sie begonnen hat.<sup>94</sup> Der Kreis der Reise ist geschlossen und durch den Schneefall am Ende ist symbolisch die Reinheit und Unschuld in Krabat zurückgekehrt,

---

<sup>88</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 344, 346f.

<sup>89</sup> Vgl. ebd., S. 282, 286.

<sup>90</sup> Vgl. ebd., S. 305f., 310f.

<sup>91</sup> Vgl. ebd., S. 313.

<sup>92</sup> Diese Station ist normalerweise die zwölfte, da aber die Station acht und elf zu einer Station vereinigt wurden, hat die Heldenreise in Krabat nur elf Stationen.

<sup>93</sup> Vgl. Vogler 1998, S. 371f.

<sup>94</sup> Vgl. ebd., S. 364.

die er vor der Begegnung mit dem Bösen innehatte. Durch das Durchlaufen der Heldenreise wird Krabat am Ende der Handlung zum Helden. Die Erkenntnis, dass Krabat nicht in der üblichen Reihenfolge die Heldenstationen durchläuft, ändert nichts an der gelungenen Held-Werdung Krabats.<sup>95</sup> Es zeigt aber, dass Krabat von seinem Plan überzeugt war, einen großen Willen und reichlich Ausdauer besaß, sich auf die entscheidende Prüfung vorzubereiten.

## 5 Definition eines Helfers

Barbara Correa Larnaudie beschäftigt sich in ihrer Studie *Der Helfer in der nicht-realistischen Kinder- und Jugendliteratur vom 19. Jahrhundert bis heute* mit außergewöhnlichen Helferfiguren und definiert diese zu Beginn ihrer Arbeit. Weil ihre Festlegung eines Helfers und ihre Analysemethode für die Untersuchung der Helferfiguren unter anderem in *Krabat* von Nutzen sind, werden im Folgenden einige Aspekte ihrer Arbeit vorgestellt. Eine Figur wird als Helfer bezeichnet, wenn sie jemandem, der hilfsbedürftig ist, Unterstützung leistet und zur Seite steht. Denn der Hilfsbedürftige kann sein Problem, sein Ziel oder eine Verbesserung seiner Situation nicht aus eigener Kraft mit seinen eigenen Fähigkeiten und Kompetenzen lösen. Er ist dafür inkompetent.<sup>96</sup> Dadurch wird ein Helfer nötig, der erscheint und handelt. Es gibt mehrere Variationen der Helferfigur, die sich nach Art der Situation unterscheiden. Erstens kann eine solche Figur in einer Notsituation helfen. Hierbei sind vor allem die existenziellen Notsituationen bedeutend. Zweitens kann ein Helfer in einer Mangelsituation Hilfe leisten. Das sind Situationen des Leidens und der Unzufriedenheit. Die Muster der Not- und Mangelsituationen müssen erkennbar sein. Um ein Problem zu lösen, wendet die Helferfigur Fähigkeiten an, die dem Hilfsbedürftigen fehlen. Dabei liegen die Stärken der Helferfigur meistens in mehr Wissen, größerer Erfahrung, mehr Mut und Kraft. Dies sind allerdings alle Eigenschaften, die eine Helferfigur der realistischen Kinder- und Jugendliteratur besitzt. Da *Krabat* ein Roman der nicht-realistischen Kinder- und Jugendliteratur ist, haben hier

---

<sup>95</sup> Vgl. ebd., S. 389ff.

<sup>96</sup> Vgl. Larnaudie, Barbara C.: *Der Helfer in der nicht-realistischen Kinder- und Jugendliteratur vom 19. Jahrhundert bis heute. Eine Anwendung der kognitiven Hermeneutik.* Hamburg 2009, S. 21, 33.

die Helferfiguren noch weitere, übernatürliche Fähigkeiten. Dabei sind diese Helfer auch den Figuren, die auf Hilfe angewiesen sind, durch ihre Fähigkeiten überlegen. Alle nicht-realistischen Helfer werden als außergewöhnliche Helfer bezeichnet. Sie besitzen Eigenschaften, die aus einer übergeordneten Welt entstammen und dadurch als übernatürliche Fähigkeiten bezeichnet werden können.<sup>97</sup> Zwischen den Helfern und den Hilfsbedürftigen besteht immer eine Verbindung, von der besonders der Hilfsbedürftige durch außerordentliche Befähigung profitiert, da er Möglichkeiten und Ziele erreicht. Das Muster der Verbindung lautet<sup>98</sup> „Lösungsinkompetenz trifft auf Lösungskompetenz“<sup>99</sup>. Allerdings gibt es in der nicht-realistischen Kinder- und Jugendliteratur verschiedene menschenähnliche oder tierhafte Wesen, die eine Helferfigur darstellen können. Bei *Krabat* treten nur Helferfiguren auf, die anthropomorph, also menschenähnlich sind. Alle Figuren der Geschichte entsprechen dem Erscheinungsbild des Menschen. Sie sind dem „Typ 1: Zauberer, Heiler, Betreuer“<sup>100</sup> aufgrund ihrer Merkmale zugeteilt. Sie unterscheiden sich nicht von einem gewöhnlichen Menschen, außer dass sie eine extraordinary Befähigung aufweisen. Auch ihre Herkunft ist menschlichen Ursprungs, sie verhalten sich wie ein Mensch, indem sie beispielsweise einen Beruf ausüben und bei gesellschaftlichen Aktionen aktiv sind.<sup>101</sup> Im Folgenden soll auf eine ausgewählte Helferfigur in Otfried Preußlers *Krabat* eingegangen und diese exemplarisch analysiert werden.

## 6 Tonda als Helferfigur

Für die Analyse Tondas als Helferfigur werden unter anderem die Ergebnisse der Arbeit *Der Helfer in der nicht-realistischen Kinder- und Jugendliteratur vom 19. Jahrhundert bis heute* von Barbara Correa Larnaudie zu Grunde gelegt. Selbstverständlich gibt es in Preußlers Roman noch weitere Helferfiguren, wie zum Beispiel Juro oder Kantorka. Jedoch kann in dieser Arbeit nicht näher darauf eingegangen werden. Da Tonda als erster

---

<sup>97</sup> Vgl. ebd., S. 21ff.

<sup>98</sup> Vgl. ebd., S. 33.

<sup>99</sup> Ebd.

<sup>100</sup> Ebd., S. 67.

<sup>101</sup> Vgl. ebd.

Helfer Krabats auftritt, beschränkt sich die folgende Untersuchung auf diese Figur.

Krabat kommt zur Mühle und kennt dort niemanden. Aber gleich am frühen Morgen stellt sich ihm als Erstes Tonda, der Altgeselle der Müllerburschen, vor. Krabat fasst zu Tonda aufgrund seiner Freundlichkeit und Gelassenheit sogleich Vertrauen. Von Tonda geht eine bestimmte Weisheit aus, die phänotypisch durch sein weißes Haar hervorgehoben wird, obwohl Tonda noch jung ist. Krabat erkennt in ihm einen Freund und weiß diesen auf der Mühle zu schätzen (vgl. K 18ff.). Tonda ist sozusagen Krabats erster Freund und Mentor.

Krabat bemerkt von Anfang an, dass die Mühle sich von der normalen Welt unterscheidet und ihm die Gesellen etwas verheimlichen. Dadurch ahnt er, dass ihm Gefahr droht und sich seine Situation verschlechtern könnte, ohne zu wissen, was ihm genau bevorsteht (vgl. K 18-26). Vom Meister bekommt Krabat zu Beginn schwierige Aufgaben zugeteilt, bei denen er sich überfordert fühlt. Er befindet sich folglich in einer Notsituation, da er ein begrenztes Wissen hat und alleine mit seinen Fähigkeiten die Aufgaben des Meisters nicht lösen kann. Tonda steht ihm dabei als Helfer zur Seite und kann ihm mit seiner außergewöhnlichen Kraft helfen, die er aufgrund seiner übernatürlichen Fähigkeit zu zaubern besitzt. Beispielsweise hilft er Krabat bei dem Leerfegen einer Kammer voller Mehlstaub oder er legt ihm heimlich die Hand auf die Schulter, wenn Krabat starke Schmerzen empfindet und sehr erschöpft ist.

Mit dieser Handlung flößt er Krabat durch Magie neue Kraft ein und bewahrt ihn vor zu schweren Aufgaben (vgl. K 20ff.). Zudem behält Tonda den neuen Lehrjungen Krabat im Auge und beschützt ihn vor dem Meister. Er hat Angst um ihn (vgl. K 33), erkundigt sich nach seinem Wohlbefinden (vgl. K 38, 44) und bemüht sich, Krabats Fragen zu Ritualen auf der Mühle zu beantworten (vgl. K 57ff.). Besonders wichtig für den weiteren Verlauf der Geschichte ist Tondas Warnung an Krabat, ein Mädchen lieb zu haben, während er auf der Mühle ist. Tonda klärt Krabat darüber auf, was es für fatale Konsequenzen haben kann, wenn er ein Mädchen mag und deren Namen auf der Mühle verrät. Jedoch sagt er Krabat nicht den Grund für diese Warnung (vgl. K 21, 49f.). Des Weiteren schenkt er

Krabat in den letzten Tagen vor seinem Tod sein Klappmesser, das die besondere Eigenschaft besitzt, sich bei ernsthafter Gefahr für den Träger schwarz zu verfärben. Dadurch erhält Krabat neben einem Andenken an Tonda sein erstes Hilfsmittel, das ihn vor Gefahren warnt und ihm Kraft spendet (vgl. K 96). Es zeigt aber auch, dass sich Krabat im Verlauf der Handlung noch in ernsthafte Gefahren begeben muss. Auch in den letzten Stunden vor seinem Tod unterstützt Tonda Krabat und beantwortet seine Fragen so gut er kann. Dabei erkennt Krabat, dass er viele Wissenslücken über die Mühle besitzt, die Tonda nicht schließen kann (vgl. K 86ff.). Diese Lücken werden Krabat nach Tondas Tod noch deutlicher und er kann die Gefahren auf der Mühle so besser erahnen.

Tonda nimmt nach seinem Tod die Rolle des „jenseitigen Helfers“<sup>102</sup> ein und hilft Krabat über das Lebensende hinaus. So erscheint er Krabat zum Beispiel im Traum und beantwortet ihm drei Fragen zu den Umständen seines Todes. Dabei gibt er Krabat auch den Rat, wie er weiter auf der Mühle leben sollte. Unter anderem verweist er dabei auf Krabats neuen Helfer und Freund Juro. Diesen erkennt der Held nicht sofort als Helfer, vertraut sich ihm aber nach einiger Zeit aufgrund Tondas Rat an (vgl. K 103f.). Durch den Hinweis des neuen Helfers kann Krabat erst die Hintergründe der Mühle erfahren, was die weitere Handlung vorantreibt. Tonda kann man angesichts der ausgeprägten Hilfsaktionen eindeutig als Helferfigur identifizieren. Da Tonda ein Mensch beziehungsweise auch ein relativ gewöhnlicher junger Mann ist und lediglich durch das Erlernen der Schwarzen Kunst eine übernatürliche Fähigkeit erworben hat, kann man ihn zum „Typ 1: Zauberer, Heiler, Betreuer“<sup>103</sup> zählen. Er wird somit als ein menschenähnlicher Helfer bezeichnet.

## 7 Zusammenfassung der Untersuchungen und Ausblick

Krabats Heldenreise weicht vom idealtypisch aufgestellten Schema an einigen Stationen etwas ab, so dass an bestimmten Stellen des Romans eine eindeutige Zuordnung nicht exakt möglich war. Insgesamt lassen sich

---

<sup>102</sup> Vgl. Larnaudie 2009, S. 59f.

<sup>103</sup> Ebd., S. 67.

aber dennoch die einzelnen Stationen der Heldenreise erkennen, die Krabat bei seinem Kampf gegen das Böse durchläuft. Mithilfe von Helferfiguren gelingt es ihm, die Herrschaft des Meisters zu brechen. Die Helferfiguren Tonda, Juro und Kantorka sind essentiell für das Gelingen der finalen Prüfung. So konnte anhand der Analyse der Heldenreise und einer ausgewählten Helferfigur in Preußlers Roman *Krabat* die gleichnamige Hauptfigur nicht nur als Protagonist der Handlung, sondern auch als Held der Geschichte bestimmt werden.

Die großen Themen des Romans wie ‚Gut gegen Böse‘ oder ‚Held-Werden durch Widerstand mit dem Ziel der Freiheit‘ sind zeitlos und angesichts der steigenden Anhängerzahlen bestimmter radikaler, oftmals undemokratischer Bewegungen in Deutschland und anderen Ländern heute wie damals nach wie vor aktuell.<sup>104</sup> Die Mühle im Koselbruch hat, verglichen mit der dörflichen Außenwelt im Roman, ein völlig anderes, sektenhaftes Gesellschaftssystem und folgt eigenen, vom Meister oder dem Teufel aufgestellten Gesetzen, auf deren Basis Hinrichtungen legitimiert werden. Otfried Preußler literarisiert die Erfahrungen seiner Generation mit dem Nationalsozialismus und dem Zweiten Weltkrieg. Seinen Roman beschrieb Preußler einmal als

[s]eine Geschichte, die Geschichte [s]einer Generation, und [als] Geschichte aller jungen Leute, die mit der Macht und ihren Verlockungen in Berührung kommen und sich darin verstricken.<sup>105</sup>

Dabei verzichten die jungen Menschen, wie Krabat, auf ihre persönliche und individuelle Freiheit. Es ist durchaus auch ein politischer Roman, der

---

<sup>104</sup> Vgl. dazu beispielsweise ARD - aktuell / tagesschau.de. Bundestagswahl 2017 Deutschland. Wahlergebnis. <https://wahl.tagesschau.de/wahlen/2017-09-24-BT-DE/index-content.shtml> (zuletzt aufgerufen am: 17.10.2017). Oder: Spiegel online. Politik. Nach Referendum. Erdogan will Todesstrafe auf Tagesordnung setzen: <http://www.spiegel.de/politik/ausland/tuerkei-recep-tayyip-erdogan-will-todesstrafe-auf-tagesordnung-setzen-a-1143567.html> (Stand: 17.10.2017).

<sup>105</sup> Preußler-Bitsch, Susanne; Stigloher, Regine (Hrsg.): Otfried Preußler: Ich bin ein Geschichtenerzähler. Stuttgart/Wien 2010, S. 189.



unabhängig von der Historie, das allgemein Menschliche, wie das Gewissen<sup>106</sup> oder „die Frage nach dem Verhältnis von Macht, Angst, Anpassung, Widerstand und Freiheit darstellt“<sup>107</sup>. Dieser Roman soll Jugendlichen helfen, die Werte des Lebens zu erkennen, für die Menschenrechte einzustehen, den Verlockungen der Macht zu widerstehen und sich nicht davon bestechen zu lassen.<sup>108</sup> So verkündet Preußler:

Es gibt keinen Ausweg, den einzigen, den ich kenne: den festen Willen, sich davon frei zu machen, die Hilfe von treuen Freunden – und jene Hilfe, die einem aus der Kraft der Liebe zuwächst, der Liebe, die stärker ist als die Macht des Bösen und alle Verlockungen dieser Welt.<sup>109</sup>

Krabat dient Jugendlichen dabei als heldenhaftes Vorbild, das sich zum Leben und der Liebe bekennt.<sup>110</sup>

---

<sup>106</sup> Vgl. Haug; Vogel 2011, S. 184.

<sup>107</sup> Ebd.

<sup>108</sup> Vgl. Seibert; Kovackova 2013, S. 260.

<sup>109</sup> Preußler-Bitsch; Stigloher 2010, S. 189.

<sup>110</sup> Vgl. Freund; Freund-Spork 2012, S. 42-46.

## **8 Literaturverzeichnis**

### **8.1 Primärliteratur**

Preußler, Otfried: Krabat. Wien 1988.

### **8.2 Sekundärliteratur**

Becker, Beate et al.: Die neuen Zeichentrickserien. Immer wieder Action.

In: Paus-Haase, Ingrid (Hrsg.): Neue Helden für die Kleinen. Das (un)heimliche Kinderprogramm des Fernsehens. Münster/Hamburg 1992 (= Medien und Kommunikation 16), S. 152-198.

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Hamburg 1999.

Ehrhardt, Marie-Luise: Die Krabat-Sage. Quellenreiche Untersuchung zu Überlieferung und Wirkung eines literarischen Stoffes aus der Lausitz. Marburg 1982 (= Kultur- und geistesgeschichtliche Ostmitteleuropa-Studien 1).

Freund, Winfried: Das zeitgenössische Kinder- und Jugendbuch. Paderborn u.a. 1982.

Freund, Winfried; Freund-Spork, Walburga: Otfried Preußler Krabat. Lektüreschlüssel. Stuttgart 2012 (= RUB 15425).

Haug, Christine; Vogel, Anke (Hrsg.): Quo vadis Kinderbuch? Gegenwart und Zukunft der Literatur für junge Leser. Wiesbaden 2011 (= Buchwissenschaftliche Forschungen der Internationalen Buchwissenschaftlichen Gesellschaft 10).

Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Eine Untersuchung bezogen auf Werke von Joanne K. Rowling, J.R.R. Tolkien, Michael Ende, Astrid Lindgren, Wolfgang und Heike Hohlbein, Otfried Preußler und Frederik Hetmann. Frankfurt (Main) 2005 (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik 33).

- Larnaudie, Barbara C.: Der Helfer in der nicht-realistischen Kinder- und Jugendliteratur vom 19. Jahrhundert bis heute. Eine Anwendung der kognitiven Hermeneutik. Hamburg 2009.
- Mattern, Kirsten: Fernsehstars und Kinderalltag. Die Bedeutung von TV-Helden für die Selbstkonzeption von Kindern. Oberhausen 1999 (= Lesen und Medien 4).
- Preußler-Bitsch, Susanne; Stigloher, Regine (Hrsg.): Otfried Preußler: Ich bin ein Geschichtenerzähler. Stuttgart/Wien 2010.
- Schaller, Horst: Umstrittene Jugendliteratur. Fragen zu Funktion und Wirkung. Bad Heilbrunn 1976 (= Schriften des Arbeitskreises für Jugendliteratur).
- Seibert, Ernst; Kovackova, Katerina: Otfried Preußler – Werk und Wirkung. Von einer Poetik des Kleinen zum multimedialen Großprojekt. Frankfurt (Main) 2013 (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik 86).
- Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibens. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt (Main) 1998.
- Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Krahs, Hans; Ort, Claus-Michael (Hrsg.): Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S. 431-448.

### 8.3 Internetquellen

- ARD – aktuell / tagesschau.de. Bundestagswahl 2017 Deutschland. Wahlergebnis. <https://wahl.tagesschau.de/wahlen/2017-09-24-BT-DE/-index-content.shtml> (Stand: 17.10.2017).

Mathey, J.: Pubertät. Zeit des Erwachens. [http://www.mathey-web.de/schulweb / ratgeber / ratgeber - pubertaet - zeit\\_des\\_erwachens.htm](http://www.mathey-web.de/schulweb/ratgeber/ratgeber-pubertaet-zeit-des-erwachens.htm) (Stand: 17.10.2017).

Spiegel online Politik: Nach Referendum. Erdogan will Todesstrafe auf Tagesordnung setzen. <http://www.spiegel.de/politik/ausland/tuerkei-recep-tayyip-erdogan-willtodesstrafe-auf-tagesordnung-setzen-a-1143567.html> (Stand: 17.10.2017).



**Michael Endes Momo –  
Eine Heldin mit besonderer  
Gabe**

**Julia Wippich**

## **1 Zeit zum Zuhören**

## **2 Zuhören als besondere Gabe**

### 2.1 Vier Arten des Zuhörens

2.1.1 Pseudo-Zuhören, Aufnehmendes-Zuhören und Umschreibendes-Zuhören

2.1.2 Aktives Zuhören und Einordnung Momos

### 2.2 Die Auswirkungen des Zuhörens im Roman *Momo*

2.2.1 Vertiefen von Beziehungen durch Verarbeitung und Klärung von Emotionen

2.2.2 Erkennen der Wahrheit und Rettung der Menschheit

## **3 Auswirkungen des Zeitsparens und Übertragung auf heute**

## **4 Momo als Heldin**

## **5 Literaturverzeichnis**

5.1 Primärliteratur

5.2 Internetadressen

## 1 Zeit zum Zuhören

Es gibt ein großes und doch ganz alltägliches Geheimnis. Alle Menschen haben daran teil, jeder kennt es, aber die wenigsten denken je darüber nach. Die meisten Leute nehmen es einfach so hin und wundern sich kein bisschen darüber. Dieses Geheimnis ist die Zeit. Es gibt Kalender und Uhren, um sie zu messen, aber das will wenig besagen, denn jeder weiß, dass einem eine einzige Stunde wie eine Ewigkeit vorkommen kann, mitunter kann sie aber auch wie ein Augenblick vergehen – je nachdem, was man in dieser Stunde erlebt. Denn Zeit ist Leben. Und das Leben wohnt im Herzen.<sup>1</sup>

Dieses Zitat stammt aus Michael Endes 1973 erschienenem Märchenroman *Momo, oder die Geschichte von den Zeit-Dieben und dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte*. Bereits der recht ausführliche Titel verrät viel über den konkreten Inhalt des Buches, jedoch macht vor allem die Gabe des kleinen Mädchens die Handlung besonders. Momo kann zuhören. Sie schenkt ihren Mitmenschen ihre eigene Zeit, um ihnen zuzuhören, und hilft dadurch vielen weiter. So schafft sie es, dem Druck der Zeit-Diebe zu widerstehen, und rettet schließlich mit ihrem einzigartigen Talent die Welt. Was hier in einer Art Märchenroman verhandelt wird, richtet sich aber nicht nur an Kinder, sondern besitzt auch eine Botschaft für Erwachsene, nämlich, sich mehr Zeit zu nehmen und sich nicht im ermüdenden Alltag selbst zu verlieren. Vor allem in der heute als besonders stressig empfundenen Welt mit ihrer hektischen Informationsverbreitung scheint diese Thematik so aktuell wie nie zuvor zu sein; jeder kann etwas von Momos Einstellung und Art lernen und sich so darauf besinnen, was wirklich wichtig ist. Wie das oben angeführte Zitat beschreibt, wird Zeit oftmals nicht genug geschätzt und vergeudet, obwohl man sie einfach genießen sollte. Zeit ist in allen Lebensbereichen zentral, sollte aber niemals negativ betrachtet, sondern bewusst verbracht werden.

---

<sup>1</sup> Ende, Michael: *Momo, oder Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte*. München 2009, S. 61.



Im Folgenden werden der Roman *Momo* und insbesondere die spezielle Zuhör-Fähigkeit seiner Protagonistin analysiert. Hierfür soll zunächst auf die vier verschiedenen Arten des Zuhörens eingegangen werden, bevor dann Momos Gabe näher bestimmt wird. Außerdem werden die Auswirkungen dieser Zuhör-Fähigkeit näher erläutert und die Bedeutung der Romaninhalte für unsere heutige Zeit beleuchtet.

## **2 Zuhören als besondere Gabe**

### **2.1 Vier Arten des Zuhörens**

#### **2.1.1 Pseudo-Zuhören, Aufnehmendes Zuhören und Umschreibendes Zuhören**

Zuhören scheint oberflächlich betrachtet wie etwas, das jeder kann. Täglich nehmen wir ständig durch Zuhören Informationen auf und sind darauf angewiesen. Allerdings gibt es hier auch gewisse Unterschiede, anhand derer sich diese Fähigkeit weiter ausdifferenzieren lässt.

In einem Gespräch wechseln idealerweise alle Teilnehmer ihre Rollen von Erzähler zu Zuhörer oder Antwortendem. Jedoch gibt es auch Situationen, in denen ein Gesprächspartner ausschließlich erzählen will und somit nicht mehr richtig zuhört. In diesen Fällen wird mit einfachen Floskeln auf das Gesagte des Gegenübers reagiert, nur, um selbst wieder sprechen zu dürfen. Diese Form des Zuhörens nennt Bischoff „Pseudo-Zuhören“<sup>2</sup>, da die Person hier lediglich den Anschein der Teilnahme erweckt und kaum bis gar nicht auf den Gesprächspartner eingeht, sondern quasi nur so tut. Die Expertin für achtsame Lebensführung Lutz-Deklerk gibt zu dieser Situation folgende Einschätzung: „Unser Gegenüber steckt dann noch fest in dem Gefühl nicht gehört und verstanden worden zu

---

<sup>2</sup> Vgl. Bischoff, Claus: Formen des Zuhörens. [http://www.ahg.de/AHG/S\\_tandorte/Bad\\_Duerkheim/Service/Veroeffentlichungen/Uni\\_Mannheim/H\\_\\_PDF\\_Formen\\_des\\_Zuhoerens.pdf](http://www.ahg.de/AHG/S_tandorte/Bad_Duerkheim/Service/Veroeffentlichungen/Uni_Mannheim/H__PDF_Formen_des_Zuhoerens.pdf) (Stand: 04.11.17).

sein und das demotiviert.“<sup>2</sup> Man redet aneinander vorbei, es kommt zu keiner tieferen Beschäftigung mit der Thematik, wodurch richtiges gegenseitiges Verständnis unmöglich wird.<sup>3</sup>

Beim Aufnehmenden Zuhören<sup>4</sup> signalisiert das Gegenüber Aufmerksamkeit durch „Körperhaltung, Blickkontakt“ oder „verbale Ermutigung“<sup>5</sup>. Durch wenige Kommentare entsteht hier das sogenannte „aufmerksame Schweigen“<sup>6</sup>, bei dem die Person zwar nichts sagt, aber trotzdem das Gespräch verfolgt.

Die dritte Art des Zuhörens nennt sich Umschreibendes Zuhören. Hierbei paraphrasiert man das Gehörte und signalisiert dem Gegenüber dadurch echtes Interesse und schenkt ihm seine Aufmerksamkeit, was zum Beispiel durch Nachfragen rückgemeldet wird. Durch die Fokussierung auf die zentralen Aussagen kommt das Gespräch so schneller und besser voran. Auch Lutz-Deklerk bestätigt dies:

Erst wenn sich beide Gesprächspartner verstanden fühlen, ist die Bahn frei für ein Miteinander in der Lösungsfindung. Häufig entsteht diese dann ganz natürlich in Form einer Synthese aus den beiden Anliegen, die den kreativen Raum für neue Handlungsspielräume und Ansätze eröffnet.<sup>7</sup>

### 2.1.2 Aktives Zuhören und Einordnung Momos

Die beste Form des Zuhörens nennt sich Aktives Zuhören. Hierbei spielen auch nonverbale Handlungen wie Mimik und Gestik eine Rolle, wodurch Echtheit beziehungsweise Selbstkongruenz entsteht.<sup>8</sup> Es bedeutet, dass der Gesprächspartner offen für das Gesagte und die Gefühle des

---

<sup>2</sup> Lutz-Deklerk, Katja (2017): Erst verstehen, dann verstanden werden. <https://compassioner.com/allgemein/erst-verstehen-dann-verstanden-werden/> (Stand: 16.09.2017).

<sup>3</sup> Vgl. Bischoff.

<sup>4</sup> Vgl. Bischoff.

<sup>5</sup> Weisbach 2003, zitiert nach Bischoff, Claus: Formen des Zuhörens. [http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Bad\\_Duerkheim/Service/Veroeffentlichungen/Uni\\_Mannheim/H\\_PDF\\_Formen\\_des\\_Zuhoe\\_rens.pdf](http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Bad_Duerkheim/Service/Veroeffentlichungen/Uni_Mannheim/H_PDF_Formen_des_Zuhoe_rens.pdf) (Stand: 16.09.2017).

<sup>6</sup> Bischoff.

<sup>7</sup> Lutz-Deklerk 2017.

<sup>8</sup> Vgl. Bischoff.

Anderen ist, was zu tieferem Verständnis und Vertrauen führt. Interesse, Aufmerksamkeit und Ruhe sind beim aktiven Zuhören besonders wichtig. Der Redende kann sich so in einer angenehmen Gesprächsatmosphäre äußern, ohne die Unsicherheit zu tragen, vielleicht nicht verstanden zu werden. Durch Paraphrasieren und genaueres Hinterfragen zeigt man Interesse und signalisiert Unterstützung beziehungsweise Offenheit für die Gesprächsthemen des Anderen. Auch paraverbale Signale helfen dem Gegenüber ebenso wie eine wiederholende Zusammenfassung des Gehörten.<sup>9</sup> Durch diese Technik wird deutlich, dass man ernst genommen und akzeptiert wird. Dadurch können Gefühle besser zum Ausdruck kommen, was zu psychischer Entlastung führt.

Momo ist als aktive Zuhörerin einzuordnen, da Gespräche mit ihr sehr oft zu positiven Ergebnissen führen:

[S]ie saß nur da und hörte einfach zu, mit aller Aufmerksamkeit und Anteilnahme. Dabei schaute sie den anderen mit ihren großen, dunklen Augen an und der Betreffende fühlte, wie in ihm auf einmal Gedanken auftauchten, von denen er nie geahnt hatte, dass sie in ihm steckten.<sup>10</sup>

Auf diese Weise trägt Momo dazu bei, dass Menschen auf neue Ideen kommen und Lösungsansätze für ihre Probleme finden. Sie lässt die Leute erzählen und bringt sie dazu, sich ihr zu öffnen, was zu Selbsterkenntnis führt. Es wird beschrieben, dass „[R]atlose oder [U]nentschlossene auf einmal ganz genau wussten, was sie wollten“<sup>11</sup>.

Ohne von Unterbrechungen durch Andere gestört zu sein, entsteht hier Freiraum für tieferes Nachdenken. Des Weiteren fühlten „Schüchterne sich [...] plötzlich frei und mutig [...] [o]der Unglückliche und Bedrückte

---

<sup>9</sup> Vgl. Aktives Zuhören: [http://www.pflegewiki.de/wiki/Aktives\\_Zuh%C3%B6ren](http://www.pflegewiki.de/wiki/Aktives_Zuh%C3%B6ren) (Stand: 27.09.2017).

<sup>10</sup> Ende 2009, S. 15.

<sup>11</sup> Ebd.

zuversichtlich und froh“<sup>12</sup>. Diese emotionalen Wandlungen scheinen beinahe „geheimnisvoll“<sup>13</sup>, denn „so wie Momo sich aufs Zuhören verstand, war es ganz einmalig“<sup>14</sup>.

Auch auf Momos Freund, Beppo Straßenkehrer, hat das kleine Mädchen eine außerordentliche Wirkung:

[E]r erklärte ihr seine großen Gedanken. Und da sie auf ihre besondere Art zuhörte, löste sich seine Zunge und er fand die richtigen Worte.<sup>15</sup>

Viele sind durch Momo „gescheit, entschlossen oder froh geworden“<sup>16</sup> und jeder kommt gerne zu ihr, um ihr von Sorgen, Ideen oder Problemen zu berichten. Sie alle kommen durch Momos ruhige, aufmerksame, einfache Art zu einem wunderbaren Ergebnis oder einer Lösung ihrer Probleme. Durch diese Textbeispiele wird ersichtlich, dass Momo eine aktive ZuhörerIn ist, da sie ihr Umfeld so positiv beeinflusst.

## 2.2 Die Auswirkungen des Zuhörens im Roman *Momo*

### 2.2.1 Vertiefen von Beziehungen durch Verarbeitung und Klärung von Emotionen

Nun soll anhand einiger Beispiele gezeigt werden, wie es Momo gelingt, auf scheinbar einfachste Weise, nämlich durch richtiges Zuhören, zu bewirken, dass Leute wieder zueinander finden und Probleme gelöst werden. Zwei Nachbarn, Nino und Nicola, haben Streit, weshalb ihnen geraten wird, Momos Rat einzuholen. Diese setzt sich im Amphitheater zwischen die beiden und „wartete einfach ab, was geschehen würde“<sup>17</sup>. Nachdem eine Weile keiner ein Wort sagt, scheint es schließlich, als würde die Situation eskalieren. Die Männer fangen an, sich zu beschimpfen. Schließlich zeigt sich jedoch, dass die Aussprache bitter nötig gewesen ist

---

<sup>12</sup> Ende 2009, S. 15.

<sup>13</sup> Ebd.

<sup>14</sup> Ebd., S. 14.

<sup>15</sup> Ende 2009, S. 38.

<sup>16</sup> Ebd., S. 94.

<sup>17</sup> Ebd., S. 16.

und durch Schilderungen beider Seiten gegenseitiges Verständnis entsteht. Aus wenigen, kleinen Missverständnissen und Scherzen ist ein großer Streit geworden, sodass keiner mehr genau sagen kann, aus welchem Grund überhaupt diese Meinungsverschiedenheit entstanden ist. Nino und Nicola sehen ihre Fehler ein und entschuldigen sich beim anderen. Dadurch wird ihr Problem gelöst und ihre Beziehung vertieft, da sie nun genauer darüber Bescheid wissen, wie es ihrem Gegenüber geht beziehungsweise auch, was dessen Beweggründe gewesen sind: Schließlich „fingen beide gleichzeitig an zu lachen [...], umarmten einander und klopfen sich gegenseitig auf den Rücken“<sup>18</sup>. Momo gibt den Freunden Raum zur direkten Konfrontation, sodass sich die beiden ungestört aussprechen können, wozu es ohne das kleine Mädchen wahrscheinlich nicht gekommen wäre. Nur in der Anwesenheit Momos können die beiden eine ruhige, neutrale Gesprächsatmosphäre vorfinden. Auch an Momos zwei besten Freunden, Beppo Straßenkehrer und Gigi Fremdenführer, wird deutlich, was das Mädchen durch seine wunderbare Gabe vollbringt. Alt und Jung werden zusammengebracht und verstehen sich:

Seltsamerweise war der Einzige, der Gigi niemals wegen seiner Leichtfertigkeit tadelte, gerade der alte Beppo. Und ebenso seltsamerweise war es gerade der zungenfertige Gigi, der als Einziger niemals über den wunderlichen alten Beppo spottete. Das lag wohl auch an der Art, wie die kleine Momo ihnen beiden zuhörte.<sup>19</sup>

Momo kann jedem zuhören, jeder fühlt sich verstanden und kann sich durch ihre nicht wertende Art wohlfühlen, wodurch vernünftig überlegte Lösungen zustande kommen.

---

<sup>18</sup> Ende 2009, S. 20.

<sup>19</sup> Ebd.

## 2.2.2 Erkennen der Wahrheit und dadurch Rettung der Menschheit

Im Laufe des Romans offenbart sich Momos besondere Rolle immer mehr. Sie sticht heraus, indem sie sich selbst treu bleibt, stets darum bemüht ist, anderen zu helfen und beispielsweise keinen Wert auf Materielles legt. Wie sie auf diese Weise zur Rettung der Welt beiträgt, soll im Folgenden dargelegt werden.

Im zweiten großen Kapitel des Romans tauchen mysteriöse Männer auf, die Momo bereits zuvor entdeckt hat: „[Man] bemerkte die grauen Herren nicht, die immer zahlreicher in der großen Stadt umherstreiften und unermüdlich beschäftigt schienen“.<sup>20</sup> Jedoch vergisst jeder den Anblick dieser seltsamen Besucher wieder und macht sich daher keine Gedanken darüber.<sup>21</sup> Die grauen Herren überzeugen Menschen davon, ihre Zeit sparen zu müssen, um effizienter zu arbeiten, sowie auf vermeintlich Unwichtiges zu verzichten, um mehr Gewinn zu machen. Dafür besuchen sie Menschen, denen sie Rechnungen präsentieren, in denen die Lebenszeit in Sekunden angegeben und die Zeit somit zu einer sehr komplizierten, abstrakten Angelegenheit wird. Beispielsweise besucht ein grauer Herr den Frisör Fusi, der nach Meinung des Agenten seine Zeit „auf ganz verantwortungslose Weise“<sup>22</sup> vergeude, indem er einen Wellensittich pflegt, sich um seine Mutter oder um eine Freundin kümmert. Herrn Fusi bereiten all diese Aktivitäten Freude. Doch der Agent schüchtert ihn durch eine riesige Rechnung ein, in der er die angeblich verschwendeten Sekunden aufzählt. Auf diese Weise gelingt es dem Agenten, den Frisör einzuschüchtern, sodass er dem grauen Herren schließlich glaubt: „Er war so beeindruckt von der Rechnung, die so haargenau aufging, dass er alles widerspruchslos hinnahm“.<sup>23</sup>

Nach und nach verändern immer mehr Menschen ihre Einstellung zur Zeit, wie auch der Wirt Nino und seine Frau: Er „lächelt flüchtig“, erkundigt sich „nervös“ und sie fragt „barsch“<sup>24</sup>. Außerdem haben die beiden

---

<sup>20</sup> Ende 2009, S. 43f.

<sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 44.

<sup>22</sup> Ebd., S. 64.

<sup>23</sup> Ebd., S. 70.

<sup>24</sup> Ebd., S. 90.

keine Zeit mehr, Momo zu besuchen. Der Wirt geht sogar so weit, alte Stammkunden aus seinem Lokal hinauszuerwerfen, da ihn ja auch keiner schone und er Geld verdienen müsse. Der große Druck, Zeit zu sparen, hat ihn sehr egoistisch gemacht und lässt ihn jegliche Höflichkeit vergessen. Nachdem Momo jedoch Nino und seiner Frau Liliana eine Weile zugehört hat, kommen sie zur Einsicht und beschließen, sie wieder zu besuchen: „Gut, dass du gekommen bist [...]. Ich hatte schon ganz vergessen, dass wir früher bei so was immer gesagt haben: Geh doch zu Momo!“<sup>25</sup> Tatsächlich kommen nach Momos Besuchen manche Leute wieder ins Amphitheater, was allerdings die grauen Herren auf das kleine Mädchen aufmerksam macht: „Ohne es zu wissen, kam Momo damit den grauen Herren in die Quere. Und das konnten sie nicht dulden.“<sup>26</sup> Sie ist die Einzige, die unter keinerlei Zeitdruck steht und für alles und jeden Zeit findet. Also beschließen die Agenten, etwas gegen Momo zu unternehmen. Sie schenken ihr eine Puppe, „Bibigirl“<sup>27</sup>, die sprechen kann und sich selbst „die vollkommene Puppe“<sup>28</sup> nennt. Des Weiteren sagt das Spielzeug, „[i]ch gehöre dir, alle beneiden dich um mich“, was Momo allerdings eher skeptisch aufnimmt. Als die Puppe nach mehr Sachen verlangt, zeigt Momo ihr ihre Besitztümer wie „einen schön gemaserten Stein, einen goldenen Knopf, ein Stückchen buntes Glas“<sup>29</sup>. Das kleine Mädchen möchte nun mit der Puppe spielen, da diese jedoch immer nur ihre drei gleichen Sätze wiederholt, kommt kein wirkliches Spiel zustande.

[W]enn die Puppe gar nichts gesagt hätte, dann hätte Momo an ihrer Stelle antworten können und es hätte die schönste Unterhaltung ergeben. Also verhinderte Bibigirl gerade dadurch, dass sie redete, jedes Gespräch.<sup>30</sup>

Dadurch wird wiederum ersichtlich, dass Momo als aktive Zuhörerin keinen Wert auf oberflächliche Gespräche legt und sich stattdessen viel lie-

---

<sup>25</sup> Ende 2009, S. 93.

<sup>26</sup> Ebd., S. 95.

<sup>27</sup> Ebd., S. 95.

<sup>28</sup> Ebd.

<sup>29</sup> Ebd., S. 96.

<sup>30</sup> Ebd., S. 97.

ber selbst kreative Spielideen ausdenken würde, sodass sie mit der einfältig sprechenden Puppe nicht viel anfangen kann. Schließlich kommt ein grauer Herr ins Amphitheater und macht Momo Komplimente über ihre neue Puppe. Als er erkennt, dass das kleine Mädchen keinen Gefallen an dem Spielzeug findet, beginnt er, viele Kleidungsstücke aus dem Kofferraum seines Wagens zu werfen, bis Momo und die Puppe damit überhäuft sind. Der graue Herr ist nach dieser Aktion der Meinung, Momo sei nun für eine Weile zufriedengestellt. Doch das Mädchen sitzt nun wie gelähmt am Boden und ist überfordert. Daraufhin sagt der Agent, dass man einfach immer mehr neue Sachen brauche, um sich nicht zu langweilen. Andere Menschen wären nach diesem Vortrag wahrscheinlich überwältigt, geschockt oder erfreut über die Puppe. Momo hingegen traut sich zu widersprechen: „Ich glaub‘, sagte sie leise, ‚man kann sie nicht lieb haben‘“<sup>31</sup>. Damit überrumpelt sie den Agenten, stellt jedoch die nüchterne Wahrheit fest: Sie braucht keine teuren Spielsachen, Berge an Kleidung oder Sonstiges, sondern ist glücklich, wenn sie mit ihren Freunden spielen kann. Sie macht lieber aus den unscheinbarsten Dingen etwas Wunderbares.<sup>32</sup> Der graue Herr versucht nochmals, Momo zu überzeugen, indem er betont:

Das Einzige [...] worauf es im Leben ankommt, ist, dass man es zu etwas bringt, dass man was wird, dass man was hat. Wer es weiterbringt, wer mehr wird und mehr hat als die anderen, dem fällt alles Übrige ganz von selbst zu.<sup>33</sup>

Hier wird das Ziel der grauen Herren ersichtlich, die in ihren Plänen keinen Platz für besondere Menschen wie Momo haben, sondern alle zu gefühlskalten Robotern machen wollen, für die Effizienz über allen anderen, menschlichen Werten steht. Der Agent behauptet, die grauen Herren seien wahre Freunde, indem sie die Menschen unterstützen, um etwas zu erreichen. Doch Momo lässt sich nicht überrumpeln und gibt nicht nach. Mit der Frage, ob ihn denn niemand lieb habe, bringt sie den Agenten völlig aus dem Konzept. Er redet sich immer mehr in Rage und verrät

---

<sup>31</sup> Ende 2009, S. 102.

<sup>32</sup> Zum Beispiel spielen Momo und ihre Freunde während eines Gewitters, dass sie sich auf einer gefährlichen Schiffsexpedition befinden (vgl. ebd., S. 23ff).

<sup>33</sup> Ebd., S. 103.



so das Geheimnis von der Zeit-Sparkasse und dem „mühseligen Geschäft, den Menschen ihre Lebenszeit stunden-, minuten- und sekundenweise abzuzapfen“<sup>34</sup>. Erschrocken vor sich selbst eilt der Agent aufgelöst davon und lässt das kleine Mädchen nachdenklich zurück. Momo ist nun informiert über die dunklen Machenschaften der grauen Herren und weiß, dass sie die Menschheit warnen muss. Später berichtet ein Agent seinen Kollegen, dass Momo kein gewöhnliches Kind sei: „Wir alle wissen, dass es über Fähigkeiten verfügt, die uns und unserer Sache höchst gefährlich werden können.“<sup>35</sup> Da Momo sich immer Zeit für andere nimmt und ihnen zuhört, stellt sie eine große Gefahr für die grauen Herren dar.

Als diese schließlich die ganze Stadt in ihre Gewalt gebracht haben, bittet Meister Hora, der Herr über die Zeit, das Mädchen, ihm zu helfen. Er wird die Zeit für eine Stunde anhalten. Momo muss währenddessen die von den grauen Herren versteckten, gefrorenen Stundenblumen finden und befreien. Jedem Menschen wird seine Zeit in Form der Stundenblumen zugeteilt. Durch das hektische Zeitsparen gehen aber diese Blumen an die grauen Herren. Momo schafft es tatsächlich, den Vorrat der Zeit-Diebe aufzutauen, sodass die Zeit zu ihren Besitzern zurückkehren kann und die Agenten ihre Lebensgrundlage verlieren. Momo hat Mut und Tapferkeit bewiesen, hat den Zeit-Dieben die Stirn geboten und diese schlussendlich besiegt. So hat Momo die Welt vor den grauen Herren gerettet, was sie zu einer wahren Heldin macht.

### **3 Auswirkungen des Zeitsparens und Übertragung auf heute**

Das Zeitsparen hat schwerwiegende Auswirkungen auf das Leben der Menschen, wie an Gigi Fremdenführer und Beppo Straßenkehrer deutlich wird. Außerdem lassen sich diese beiden Charaktere auf die heutige Zeit übertragen, was im Folgenden verdeutlicht werden soll. Die Zeit-Diebe und damit die Gefahr, die Momo bekämpfen muss, sind nicht nur Romanfiguren, sondern sie tauchen auch im realen Leben auf. Während

---

<sup>34</sup> Ende 2009, S. 106.

<sup>35</sup> Ebd., S. 152.

Momos einjährigem Besuch bei Meister Hora schaffen es die grauen Herren, die gesamte Stadt unter ihre Kontrolle zu bringen. Gigi ist ein Junge gewesen, der ein einfaches Leben führte und durch das Erzählen seiner fantasievollen Geschichten ein wenig Geld verdiente. Die Zeit-Diebe erfüllen ihm seinen größten Wunsch, sie machen einen berühmten Geschichtenerzähler aus ihm. Dabei lernt er allerdings auch die Kehrseite der Medaille kennen. Er erzählt seine Geschichten nun tausenden von Menschen über das Radio und kann sich eine große Villa leisten. Jedoch steht er dadurch so sehr unter Zeitdruck, sodass er keine kreativen, neuen Ideen mehr hat. Er muss seine Erzählungen wiederholen, was er früher grundsätzlich abgelehnt hatte. Er verliert den Spaß an dem, was er einst so gerne und so gutgetan hatte. Er beginnt „haushälterisch mit seinen Einfällen umzugehen“<sup>36</sup> und will der zunehmenden Nachfrage gerecht werden. Als er die Geschichte erzählt, die er sich einst nur für Momo ausgedacht hat, ist er sich selbst nicht mehr treu und hat ein schlechtes Gewissen, weil er Momo quasi hintergeht. Seine Geschichten werden „verschlungen wie alle anderen und [werden] sofort wieder vergessen“. Somit verliert er einen Teil von sich selbst, der ihn so einzigartig gemacht hat. Er denkt sich die Geschichten lediglich aus, um Profit zu machen, er hat „alle Selbstachtung verloren“<sup>37</sup>. Ein grauer Herr begegnet Gigi und sagt:

Früher warst du Prinz Girolamo in der Maske des armen Schluckers Gigi. Und was bist du nun? Der arme Schlucker Gigi in der Maske des Prinzen Girolamo.<sup>38</sup>

Dieses Spiel mit Worten beschreibt Gigis Situation sehr gut. Er ist nicht mehr er selbst, er hat sich sehr verändert und ist damit vielleicht erfolgreicher, aber nicht glücklicher. Gigi beginnt, „seine Tätigkeit zu hassen. Und so werden seine Geschichten immer alberner und rührseliger“<sup>39</sup>.

---

<sup>36</sup> Ende 2009, S. 191.

<sup>37</sup> Ebd., S. 195.

<sup>38</sup> Ebd.

<sup>39</sup> Ebd., S. 196.

Dieser gewaltige Lebenswandel, der immer sein Traum gewesen ist, entpuppt sich nun als Albtraum. So „[ist] aus dem Träumer Gigi der Lügner Girolamo geworden“<sup>40</sup>. Später berichtet er Momo:

Ich sage dir eines, Momo, das Gefährlichste, was es im Leben gibt, sind Wunschträume, die erfüllt werden. [...] Für mich gibt es nichts mehr zu träumen.<sup>41</sup>

Er ist sich dessen bewusst, dass er etwas an seiner Situation ändern muss. Er zieht es jedoch vor, reich, aber ohne neue Ideen zu sein, anstatt arm und fantasievoll. Dieser Umstand „ist zwar auch eine Hölle, aber wenigstens eine bequeme“<sup>42</sup>.

Gigis Dilemma lässt sich auf die Gegenwart übertragen. Man arbeitet lange darauf hin, einen sicheren und gut bezahlten Job zu haben. Wenn man dann jedoch merkt, dass man mit der Situation unglücklich ist, wählen viele den vermeintlich einfachen Weg, weiterzumachen wie zuvor. Der beschwerliche Weg der Veränderung ist jedoch meist auf lange Sicht der emotional erfüllende. Das bestätigt auch eine Umfrage des Marktforschungsinstituts YouGov, die aussagt, dass jeder zweite mit seinem Beruf unzufrieden ist, aber trotzdem nur sehr wenige einen Jobwechsel in Betracht ziehen.<sup>43</sup> Daran zeigt sich, dass dieses Phänomen heute wie damals Aktualität beweist und dass Gigis Situation eine Warnung sein sollte. Anstatt große Unzufriedenheit zu verspüren, sollte man lieber etwas an der eigenen Situation ändern, um nicht wie der Geschichtenerzähler reich aber unglücklich zu enden.

Auch Beppo Straßenkehrer fällt auf die grauen Herren herein. Als er Momo bei der Polizei als vermisst melden möchte, wird er vom Diensthabenden nicht ernst genommen:

---

<sup>40</sup> Ende 2009, S. 196.

<sup>41</sup> Ebd., S. 230.

<sup>42</sup> Ende 2009, S. 231.

<sup>43</sup> Karriere Spiegel (2013): Jeder Zweite ist unzufrieden mit seiner Arbeit – Frust bei der Arbeit. <http://www.spiegel.de/karriere/job-umfrage-jeder-zweite-arbeitnehmer-ist-unzufrieden-mit-der-arbeit-a-898510.html> (Stand: 03.11.2017).

Ich habe zwar überhaupt keine Zeit, [...], ich bin am Rande meiner Kräfte und meiner Nerven – aber lassen sie sich ruhig Zeit und erzählen Sie, was Sie auf dem Herzen haben<sup>44</sup>.

Hier wird ersichtlich, wie sich manche Menschen unter großem Zeitdruck verhalten; sie reagieren unfreundlich und verständnislos. Schließlich schlagen die grauen Herren Beppo ein Geschäft vor: Er solle Zeit sparen, um Momo damit freikaufen zu können. Da Beppo nicht weiß, dass seine kleine Freundin bei Meister Hora in Sicherheit ist, geht er auf das Angebot ein.

Nun kehrte er nicht mehr wie früher, bei jedem Schritt einen Atemzug und bei jedem Atemzug ein Besenstrich, sondern jetzt tat er es hastig und ohne Liebe zur Sache und nur, um Stunden einzubringen. Mit peinigender Deutlichkeit wusste er, dass er damit seine tiefste Überzeugung, ja, sein ganzes bisheriges Leben verleugnete und verrät, und das machte ihn krank vor Widerwillen gegen das, was er tat. Wäre es nur um ihn gegangen, er wäre lieber verhungert, als sich so untreu zu werden. Aber es ging ja um Momo, die er freikaufen musste, und dies war die einzige Art, Zeit zu sparen, die er kannte.<sup>45</sup>

Aus Verzweiflung macht Beppo sich selbst kaputt, indem er, um Zeit einzusparen, seine Arbeit hastig verrichtet und nicht mehr auf sich selbst Acht gibt.

Auch heute sieht man, wie Arbeitende mit Zeitdruck zu kämpfen haben:

Nach Angaben des Instituts für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung (1999) leiden Arbeitnehmer, die unter ständigem Zeit- und Termindruck arbeiten, 12 bis 14 Prozent häufiger an einer Erkrankung, als Arbeitnehmer, die weitgehend stressfrei arbeiten können.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Ende 2009, S. 199.

<sup>45</sup> Ebd., S. 203.

<sup>46</sup> Arbeits-ABC: Arbeiten unter Zeitdruck – positiv oder negativ? <https://arbeits-abc.de/arbeiten-unter-zeitdruck/> (Stand: 04.11.17).

Schlafstörungen, Migräne und Bluthochdruck sind nur wenige von vielen möglichen negativen Folgen.<sup>47</sup>

#### 4 Momo als Heldin

Im Duden ist der Begriff „Heldin“ definiert als eine „besonders tapfere, opfermütige Frau, die sich für andere einsetzt“<sup>48</sup>. Diese Beschreibung lässt sich nach den vorangegangenen Analysen eindeutig auf Momo anwenden. Sie ist eine Heldin, indem sie mutig handelt und bereit ist, alles zu geben, um ihre Freunde zu retten. Das kleine Mädchen besitzt zwar weder große physische Stärke noch eine andere übernatürliche Fähigkeit, wie etwa Superhelden, die Gedanken lesen oder fliegen können. Momo ist auch keine Heldin, die durch ihre überirdischen Taten berühmt und bekannt wird, doch sie bekommt ihre Freunde zurück, die für sie wichtiger sind als alles andere auf der Welt. Die eher unscheinbare Gabe des Zuhörens erweist sich im Fortgang der Geschichte als die ausschlaggebende Fähigkeit, mit der sie die Welt rettet. In der hektischen, vom Zeitsparen negativ geprägten Welt behält Momo durch ihre zeit- und zuhörerwertschätzende Art einen kühlen Kopf. Dadurch wird es ihr möglich, auf die Angebote und Versprechungen der grauen Herren nicht einzugehen. Sie bleibt sich selbst treu und weiß ihre Zeit zu schätzen, indem sie sie bewusst für Dinge einsetzt, die sie wirklich glücklich machen. Zu einem dieser Dinge zählt das aktive Zuhören im Gespräch mit ihren Freunden und Bekannten.

---

<sup>47</sup> Vgl. ebd.

<sup>48</sup> Duden. Das große Wörterbuch der deutschen Sprache (2017): Heldin. <https://www.duden.de/node/698557/revisions/1298707/view> (Stand: 04.11.17).

## 5 Literaturverzeichnis

### 5.1 Primärliteratur

Ende, Michael: *Momo, oder Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und dem Mädchen, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte*. München 2009 [1973].

### 5.2 Internetquellen

Aktives Zuhören:

[http://www.pflegewiki.de/wiki/Aktives\\_Zuh%C3%B6ren](http://www.pflegewiki.de/wiki/Aktives_Zuh%C3%B6ren) (Stand: 27.09.2017).

Arbeits\_ABC: Arbeiten unter Zeitdruck – positiv oder negativ?

<https://arbeits-abc.de/arbeiten-unter-zeitdruck/> (Stand: 04.11.2017).

Bischoff, Claus: Formen des Zuhörens.

[http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Bad\\_Duerkheim/Service/Veroeffentlichungen/Uni\\_Mannheim/H\\_\\_PDF\\_Formen\\_des\\_Zuh\\_\\_rens.pdf](http://www.ahg.de/AHG/Standorte/Bad_Duerkheim/Service/Veroeffentlichungen/Uni_Mannheim/H__PDF_Formen_des_Zuh__rens.pdf) (Stand: 04.11.2017).

Duden. Das große Wörterbuch der deutschen Sprache (2017): Heldin.

<https://www.duden.de/node/698557/revisions/1298707/view> (Stand: 04.11.2017).

Karriere Spiegel (2013): Jeder Zweite ist unzufrieden mit seiner Arbeit – Frust bei der Arbeit. <http://www.spiegel.de/karriere/job-umfrage-jeder-zweite-arbeitnehmer-ist-unzufrieden-mit-der-arbeit-a-898510.html> (Stand: 03.11.2017).

Lutz-Deklerk, Katja (2017): Erst verstehen, dann verstanden werden.

<https://compassioner.com/allgemein/erst-verstehen-dann-verstanden-werden/> (Stand: 16.09.2017).



**Severus Snape –**  
**Der wahre Held in J.K. Rowlings**  
***Harry Potter* Heptalogie?**

**Luise Maaß**



## **1 Severus Snape – Ambiguität der Figur**

## **2 Klärung der begrifflichen Dichotomie von Held und Antiheld**

### 2.1 Antiheldische Aspekte der Figur

#### 2.1.1 Erzählstrategie

#### 2.1.2 Leserlenkung

### 2.2 Auflösung der heldenhaften Figur Severus Snape

#### 2.2.1 Die Bedeutung des Heldentodes

#### 2.2.2 Der Heldentod in der Antike

## **3 Der wahre Held der Geschichte?**

## **4 Literaturverzeichnis**

### 4.1 Primärliteratur

### 4.2 Sekundärliteratur

### 4.3 Internetquellen

## 1 Severus Snape – Ambiguität der Figur

Die *Harry Potter*-Romane von Joanne K. Rowling erfreuen sich großer Beliebtheit, sowohl bei Jugendlichen und Kindern als auch bei Erwachsenen. Weltweit wurden etwa 450 Millionen Exemplare der Bücher verkauft, die in über 65 Sprachen übersetzt wurden. In ihrer Funktion für den Leser kann die Welt der Zauberei und Magie sowohl als Flucht aus dem Alltag dienen als auch als hedonistisches Lesevergnügen betrachtet werden. Weiterhin ist es bei genauerem Lesen möglich, viel mehr in dieser Welt zu entdecken, als auf den ersten Blick deutlich wird, wie etwa ideologische Strukturen.<sup>1</sup> Lisa Melchior formuliert dazu folgende These:

[J.K Rowling] zeigt in einem magisch-phantastischen [...] Umfeld die persönliche Wandlungs- und Verbesserungsfähigkeit des Menschen und sein jeweiliges charakterliches Potenzial zur Änderung.<sup>2</sup>

Diese Formulierung trifft in besonderer Weise auf den Kern der Figur Severus Snape zu. In den *Harry Potter*-Romanen ist er Professor für Zauberkünste und somit auch Harrys Lehrer. Die Fragestellung meiner Arbeit lautet, ob er der wahre Held der siebenbändigen Romanreihe ist. Ich gehe darauf ein, wie durch Erzählstrategie und Leserlenkung ein antiheldisches Bild von Snape entworfen wird. Als zweiter Schritt meiner Analyse von Snape als Helden werden die Auflösung seiner Figur und der damit verbundene Heldentod betrachtet. Nach dem Prinzip der Feldhaftigkeit nach Hans J. Wulff thematisiere ich das Problem, wie Operationen über dem sozialen System in den Büchern die Darstellung von Snape als Held beeinflussen. Zum Schluss soll die Wichtigkeit hervorgehoben werden, literarische Figuren von einer Metaebene<sup>3</sup> aus zu betrachten.

Der Professor und Lehrer für Zauberkünste an der Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei ist zunächst nicht eindeutig als Held oder Antiheld zu benennen und zeichnet sich als Figur eben durch diese Ambiguität

---

<sup>1</sup> Vgl. Kapitel 2.1.

<sup>2</sup> Melchior, Lisa: *Mythische Bezüge in J.K. Rowlings Harry Potter*. Düsseldorf 2013, S. 30.

<sup>3</sup> Vgl. Kapitel 3.

aus. Johannes Dölling definiert den Begriff *Ambiguität* durch eine Beschreibung ihrer Äußerungsformen in literarischen Texten wie folgt:

Ambige [...] Äußerungen haben mehrere klar voneinander zu unterscheidende Bedeutungen. Ambiguität kann sich auf alle Bedeutungsebenen, d.h. auf Ausdrucksbedeutung, Äußerungsbedeutung und kommunikativen Sinn beziehen.<sup>4</sup>

Bezogen auf Severus Snape liegt die Grundessenz seiner Ambiguität in seiner Rolle als Doppelagent. Zum einen scheint er ein Todesser<sup>5</sup> und damit ein Anhänger Voldemorts zu sein. Zum anderen dient er gleichzeitig aber auch Professor Dumbledore als Spion für den Orden des Phoenix<sup>6</sup>. Er ist einer der Mentoren Harry Potters, jedoch zugleich auch Mentor Draco Malfoys, der aus einer Todesserfamilie stammt. Dadurch weist seine Figur zwei klar voneinander zu unterscheidende Äußerungsformen auf, was ihn nach der genannten Definition ambig macht.

Christina Flotmann argumentiert, dass der Name Snape die Ambiguität der Figur noch hervorhebe, da dieser leicht mit *snake* zu assoziieren sei. Die Schlange in den Romanen sei als ein häufig verwendetes Symbol sowohl für Voldemort und seine Anhänger als auch für den Protagonisten Harry Potter selbst zu verstehen.<sup>7</sup> Außerdem erfährt der Leser im sechsten Band der Reihe, *Harry Potter und der Halbblutprinz*, den Spitznamen, den sich Severus Snape in seiner Jugend gab: Halbblutprinz. Nach Flotmann ist in dem Namen nicht zufällig der Titel *Prinz* enthalten. Denn der Begriff deutet auf *Herrscher* hin und ist damit schnell mit Voldemort in Verbindung zu bringen. Allerdings wird in den Romanen fast ausschließlich der ursprüngliche Name Snape anstatt des selbstgewählten Titels ver-

---

<sup>4</sup> Dölling, Johannes: Semantik und Pragmatik. <http://home.uni-leipzig.de/doelling/veranstaltungen/semprag4.pdf> (Stand: 13.09.2017).

<sup>5</sup> Bezeichnung in den Romanen für die Anhänger Voldemorts.

<sup>6</sup> Der Orden des Phoenix ist ein Bündnis aus Zauberern, die gegen Voldemort und dessen Anhänger kämpfen. Zu seinen Mitgliedern gehören unter anderem Snape und Dumbledore.

<sup>7</sup> Vgl. Flotmann, Christina: Ambiguity in "Star Wars" and "Harry Potter". A (Post)Structuralistic Reading of Two Popular Myths. Bielefeld 2013.

wendet, was nach Flotmann ein weiterer Indikator dafür ist, dass die Figur auf der guten Seite steht.<sup>8</sup> Somit erscheint die Namensgebung Snapes als weiterer Indikator seiner Ambiguität.

Der Doppelcharakter der Figur wird erst im letzten Band aufgelöst, wo Snapes Rolle als Spion für Dumbledore eindeutig gezeigt wird.<sup>9</sup> Über die gesamten ersten sechs Bände hinweg bleibt Snape jedoch ambig, was dazu verhilft, die Figur komplexer zu gestalten und ideologische Strukturen zu implementieren, so wie beispielsweise das Handlungsmotiv der Liebe.<sup>10</sup> Diese These stützt Peter Applebaum in seinem Artikel *The Great Snape Debate*. Demnach war es für die Autorin Rowling wichtig, die Ambiguität von Snape zu etablieren, um die Rolle der Liebe, der Verpflichtung und der Selbstbestimmung zu dramatisieren, was sich im weiteren Verlauf der Handlung als sehr bedeutend erweist.<sup>11</sup>

Zunächst sollen nun die Begriffe *Held* und *Antiheld* nach der Definition von Hans J. Wulff erläutert werden, was für meine Analyse von Snape fundamental ist.

## 2 Klärung der begrifflichen Dichotomie von Held und Antiheld

Für die Begriffspaare des *Helden* beziehungsweise des *Antihelden* ist festzustellen, dass der Held im enzyklopädischen Aufriss Hans J. Wulffs folgendermaßen definiert wird: „Der Held hat etwas Übermenschliches. Er [...] überwindet das Allzumenschliche. [...] Er ist eine grenzgängerische Figur, eine liminale Größe.“<sup>12</sup> Außerdem „überschreiten Helden Gren-

---

<sup>8</sup> Vgl. Flotmann 2013, S. 173.

<sup>9</sup> Vgl. Kapitel 2.2, in dem die Auflösung der Figur Snape erläutert wird.

<sup>10</sup> Vgl. Kapitel 2.2. Hier wird das Handlungsmotiv der Liebe Snapes erläutert.

<sup>11</sup> Vgl. Applebaum, Peter: *The Great Snape Debate* 1. 2008 (= *Journal of the American Association for the Advancement of Curriculum Studies* 4), S. 1-20, hier: S. 11.

<sup>12</sup> Wulff, Hans J.: *Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss*. In: Krah, Hans; Ort, Claus-Michael (Hrsg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Kiel 2002, S.431-448, hier: S. 436.

zen und vollziehen dadurch den Wandel, durch den hindurch sie zu jenen werden, die sie am Ende sind“<sup>13</sup>. Hinzuzufügen ist noch, dass „[sie] als Helden von anderen (und von sich selbst) wahrgenommen [werden]. Sie werden gefeiert“<sup>14</sup>.

Dagegen ist der „Antiheld eine solche Hauptfigur, die nicht nur aller heroischen, sondern auch aller aktiven Charakterzüge entkleidet ist“<sup>15</sup>. Renehan argumentiert außerdem, dass es in unserer Zeit üblich sei, den Begriff des Helden freier und dehnbare anzuwenden.<sup>16</sup>

Gemäß der Definition des Helden nach Wulff lässt sich auch festhalten, dass „Helden [...] meist gegen die ‚schlechte‘ Macht gesetzt [werden] [um] die ‚guten‘ Ordnungsverhältnisse wieder herzustellen“<sup>17</sup>. Ein offensichtliches Agieren als Held lässt sich für Snape aber aufgrund seines Doppelstatus nicht verfolgen. Denn in seiner Rolle als Doppelagent darf Snape in der *Harry-Potter*-Welt gar nicht eindeutig als Held bzw. Antiheld identifizierbar sein.

Die Frage meiner Arbeit, ob Snape der wahre Held der Geschichte ist, lässt sich nach dieser ersten Begriffsdefinition noch nicht eindeutig beantworten.

Im weiteren Verlauf werden zunächst die antiheldischen Aspekte Snapes herausgearbeitet, und zwar mit Fokus darauf, dass seine wahren Intentionen in der Rezeption durch den Leser anders aufgenommen werden. Das bewirkt Rowling durch ihre spannungsreiche Leserlenkung und die besondere Erzählstrategie. Darauf folgt die Betrachtung der Auflösung der Figur und dem damit verbundenen Heldenot.

---

<sup>13</sup> Wulff 2002, S. 436f.

<sup>14</sup> Ebd., S. 434.

<sup>15</sup> Wilpert 1969 wird von Wulff 2002 zitiert, S. 442.

<sup>16</sup> Renehan, R.: *The Heldenot in Homer. One Heroic Idea*. Chicago 1987 (= *Classical Philology* 82, Heft 2), S. 99-116.

<sup>17</sup> Wulff 2002, S. 436.

## 2.1 Antiheldische Aspekte der Figur

Nach der ersten Beschreibung des Professors in den Büchern ist Snape ein „Lehrer mit fettigem schwarzem Haar, Hakennase und fahler Haut“<sup>18</sup>. Harry Potter bekommt nicht nur den Eindruck, „dass Snape ihn nicht mochte“, sondern ihn sogar „hasste“ (HP1 150). Der Professor ist ein ehemaliger Todesser und „weiß eine Unmenge über die dunklen Künste“ (HP1 140).

Diese Interessen Snapes führten in seiner eigenen Schulzeit zu Differenzen in der Beziehung zu und schließlich zur völligen Entfremdung von seiner einzig wahren Schulfreundin Lily Evans. Diese bezeichnete er sogar als *Schlammblut*<sup>19</sup>:

Es ist zu spät. Seit Jahren entschuldige ich mich für dich. Keiner von meinen Freunden kann verstehen, warum ich überhaupt mit dir rede. Du und deine netten kleinen Todesserfreunde [...] Du kannst es kaum erwarten, bei Du-weißt-schon-wem mitzumachen, oder? (HP7 683)

Hinzu kommt, dass innerhalb der ersten sechs Bände der *Harry Potter*-Reihe von Snape das Bild eines strengen, tyrannischen Lehrers entworfen und außerdem der Hass auf Harry zum Beispiel durch ungerechte Behandlung herausgestellt wird. In Verbindung mit seiner beschriebenen äußerlichen Erscheinung erweckt sein Verhalten bereits den Eindruck, dass Snape ein Gegenspieler Harrys sei. Beispielsweise verspürt auch Professor Dumbledore zu Beginn lediglich Abneigung ihm gegenüber:

„Sie widern mich an“, sagte Dumbledore und Harry hatte noch nie so viel Verachtung in seiner Stimme gehört. Snape schien ein wenig zusammenzuschumpfen. (HP7 685)

---

<sup>18</sup> Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Hamburg 1998, S. 139. In der Folge zitiert mit Sigle HP, Angabe des entsprechenden Bandes und Seitenzahl.

<sup>19</sup> Schlammblut bezeichnet in den Büchern einen Zauberer, der von Muggeln, also Nicht-Zauberern abstammt. Der Ausdruck ist semantisch sehr abwertend besetzt.

Giselle Liza Anatol, die sich in ihrem Buch *Reading Harry Potter. Critical Essays* literaturwissenschaftlich mit den *Harry Potter*-Romanen auseinandersetzt, betont, dass viele Leser – seien es Kinder oder junge Erwachsene – Rowlings Bücher nur lesen würden, um kurzzeitig aus dem Alltag in die Zauberwelt zu flüchten und nicht, um ideologische Strukturen herauszulesen, die uns im alltäglichen Leben beeinflussen könnten.<sup>20</sup> Bei einem oberflächlichen Lesen scheint Severus Snape zunächst nur eine Figur zu sein, mit der im Besonderen Schüler in ihrem Alltagsleben gut vertraut sind: ein Lehrer, der seine Schüler in Angst und Schrecken versetzt, sie nachsitzen lässt und ihnen sogar mit einem Schulverweis droht. Doch macht ihn das gleich zu einem Antihelden?

Wulff stellt heraus, dass ein Antiheld weder heroische noch aktive Charakterzüge aufweise.<sup>21</sup> In dieses Schema passt Snape jedoch nicht. Denn er leistet Harry wichtige Hilfestellungen, zum Beispiel, indem er ihm seinen Patronus<sup>22</sup> als Schutz schickt. Applebaum sieht Snape als eine Figur, die durchgängig aktiv sei, da sie mit ihren Handlungen immer wieder ihre Loyalität zu den Gegnern von Voldemort zeige.<sup>23</sup> Die Rolle Snapes als Mentor Harrys ist ein Beispiel für diese Loyalität. Grigoryan beschreibt sogar, dass Severus Snape eine Art Vaterfigur von Harry Potter sei, da er Harry beschütze und verteidige.<sup>24</sup> Allerdings darf Snape sein aktives Handeln nie offenkundig zeigen. Zudem besitzt Snape auch heroische Eigenschaften.<sup>25</sup> Es ist also festzustellen, dass die Figur allein nach strenger Definition nicht als Antiheld zu bezeichnen ist.

Daraus lässt sich aber im Umkehrschluss nicht postulieren, dass Snape ein Held ist. Denn seine Vergangenheit als Anhänger Voldemorts und

---

<sup>20</sup> Vgl. Anatol, Giselle Liza (Hrsg.): Introduction. In: *Reading Harry Potter. Critical Essays*. Westport 2003, S. 9-16, hier: S. 15.

<sup>21</sup> Vgl. Definition des Antihelden in Kapitel 2.

<sup>22</sup> Der Patronus ist eine Art Beschützer, der in der Form eines Tieres erscheint und eine rettende Macht symbolisiert.

<sup>23</sup> Vgl. Applebaum 2008, S. 9.

<sup>24</sup> Vgl. Grigoryan, Masha: *Wandering Between Worlds: „Other“ Identities in Harry Potter*. In: Bell, Christopher E. (Hrsg.): *Legilimens!: Perspectives in Harry Potter Studies*. Newcastle 2013, S.7-18, hier: S. 12.

<sup>25</sup> Vgl. Kapitel 2.2.

seine Faszination für die dunklen Künste bleiben bestehen.<sup>26</sup> Snape entwickelt sich zum scheinbar engsten Verbündeten Voldemorts im Verlauf der Romane: „Severus, hierher’, sagte Voldemort und deutete auf den Platz direkt zu seiner Rechten.“ (HP7 11) Snapes Platz direkt zur Rechten Voldemorts veranschaulicht dessen hohen Status unter den Todessern. In diesem Kontext ist auch hervorzuheben, dass er Dumbledore ermordet:

Snape starrte Dumbledore einen Moment lang an, und Abscheu und Hass zeichneten sich auf den harten Zügen seines Gesichts ab. ‚Severus ... bitte ...‘ Snape hob seinen Zauberstab und richtete ihn direkt auf Dumbledore. ‚Avada Kedavra!‘ Ein Strahl grünen Lichts schoss aus der Spitze von Snapes Zauberstab und traf Dumbledore mitten in die Brust. (HP6 600)

Damit verliert er endgültig das Vertrauen des Lehrerkollegiums in Hogwarts<sup>27</sup>:

‚Snape‘, wiederholte McGonagall matt und sank auf den Stuhl [...] ich kann es nicht glauben ... (HP6 620)

Zusammenfassend ist zu sagen, dass Snape aufgrund seiner Taten mit Voldemort und damit der antiheldischen Seite in Verbindung gebracht wird, obwohl er nach Wulffs Definition kein Antiheld ist. Wichtig ist, dass sich mit der Auflösung der Figur am Ende der Romanreihe herausstellt, dass die beschriebenen Taten Snapes zur Deckung seiner Rolle als Doppelagent für Dumbledore dienen.<sup>28</sup> Es wird klar, dass sein Verhalten schlicht eine Maske war.

Da jedoch der Rezipient die Geschichte stets aus Harrys Perspektive liest, ist er gezwungen, die Handlungen von Snape als Taten für Voldemort und seine Anhänger zu verstehen. Deshalb ordnet er diese unwillkürlich als unheldenhaft ein, was Snape automatisch nach Wulffs Definition zu

---

<sup>26</sup> Vgl. Kapitel 2 für die Definition nach Wulff.

<sup>27</sup> Hogwarts ist die Schule für Magie und Zauberei, die Harry besucht.

<sup>28</sup> Vgl. Kapitel 2.2, wo die Funktion dieser Taten Snapes für seine Rolle als Doppelagent erläutert werden.



einem Antihelden machen würde.<sup>29</sup> Diese Wirkung auf den Rezipienten wird durch die besondere Erzählstrategie und Leserlenkung beeinflusst, auf welche ich im weiteren Verlauf eingehe.

### 2.1.1 Erzählstrategie

Der Erzähler eines epischen Textes ist die Instanz, die dem Leser die Geschichte vermittelt. Die Strategien, die dabei verwendet werden, definieren die Erzählstrategie.<sup>30</sup> Applebaum merkt an, dass der Leser mehr von Harry als von Snape erfahre, weil Details über Snape erst im sechsten und siebten Band auserzählt werden, wenn zum Beispiel über seine Kindheit berichtet wird.<sup>31</sup>

Im Hinblick auf die Erzählstrategie ist außerdem zu beachten, dass „[über] die bloße Analyse des Erzählers hinaus [...] immer nach der Funktion der spezifischen Ausgestaltung des Erzählers gefragt werden“<sup>32</sup> muss. Die Erzählform in den *Harry Potter*-Romanen ist die des Er-Erzählers, das Erzählverhalten ist personal. Allerdings gibt es Wechsel zwischen den Figuren, aus deren Sicht erzählt wird. Dadurch wird dem Leser ein besseres Verständnis der Hintergrundgeschichte verschafft. Der Beginn der Heptalogie ist außerdem auktorial:

Die Dursleys besaßen alles, was sie wollten, doch sie hatten auch ein Geheimnis, und dass es jemand aufdecken könnte, war ihre größte Sorge. Einfach unerträglich wäre es, wenn die Sache mit den Potters herauskommen würde. (HP1 5)

Durch die personale Erzählinstanz wird eine starke Verbindung des Lesers mit der Hauptfigur Harry Potter hergestellt. Der Erzähler beobachtet sämtliches Geschehen aus dessen Perspektive und schildert sowohl Harrys Emotionen als auch seine Erlebnisse eindrücklich. Der Standort des Erzählers ist also an den Horizont der Figur und damit hauptsächlich an

---

<sup>29</sup> Vgl. Kapitel 2 für die genaue Definition des Antihelden nach Wulff.

<sup>30</sup> Vgl. Finkenzeller, Kurt; Schurf, Bernd (Hrsg.): *Deutschbuch. Texte und Methoden* 11. Berlin 2009, S. 333.

<sup>31</sup> Vgl. Applebaum 2008, S. 11.

<sup>32</sup> Finkenzeller; Schurf 2009, S. 333.

Harry gebunden. Der personale Erzähler kann das Äußere anderer Figuren beschreiben, eine Innensicht, das heißt die Gedanken und Gefühle jedoch kann er nur von der Figur wiedergeben, aus deren Perspektive gerade erzählt wird. Damit wird die Beeinflussung des Lesers noch stärker, weil die einzigen Emotionen, in die der Leser einen Einblick erhält, meist die von Harry Potter sind. Ein Beispiel dafür sind Gedankengänge Harrys, die hier beispielsweise in Form der erlebten Rede wiedergegeben werden:

Wie konnte Dumbledore ihn nur einfach so vergessen? Wieso hatten sich Ron und Hermine einfach so getroffen, ohne ihn einzuladen?  
(HP5 18)

Die Beziehung zwischen Severus Snape und Harry Potter basiert auf gegenseitiger Antipathie. Harry ist für Snape die Verkörperung von James, da Harry seinem Vater sehr ähnlich sieht, und stellt somit eine stete Erinnerung an seine Kindheit und Jugend dar, die ihm von James Potter stets schwergemacht wurde.<sup>33</sup> Also projiziert er seinen Hass auf Harry, was jedoch aus der Figurenperspektive Snapes vorerst nicht offengelegt wird. Somit bleibt es für den Leser lange Zeit unverständlich, warum Snape Harry mit einer derartigen Boshaftigkeit behandelt. Zudem kann der personale Erzähler weder die Dinge darstellen, die Snape tut, um Harry zu schützen, noch die Aufträge kennen, die ihm Dumbledore erteilt, um als Spion für den Orden des Phoenix zu dienen.<sup>34</sup> Durch die Wahl der personalen Erzählinstanz befinden sich Harry Potter und der Leser über einen langen Zeitraum auf ein und demselben Wissensstatus, der ihnen nur eine unvollkommene Beurteilung über Snape erlaubt.

In die gleiche Richtung geht auch die Arbeit Emma Gustafssons, wenn sie festhält, dass es Rowling mit einem brillanten Einsatz von Erzählstrategien gelinge, den Leser in Bezug auf den Charakter Snapes im Dunkeln

---

<sup>33</sup> Vgl. Kapitel 2.2.

<sup>34</sup> Vgl. Kapitel 2.2.2.

tappen zu lassen.<sup>35</sup> Das belegt, dass Harry Potters Wahrnehmung der Figur sehr subjektiv ist und sich hinter Severus Snape weit mehr verbirgt als das, was Harry (und damit der Leser) in ihm sehen kann.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Erzählstrategie, welche die Autorin einsetzt, eine Beeinflussung des Lesers darstellt, da dessen Leseerlebnis stark mit der Perspektive Harry Potters verknüpft ist. Für die Analyse von Snape bedeutet die Gebundenheit an Harry eine nicht den Tatsachen entsprechende Darstellung vermeintlich antiheldischer Taten. Die Erzählstrategie impliziert außerdem eine bestimmte Lenkung des Lesers, die ich in diesem Kapitel bereits mehrfach erwähnt habe und die ich im anschließenden Kapitel anhand von Textbeispielen weiter veranschaulichen möchte.

### 2.1.2 Leserlenkung

Die *Harry Potter*-Romanreihe enthält nach Himmelsbach Elemente eines Abenteuerromans, welcher

[sich] durch ‚Dynamik, Handlungs- und Ereignisreichtum auszeichnet, die mit einem raschen Wechsel der Schauplätze, der Thematik und einem episodischen, stark auf Leserlenkung ausgerichteten Erzählen einhergehen.<sup>36</sup>

Wie im vorherigen Kapitel beschrieben, findet eine Leserlenkung in den *Harry Potter*-Bänden auch dadurch statt, dass der Leser durch die Emotionen Harrys und seiner Einstellung gegenüber Snape stark beeinflusst wird. Stefan Gehrig, der sich mit der Rezeptionsästhetik<sup>37</sup> in biblischen Texten auseinandersetzt, erklärt: „Rezeptionsästhetik will [...] bewusst in

---

<sup>35</sup> Gustafsson, Emma: *The Complexity and Unconventional Heroism of Severus Snape in the Harry Potter Books*. Karlstad 2016, S. 12.

<sup>36</sup> Himmelsbach, Silvia: *Harry Potters literarischer Zauber: Eine Analyse zum Erfolg der Buchserie*. Marburg 2012 (= *Literaturwissenschaft* 26), S. 185.

<sup>37</sup> Die Rezeptionsästhetik fragt nach der kognitiven und emotionalen Wahrnehmung von literarischen Werken.

Abgrenzung von der Wirkung eines Werkes die Mitarbeit des aufnehmenden und somit die ‚andere Seite‘ der Aufnahme betonen.“<sup>38</sup> Indem er Harry ständig über die Schulter schaut, „arbeitet der Leser mit“. Dieser verfolgt das Geschehen aus Harrys Perspektive und versucht so, die Ereignisse nachzuvollziehen. Die „andere Seite“ kann im übertragenen Sinn die Sichtweise von Harry Potter darstellen, einem jungen und zunächst naiven Jungen, der viele Handlungen ganz anders aufnimmt als die erwachsenen Figuren. Bereits durch den gesamten ersten Band zieht sich eine starke Leserlenkung, da Harry davon ausgeht, dass Snape den Stein der Weisen stehlen will.<sup>39</sup>

‚Wisst ihr was das heißt?‘, schloss [Harry] außer Atem, ‚[Snape] hat an Halloween versucht, an diesem dreiköpfigen Hund vorbeizukommen! Er war auf dem Weg dorthin als wir ihn gesehen haben – was auch immer der Hund bewacht – Snape will es haben!‘  
(HP1 201)

Außerdem geht Harry während eines Quidditchspieles davon aus, dass Snape ihn umbringen möchte:

‚Es war Snape‘, erklärte Ron, ‚Hermine und ich haben ihn gesehen. Er hat leise vor sich hin gemurmelt und deinen Besen mit Flüchen belegt, er hat nicht ein einziges Mal die Augen von dir abgewandt.‘  
(HP1 210)

Die Auflösung erfolgt zum Ende des ersten Bandes, als sich herausstellt, dass Professor Quirrell den Stein stehlen wollte und versucht hat, Harry zu töten. Snape murmelte lediglich Abwehrflüche, um dies zu verhindern: „‚Snape hat versucht, mich zu retten?‘ – ‚Natürlich‘, sagte Quirrell kühl.“ (HP1 313) Auch wenn die Unschuld von Snape im ersten Band

---

<sup>38</sup> Gehrig, Stefan: Leserlenkung und Grenzen der Interpretation. Ein Beitrag zur Rezeptionsästhetik am Beispiel des Ezechielbuches. Stuttgart 2013, S. 15.

<sup>39</sup> Der Stein der Weisen ist ein Elixier, das zu ewigem Leben verhilft und in Band 1 der Romanreihe in Hogwarts versteckt ist. Quirrell, der Lehrer für Verteidigung gegen die dunklen Künste, lässt den schwachen Voldemort in seinem Körper wohnen und will für ihn den Stein stehlen.

bewiesen ist, kann Harry die Motive für Snapes Handeln noch nicht verstehen, da diese erst am Ende der Heptalogie enthüllt werden. Dadurch behält Harry sein negatives Bild von Snape über die gesamten ersten sechs Bände hinweg bei. Nora Weinelt argumentiert, dass „[d]ie Tat [...] unmittelbar als positiv erkennbar sein [muss]. Verschiebt sich die Handlungsmotivation des Helden, steht er schnell auf der Seite des Antihelden“<sup>40</sup>. Die Leserlenkung impliziert also durchgängig eine andere Handlungsmotivation und stellt Snape somit auf die Seite des Antihelden. Dass Wulff schreibt, Helden müssten als solche wahrgenommen werden, bestärkt die Position der Figur als Antiheld.<sup>41</sup> Daraus lässt sich schlussfolgern, dass eine Figur von einem Autor bzw. seiner Erzählinstanz überhaupt erst narrativ zum Helden gemacht werden muss. Das formuliert auch Lüdemann, die innerhalb des SFB948<sup>42</sup> der Universität Freiburg forscht: „[Helden] bedürfen eines Erzählers, der sie im Nachhinein zum Helden erhebt.“<sup>43</sup>

Zusammenfassend muss festgehalten werden, dass die Leserlenkung zunächst eine enge Bindung des Rezipienten an die Figur Harry Potters bewirkt. Dieser Aspekt wurde bereits in der Auseinandersetzung mit Rowlings Erzählstrategie deutlich.<sup>44</sup> Hinzu kommt, dass sich dadurch die wahrgenommene Handlungsmotivation von Snape verschiebt, weil seine Handlungen von Harry als böse eingestuft werden. Das bewirkt eine Sicht auf Severus Snape als Antihelden. Ein Held benötigt außerdem einen Erzähler, der ihn narrativ zum Helden macht. Das wird von der Autorin erst im letzten Band der Buchreihe erfüllt. Wenn der Leser diesen letzten Band kennt, ist er sich über die wahren Intentionen Snapes im Klaren. Er kann so Hinweise und Taten von Snape aus den vorhergehenden Bänden zu einem ganz anderen Bild zusammenfügen. Der Artikel

---

<sup>40</sup> Weinelt, Nora: Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.2), S. 15-22, hier: S. 16.

<sup>41</sup> Vgl. Kapitel 2.

<sup>42</sup> Sonderforschungsbereich 948 *Helden. Heroisierungen. Heroismen*.

<sup>43</sup> Lüdemann, Susanne: Statement auf der Podiumsdiskussion „Herausforderung Helden“ zur Eröffnung des SFB 984 am 13. Februar 2013. Freiburg 2013 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 1.1), S. 77-78, hier: S. 77.

<sup>44</sup> Vgl. Kapitel 2.1.1 über die verwendete Erzählstrategie der Autorin.

*Das Rätsel Snape* der FAZ geht sogar so weit, für die Figur des auf den ersten Blick unsympathischen Professors die „Möglichkeit einer zweiten Lesart“<sup>45</sup> zu formulieren.

Für die Analyse von Snape im Hinblick auf seine antiheldischen Aspekte ist abschließend hervorzuheben, dass er nach der Definition von Wulff kein Antiheld ist, jedoch durch Erzählstrategie und Leserlenkung genau dieses Bild von ihm entworfen wird. Der Tod von Snape und die damit verbundene Auflösung seiner wahren Handlungsmotivation stellt den entscheidenden Wendepunkt für die Wahrnehmung der Figur dar und wird im Folgenden genauer erläutert.

## 2.2 Auflösung der heldenhaften Figur Severus Snape

Bei dem von Hans J. Wulff beschriebenen Konzept der Feldhaftigkeit handelt es sich um

die Dimensionierung des Handlungsfeldes: In einem engeren Verständnis bezeichnen die beiden Rollen [Held und Antiheld; Ergänzung d. Verf.] Akteure, die, bezogen auf ein gemeinsames Sujet, unterschiedlichen oder gar entgegengesetzten Handlungszielen folgen. Die oppositionellen Akteure handeln also *bezogen aufeinander*, bezogen auf ein gemeinsames [...] Handlungsziel. Die *Perspektivierung* von Spannungsverläufen ist durchaus ambivalent, kann sowohl von einem als auch vom anderen aus erfolgen.<sup>46</sup>

Bezogen auf die Figur Severus Snape lässt sich dieses Konzept folgendermaßen präzisieren: Snape steht die ganze Zeit über auf der guten Seite des Ordens des Phoenix und verfolgt mit der Überwindung Voldemorts letztlich das gleiche Handlungsziel wie Harry. In diesem Sinne sind die Figuren als Akteure synchronisiert, handeln also eben nicht oppositionell. Dadurch sind sie als Figuren gleichgestellt. Allein die Perspektivierung durch den personalen Erzähler stellt Snape als Akteur in Opposition zu

---

<sup>45</sup> FAZ (2007): *Das Rätsel Snape*. <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/das-raetsel-snape-1407668.html> (Stand: 1.8.2017).

<sup>46</sup> Wulff 2002, S. 444.

Harry Potter und rückt ihn dadurch in das Licht des Antihelden.<sup>47</sup> Dies macht die Figur zunächst zu einem versteckten Helden, bis zum letzten Band der Reihe, in welchem in dem Kapitel *Die Geschichte des Prinzen* die eigentlich positive Figur Snape aufgelöst wird. Denn der Leser erhält hier einen Einblick in die Erinnerungen im Denkarium<sup>48</sup> des vermeintlichen Gegners von Harry Potter. Es ist die essentielle Schlüsselszene für das Verständnis Severus Snapes, da nun die Geschehnisse aus seiner Sicht berichtet werden. Neben dem kurzen Einblick in Snapes Schulleben, den der Leser bereits im fünften Band der Heptalogie erhalten hat<sup>49</sup>, folgt im letzten Band eine Einsicht sowohl in die Kindheit als auch die Adoleszenz der Figur. Zunächst wird eine Schilderung seiner Eltern vorgenommen: Snapes Mutter wird als eine „hagere, blässliche, mürrisch dreinblickende Frau“ (HP7 676) beschrieben, wodurch deutlich wird, dass Snape nicht aus einem herzlichen Elternhaus stammt. Außerdem stellt sich heraus, dass Snapes Mord an Dumbledore nur dazu diente, um seine Rolle als Doppelagent aufrecht zu erhalten:

„Am Ende wird es natürlich nur eins geben, was wir tun müssen, wenn wir ihn vor Lord Voldemorts Zorn retten wollen.“ Snape hob die Augenbrauen und in sardonischem Ton fragte er: „Haben Sie die Absicht, sich von ihm töten zu lassen?“ „Gewiss nicht. Sie müssen mich töten.“ (HP7 690f.)

Der Leser erfährt in diesem Rückblick außerdem, dass Harrys Mutter Lily in der Schulzeit mit Snape gut befreundet war. Laut Kolbuch ging seine Freundschaft nach und nach in die Brüche, „da er [...] James und seine Freunde aus tiefster Seele hasst[e]“<sup>50</sup>. Snape ist arrogant und wird von Harrys Vater James in der Schule gepeinigt. Dass Lily ihren Schulfreund James später sogar heiratet, zeigt eines der Handlungsmotive von Snape

---

<sup>47</sup> Vgl. Kapitel 2.1.1 und 2.1.2 für eine Erläuterung des Einflusses von Erzählstrategie und Leserlenkung auf den Leser.

<sup>48</sup> Ein Denkarium ist in den Romanen eine Schale, in welcher man seine Erinnerungen und Gedanken aufbewahren kann.

<sup>49</sup> Während einer Okklumentikstunde erhielt Harry bereits einen kleinen Einblick in Snapes Jugend.

<sup>50</sup> Kolbuch, Sandy Andrea: *Mythische Elemente in der modernen fantastischen Literatur*, erläutert am Beispiel von Joanne K. Rowling's *Harry Potter*. München 2010, S. 156.

auf: das Motiv der unerfüllten Liebe.<sup>51</sup> Masha Grigoryan bezeichnet Lily als ein ‚Imago‘ von Snape, ein im Unterbewusstsein vorhandenes Idealbild einer Person.<sup>52</sup>

Nach Jahren, in denen die Figur als Todesser dem dunklen Lord gedient hat, kommt es nach Lily Potters Tod zu einem entscheidenden Wendepunkt. Snape entscheidet sich gegen die dunkle Seite und für die Liebe:

‚Wenn Sie Lily Evans geliebt haben, wenn Sie sie wahrhaftig geliebt haben, dann ist Ihr weiterer Weg offensichtlich. [...] Sie wissen, wie und warum sie gestorben ist. Sorgen Sie dafür, dass es nicht umsonst war. Helfen Sie mir, Lilys Sohn zu beschützen.‘ [...] ‚Nun gut. Aber verraten Sie es niemals – niemals, Dumbledore! Das muss unter uns bleiben!‘ [...] ‚Mein Wort, Severus, dass ich niemals das Beste an Ihnen offenbaren werde‘ (HP7 686f.)

Nach Wulff ist dieser Wandel Snapes als heroisch einzuordnen, da er hier eine Grenze überschreitet und die Verwandlung ihn zu dem macht, der er am Ende ist.<sup>53</sup> Tröhler argumentiert außerdem, dass der Held der „rote Faden“ sei, der Geschehen vertikal organisiere und im Zentrum der Figurenkonstellation stehe.<sup>54</sup> Für den Verlauf der Handlung ist Snape tatsächlich von hoher Bedeutung. Gustafsson schreibt, dass Snape zum einen großen Einfluss auf das Ende habe und zum anderen keine andere Figur in den Büchern eine so große Auswirkung auf die gesamte Geschichte habe.<sup>55</sup> Es ist jedoch anzumerken, dass Severus Snape nicht im Kern der Figurenkonstellation steht. Die zentrale Figur der Handlung stellt der Protagonist Harry Potter dar,<sup>56</sup> was von der Autorin unter anderem durch die Wahl der personalen Erzählinstanz hervorgehoben wird.

Außerdem erlangt Severus Snape erst nach seinem Tod tiefen Respekt von anderen. Harry Potter benennt seinen eigenen Sohn nach ihm und

---

<sup>51</sup> Vgl. Kapitel 2.2.2.

<sup>52</sup> Vgl. Grigoryan 2013, S. 11.

<sup>53</sup> Vgl. Kapitel 1 für die Definition des Helden nach Wulff.

<sup>54</sup> Tröhler 2000 wird von Wulff 2002 zitiert, S. 445.

<sup>55</sup> Vgl. Gustafsson 2016, S. 4, 11.

<sup>56</sup> Vgl. Kapitel 1, in welchem Snapes Ambiguität und seine Rolle als Doppelagent erklärt werden.



beschreibt ihn als „den mutigsten Mann, den ich je kannte“ (HP7 766). Er wird also als Held gefeiert, was nach Wulff eine der Eigenschaften eines Helden darstellt.<sup>57</sup>

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass durch die Perspektivierung Operationen in der Figurenwahrnehmung vorgenommen werden. So scheint Snape durch die bereits herausgearbeitete Erzählstrategie und Leserlenkung der Autorin ein Todesser zu sein. Tatsächlich ist er aber eindeutig als Mitglied des Ordens des Phoenix einzuordnen und hat somit großen Einfluss auf den Verlauf der Handlung und das Ende, wobei er jedoch nicht das Zentrum der Figurenkonstellation bildet. Außerdem vollzieht die Figur einen Wandel, da sie sich nach dem Tod von Lily gegen ihr Dasein als Todesser und für die Liebe entscheidet. Dieser Wandel spricht für Snape als Helden. Konkret bedeutet das, dass der Leser ihn nicht in seiner eigentlichen Rolle als Spion für den Orden des Phoenix sieht, sondern denkt, er stehe auf der Seite Voldemorts. In der Auflösung der Figur Snapes spielt der Heldentod eine große Rolle und wird im abschließenden Teil meiner Arbeit genauer erläutert werden.

### 2.2.1 Die Bedeutung des Heldentodes

Der Tod Snapes ist die entscheidende Peripetie in der Figurendarstellung. Aristoteles bezeichnet die Peripetie im Hinblick auf eine Tragödie als ein Element, das den Erwartungen des Lesers entgegengesetzt werde und die überraschende Wendung einleite.<sup>58</sup> Nach Wulff ist der Heldentod die „Vollendung und letzte Überschreitung der Menschlichkeit. Eine Tendenz zur Vollendung und zum Eingehen in den Wertediskurs“<sup>59</sup>. Überraschenderweise wird nach dem Tod der Figur durch den Einblick in Snapes Erinnerungen im Denkarium evident, dass er in seiner Rolle als Doppelagent tatsächlich stets auf der Seite des Phoenix-Ordens stand.

Dem Leser wird es erst durch Snapes Heldentod ermöglicht, die Beweggründe hinter dessen Taten zu verstehen. Erzählstrategie und Leserlenkung erfahren eine Zentrierung auf eine neue Figur und ermöglichen

---

<sup>57</sup> Vgl. die Definition eines Helden nach Wulff in Kapitel 2.

<sup>58</sup> Vgl. Vogt, Jochen: *Einladung zur Literaturwissenschaft*. Paderborn 2008, S. 168.

<sup>59</sup> Wulff 2002, S.438.

dem Leser somit einen neuen Blickwinkel auf die Wahrnehmung Snapes. Der Rezipient empfindet Mitleid für ihn, da er einen Einblick in dessen schwierige Vergangenheit erhält. Snape wurde in der Schule verspottet und Lily, seine einzige Liebe, hörte auf, sich für ihn zu interessieren.<sup>60</sup>

Frank Kermode beschreibt in seinem Buch *The Sense of an Ending*, dass Leser das Bedürfnis nach sinnmachenden Enden haben, so wie Menschen versuchen, einen Sinn in der Realität zu finden.<sup>61</sup> Für den Leser ergeben alle Taten Snapes mit dem Einblick in dessen Erinnerungen einen Sinn. Diesen Einblick gestattet die Autorin aber nur in Verbindung mit dem Heldentod. Erst durch die Erinnerungen Snapes im Moment seines Todes werden also seine heroischen Charakterzüge offenbar.<sup>62</sup> Aus diesem Grund kann es zunächst unverständlich erscheinen, dass die Figur sterben muss und nicht als gefeierter Held weiterleben darf. Dem entgegen zu setzen ist aber, dass sich trotz allem die grundlegenden negativen Charakterzüge Snapes ebenfalls nicht bestreiten lassen. Ein Held, der kontinuierlich Hass gegenüber dem Protagonisten hegt und diesen bei jeder sich bietenden Gelegenheit peinigt, ist schwer vorstellbar. Würde Snape weiterleben, wäre die Nachvollziehbarkeit seiner positiven Taten für den Leser nicht mehr gegeben, da er wieder von dem Hass auf Harry beeinflusst werden würde. Joseph Campbell beschreibt die Gefahr, auf Missverständnis und Verachtung bei denen zu stoßen, denen er zuvor zu Hilfe kam, wenn der Held gesund und erfolgreich in die Gesellschaft zurückkehrt.<sup>63</sup> Für Snape trifft das zu, denn es wäre womöglich nicht gegeben, dass er alle Personen, gegen die er sich scheinbar gestellt hat, von seiner wahren Identität überzeugen könnte.

Zur Notwendigkeit des Todes im Prozess der Heldwerdung hält Kermode Folgendes fest: „No longer imminent, the end is immanent.“<sup>64</sup> Snapes

---

<sup>60</sup> Vgl. Kapitel 2.2, in welchem das Motiv der unerfüllten Liebe von Snape aufgegriffen wird.

<sup>61</sup> Vgl. Kermode, Frank: *The Sense of an Ending. Studies in theory and fiction with a new epilogue.* Oxford 2000, S. 3.

<sup>62</sup> In Kapitel 2.2 werden die heroischen Eigenschaften herausgearbeitet.

<sup>63</sup> Vgl. Campbell, Joseph: *The hero with a thousand faces.* Princeton 1973, S. 29.

<sup>64</sup> Kermode 2000, S. 25.

Tod gehört demnach zu seiner Figur, denn alle seine Handlungen ergeben für den Leser erst nach seinem Ableben einen Sinn. Der Heldentod als Merkmal eines Helden wird bereits seit der Antike in der Literatur verwendet. Auf einige Beispiele werde ich im Folgenden eingehen.

### 2.2.2 Der Heldentod in der Antike

Die Geschichte des Heldentums geht bis in die Zeit der Griechen und Römer zurück, die Geschichten von Göttern und Helden dazu verwendet haben, um sich schwer vorstellbare Phänomene wie beispielsweise Naturkatastrophen zu erklären. Theodor Gomperz schreibt, dass der Heldentod schon die „vornehmsten Federn“, wie zum Beispiel die des Aristoteles, in Bewegung setzte.<sup>65</sup> In Zusammenhang mit dem Begriff des Heldentodes sind etwa die Spartaner in der Schlacht an den Thermopylen<sup>66</sup> oder die Athener in der Schlacht von Marathon zu nennen. Renehan hebt hervor, dass besonders die Figur des Hektor aus Homers „Illias“ für die Etablierung des Heldentodes von Bedeutung sei.<sup>67</sup>

Hektor ist in dem Epos „der Sohn des trojanischen Königs Priamos und der heldenhafteste Krieger der Trojaner im ‚Trojanischen Krieg‘“<sup>68</sup>. Er wird im 22. Gesang von Achilles getötet. Die Leiche von Hektor wird unter anderem wie folgt beschrieben:

---

<sup>65</sup> Vgl. Gomperz, Theodor: Griechische Denker: Eine Geschichte der antiken Philosophie. Berlin/Leipzig 1922, S. 97.

<sup>66</sup> Die Thermopylen sind ein Engpass zwischen dem Kallidromos-Gebäude und dem Golf von Maria. Sie waren in der Antike sehr eng, an einigen Stellen umfassten sie nur einen Meter. In der Schlacht stellten die Spartaner eine sehr kleine Gruppe dar, während das persische Heer riesig war. Die Spartaner opferten sich und kämpften, bis die Griechen Verstärkung geholt hatten. Die Athener waren in der Schlacht von Marathon weit unterlegen, griffen aber überraschend an und siegten so glorreich, etwa 200 Athener kamen ums Leben (nach <https://www.lernhelfer.de/schuelerlexikon/geschichte/artikel/perserkriege-der-kampf-der-griechen-um-unabhaengigkeit> (Stand: 22.9.2017)).

<sup>67</sup> Vgl. Renehan 1987, S. 101.

<sup>68</sup> <http://www.navigator-allgemeinwissen.de/die-wichtigsten-fragen-und-antworten-zur-mythologie/griechische-mythologie/legenden-a-sagen/troja/1370-wer-war-hektor.html> (Stand: 20.8.2017).

Einem jungen Mann, der gefallen, steht alles an, auch wenn er vom scharfen Erze zerrissen daliegt; und alles ist schön an dem Toten, was da erscheint.<sup>69</sup>

Renehan schreibt, dass es paradox wirke, dass dieser junge, von Waffen aufgespießte Krieger immer noch Schönheit besäße. Des Weiteren erläutert er, dass es in der antiken Kultur ein heroisches Ideal gebe: jung auf dem Feld der Ehre zu sterben.<sup>70</sup> Er zitiert an dieser Stelle eine bekannte Aussage von Horaz: „dulce et decorum est pro patria mori“<sup>71</sup>. Bezogen auf Snape lässt sich zwar nicht sagen, dass er als junger Krieger aufs Feld gezogen sei, allerdings entscheidet er sich dazu, gegen Voldemort zu kämpfen. Als Doppelagent spielt er eine wichtige Rolle im Kampf gegen das Böse. Wäre er nicht als Verbündeter mit Dumbledore in die Schlacht gezogen, wäre er auch nicht von Voldemort getötet worden.<sup>72</sup>

Als Hektor sich darüber im Klaren ist, dass er seinem Schicksal nicht mehr entkommen kann, äußert er sich so über seinen bevorstehenden Tod:

[...] jetzt ereilt mich das Schicksal. Wahrlich nicht ohne Kampf, nicht ruhmlos will ich zugrund gehn, sondern nach großer Tat, dass künftig noch sie erfahren.<sup>73</sup>

Ein Idealbild eines Kriegers, das nicht fern von unseren heutigen Vorstellungen ist. Der Tod eines jungen Mannes, der mutig für sein Land in den Krieg zieht und dabei tragisch stirbt, wird auch als Heldentod bezeichnet.

---

<sup>69</sup> Homer: Ilias. 22. Gesang, Str. 71-73.

<sup>70</sup> Vgl. Renehan, S. 106.

<sup>71</sup> Es ist süß und ehrenhaft, für das Vaterland zu sterben.

<sup>72</sup> Voldemort tötet Snape, da er in den Besitz des Elderstabes, eines mächtigen Zauberstabes, gelangen will. Der Besitzer des Zauberstabes ist immer derjenige, der den letzten Besitzer entwaffnet hat. Dumbledore gehörte der Elderstab zuletzt, und da Snape ihn getötet hat, will Voldemort mit dem Mord an Snape den Elderstab in seinen Besitz bringen. Wäre Snape kein Spion, würde er Dumbledore nicht töten und somit auch nicht von Voldemort getötet werden.

<sup>73</sup> Homer: Ilias. 22. Gesang, Str. 303-305.

Auch die Duden-Definition für den Begriff Heldentod lautet „Tod (eines Soldaten) auf dem Schlachtfeld“<sup>74</sup>.

Bedeutend für die Figur Snape ist auch folgendes Zitat von Schein: „Some glory can be won, too, by dying bravely, in an act, that sums up and puts a seal on a life lived in accordance with [...] heroic ,excellence.“<sup>75</sup> Denn auch Snapes Leben wird ‚besiegelt‘ durch die Aufdeckung, dass er ein heroisches Leben geführt hat.<sup>76</sup> Darüber hinaus wird seine Geschichte zusammengefasst, da Harry verschiedene Etappen aus Snapes Leben in chronologischer Reihenfolge beobachtet. Es ist also festzustellen, dass Rowling das bereits aus der Antike bekannte Prinzip des Heldentodes aufgreift, um zu untermauern, dass Snape ein tapferer Held in der Schlacht gegen Voldemort ist. Im weiteren Verlauf gilt es also die Frage zu klären, ob es genügt, einen Heldentod zu sterben, um als Held zu gelten. Zudem soll im Abschluss meiner Arbeit auf die dialektisch dargestellten Aspekte eingegangen und eine zusammenfassende Einschätzung gegeben werden, ob Severus Snape der wahre Held in J.K. Rowlings Roman-Heptalogie *Harry Potter* ist.

### 3 Der wahre Held der Geschichte?

Die *Frankfurter Allgemeine Zeitung* schreibt, dass „[jeder] wahre Harry Potter-Fan weiß, dass Harrys vermeintlicher Widersacher Severus Snape der eigentliche Held der Geschichte ist“<sup>77</sup>. Nach einer Online-Umfrage des Bloomsbury Verlages ist er auch die beliebteste Figur der Romanserie.<sup>78</sup> Applebaum geht in seiner Darstellung sogar so weit, Snape als den Hauptcharakter der Bücher zu bezeichnen. Er vergleicht Snape mit dem Titelhelden aus Goethes Bildungsromanreihe *Wilhelm Meisters Lehrjahre*.

---

<sup>74</sup> Duden. Die deutsche Rechtschreibung. Mannheim 2004.

<sup>75</sup> Schein 1984 wird von Renehan 2008, S. 107 zitiert.

<sup>76</sup> Vgl. Kapitel 2.2.1.

<sup>77</sup> FAZ (2007): Das Rätsel Snape.

<sup>78</sup> Die Presse (2011): Severus Snape ist beliebteste Harry Potter-Figur. <http://diepresse.com/home/kultur/literatur/689934/Severus-Snape-ist-beliebteste-HarryPotterFigur> (Stand: 27.9.2017).

Auch hier erfolgt die Nennung der Hauptfigur bereits im Titel, doch geht es inhaltlich eigentlich um die Schauspielerin Mariane.<sup>79</sup>

Snape ist eine sehr ambige Figur, die durch Rowlings gewählte Strategie der Erzählperspektive und der damit einhergehenden Leserlenkung zunächst das Bild eines Antihelden verkörpert. Erst im letzten Band erfährt der Leser, dass die Figur kein Todesser ist und damit auf Dumbledores Seite steht. Snapes Tod ist der entscheidende Wendepunkt in der Geschichte und lässt ihn zum Helden werden. Snapes unfreundliches Verhalten gegenüber Harry und eine allgemeine Faszination für die dunklen Künste bleiben zwar bestehen, sie lassen ihn aber nicht vollkommen zum Antihelden werden. Zusätzlich erschwert Snapes Rolle als Doppelagent und die damit verbundene Ambiguität seines Verhaltens eine eindeutige Figurenbenennung.<sup>80</sup>

Interessant ist es, die Figur Snape auf einer Metaebene zu betrachten, also zu überlegen, aus welchem Grund die Autorin ihre Figur so erschaffen hat. Warum kennzeichnet sie ihn nicht klar und deutlich als einen Helden oder als einen Antihelden?

Snapes Beschützerinstinkt gegenüber Harry entsteht aus einem seiner wichtigsten Handlungsmotive heraus, nämlich der Liebe zu Harrys Mutter Lily. Die Autorin will mit Snape eine über die Figur hinausreichende allgemeingültige Botschaft vermitteln: Egal in welcher Situation man sich befindet, egal wie man behandelt wurde und egal welche Dinge man in der Vergangenheit getan hat: Man kann sich immer für die Liebe entscheiden. Die Darstellung Snapes als vorerst heimliche Heldenfigur ermöglicht die vielschichtige Darstellung eines Charakters mit Schwächen, Abgründen und Verletzungen, der das besondere Interesse des Lesers weckt, weil er ein allzu menschlicher Held ist. Eine Figur wie Snape ist doch auf diese Weise viel wichtiger für den Leser als ein eindeutig positiv besetzter Held. Denn zeigt uns nicht Joanne K. Rowling mit Professor

---

<sup>79</sup> Vgl. Applebaum 2008, S. 3.

<sup>80</sup> Vgl. Kapitel 1.

Snape, dass jeder von uns ein Held sein kann, wenn wir uns nur dazu entscheiden?

## **4 Literaturverzeichnis**

### **4.1 Primärliteratur**

Homer: Ilias. Stuttgart 2013.

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Stein der Weisen. Hamburg 1998.

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und die Kammer des Schreckens. Hamburg 1999.

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Gefangene von Askaban. Hamburg 1999.

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Feuerkelch. Hamburg 2000.

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Orden des Phoenix. Hamburg 2003.

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Halbblutprinz. Hamburg 2005.

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und die Heiligtümer des Todes. Hamburg 2007.

### **4.2 Sekundärliteratur**

Anatol, Giselle Liza (Hrsg.): Introduction. In: Reading Harry Potter. Critical Essays. Westport 2003, S. 9-16.

Applebaum, Peter: The Great Snape Debate 1. 2008 (= Journal of the American Association for the Advancement of Curriculum Studies 4), S. 1-20.

Bell, Christopher E. (Hrsg.): Legilimens!: Perspectives in Harry Potter Studies. Newcastle 2013.

Campbell, Joseph: The hero with a thousand faces. Princeton, 1973.



- Duden. Die deutsche Rechtschreibung. Mannheim 2004.
- Finkenzeller, Kurt; Schurf, Bernd (Hrsg.): Deutschbuch. Berlin 2009 (= Texte und Methoden 11).
- Flotmann, Christina: Ambiguity in *Star Wars* and *Harry Potter*. A (Post)Structuralistic Reading of Two Popular Myths. Bielefeld 2013.
- Gehrig, Stefan: Leserlenkung und Grenzen der Interpretation. Ein Beitrag zur Rezeptionsästhetik am Beispiel des Ezechielbuches. Stuttgart 2013 (= Beiträge zur Wissenschaft vom Alten und Neuen Testament 190).
- Gomperz, Theodor: Griechische Denker. Eine Geschichte der antiken Philosophie. Berlin, Leipzig 1922.
- Grigoryan, Masha: Wandering Between Worlds. „Other“ Identities in Harry Potter, In: Bell, Christopher E. (Hrsg.): Legilimens!: Perspectives in Harry Potter Studies. Newcastle 2013, S. 7-18.
- Himmelsbach, Silvia: Harry Potters literarischer Zauber: Eine Analyse zum Erfolg der Buchserie. Marburg 2012 (= Literaturwissenschaft 26).
- Kermode, Frank: The Sense of an Ending. Studies in Theory of Fiction with a new Epilogue. Oxford 2000.
- Kolbuch, Sandy Andrea: Mythische Elemente in der fantastischen Literatur, erläutert am Beispiel von Joanne K. Rowling's Harry Potter. München 2010.
- Lüdemann, Susanne: Statement auf der Podiumsdiskussion „Herausforderung Helden“ zur Eröffnung des SFB 984 am 13. Februar 2013. Freiburg 2013 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 1.1), S. 77-78.
- Melchior, Lisa: Mythische Bezüge in J.K. Rowlings Harry Potter. Masterarbeit. Düsseldorf 2013.

Renehan, R.: The Heldentod in Homer. One Heroic Idea. Chicago 1987 (= *Classical Philology* 82, Heft 2), S. 99-116.

Weinelt, Nora: Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe ‚Held‘ und ‚Antiheld‘. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive. Freiburg 2015 (= *Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen* 3.1), S. 15-22.

Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriß. In: Krahs, Hans; Ort, Claus-Michael (Hrsg.): *Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen*. Kiel 2002, S. 431-448.

Vogt, Jochen: *Einladung zur Literaturwissenschaft*. Paderborn 2008.

### 4.3 Internetquellen

Dölling, Johannes: Semantik und Pragmatik. <http://home.uni-leipzig.de/doelling/veranstaltungen/semprag4.pdf> (Stand 13.09.2017).

Gustafsson, Emma (2016): Severus Snape – The Complexity and Unconventional Heroism of Severus Snape in the Harry Potter Books. <http://kau.diva-portal.org/smash/get/diva2:917712/FULLTEXT01.pdf> (Stand: 18.8.2017).

Zorn, Manfred: <http://www.navigator-allgemeinwissen.de/die-wichtigsten-fragen-und-antworten-zur-mythologie/griechische-mythologie/legenden-a-sagen/troja/1370-wer-war-hektor.html> (Stand: 20.8.2017).

Die Presse (2011): Severus Snape ist beliebteste Harry Potter-Figur. <http://diepresse.com/home/kultur/literatur/689934/Severus-Snape-ist-beliebteste-HarryPotterFigur> (Stand: 27.9.2017).

FAZ (2007): Das Rätsel Snape. <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/das-raetsel-snape-1407668.html> (Stand: 1.8.2017).



**Helen alias Helena –  
Antike Helden und Heldinnen  
neu interpretiert am Beispiel von  
Josephine Angelinis Jugendbuch  
*Göttlich verdammt***

**Katharina Gerner**

## **1 Helen Hamilton – nur eine Schönheit, oder auch eine Heldin?**

## **2 Helen alias Helena – schicksalshafte Heldinnen?**

### 2.1 Helen Hamiltons Heldenhaftigkeit

#### 2.1.1 Entwicklung ihrer Fähigkeiten

#### 2.1.2 Helen – Anführerin, Retterin, Tyrannin?

#### 2.1.3 Helens Hilfsmittel – Zusammenhang zwischen Gegenstand, Figur und Zeit

### 2.2 Schicksal als Antagonist

#### 2.2.1 Helena von Troja – Helens zugeordnete Rolle

#### 2.2.2 Helen – eine Marionette im Spiel des Schicksals?

## **3 Helen Hamilton – eine ambivalente, agonale und exorbitante Heldin**

## **4 Literaturverzeichnis**

### 4.1 Primärliteratur

### 4.2 Sekundärliteratur

### 4.3 Internetquellen

## **5 Anhang**

### 5.1 Abbildungen

### 5.2 Übersicht über die Fähigkeiten und Beziehungen der Scions, Götter und Archetypen

## 1 Helen Hamilton – Nur eine Schönheit, oder auch eine Heldin?

Das „Gesicht, das tausend Schiffe in Bewegung setzt“<sup>1</sup>, ist das wohl bekannteste Gesicht der griechischen Mythologie. Denn es ist das Gesicht Helenas von Troja und brachte nicht nur Schönheit, sondern auch ein anscheinend unvermeidbares Schicksal mit sich. In dem Roman *Göttlich verdammt*<sup>2</sup> von Josephine Angelini spiegelt Helen Hamilton<sup>3</sup>, zentrale Figur dieser Arbeit und Protagonistin des Jugendromans Angelinis, das schicksalshafte Gesicht von Helena wider. Um aber deren Schicksal zu entkommen, muss Helen Hamilton ihre Heldenhaftigkeit unter Beweis stellen. Im Folgenden soll die Figur Helen Hamilton daraufhin untersucht werden, ob Helen eine wahre Heldin ihrer Zeit ist und ob es ihr gelingt, sich vom Schicksal der antiken Helena zu lösen.

Aber welche Merkmale kennzeichnen eine wahre Heldin? Obwohl es keine eindeutige Heldendefinition gibt, welche sich auf jeden Helden zu jeder Zeit anwenden lässt, erscheinen zumindest drei Konstanten für einen Definitionsversuch brauchbar:

Erstens: Der Held wird Held nur, indem er handelt. Zweitens: Er tut dies im Rahmen der jeweils prävalenten gesellschaftlichen Ideale und Ideologien in irgendeiner Form moralisch sinnhaft, seine Tat folgt einer „edlen Absicht“. Und drittens: Der Held hebt sich in seinem Handeln deutlich vom Rest der Bevölkerung ab.<sup>4</sup>

Anhand dieser Konstanten werden zwei Merkmale eines Helden abgeleitet: Ambivalenz und Agonalität. Hierbei markiert Ambivalenz eine Zwiespältigkeit, während Agonalität das wettkampforientierte Bemühen beschreibt, immer der/ die Beste sein zu wollen. Ambivalenz entsteht, weil Handlungen nach moralischen Normen einen Zwiespalt zwischen den

<sup>1</sup> Angelini, Josephine: *Göttlich verdammt*. Hamburg 2012, S. 426.

<sup>2</sup> Im Folgenden im Text abgekürzt mit GV1 und zitiert in der Form (GV1 Seitenzahl).

<sup>3</sup> Für einen ersten Überblick über die Hauptfigur Helen und ihre Beziehungen vgl. Anhang.

<sup>4</sup> Weinelt, Nora: Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe Held und Antiheld. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive. In: Bolay, Ann-Christin und Schlüter, Andreas: *Faszinosum Antiheld*. Freiburg 2015, S. 15-22, hier: S.16.

eigenen Bedürfnissen und den Werten und Vorstellungen der Gesellschaft hervorrufen. Indem sich der Held durch seine Taten vom Rest der Bevölkerung abhebt, stellt er seine Agonalität immer wieder unter Beweis.

Darüber hinaus sind weitere Merkmale der Heldenhaftigkeit, dass

[z]ur Geburt des Helden [...] immer wenigstens drei Dinge [gehören]: der Handelnde und seine – außerordentliche – Tat, ein Zeuge, der darüber berichtet, und ein Publikum, das dem Bericht der Erzählung lauscht.<sup>5</sup>

Daraus folgt als ein weiteres Kriterium der Heldenhaftigkeit die Exorbitanz, da der Held seine außerordentlichen Taten nur mit seinen besonderen Fähigkeiten vollbringen kann.

Im Text ist Helen selbst die Handelnde, welche mehrfach durch ihre exorbitanten Fähigkeiten ihre Agonalität unter Beweis stellt, indem sie außerordentliche Taten vollbringt.<sup>6</sup> Das im Text aufscheinende Heldenkonzept wird insbesondere durch die Reaktionen anderer Figuren auf Helens Fähigkeiten unterstützt, zum Beispiel durch Aussagen wie „[d]u bist stärker als wir alle zusammen“ (GV1 186) und „[d]u bist mit Abstand der begabteste Scion, den ich jemals gesehen habe“ (GV1 334)<sup>7</sup>. Durch diese Beschreibungen von Helens Begabungen durch Figurenrede gelingt es auf der Textebene, Bewunderung für Helen zu erzeugen und das Konzept, welches Helen klar als Heldin kennzeichnet, an die Leser weiterzugeben. Die Rezipienten werden somit dahingehend gelenkt, Helen als Heldin anzuerkennen.

Zusätzlich zu dieser Bewunderung wird das Heldenkonzept dadurch verstärkt, dass Helen trotz ihrer Göttlichkeit als Heldin mit menschlichen

---

<sup>5</sup> Schinkel, Eckhard: Die Helden-Maschine. Zur Aktualität und Tradition von Heldenbildern. Essen 2010, S. 20.

<sup>6</sup> Ausführungen, Beweise und Beispiele dieser Taten werden vor allem in Kapitel 2.1.3 und 2.2.2 erläutert.

<sup>7</sup> Ein Scion ist ein Halbgott, halb Mensch, halb Archetyp, der seiner jeweiligen historischen Figur ähnlichsieht, nach der er sein Leben ausrichten soll. Außerdem hat jeder Scion übermenschliche Fähigkeiten und Kräfte.

Zügen inszeniert wird. Somit wird das Identifikationspotenzial von Helen für den Leser größer. Ob Helen Hamilton neben diesem Kriterium auch andere erfüllt und ob sie eine ambivalente, agonale und exorbitante Heldin ist, soll in dieser Arbeit geprüft werden.

Im Folgenden wird Helen Hamiltons Heldenhaftigkeit zunächst hinsichtlich ihrer exorbitanten Fähigkeiten untersucht, welche ihr im finalen Kampf helfen werden, ihre Agonalität unter Beweis zu stellen. Zusätzlich wird analysiert, ob ihr Hilfsmittel ein heroisches Objekt ist und somit zu Helens Heldenhaftigkeit beiträgt. Daraufhin wird die Beziehung zwischen Helen und ihrem abstrakten Antagonisten, dem Schicksal, dahingehend geprüft, ob Helen als ambivalente Konfliktfigur nur eine Marionette des Schicksals oder eine agonale Heldin ist.

## **2 Helen alias Helena – Schicksalshafte Heldinnen?**

### **2.1 Helen Hamiltons Heldenhaftigkeit**

#### **2.1.1 Entwicklung ihrer Fähigkeiten**

Helens Exorbitanz wird vor allem durch den Einsatz ihrer Fähigkeiten deutlich, welche sich in göttliche und menschliche Attribute unterteilen lassen. Insbesondere die göttlichen Eigenschaften verstärken Helens Heldenhaftigkeit und lassen sich unterteilen in Fähigkeiten, die jeder Scion aufgrund seiner Herkunft besitzt, und solche, die Helen individuell aufweist.

Zunächst „sind die Gaben, über die fast jeder Scion verfügt“ (GV1 231), „Kraft, Schnelligkeit, Wendigkeit, ein extremes Hör- und Sehvermögen, Schönheit, schnelle Selbstheilung und Intelligenz“ (GV1 231).

Helen zeigt diese Fähigkeiten in mehreren Situationen. Ihre Stärke wird bei einem Trainingskampf gegen Hektor deutlich, als sie auf die Frage, warum sie sich nicht gegen Hektors Schläge gewehrt hat, antwortet:



Ich wusste, wenn ich anfangs, ihn zu blocken, wird er noch wütender, und dann hätte ich irgendwann keine andere Wahl gehabt, als ihn so hart zu schlagen, dass er nicht mehr zurückschlagen kann. (GV1 188)

Diese Szene veranschaulicht nicht nur Helens immense Stärke. Sie zeigt auch ihre Angst, andere durch ihre Fähigkeiten zu verletzen, was Helen als ambivalenten und mitfühlenden Menschen erscheinen lässt. Zusätzlich zu ihrer Stärke zeigt sich auch Helens Geschwindigkeit in exorbitantem Ausmaß, denn für einen Scion ist Helen bemerkenswert schnell. Dies wird deutlich, als Helen Kreon verfolgt und „so nah an ihn herangekommen ist, dass [sie] das Shirt herunterreißen konnte“ (GV1 224). Dies wird von den anderen Scions fassungslos aufgenommen, da keiner von ihnen sich mit Kreon messen konnte.

Neben diesen Fähigkeiten verfügt Helen zusätzlich über individuelle, besonders seltene Gaben. Vor allem ihre Begabung, Blitze zu erzeugen, verstärkt ihre Macht und rettet mehrmals ihr Leben. Allerdings hat Helen besonders bei dieser Fähigkeit Angst, sie einzusetzen, da sie damit im Kindesalter jemanden umgebracht hat, weil sie ihre Blitze zu diesem Zeitpunkt noch nicht kontrollieren konnte (vgl. GV1 12). Doch obwohl ihr Respekt vor den Blitzen am größten ist, werden ebendiese zu ihrer mächtigsten Waffe (vgl. GV1 385), nachdem Helen gelernt hat, sie zu beherrschen (vgl. GV1 361).

Neben den Blitzen besitzt Helen außerdem die Fähigkeit zu fliegen, beziehungsweise auch die Schwerkraft zu verstärken (vgl. GV1 321). Im Gegensatz zu den Blitzen ist das Fliegen eine Fertigkeit, welche Helen aktiv erlernen möchte (vgl. GV1 216). Außerdem wendet sie diese Begabung instinktiv an, als sie glaubt, in Gefahr zu schweben. Zum Beispiel stößt sich Helen, ohne zu wissen, dass sie fliegen kann, vom Boden ab, als sie aufgrund der Verfolgungsjagd durch Lucas und Hektor am Ende ihrer Kräfte angekommen ist (vgl. GV1 109).

Zusätzlich ist Helen dazu in der Lage, die Unterwelt zu betreten; sie ist ein Deszendent. Somit ist es ihr allein vorherbestimmt, „die Häuser vom Teufelskreis der Rachsucht“ (GV1 482) zu befreien, was ihr bereits gelingt, als sie und Lucas sich gegenseitig das Leben retten (vgl. GV1 110).

In dieser Szene wird Helen nicht nur durch den Sieg über die Furien zur Heldin, sondern auch aufgrund der Tatsache, dass es ihr durch ihre Fähigkeiten gelingt, Lucas aus dem *Trockenen Land*<sup>8</sup> herauszuführen.

Insbesondere diese drei seltenen Gaben werden mehrfach motivisch hervorgehoben. Formulierungen wie „[d]ann blitzte etwas auf und er zuckte blitzschnell zurück“ (GV1 85) oder „wie ein Blitz“ (GV1 72, 298) und mehrere andere Beispiele (vgl. GV1 54, 72, 112, 430, 442, 475) lassen in verschiedenen Situationen Helens Fähigkeit anklingen, Blitze erzeugen zu können.

Andere Aussagen aus den Wortfeldern „Ersticken“ (GV1 73, 89, 107, 296) und „Luft holen“ (GV1 72, 79, 91, 96f, 124, 231f.) markieren Helens Begabung, die Luft zu kontrollieren. Damit wird betont, wie elementar die Luft für Helen und ihre Fähigkeiten ist. Außerdem deutet die Gegensätzlichkeit der beiden Wortfelder auf die zwei grundverschiedenen Mechanismen hin, mit denen Helen die Luft kontrollieren kann: sowohl durch Verstärken der Schwerkraft als auch durch Fliegen.

Darüber hinaus ist ihre Fähigkeit, die Unterwelt zu betreten, ein Zeichen ihrer Agonalität und folglich ihrer Heldenhaftigkeit. Denn schon in einer Vielzahl von Mythen ist dies „[n]ur Halbgöttern oder besonders begnadeten Menschen [...] vorbehalten“<sup>9</sup>. All diese Helden, und somit auch Helen, sind als Auserwählte befähigt, das Gesetz des Todes zu brechen, was als Symbol ihrer Göttlichkeit gedeutet werden kann.

Aus der ständigen Wiederholung dieser drei Fähigkeiten lässt sich folgern, dass sie Helens wichtigste Begabungen sind. Diese besitzt Helen von Anfang an und sie dienen dazu, nicht nur ihr, sondern auch anderen Figuren mehrfach das Leben zu retten. Durch die Anwendung all dieser Fähigkeiten beweist Helen sowohl ihre Exorbitanz als auch Ansätze von

---

<sup>8</sup> Ein Teil der Unterwelt.

<sup>9</sup> Frenzel, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*. Stuttgart 2008, S. 7.

Agonalität, da sie Begabungen besitzt, welche nicht nur für einen Menschen, sondern sogar für einen Scion außergewöhnlich sind (vgl. GV1 126, 168, 186, 236, 323, 334, 474).

Darüber hinaus wird Helen zu einer ambivalenten Figur, weil sie neben diesen göttlichen Fähigkeiten auch viele menschliche Eigenschaften wie Ehrlichkeit (vgl. GV1 490), Rationalität (vgl. GV1 131), Optimismus (vgl. GV1 151), Hilfsbereitschaft (vgl. GV1 435) und Altruismus (vgl. GV1 460) besitzt. Darin äußert sich ein Konflikt zwischen ihrer göttlichen und ihrer menschlichen Seite, welcher sich durch Helens Angst vor der Ausübung ihrer Fähigkeiten zeigt (vgl. GV1 189, 272, 333). Ebendiese Angst ist einer von Helens defizitären Charakterzügen, welche dazu beitragen, die Identifikation und die affizierende Kraft der menschlichen Seite Helens zu verstärken. Denn der Leser kann sich einerseits aufgrund ihrer menschlichen Art mit Helen identifizieren, aber andererseits bleibt sie durch ihre göttlichen Begabungen für den Leser unerreichbar, da ihr „Handeln [zwar] zur Nachahmung aufruft [...]“, aber für einen normalen Menschen „unnachahmlich ist“<sup>10</sup>.

In dieser menschlichen Angst vor ihren göttlichen Fähigkeiten wird wiederum der Konflikt zwischen ihrer Menschlichkeit und Göttlichkeit dargestellt, der Helen nicht nur als ambivalente Figur zeigt, sondern auch als eine „Randfigur des Menschlichen“, als „eine grenzgängerische Figur“ mit „eine[r] liminale[n] Größe“<sup>11</sup>.

Diese Liminalität in der Figur Helens wird insbesondere deutlich, als sie ihre defizitären Charakterzüge zumindest teilweise durch Grenzüberschreitungen ablegen kann. Als Beispiel dieser Transgressionen dient die aus Helens extremer Schüchternheit resultierende Angst vor Aufmerksamkeit. Diese besitzt sie aufgrund des Fluches ihrer Mutter, damit Helen ihre Kräfte nicht vor anderen Menschen einsetzen und somit auch

---

<sup>10</sup> Gelz, Andreas: Der Glanz des Helden. Über das Heroische in der französischen Literatur des 17. bis 19. Jahrhunderts. Göttingen 2016, S. 8.

<sup>11</sup> Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Ort, Claus-Michael und Krahe, Hans: Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S. 431-448, hier: S. 436f.

nicht von dem Haus von Theben entdeckt werden soll (vgl. GV1 226f.). Diese Angst hemmt ihre außergewöhnlichen Taten, da dadurch die Anwendung der göttlichen Begabungen vermindert wird. Erst als der Fluch aufgehoben (vgl. GV1 344) und die Angst insbesondere vor den Blitzen durch das Erlernen der Kontrolle (vgl. GV1 385) besiegt wird, entfaltet sich Helens göttliche Heldenhaftigkeit.

Auf menschlicher Ebene bleiben allerdings die Paranoia und die Angst vor dem Ozean (vgl. GV1 10, 108) bestehen, da Wasser das einzige Element ist, welches Helen nicht – zumindest noch nicht – beherrschen kann. Diese Angst davor benutzt Hektor, um Helen zu verdeutlichen, dass selbst sie, trotz all ihrer Begabungen, noch Schwächen hat. Deshalb kann später Bescheidenheit elementar für ihr Überleben sein (vgl. GV1 291). Durch ebendiese Schwächen wird betont, dass Helen nicht nur exorbitante, agonale und somit heldische Züge zeigt, sondern vor allem auch in der Einschätzung und Entwicklung ihrer Fähigkeiten mehrere Schwächen aufweist, wodurch ihre Ambivalenz betont wird.

Einen wichtigen Anteil an der Entwicklung von Helens übermenschlichen Fähigkeiten hat Lucas durch seine Beziehung zu Helen. Denn aus deren erster, durch die Furien verblendeter Begegnung resultiert, dass Helen erstmals ihre volle Kraft einsetzt und dadurch nun selbst auf ihre Exorbitanz aufmerksam wird (vgl. GV1 49ff.). Nachdem die beiden daraufhin die Furien gemeinsam besiegt haben (vgl. GV1 110ff.), bringt Lucas Helen das Fliegen bei (vgl. GV1 235) und ermutigt sie zusätzlich zum Einsatz ihrer Blitze (vgl. GV1 361).

Zusammenfassend lässt sich somit folgern, dass Helen Hamilton aufgrund ihrer exorbitanten Fähigkeiten<sup>12</sup> und ihrer Agonalität in Kombination mit ihren menschlichen Eigenschaften zu einer ambivalenten Konfliktfigur wird. Doch wird sie dadurch auch zu einer Heldin?

---

<sup>12</sup> Für eine Übersicht über die Fähigkeiten Helens und weiterer Figuren siehe Anhang 5.2.

### 2.1.2 Helen – Anführerin, Retterin, Tyrannin?

Durch einen Ausblick auf den dritten Teil der *Göttlich*-Trilogie<sup>13</sup> wird deutlich, dass Helen Hamiltons Kräftezenit noch unerreicht ist. Denn in der Folge verstärkt sich nicht nur der bewusst aktive Umgang mit ihren eben erörterten exorbitanten Fähigkeiten, sondern Helen erhält neue, mächtige Begabungen durch ihre Blutsbrüderschaft (vgl. GV3 61) mit Lucas und Orion, was weitere Aspekte zu ihrer eigenen Heldenhaftigkeit hinzufügt.

Diese neuen Fähigkeiten sind, die Gefühle anderer zu lesen (vgl. GV3 95, 110) und deren Lügen zu erkennen (vgl. GV3 111f.). Zudem ist es Helen möglich, das Wasser beziehungsweise den Ozean zu beherrschen (vgl. GV3 135) und Erdbeben auszulösen (vgl. GV3 140). Durch die letzteren beiden Fähigkeiten ist Helen nun in der Lage, alle Elemente zu kontrollieren, weil sie „die Erde, das Meer und den Himmel [beherrscht]“ (GV3 330). Sie kann

Blitze erzeugen, die Schwerkraft manipulieren und einer ganzen Armee die Schwerter aus den Händen reißen, indem [sie] ein magnetisches Feld [erzeugt]. [Sie] kann Herzen beeinflussen, [...] und eine eigene Welt erschaffen. (GV3 330)

Dies steigert sowohl Helens Exorbitanz als auch ihre Agonalität, da sie nun über eine Art „absolute Macht“ (GV3 328) verfügt, mit welcher sie nahezu „allmächtig“ (GV3 243) wird und sogar Götter besiegen (vgl. GV3 63) kann.

Darüber hinaus haben sich auch ihre ursprünglichen Eigenschaften weiterentwickelt, wie zum Beispiel das bewusste Einsetzen ihres „Gesicht[es], das tausend Schiffe in Bewegung setzt“ (GV3 63). Denn Helen versteckt ihre Schönheit nun nicht mehr, sondern macht aktiv davon Gebrauch, um etwa Andy das Leben zu retten (vgl. GV3 66ff.). Dadurch, dass sie ihr Aussehen akzeptiert und aktiv benutzt, wird deutlich, dass Helen

---

<sup>13</sup> Der dritte Teil (Angelini, Josephine: *Göttlich verliebt*. Hamburg 2013) wird im folgenden Text mit GV3 abgekürzt und zitiert in der Form (GV3 Seitenzahl).

durch ihre Schönheit nicht nur auffällt, sondern auch damit Menschen und deren Herzen manipulieren und beeinflussen kann (vgl. GV3 111).

Außerdem ist Helen nicht nur ein Deszendent, sie ist nun sogar fähig, die Unterwelt zu kontrollieren und neue Welten zu erschaffen, wodurch Helen zu einer Weltenschöpferin wird (vgl. GV3 146). Durch diese Begabung wird es ihr möglich, Lucas das Leben zu retten (vgl. GV3 240). Dafür erschafft Helen *Jederland*<sup>14</sup> und fordert so die Götter heraus (vgl. GV3 149, 221). Lucas' Reaktion auf Helens neue Begabung zeigt sich in der Aussage: „[w]enn irgendwer so begabt wäre, eine neue Welt zu erschaffen, dann könntest nur du das sein“ (GV3 241). Helens Entgegnung, dass Hades und Zeus dies ebenso getan hätten (vgl. GV3 241), unterstreicht ihre agonale Entwicklung. Im Handlungsverlauf werden ihre göttlichen Charakterzüge, vor allem aufgrund ihrer stetig zunehmenden Macht, immer dominanter, wohingegen ihre menschlichen Züge in den Hintergrund treten.

Diese reduzierten menschlichen Züge werden zum Beispiel dadurch deutlich, dass Helens Angst vor dem Ozean, die früher eine ihrer Schwächen darstellte, nun durch die neue Fähigkeit, den Ozean zu kontrollieren, gebannt ist. Das obige Zitat von Helen zeigt somit, dass sie jetzt durch ihre Allmacht (vgl. GV3 243) nicht mehr auf einer Ebene mit den anderen Scions steht, sondern bereits auf der göttlichen Ebene und damit Hades und Zeus ebenbürtig ist. Bestätigt wird diese Ebenbürtigkeit in Aussagen wie zum Beispiel, „[s]ie hat geklungen wie eine Göttin“ (GV3 202) oder „ihre Stimme hallte wie die einer Göttin“ (GV3 318). Diese Ebenbürtigkeit findet ihren Anfang, als Helen „Ares mit ihren Blitzen geschockt und in den Tartaros gesperrt hat“ (GV3 63) und mit ihrem Sieg als Halbgöttin über einen Gott die Machtverteilung durcheinanderbringt.

Durch den Sieg über Ares und der damit einhergehenden Gleichstellung mit den Göttern wird allerdings die Frage aufgeworfen, ob Helen eher als Göttin denn als Heldin zu lesen ist. Diesem Einwand lässt sich aber entgegen, dass

---

<sup>14</sup> Der Name von Helens Welt.

Helden im Gegensatz zu Göttern, den Gestalten der Transzendenz, Figuren der Transzendierung [sind]. Sie zeigen im Modus des Werdens, was als transzendentes Sein den Gegensatz zum Menschen bildet.<sup>15</sup>

Somit ist Helen eine Heldin und keine Göttin, da sie als liminale Figur bei der Entwicklung ihrer Fähigkeiten<sup>16</sup> ihre defizitären Charakterzüge zunächst überwinden muss und dafür einen Prozess der Transzendierung durchläuft. Auch ihre Abhängigkeit von der Delos-Familie während dieses Prozesses beweist, dass sie keine Göttin sein kann, da sie als solche über absolute Macht verfügen und somit unabhängig sein müsste. Außerdem streift „[d]er Blick der Götter [...] die Völker nur um des Heros [hier mit „Held“ gleichsetzbar, Anm. KG] willen“<sup>17</sup>. Helen allerdings stellt sich nicht über den Menschen und interessiert sich nur für Helden beziehungsweise Halbgötter. Stattdessen sorgt sie sich auch um ihre menschlichen Freunde, wie zum Beispiel Claire oder sogar Matt. Dadurch wird zusätzlich deutlich, dass Helen zwar eine göttliche Seite besitzt, die ihre menschlichen Eigenschaften in den Hintergrund stellt. Doch durch das Weiterexistieren der menschlichen Seite wird sie zu einer Heldin und nicht zu einer Göttin.

Die Folgen des Siegs über Ares und der somit verstärkten Machtposition Helens sind allerdings, dass Helen einerseits zur Anführerin aller vier Häuser<sup>18</sup> ernannt wird (vgl. GV3 196f.), sie andererseits aber auch Zweifel und Furcht erregt. Denn sowohl Helen selbst (vgl. GV3 148) als auch den anderen Scions wird klar, dass „[k]eine einzige Person, so gut ihre Absichten auch sein mögen, [dazu fähig sein] sollte [...] über die ganze Welt“ (GV3 333) zu herrschen.

Zudem resultiert aus Helens immenser Macht die Deheroisierungsstrategie ihrer Antagonisten.<sup>19</sup> Denn durch die Kombination aus Helens Machtmonopol und der Prophezeiung über den Tyrannen (vgl. GV3 98,

---

<sup>15</sup> Schinkel 2010, S. 22.

<sup>16</sup> Siehe Kapitel 2.1.1.

<sup>17</sup> Schinkel 2010, S. 22.

<sup>18</sup> Für eine Übersicht der vier Häuser vgl. Anhang 5.1 Abb. 1.

<sup>19</sup> Gemeint sind Zeus und Matt.

155, 161f., 174, 329) gelingt es diesen, Helen als die Tyrannin zu bezeichnen (vgl. GV3 332f.) und ihre Position somit zu schwächen.

Im finalen Kampf wird zunächst Matt indirekt (durch ihre Stellvertreter Hector und Lucas) von Helen besiegt. Matt verkörpert das Achill-Stereotyp, was zum einen daran deutlich wird, dass er der stellvertretende Kämpfer Zeus' ist, und zum anderen dadurch, dass er seine Identität erst im finalen Kampf enthüllt. Dies ist typisch für eine Achill-Figur, da überliefert ist, dass auch Achill sich zunächst vom Krieg gegen Troja zurückzieht. Er greift erst ein, als die Griechen in höchster Gefahr sind und sein Freund Patroklos getötet wurde.<sup>20</sup> Außerdem wird schnell klar, dass vor allem der Groll gegen Helena sein Kernmotiv ist.<sup>21</sup> Dies wird deutlich, als er sie als Tyrannin bezeichnet (vgl. GV3 328). Ebendieses Kernmotiv macht Matt/Achill zum Berserker.<sup>22</sup> Dadurch wird Helen zur Kontrastfigur gegenüber Matt/Achill und damit zur Heldin, weil sie auf dieser neuen Bedeutungsebene im „Ausnahmestand Krieg“<sup>23</sup> gegen die Berserker vorgeht.

Nach dem Sieg über Matt kommt es zur direkten Konfrontation zwischen Helen und Zeus. Im Kampf um *Jederland* besiegt Helen den Göttervater durch ihr eigenes „Trojanisches Pferd“ (GV3 435), als sie Zeus zwar *Jederland*, aber nicht dessen Grenzen übergibt und ihn somit gefangen nimmt (vgl. GV3 434f.). Ihre heldenhafte Exorbitanz und Agonalität werden in beispiellosem Maße dadurch hervorgehoben, dass die Halbgöttin Helen Hamilton stark und intelligent genug ist, um den Göttervater Zeus zu besiegen.

### 2.1.3 Helens Hilfsmittel – Zusammenhang zwischen Gegenstand, Figur und Zeit

Wie auch viele andere Helden der griechischen Mythologie besitzt Helen zusätzlich zu ihren Fähigkeiten ein Hilfsmittel mit besonderen Kräften.

---

<sup>20</sup> Vgl. Frenzel, Elisabeth: Stoffe der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. Stuttgart 2005, S. 5.

<sup>21</sup> Vgl. ebd.

<sup>22</sup> Berserkertum = Heldentaten im Zustand der Raserei.

<sup>23</sup> Schinkel 2010, S. 24.



Zum Beispiel wird Herkules' Heldenhaftigkeit durch vergiftete Pfeile und sein beinahe unverwundbar machendes Löwenfell zusätzlich markiert.

Helen Hamiltons Hilfsmittel ist der *Cestus*, welchen sie in Form einer Halskette bei sich trägt. Dieser *Cestus* hat seinen Ursprung im antiken Troja, als

Aphrodite Helena den *Cestus* [gab], damit er sie beschützte. Seitdem ist er von der Mutter an die Tochter weitergegeben worden, zusammen mit dem Gesicht [...], das tausend Schiffe in Bewegung setzte. (GV1 425f.)

Der *Cestus* besteht aus zwei Teilen, zum einen aus dem „Gürtel selbst“ und zum anderen aus „sein[em] Schmuck“ (GV1 367). Ebendieser Gürtel ist das heroische Hilfsmittel, das Helens Heldenhaftigkeit weiter steigert. Denn der *Cestus* beschützt Helen dadurch, dass er ihr ermöglicht, sich in jede beliebige Person zu verwandeln. Zudem macht er sie unverwundbar, was ihr mehrfach das Leben rettet.

Wenn beispielsweise Kreon sie zum ersten Mal angreift und mit einem Messer töten will, macht sein „Messer [...] ein Dutzend klirrender Geräusche, als es in tausend Teile [zerspringt]“ (GV1 303). Diese Unverwundbarkeit besitzt sie nur aufgrund des *Cestus* und rettet ihr an dieser Stelle das Leben. Auch die Fähigkeit, sich in jede beliebige Person zu verwandeln, lässt den *Cestus* zu einem heroischen Hilfsmittel werden. Denn durch diese zusätzliche Gabe ist es ihr möglich, sich so zu tarnen, sodass niemand<sup>24</sup> sie findet, bevor sie gefunden werden möchte. Dies hilft ihr zum Beispiel, als die *Hundert Cousins*<sup>25</sup> versuchen, sie zu finden und zu töten, um die vier Häuser zu vereinen und somit Atlantis zu heben (vgl. GV1 192–198).

Insbesondere durch diese beiden Eigenschaften steigert der *Cestus* Helens Heldenhaftigkeit, weil er sie unverwundbar, beziehungsweise verwandelbar, macht und somit zu ihrer Exorbitanz beiträgt. Zudem bildet

---

<sup>24</sup> Mit Ausnahme von Lucas.

<sup>25</sup> Siehe Anhang 5.1 Abbildung 2.

der *Cestus* sowohl eine Verbindung zu Helens antiken Vorfahren<sup>26</sup> als auch zu ihrer Mutter Daphne und somit zu ihrem Haus.<sup>27</sup>

## 2.2 Schicksal als Antagonist

### 2.2.1 Helena von Troja – Helens zuge dachte Rolle

Gegen die These, Helen sei eine agonale Heldin, spricht zunächst, dass sie mit Helena von Troja in Verbindung gebracht wird. Dies ist die Rolle, welche die Parzen Helen zuge dacht haben, was schon an der Namensgebung ersichtlich wird. Helena von Troja, die Königin des antiken Sparta,<sup>28</sup> ist besonders durch ihre außergewöhnliche Schönheit bekannt, durch welche sie zur „Verführerin, [zum] Inbegriff des Weiblichen [und zum] Spielball der Götter“<sup>29</sup> deklariert wurde. Ebendiese Schönheit war die Ursache für zwei verschiedene Folgen. Einerseits wurde Helena aufgrund dieser Schönheit als Göttin verehrt,<sup>30</sup> andererseits war ihr Aussehen auch der Auslöser des Trojanischen Krieges, da Paris Helena anfangs nur wegen ihrer äußeren Attraktivität entführte.<sup>31</sup>

Sowohl ihre Funktion als Auslöser des Krieges als auch ihre außergewöhnliche Schönheit haben Helena von Troja und Helen Hamilton gemeinsam. Auf unterschiedliche Weise kommt es durch die Handlungen der beiden zum Krieg. Sie sind „der Auslöser des Trojanischen Kriegs [, dessen] [...] Ursache [...] die Götter und ihre Fügung“<sup>32</sup> darstellen. Helena bringt den Krieg dadurch ins Rollen, dass sie ihren Gefühlen gegenüber Paris nachgibt und mit ihm nach Troja flieht.<sup>33</sup> Helen Hamilton löst den Krieg dadurch aus, indem sie eine Welt erschafft (vgl. GV3 222), um ihrer großen Liebe Lucas das Leben zu retten.

---

<sup>26</sup> Hier ist insbesondere Helena von Troja gemeint.

<sup>27</sup> Daphne trägt die andere Hälfte des *Cestus* (vgl. GV1 418). Zu den verschiedenen Häusern siehe Anhang 5.1 Abb. 1.

<sup>28</sup> Vgl. Glücklich, Hans-Joachim: Die schöne Helena. Texte von Hyginus, Ovid, Vergil und Seneca. Rezeptionsdokumente aus Musik und Film. Göttingen 2000, S. 18.

<sup>29</sup> Ebd., S. 4.

<sup>30</sup> Vgl. ebd.

<sup>31</sup> Vgl. ebd., S. 18.

<sup>32</sup> Ebd., S. 7.

<sup>33</sup> Vgl. ebd., S. 19.

Außerdem werden beide Frauenfiguren als Göttinnen bezeichnet. Helena wird sogar als solche verehrt<sup>34</sup>, Helen wird vor allem im dritten Teil der Trilogie mehrmals als solche explizit benannt (vgl. GV3 202, 318). Aus dieser Bewunderung und Verehrung für Helen und Helena seitens anderer Figuren oder sogar ganzer Völker lässt sich folgern, dass sie beide gottesähnliche Heldinnen sind, die vor allem „durch den Akt der Zuschreibung“ durch andere Figuren „als solche anerkannt werden“<sup>35</sup>.

Eine weitere Gemeinsamkeit der beiden ist ihre Schönheit. Denn sowohl Helena von Troja als auch Helen Hamilton tragen, wie bereits erwähnt, das „Gesicht, das tausend Schiffe in Bewegung setzt“ (GV1 426). Bei dieser außergewöhnlichen Schönheit spielt der Topos der wechselseitigen Beziehung von der äußeren und inneren Schönheit eine bedeutende Rolle. Denn wer als schön beschrieben wird, wird auch als positive Figur gesehen und erweist sich damit als ‚gut‘.<sup>36</sup> Dieser Topos bleibt natürlich zunächst dem äußerlich Wahrnehmbaren verhaftet, was allerdings typisch für den antiken Mythos ist. Somit führt allein die Beschreibung des Phänotyps von Helen und Helena durch eine Art Halo-Effekt<sup>37</sup> zu dem Eindruck eines positiven und „guten“ Genotyps, was eine Kennzeichnung der Hauptfiguren als Heldin verstärkt. Dem Leser wird dadurch unterschwellig ein positiver Eindruck der beiden Frauenfiguren vermittelt.

Dadurch, dass Helena und Helen beide dasselbe Gesicht tragen, rufen sie auch beide diesen Halo-Effekt hervor, der ihre zunächst äußerliche Gemeinsamkeit auf eine charakterliche Ähnlichkeit ausdehnt. Darüber hinaus wird das Doppelläufigkeit der beiden Figuren durch eine zusätzliche Parallele betont, welche auf dem „Eingreifen überirdischer Mächte“<sup>38</sup> beruht. Damit sind hier die Parzen gemeint, welche in ihrem Spiel Helen Hamilton die Rolle der Helena zugeordnet haben. Bei diesem Spiel sind

---

<sup>34</sup> Vgl. ebd., S. 4.

<sup>35</sup> Schinkel 2010, S. 19f.

<sup>36</sup> Vgl. Ehrismann, Ottfried: *schœne unde guot: Zur Kalokagathie*. In: Ders.: *Ehre und Mut. Äventüre und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter*. München 1995, S. 189-194.

<sup>37</sup> Der Halo-Effekt bezeichnet das psychologische Phänomen, das immer dann auftritt, wenn Personen auf Basis eines ansprechenden Äußeren ihres Gegenübers unreflektiert auf positive Charaktereigenschaften dessen schließen.

<sup>38</sup> Frenzel 2008, S. 92f.

beide, Helen und Helena, jeweils die Figur, in welcher „der göttliche und menschliche Konflikt [...] angelegt“<sup>39</sup> ist. Aufgrund des Umstandes, dass sie beide als Spielball der Götter die entscheidenden Figuren sind, werden beide zu ambivalenten Konfliktfiguren.

Helen sollte – ähnlich wie Helena und Paris<sup>40</sup> – durch ihre Beziehung zu Lucas den Trojanischen Krieg erneut entstehen lassen. Doch sie widersteht dieser Versuchung. Somit versteht Helen das Homerische Epos nicht als Vorbild, so wie es die Parzen planen, sondern als Warnung vor den Konsequenzen, welche eine Beziehung zwischen Lucas und ihr hervorrufen könnte. Helena allerdings, die „durch ihre Treulosigkeit gegenüber Menelaos“<sup>41</sup> den Trojanischen Krieg auslöst, zeigt durch ihr Handeln, dass sie – im Gegensatz zu Helen Hamilton – keine Selbstbeherrschung besitzt, da sie ohne Rücksicht auf die Konsequenzen dem Werben Paris‘ nachgibt.

Neben diesem Gegensatz unterscheidet die beiden außerdem, dass Helen aktiv kämpft, während Helena nur ein Objekt ihrer eigenen Schönheit ist. Helen zeigt Reue, während Helena dieses Gefühl noch gar nicht kennt<sup>42</sup>. Entscheidend erscheint vor allem, dass Helena den Krieg beginnt und der Auslöser allgemeinen Leides ist<sup>43</sup>, während Helen den Krieg beendet und Ursache der Erlösung aller Scions von den Göttern ist (vgl. GV3 435).

Daraus lässt sich folgern, dass Helen Hamilton, welche sich keine Rolle aufzwingen lässt, für ihre Ansichten kämpft und Züge einer ambivalenten Heldin zeigt. Helena dagegen verkörpert den Typus der *femme fatale* mit heldischen Aspekten, die sich aber widerspruchlos in ihr Schicksal

---

<sup>39</sup> Wieber, Anja: Allein unter Helden? – Helena in Buch und Film. In: Der altsprachliche Unterricht 48. 1/2005 S. 28-32. [http://www.fachdidaktik.klassphil.uni-muenchen.de/forschung/forschung/didac\\_class\\_3/wieber\\_helena.pdf](http://www.fachdidaktik.klassphil.uni-muenchen.de/forschung/forschung/didac_class_3/wieber_helena.pdf), (Stand 07.08.2017).

<sup>40</sup> Vgl. Frenzel 2005, S. 930.

<sup>41</sup> Ebd., S. 367.

<sup>42</sup> Vgl. Glücklich 2000, S. 5.

<sup>43</sup> Vgl. ebd., S. 86.

fügt und somit zu einer „Verführerin [wird], die Tod und Verderben über die Männer bringt“<sup>44</sup>.

### 2.2.2 Helen – Eine Marionette im Spiel des Schicksals?

Das Schicksal wird in diesem Fall durch drei verschiedene Gruppen personifiziert: die Furien, die Parzen und die Götter. Ebendiese sind auf verschiedene Weise Gegenspieler Helens.

Die Furien suchen Helen sowohl bei Nacht in ihren Träumen (vgl. GV1 42, 110f.) als auch bei Tag durch „die Stimmen der drei schluchzenden Schwestern“ (GV1 50) heim. Diese Schwestern fordern, basierend auf einem griechischen Mythos (vgl. GV1 81f.), „Blut für Blut“ (GV1 43). Der Mythos fungiert als Vorgeschichte und Grundlage dieser Forderung und begründet somit auch den daraus folgenden Teufelskreis der Blutrache. Das Motiv der Blutrache „ist die Pflicht, die Ermordung eines Blutsverwandten an dem Mörder oder seiner Familie zu rächen“<sup>45</sup>. Die Wirksamkeit dieses Motivs bei Helen wird schon bei ihrer ersten Begegnung mit Lucas deutlich, als sie grundlos versucht, ihn umzubringen (vgl. GV1 49ff.). Helen zeigt dieses Verlangen nach Blutrache, obwohl sie Lucas noch nie zuvor begegnet ist. Damit wird ersichtlich, wie immens der Einfluss der Furien auf die Scions und deren Leben ist und dass die Furien Helen und auch alle anderen Halbgötter zu Marionetten in ihrem Spiel machen wollen. Somit befreit Helen nicht nur sich selbst, sondern auch alle anderen Scions von dem Einfluss der Furien, als sie diese heldenhaft besiegt (vgl. GV1 110ff.).

Neben den Furien wird das Schicksal auch durch die Parzen personifiziert, welche in besonderer Verbindung mit Cassandra stehen, dem Orakel von Delphi. Die Parzen äußern sich, indem sie durch das Orakel ihre Weissagungen, Visionen und Prophezeiungen verkünden. Diese indirekten Weissagungen sind „prophetische Andeutungen [, welche] verschlüsselt, mehrdeutig und symbolhaft“<sup>46</sup> zum Ausdruck gebracht werden. Die

---

<sup>44</sup> Bork, Claudia: *Femme Fatale und Don Juan. Ein Beitrag zur Motivgeschichte der literarischen Verführungsgestalt*. Hamburg 1992, S. 60.

<sup>45</sup> Frenzel 2008, S. 63.

<sup>46</sup> Ebd., S. 788.

Parzen steuern das Leben der Scions insofern, als dass sie durch die Prophezeiungen die nächsten Schritte der Halbgötter festlegen, wodurch diese wieder zu Spielfiguren degradiert werden.

Ein Beispiel dafür, dass die Parzen die absolute Kontrolle über die Zukunft der Scions haben, zeigt sich darin, dass sie durch ihre Prophezeiung Helen und Daphne dazu bringen können, ihre eigentlich geplante Flucht abubrechen und zu dem Haus der Delos-Familie zurückzukehren (vgl. GV1 428f.).

Indem die Parzen mithilfe von Prophezeiungen das Leben der Scions steuern, werden eine „Auflehnung gegen bestehende Ordnung und geltende Rollenzuweisungen“<sup>47</sup> und das Streben nach einem freien Willen zu heldenhaften Taten hervorgerufen, weil allein dadurch Freiheit erlangt werden kann. Durch ebendiese Auflehnung gegen die Spielregeln des Schicksals, für welches Helen selbst nur eine Spielfigur ist, wird Helen Hamilton zu einer agonalen Heldin, die gegen Furien, Parzen (vgl. GV1 394) und gegen ihre Rollenzuweisung als Helena von Troja rebelliert.

Die dritte Personifikation des Schicksals sind die Götter<sup>48</sup>, welche das Heldentum durch das Anstiften von Kriegen verhindern wollen. Deshalb kann vor diesem Hintergrund Helen und Helena auch nur bedingt Schuld am Trojanischen Krieg zugesprochen werden, da sie nur „Opfer göttlichen Willens [sind]“<sup>49</sup> und sie somit keine Wahl haben.

Helen allerdings gelingt es trotz der Furien, Parzen und Götter, ihren freien Willen zu bewahren (vgl. GV3 175, 179) und sich dadurch ihrem Schicksal und ihrer Rollenzuweisung zu widersetzen. Sie behält die „Kontrolle über Geschehendes, [obwohl] [...] sie ihm unterlieg[t][...] [,] sie ha[t] Teil am Gang der Ereignisse, versuch[t] sich einzumisch[en], ihre Werte umzusetzen“<sup>50</sup>. Durch ihren freien Willen und ihre Handlungsmacht gelingt es Helen letztendlich auch, die Parzen und Götter zu besiegen. Die

---

<sup>47</sup> Müller, Ulrich / Wunderlich, Werner: *Verführer, Schurken, Magier*. St. Gallen 2001, S. 13.

<sup>48</sup> Für eine Übersicht über die Götter und deren Fähigkeiten vgl. Anhang 5.2.

<sup>49</sup> Weber 2005, S. 28.

<sup>50</sup> Wulff 2002, S. 439.

Parzen übertrifft Helen schon allein durch ihren freien Willen, der sie von einem Marionetten-Dasein befreit. Die Götter besiegt Helen im bereits erwähnten finalen Kampf, in dem es ihr gelingt, Zeus zu überlisten (vgl. GV3 434f.).

Zusammenfassend ergibt sich Helens Heldenhaftigkeit aus folgenden Gründen: Sie lässt sich nicht zu einer Figur im Spiel höherer Mächte degradieren. Helen kämpft trotz aller scheinbaren Hoffnungslosigkeit gegen das ihr zgedachte Schicksal an und versucht, die Handlungsmacht zu bewahren. Auf diese Weise schreibt Helen ihr eigenes Schicksal.

### **3 Helen Hamilton – Eine ambivalente, agonale und exorbitante Heldin**

Letztendlich erweist sich Helen Hamilton als eine ambivalente, agonale und exorbitante Heldin. Ihre Ambivalenz zeigt sich darin, dass sie mit ihren Schwächen gegenüber ihren sonstigen exorbitanten Fähigkeiten eine extreme Konfliktfigur darstellt. Damit erfüllt sie die eingangs angegebene Bedingung für Ambivalenz optimal, einen Zwiespalt zwischen den eigenen Bedürfnissen und den Werten und Vorstellungen der Gesellschaft hervorzurufen. Ihre Exorbitanz wird vor allem in ihren göttlichen Fähigkeiten deutlich, welche im Laufe des weiteren Geschehens sogar noch zunehmen. Vor allem die Begabung, Welten erschaffen zu können, veranschaulicht das starke Anwachsen von Helens Göttlichkeit gegenüber einer Reduktion ihrer Menschlichkeit. Insbesondere durch das Lernen Helens, ihre Schwächen zu kontrollieren, nimmt ihre Ambivalenz zugunsten einer steigenden Exorbitanz ab. Diese steigende Exorbitanz führt aber auch zu einer wachsenden Agonalität, da Helen aufgrund ihrer nahezu absoluten Macht nun sogar fähig ist, Götter zu besiegen.

Zusätzlich zu ihren Fähigkeiten verstärkt auch Helens Hilfsmittel, der *Cestus*, ihre Heldenhaftigkeit, ihre Exorbitanz und ihre Agonalität. Denn durch ihn wird Helen einerseits unverwundbar und wandelbar, andererseits bildet er als ehemaliges Schmuckstück Helenas von Troja auch eine direkte Verbindung zu dieser. Der *Cestus* ist somit ein zweifach besetztes

Symbol: Zum einen repräsentiert er Helens Rebellion gegen ihre Rollenzuweisung. Zum anderen betont er aber auch die Unterschiede zwischen Helen und Helena, besonders im Hinblick auf deren Taten.

Dadurch wird nochmals verdeutlicht, dass Helen zwar sowohl dasselbe Gesicht als auch dasselbe Schmuckstück wie Helena von Troja trägt, aber sich keineswegs die Rolle Helenas aufzwingen lässt. Dadurch beweist Helen ihre Heldenhaftigkeit. Durch das Vorgehen gegen ebendiese Rollenzuweisung und durch ihren freien Willen besiegt Helen die Parzen. Auch gegen ihre weiteren Antagonisten kann sich Helen durchsetzen: gegen die Furien, indem sie ihre Blutschuld begleicht, und gegen die Götter durch den Sieg über Ares und Zeus.

Helens Agonalität zeigt sich in ihrer Fähigkeit, etwas so Abstraktes wie das Schicksal in seinen verschiedensten Personifikationen zu besiegen. Demnach ist Helen nicht nur schön und auch nicht nur eine Heldin durch Zuschreibung, sondern auch eine ambivalente, exorbitante und agonale Heldin.



## **4 Literaturverzeichnis**

### **4.1 Primärliteratur**

Angelini, Josephine: *Göttlich verdammt*. Hamburg 2012.

Angelini, Josephine: *Göttlich verliebt*. Hamburg 2013.

### **4.2 Sekundärliteratur**

Bork, Claudia: *Femme Fatale und Don Juan. Ein Beitrag zur Motivgeschichte der literarischen Verführungsgestalt*. Hamburg 1992.

Ehrismann, Ottfried: *schöne unde guot: Zur Kalokagathie*. In: Ders.: *Ehre und Mut. Äventiure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter*. München 1995, S. 189-194.

Frenzel, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*. Stuttgart 2008.

Frenzel, Elisabeth: *Stoffe der Weltliteratur. Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*. Stuttgart 2005.

Gelz, Andreas: *Der Glanz des Helden. Über das Heroische in der französischen Literatur des 17. bis 19. Jahrhunderts*. Göttingen 2016.

Glücklich, Hans-Joachim: *Die schöne Helena. Texte von Hyginus, Ovid, Vergil und Seneca; Rezeptionsdokumente aus Musik und Film*. Göttingen 2000.

Müller, Ulrich; Wunderlich, Werner: *Verführer, Schurken, Magier*. St. Gallen 2001.

Schinkel, Eckhard: *Die Helden-Maschine. Zur Aktualität und Tradition von Heldenbildern*. Essen 2010.

Weinelt, Nora: Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe „Held“ und „Antiheld“. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive. In: Bolay, Ann-Christin; Schlüter, Andreas: Faszinosum Antiheld. Freiburg 2015, S. 15-22.

Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Pro- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Ort, Claus-Michael; Krah, Hans: Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S. 431-448.

### **4.3 Internetquellen**

Wieber, Anja: Allein unter Helden? – Helena in Buch und Film. In: Der altsprachliche Unterricht 48. 1/2005 S. 28-32. [http://www.fach-didaktik.klassphil.uni-muenchen.de/forschung/forschung/didac\\_class\\_3/wieber\\_helena.pdf](http://www.fach-didaktik.klassphil.uni-muenchen.de/forschung/forschung/didac_class_3/wieber_helena.pdf) (Stand 07.08.2017).

## 5 Anhang

### 5.1 Abbildungen

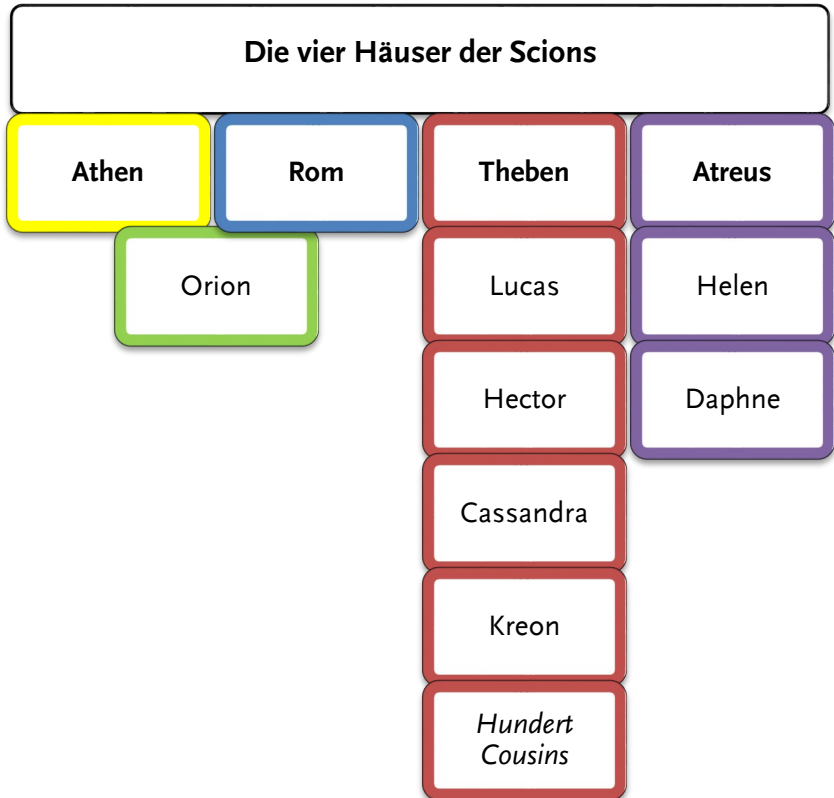


Abb. 1 Die vier Häuser der Scions

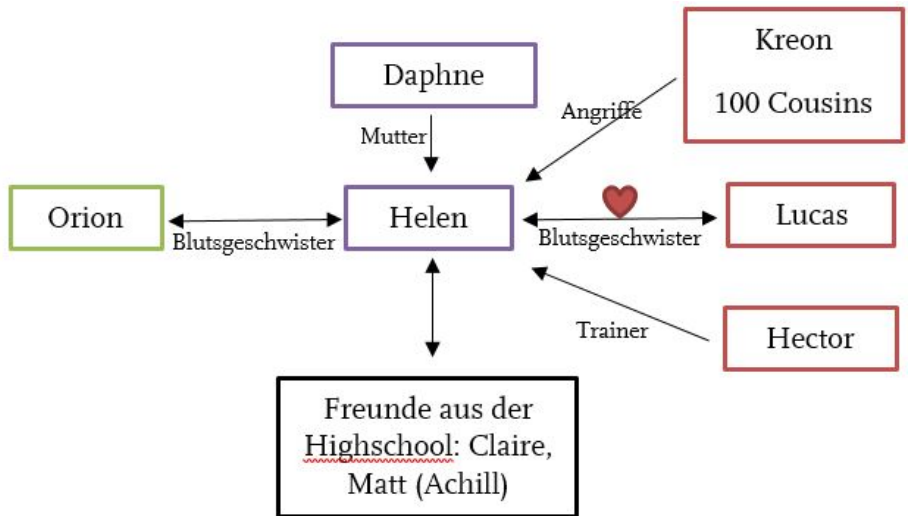


Abb. 2 Figurenkonstellation um Helen

## 5.2 Übersicht über die Fähigkeiten und Beziehungen der Scions, Götter und Archetypen

	Name	Übermenschliche Fähigkeiten	Beziehungen
Scion	Helen	– Fliegen	– Tochter von Daphne und Jerry
	Hamilton	– Blitze erzeugen	– liebt Lucas
		– Falschfinder	– beste Freundin: Claire
		– Weltenschöpferin	– zugehöriger Archetyp: Helena
		– Trägerin des <i>Cestus</i>	
	Daphne	– Blitze erzeugen	Mutter von Helen
	Atreus	– Nebelruferin	
		– Trägerin des <i>Cestus</i>	
	Lucas	– Fliegen	– Erbe des Hauses von Theben
	Delos	– Falschfinder	– Sohn von Noel und Castor
– Kämpfer		– Bruder von Cassandra	
– Schattenmeister		– Cousin von Hector, Jason, Ariadne und Kreon	
		– zugehöriger Archetyp: Paris	
Cassandra	Orakel von Delphi	zugehöriger Archetyp: Cassandra	
Delos			
Hector	– Licht manipulieren	zugehöriger Archetyp: Hector	
Delos	– Wasser kontrollieren		
Tantalus		– Anführer der <i>Hundert Cousins</i>	
Delos		– Vater von Kreon	
		– zugehöriger Archetyp: Menelaos	

	Kreon	Schattenmeister	– Sohn von Tantalus
	Delos		– Mitglied der <i>Hundert Cousins</i> – von Hector ermordet
	Orion	– über Wasser gehen	– Erbe des Hauses von Athen
	Evander	– in Herzen anderer sehen und diese kontrollieren – Erdbeben verursachen	– Anführer des Hauses von Rom – Rogue (Eltern aus verschiedenen Häusern) – zugehöriger Archetyp: Aeneas
Götter	Aphrodite	Göttin der Liebe, der Schönheit und der ewigen Jugend	– Halbschwester Helenas – Erschafferin des <i>Cestus</i>
	Apoll	Gott des Lichts, der Musik, der Heilung und der Wahrheit	
	Ares	Gott des Krieges und der Schlachten	
	Poseidon	Gott des Meeres, der Erdbeben und der Pferde	
	Zeus	Göttervater, Gott des Himmels, Herrscher über Blitz und Donner	
Historischer Archetyp	Achill	beinahe unverwundbar	Held der Griechen
	Hektor		– Held der Trojaner – Bruder von Paris
	Helena		– Königin von Sparta

		<ul style="list-style-type: none"><li>– von Paris aufgrund ihrer Schönheit entführt</li><li>– Auslöser des Trojanschen Kriegs</li></ul>
Kassandra	sah Unheil voraus	wurde nie ernst genommen
Menelaos		<ul style="list-style-type: none"><li>– Helenas Gatte</li><li>– König von Sparta</li></ul>
Paris		<ul style="list-style-type: none"><li>– Trojanischer Königssohn</li><li>– Auslösung des Trojanschen Kriegs durch Helenarab</li></ul>

## **II. Dystopie**





**Orson Scott Cards Roman**

***Enders Spiel:***

**Spiel eines Helden oder Antihelden?**

**Lea Knörrlein**

# **1 Synthese gegensätzlicher Charaktereigenschaften in der Figur Enders**

## **2 Enders Heldenhaftigkeit**

2.1 Bedeutung und Etymologie des Wortes *Held*

2.2 Heldendefinition nach Hans J. Wulff

2.3 Ulrich Bröcklings Heldentheorie

## **3 Ender als Antiheld**

## **4 Die Beurteilung seitens der Bevölkerung als ausschlaggebendes Heldenkriterium**

## **5 Enders Wandel vom Helden zum Antihelden im Folgeband**

## **6 Literaturverzeichnis**

6.1 Primärliteratur

6.2 Sekundärliteratur

6.3 Internetquellen

## 1 Synthese gegensätzlicher Charaktereigenschaften in der Figur Enders

Orson Scott Cards Roman *Enders Spiel*, in dem das Schicksal der Erde in die Hände von Kindersoldaten gelegt wird, bewegt weltweit nun schon seit über 30 Jahren seine Leser.

Auch ich war bereits nach der ersten Lektüre des Science-Fiction Klassikers fasziniert vom charismatischen, aber doch fragwürdigen Protagonisten Andrew Wiggin, genannt Ender. Der junge und hochbegabte Soldat, der in der Kampfschule zu einem außergewöhnlichen Kommandanten reift, hinterließ bei mir einen bleibenden Eindruck, obwohl ich nie sicher war, ob er wirklich der Held ist, für den ihn die anderen Charaktere halten.

Nach einigen Recherchen wurde mir bewusst, warum die Beantwortung dieser Frage so schwerfällt: In Ender vereinen sich aufgrund seiner Herkunft äußerste Gegensätze, nämlich die Charaktereigenschaften seines älteren Bruders Peter und seiner jüngeren Schwester Valentine. Alle Kinder der Wiggins sind potenzielle Kandidaten für die Kampfschule,<sup>1</sup> doch während Peter sich als zu böseartig entpuppt (vgl. ES 173f.), scheitert Valentines Aufnahme an ihrem zu sanftmütigen Wesen (vgl. ES 36f.). Ender stellt „[e]ine Mischung aus Peter und Valentine“ (ES 37) dar. Bei genauerer Betrachtung wird deutlich, dass die konträren Wesenszüge seiner Geschwister auch der Grund sein könnten, warum Ender sowohl heldische, als auch antiheldische Eigenschaften besitzt.

Um mich differenziert mit dieser Vermutung auseinandersetzen zu können, habe ich mich entschieden, in meiner Seminararbeit der Frage nachzugehen, ob es sich bei Enders titelgebendem Spiel um das Spiel eines Helden oder eines Antihelden handelt.

Im folgenden Kapitel werde ich verschiedene Kriterien des Heldentums aufzeigen und mich dabei auf Ulrich Bröcklings und Hans J. Wulffs Theorien stützen. Anschließend gehe ich auf Aspekte des Antiheldentums ein und arbeite anhand Enders fehlender *agency* durch die Manipulation

---

<sup>1</sup> Vgl. Card, Orson Scott: *Enders Spiel*. München 2012, S. 36. Im Folgenden mit der Sigle ES und entsprechender Seitenangabe zitiert.

seiner Lehrer heraus, warum Ender auch Merkmale eines Antihelden besitzt.

Daraufhin soll anhand einer Textanalyse abgewogen werden, ob Ender nun als Held oder Antiheld zu sehen ist. Der abschließende Ausblick auf den Folgeband lässt in jedem Fall erkennen, dass sein potenzielles Heldentum nur temporär ist und lediglich so lange anhält, bis die Bevölkerung den von ihm verübten Genozid erkennt und seine Taten verurteilt.

## 2 Enders Heldenhaftigkeit

### 2.1 Bedeutung und Etymologie des Wortes *Held*

Die Definition des Heldenbegriffs wirft Probleme auf, da es keinen „ursprünglichen Helden“<sup>2</sup> gibt, an dem sich eine einheitliche Charakterisierung orientieren könnte. Aufgrund dessen ist eine erste Annäherung an die Thematik durch die Untersuchung der Wortherkunft und Wortbedeutung hilfreich.

Obwohl der Heldenbegriff also nicht einheitlich definiert werden kann, ist allen Helden gemein, dass sie als solche bezeichnet werden. Der Terminus *Held* beschreibt eine Person, die aufgrund ihres Mutes, insbesondere in Kampfsituationen, Hervorragendes leistet.<sup>3</sup> Ender entspricht dieser Charakterisierung. Anfangs erzielt er herausragende Werte im Kampfraum (vgl. ES 197), was ihm allerdings nur gelingt, weil er es wagt, Bonzo<sup>4</sup> die Stirn zu bieten (vgl. ES 123-127). Ohne seinen Mut hätte er also nie bis an die Spitze der Rangliste aufsteigen können. Später ist er auf der Kommandoschule der Einzige, der in der Lage ist, die Geschwader

<sup>2</sup> Weinelt, Nora: Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe „Held“ und „Antiheld“, Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen, 3.1), S. 15-22, hier: S. 17.

<sup>3</sup> Vgl. Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften (Hrsg., o.J.): Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. <https://www.dwds.de/wb/Held#et-1> (Stand: 05.11.2017).

<sup>4</sup> Bonzo ist anfangs Enders Kommandant in der Kampfschule, der nach Enders zahlreichen Siegen im Kampfraum zu seinem Feind wird und ihn aus Wut im Waschraum angreift.

so zu kommandieren<sup>5</sup>, dass die menschliche Flotte aus jedem Kampf siegreich hervorgeht (vgl. ES 390). Auch die finale Schlacht gewinnt er nur dank seines Mutes, eine riskante Entscheidung zu treffen, nämlich die irdischen Kampfschiffe zu opfern, um den Planeten der Krabbler vollständig zu zerstören (vgl. ES 416).

Die Etymologie des Begriffs *Held* kann unter anderem auf das altindische Wort *kaláyati* zurückgeführt werden. Es wird angenommen, dass das zugehörige Substantiv „Hirt[e], der sich im Kampf gegen menschliche und tierische Räuber bewähren muß“<sup>6</sup> bedeutet haben könnte. Diese Übersetzung trifft auf Ender und seine Situation zu, da er sich nicht nur gegen menschliche Widersacher, wie zum Beispiel Stilson (vgl. ES 12ff.) oder Bonzo (vgl. ES 294-99), behaupten muss, sondern auch gegen die insektenartigen Krabbler, die an Ameisen und Bienen erinnern (vgl. ES 377).

Gemessen an der Wortbedeutung und Wortherkunft entspricht Ender also diesem Heldenbild, aber es existieren noch weitere Kriterien, anhand derer die Heldenhaftigkeit eines Protagonisten nachgewiesen werden kann, wobei hierfür die Definition von Hans J. Wulff zugrunde gelegt wird.

## 2.2 Heldendefinition nach Hans J. Wulff

Ein Heldencharakteristikum wird in der Art und Weise der Held-Werdung beschrieben: „Man kann nicht Held werden wollen. Held ist keine Laufbahn, kein Ausbildungsberuf“<sup>7</sup>. Das Heldentum ist also keine vom Protagonisten getroffene Entscheidung, sondern sie wird für diesen entweder durch Berufung, Auserwählung oder durch eine Ernennung getroffen.

---

<sup>5</sup> In der Kommandoschule ist Ender in Computersimulationen der führende Kommandant über zahlreiche Sternenschiffe.

<sup>6</sup> Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften: Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache.

<sup>7</sup> Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Pro- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Krah, Hans; Ort, Klaus-Michael (Hrsg.): Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S. 431-448, hier: S. 437.

Enders Berufung, der führende Kommandant im alles entscheidenden letzten Kampf zu sein, stand schon vor seiner Geburt fest, da Ender ein sogenannter „Dritt“<sup>8</sup> ist. Seine Geburt wird von der Regierung nur bewilligt, da die finale Schlacht mit den Krabblern kurz bevorsteht (vgl. S. 359) und er der vielversprechendste Kandidat seit langem ist, um die Krabbler zu besiegen (vgl. ES 36). Auch Ender selbst erkennt, dass diese Auserwählung der Grund seiner Existenz ist, die ohne die Ausführung seiner Bestimmung sinnlos erscheint (vgl. ES 39). Schon allein sein sprechender Name kann als eine Deutung seiner Berufung zur Vernichtung der Krabbler (vgl. ES 62) gelesen werden, da Ender übersetzt aus dem Englischen „Beender“ bedeutet.

Der Kampf gegen die Krabbler beginnt, als sie im Rahmen von Erkundungsflügen auf die Erde stoßen und versuchen, diese einzunehmen (vgl. ES 452). Die nicht auf einen intergalaktischen Kampf vorbereiteten Armeen der Erde können diese erste Invasion nur unter schweren Verlusten abwehren, wie zum Beispiel der Zerstörung Chinas. Die zweite Invasion wird wie durch ein Wunder von Mazer Rackham bezwungen, obwohl dessen Armee den Krabblern zweifach unterlegen ist (vgl. ES 38). Auch bei der kurz bevorstehenden dritten Invasion (vgl. ES 354) geht das Militär davon aus, dass die Krabbler den menschlichen Streitkräften nicht nur zahlenmäßig (vgl. ES 382), sondern auch technologisch überlegen sein werden (vgl. ES 354).

Diese übermächtige Gegenkraft, die in der Lage scheint, die Erde vollständig zu zerstören, ist ein weiteres entscheidendes Merkmal einer Helden-erzählung, da der Held nur bei unlösbar scheinenden Aufgaben über sich hinauswachsen und seine Exzeptionalität<sup>9</sup> unter Beweis stellen kann.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Eine von der Regierung beschlossene Zweikindpolitik verbietet es allen Bürgern, mehr als zwei Kinder zu bekommen, aber Enders Geburt wurde von der Flotte in der Hoffnung auf einen brillanten Kommandanten „angeordnet“ (vgl. ES 33).

<sup>9</sup> Vgl. Weinelt 2015, S. 16: Unter Exzeptionalität versteht Weinelt, dass der Held sich durch die Heldentat von der „normalen“ Bevölkerung abgrenzt. Ender hebt sich durch sein außergewöhnliches Talent und seinen Sieg über die Krabbler ab (vgl. ES 433).

<sup>10</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 437.

Des Weiteren sind Helden öffentliche Figuren, die von einem Kollektiv als solche wahrgenommen, verehrt und bewundert werden.<sup>11</sup> Enders außergewöhnliche Leistungen sind nicht nur den Lehrern zugänglich, sondern werden für alle Schüler öffentlich auf einer Rangliste angezeigt (vgl. ES 61, 258). Ender führt diese Rangliste ganze drei Jahre lang fast ununterbrochen an (vgl. ES 221). Seine Mitschüler bringen ihm deswegen so viel Respekt entgegen, dass sie ihn nicht mehr als einen von ihnen sehen, sondern als übergeordneten Lehrer, dem sie mit Ehrerbietung begegnen (vgl. ES 198f.).

Nach der Vernichtung der Krabblers und ihres Planeten im weiteren Verlauf der Handlung sind es seine Lehrer und andere militärische Würdenträger, die ihn für seine Leistung feiern und einen Helden nennen (vgl. ES 418ff.). Und nicht nur die Anwesenden der Feier nehmen ihn als solchen wahr, sondern auch das von Wulff beschriebene Kollektiv, in diesem Fall die Weltbevölkerung: Alle Regierungen verleihen Ender ihren höchsten Orden (vgl. ES 420). Durch die öffentliche Ehrung seiner Taten wird gezeigt, dass sie der von der Internationalen Flotte (I.F.) und scheinbar auch von Ender vertretenen Wertvorstellung<sup>12</sup> zustimmen. So erkennt auch die Bevölkerung, dass Ender ein Vorbild ist. Allein schon der Zuspruch der Machthabenden und der Menschen seines Umfelds macht Ender also zu einem Helden.

Wulff definiert Helden außerdem dadurch, dass diese in Geschichten oder Videos inszeniert werden und nicht persönlich ihren Bewunderern gegenüberreten.<sup>13</sup>

Nachdem die Nachricht vom Sieg bis auf die Erde vorgedrungen ist, werden die Videos der Schlacht ununterbrochen öffentlich ausgestrahlt und

---

<sup>11</sup> Vgl. ebd., S. 434.

<sup>12</sup> Die Wertvorstellung besagt, dass die Menschen berechtigt sind, eine andere Spezies mit dem Ziel zu bekämpfen, diese zu vernichten, obwohl sie aufgrund fehlender Kommunikation nicht sicher über ihre Absichten sind.

<sup>13</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 434.



die gesamte Erdbevölkerung bejubelt Ender und seine Taten. Die Begeisterung der Menschen geht sogar so weit, dass sie sich gegen ihre Regierungen wenden, um Ender zu verteidigen (vgl. ES 426).

Diese Loyalität ist ebenfalls ein von Wulff beschriebenes Helden-Phänomen, da der Held aufgrund seines Wirkens in der Öffentlichkeit an diese rückgebunden ist und unter anderem politische, gesellschaftliche und propagandistische Zwecke für die Gesellschaft erfüllt.<sup>14</sup>

Auch Ender wird von der I.F. und dem Strategos<sup>15</sup> zu politischen und propagandistischen Zwecken eingesetzt, da zahlreiche Menschen vom Warschauer Pakt zu den Amerikanern überlaufen, nachdem verkündet worden ist, dass Ender gegenüber der I.F. loyal sei (vgl. ES 426). Diese Bindung an die Organisation ist für Ender höchst problematisch, da er mit den von der I.F. und der Öffentlichkeit vertretenen Werten nicht übereinstimmt. Die I.F. und die Öffentlichkeit feiern ihn für die vollständige Vernichtung der Krabbler (vgl. ES 418) und sehen sich im Recht, da der erste Angriff von den Krabblern ausging (vgl. ES 420 und 381). Ender hingegen zweifelt schon vor der finalen Schlacht (vgl. ES 358 und 381) an der Rechtmäßigkeit des Krieges. Die Ablehnung und Verurteilung seiner eigenen Taten eskaliert, als Ender erfährt, dass die simulierten Kämpfe, die er zu Übungszwecken kommandierte, reale Schlachten gewesen sind (vgl. ES 420 und 435). Als er später auf dem Planeten der Krabbler erkennt, dass die Krabbler keine Kriegsabsichten hatten (vgl. ES 452), lehnt er die Werte der Machthabenden und der Öffentlichkeit vollständig ab.

Trotz dieses ambivalenten Werterahmens, den Wulff thematisiert<sup>16</sup>, ist Ender ein Held, der zwar die Werte der Öffentlichkeit und des Militärs nicht mehr als die eigenen anerkennt, aber trotzdem für diese mit „edle[r]

---

<sup>14</sup> Vgl. ebd.

<sup>15</sup> Der Strategos ist einer der beiden militärischen Führer der Internationalen Flotte.

<sup>16</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 436.

Absicht“<sup>17</sup> gekämpft hat und auch nach dem Sieg im Bewusstsein der Bevölkerung für diese Ideale steht.

Rückblickend hatte die angeblich schlechte Macht<sup>18</sup> also keine verachtenswerten Absichten, sondern die als gut betrachtete Macht der Menschen zog ungerechtfertigt in den Kampf. Trotzdem kämpfte Ender für die aus seiner Sicht und aus der Sicht der Menschen gute Macht, um wieder „stabile Ordnungsverhältnisse herzustellen“<sup>19</sup>. Er ist deshalb nach wie vor der Held der Menschen, da die Öffentlichkeit weiterhin an ihren Werten und Ansichten festhält und seine Tat immer noch als positiv bewertet.

Neben Hans J. Wulff erarbeitete auch Ulrich Bröckling eine Heldencharakterisierung, auf deren Merkmale hin Ender nun untersucht wird.

### 2.3 Ulrich Bröcklings Heldentheorie

Bröckling charakterisiert einen Helden anhand von vier Merkmalen: Ehre und Verehrung, moralisch regulierte Abweichung, Opferbereitschaft und *agency*.<sup>20</sup> Ender entspricht den ersten drei Kriterien dieser Skizzierung, die nachfolgend dargelegt werden, während auf seine fehlende *agency* im anschließenden Kapitel eingegangen wird.

Das Heldencharakteristikum der Ehre und Verehrung äußert sich in den von Helden erzeugten Kraftfeldern<sup>21</sup>, denen sich ihre Mitmenschen nicht entziehen können. Wahren Helden wird nicht mit Gleichgültigkeit be-

---

<sup>17</sup> Vgl. Weinelt 2015, S. 16: Auch Ender glaubte anfangs, dass die Krabbler besiegt werden müssen, und kämpfte mit der Absicht, die Menschen vor der Bedrohung durch die Krabbler zu schützen.

<sup>18</sup> Aus der Sicht der Menschen sind die Krabbler die schlechte Macht, die es zu besiegen gilt.

<sup>19</sup> Wulff 2002, S. 436.

<sup>20</sup> Vgl. Bröckling Ulrich: Negationen des Heroischen. Ein typologischer Versuch. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros., E-Journal zu Kulturen des Heroischen. 3.1), S. 9-13, hier S. 10.

<sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 9.

gegnet, sie polarisieren ihr Umfeld, sodass sie entweder geliebt oder gehasst, verehrt oder verachtet werden, aber auf keinen Fall Desinteresse hervorrufen.<sup>22</sup>

Auch Ender erfährt sowohl Verehrung als auch Abneigung, ruft also bei seinen Mitmenschen immer eine emotionale Reaktion hervor. Nach seinem ersten und eindeutig gewonnenen Kampf (vgl. ES 256) wird aus der anfänglichen Missbilligung seiner Mitschüler offene Feindseligkeit, die sich nicht nur in der Meidung Enders, sondern auch in physischer Gewalt äußert (vgl. ES 261-264). Aber ihm wird auch Bewunderung<sup>23</sup> durch seine Klassenkameraden zuteil, die beginnen, seine Taktik im Kampfraum zu imitieren und in Gesprächen versuchen, von ihm zu lernen (vgl. ES 264).

Sein Sieg über die Krabber löst ebenfalls eine geteilte Resonanz aus, da die Erdbevölkerung Ender zutiefst bewundert und verehrt (vgl. ES 436), während der Polemarch<sup>24</sup> und der Warschauer Pakt aus Angst vor seinem großen Einfluss auf die Bevölkerung und seiner Verbundenheit zu den Amerikanern seinen Tod planen (vgl. ES 422, 426).

Diese starke, teils positive emotionale Reaktion bewirkt, dass Helden Vorbildfiguren sind, die trotz etwaigen Konflikten mit Recht und Gesetz ihren Vorbildcharakter dennoch beibehalten.<sup>25</sup> Diese „moralisch regulierte Abweichung“<sup>26</sup> kommt auch bei Ender zum Vorschein, der die Regeln des Kampfraums zwar nicht bricht, allerdings absichtlich fehlinterpretiert (vgl. ES 304–307), was sofort Nacheiferer und Bewunderer hervorbringt.

Außerdem spricht Bröckling von Opferbereitschaft als einer der typischen Heldeneigenschaften, die im Extremfall sogar den Einsatz des eigenen Lebens erfordert.<sup>27</sup> Obwohl Ender sein Leben nicht aufs Spiel setzt, da er nicht an der Front kämpft, sondern die Geschwader über Compu-

---

<sup>22</sup> Vgl. ebd., S. 9.

<sup>23</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 434: Die Bewunderung ist ebenfalls ein von Wulff genanntes Hel-  
denmerkmal.

<sup>24</sup> Der Polemarch ist einer der beiden militärischen Führer der Internationalen Flotte.

<sup>25</sup> Vgl. Bröckling 2015, S.9.

<sup>26</sup> Ebd., S. 11.

<sup>27</sup> Vgl. Bröckling 2015, S. 10.

tersimulationen kommandiert, bringt auch er große Opfer, unter anderem den Verlust seiner Kindheit und die Aufgabe seiner Familie (vgl. ES 32). Auch seine Gesundheit ist gefährdet, da er in der Kommandoschule auf Grund des Zeitmangels bis zum Kampfbeginn über sein Limit bis hin zur vollkommenen Erschöpfung angetrieben wird und schließlich unter dem Druck zusammenbricht (vgl. ES 423).

Enders Heldenhaftigkeit lässt sich also anhand zahlreicher Aspekte, wie der Wortbedeutung beziehungsweise -herkunft, nachvollziehen. Darüber hinaus kann Enders Charakter anhand von Wulffs und Bröcklings Helldendefinitionen beschrieben werden. Worin er sich aber von einem Helden unterscheidet, wird im folgenden Kapitel untersucht, in dem Enders antiheldische Eigenschaften analysiert werden.

### 3 Ender als Antiheld

Die Definition des Begriffs *Antiheld* gestaltet sich ebenso schwierig wie die des *Helden*. Entscheidend ist, dass der *Antiheld* nicht als „das absolute Gegenteil des Helden“<sup>28</sup> betrachtet werden darf, sondern als eine Figur, die trotz eines kritischen Potenzials eine „Teilhabe am Heroischen“<sup>29</sup> besitzt. Er ist also weder die „Negation des Helden“<sup>30</sup> noch ein reiner Antiheld<sup>31</sup>, er ist vielmehr als ein Charakter zu verstehen, der in direktem Bezug zum Heroischen steht.<sup>32</sup> Die im vorangegangenen Kapitel untersuchte Heldenhaftigkeit Enders zeigt, dass er einen Anteil am Heroischen hat. Nun wird überprüft, ob er trotz seiner heldischen Anlagen auch das kritische Potenzial eines Antihelden besitzt.

---

<sup>28</sup> Weinelt 2015, S. 16.

<sup>29</sup> Ebd.

<sup>30</sup> Haller, Andreas J: „That dirty little coward“, Die Verkehrung des Heroischen in Ron Hansens 'The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Fort' (1983) Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros., E-Journal zu Kulturen des Heroischen, 3.1), S. 63-79, hier: S. 63.

<sup>31</sup> Vgl. ebd.

<sup>32</sup> Vgl. Voss, Dietmar: Von Ahab zu Schwejk, Formen des Antihelden im Spannungsfeld problematischer Heldentypen der Moderne. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros., E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.1), S. 23-36, hier S. 24.

Obwohl Ender einige der heldischen Eigenschaften, die in Wulffs und Bröcklings Definitionen aufgeführt werden, nicht aufweist, muss sichergestellt werden, dass seine *Antiheldenhaftigkeit* nicht nur aufgrund kleiner und nebensächlicher Aspekte begründet wird. Wulff zufolge sind Helden zum Beispiel sexuell attraktive Charaktere<sup>33</sup>, wohingegen Ender klein und schwächling<sup>34</sup> ist (vgl. ES 294). Diese phänotypische Abweichung kennzeichnet ihn aber noch nicht als einen Antihelden. Um eine kleinschrittige Negation des Heldenbegriffs zu vermeiden, konzentriere ich mich anschließend auf die allgegenwärtige Manipulation Enders, die Auswirkungen auf alle Teilbereiche des Heldischen hat, insbesondere auf die sogenannte *agency* nach Bröckling.

Bei der Analyse von Bröcklings Heldentheorie wurde bereits erwähnt, dass Ender das entscheidende heldische Merkmal der *agency* fehlt. Unter fehlender *agency* versteht Bröckling, dass der Charakter „die fundamentale Dimension von Handlungsmacht: die Fähigkeit sich zu entscheiden“<sup>35</sup> verloren hat. Aber gerade diese Handlungsmacht zeichnet den Helden aus, da er nur durch eine aktive, selbstbestimmte Tat zum Helden werden kann.<sup>36</sup>

Dass Manipulation und *agency* unmittelbar zusammenhängen, erläutert Allen W. Wood, der Manipulation als einen Eingriff in die Handlungsmacht beschreibt. Obwohl eine freie Entscheidung getroffen werden kann, wird diese so beeinflusst, dass das Ergebnis dem Willen des Manipulators entspricht.<sup>37</sup>Daher ist zu untersuchen, ob die alles prägende Manipulation Enders Einfluss auf seine Entscheidungsfreiheit hat.

Bereits zu Beginn der Handlung, als Ender sich noch in seinem Elternhaus auf der Erde befindet, erfährt der Leser direkt von der Manipulation Enders durch den Direktor der Kampfschule Oberst Graff. Dieser gibt in

---

<sup>33</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 439.

<sup>34</sup> Enders Körperbau entspricht nicht dem klassischen „Schönheitsideal“.

<sup>35</sup> Bröckling 2015, S. 12.

<sup>36</sup> Vgl. Weinelt 2015, S. 16.

<sup>37</sup> Vgl. Wood, Allen W.: *Coercion, Manipulation, Exploitation*. In: Coons, Christian; Weber, Michael (Hrsg.): *Manipulation. Theory and practice*. New York 2014, S. 17-50, hier: S. 31.

einem Gespräch mit einem weiteren Militärangehörigen offen zu, dass Ender durch falsche Informationen überzeugt werden soll, sich für die Kampfschule und damit gegen seine Familie zu entscheiden (vgl. ES 25). Diese Art der Beeinflussung durch bewusstes Belügen bezeichnet Allen W. Wood als Täuschung. Diese soll dazu führen, dass die Zielperson auf Basis der Falschinformation Entscheidungen trifft, die sie sonst nicht getroffen hätte,<sup>38</sup> was auch das Ziel von Oberst Graff ist. Während des Aufeinandertreffens der Familie Wiggin mit dem Oberst wendet dieser eine weit verbreitete Manipulationstechnik an. Er lässt Ender in dem Glauben, es wäre sein freiwilliger Entschluss, sich für ein Leben in der Kampfschule zu entscheiden, obwohl Graff nur Minuten zuvor bereits zugegeben hat, dass der Ort von Enders Ausbildung schon vor seiner Geburt beschlossen wurde. Indem er Ender in einem Gespräch deutlich macht, dass seine Anwesenheit in seiner Familie zu belastenden Spannungen führt, beeinflusst er dessen vermeintlich „freie“ Entscheidung maßgeblich (vgl. ES 35). Er macht Ender auf seine angebliche „Störfunktion“ aufmerksam und erreicht damit, dass Ender sich schuldig fühlt. Dies führt laut Anne Barnhill dazu, dass Enders Einstellung gegenüber der Kampfschule verändert wird und er aufgrund seiner großen Schuldgefühle zustimmt, mit Graff fortzugehen, um seine Familie zu entlasten.<sup>39</sup> Dies tut er, obwohl diese Entscheidung nicht in seinem eigentlichen Interesse liegt, da ihm Kämpfe missfallen (vgl. ES 32).

Auch während der anschließenden gemeinsamen Anreise zur Kampfschule greift Graff zu einer manipulativen Technik, die aber auf die Manipulation von Enders Mitschülern abzielt. Im Gegensatz zu Ender, dem die Umorientierung in die Nullschwerkraft in nur wenigen Minuten gelingt, hadern die meisten seiner Klassenkameraden mit dieser Umstellung. Graff nutzt Enders Flexibilität, um ihn bloßzustellen. Sein Lob macht aus Ender in den Augen der anderen Jungen einen verachtenswerten Lehrerliebling (vgl. ES 46-48). Indem Graff die Mitschüler als Ender

---

<sup>38</sup> Vgl. ebd., S. 35.

<sup>39</sup> Vgl. Barnhill, Anne: What Is Manipulation? In: Coons, Christian; Weber, Michael (Hrsg.): Manipulation. Theory and practice. New York 2014, S. 51-72, hier: S. 54.

unterlegen darstellt, appelliert er an ihre Emotionen<sup>40</sup>, in diesem Fall an ihren Neid. Dadurch ändert sich ihre Gesinnung gegenüber Ender. Sie beginnen ihn abzulehnen und auszugrenzen. Durch die Manipulation ihrer Gefühle erreicht er die Isolation Enders, die weitreichende Folgen hat. Ender ist nicht nur der Verachtung der Jungen ausgesetzt und findet dadurch lange keine Freunde unter den Gleichaltrigen, sondern erkennt nun, dass auch die Lehrer ihm nicht zur Hilfe kommen werden, ja vielmehr noch, dass sie diejenigen sind, die ihn erst in die Rolle des Ausgestoßenen gedrängt haben (vgl. ES 48).

Die versteckte Manipulation während des Gespräches zwischen Graff und Ender wird während der Bloßstellung Enders durch eine offene Beeinflussung ersetzt, deren Ender sich zwar bewusst ist, nicht aber seine unwissenden Mitschüler.<sup>41</sup> Die Manipulation Graffs ist aber keine Unachtsamkeit seinerseits, sondern ein gezielt geplantes Vorgehen, das Ender eine eindeutige Botschaft vermitteln soll: erstens, dass die Lehrer nicht seine Freunde und Retter sind, und zweitens, dass Ender nicht die Fäden in der Hand hält, sondern die Lehrer. Ender erkennt diese fehlende Handlungsmacht und bezeichnet sich selbst als ein Werkzeug der Lehrer (vgl. ES 158) sowie als eine Marionette, deren Fäden nicht von ihm gezogen werden (vgl. ES 333).

Bei der Erkenntnis, dass Ender auf sich allein gestellt ist, handelt es sich um eine weitere Manipulation Graffs mit dem Ziel, Ender in einen besseren Soldaten zu verwandeln (vgl. ES 56). Sie lässt ihn mit nur einer Option zurück, nämlich der der Selbsthilfe. Er kann weder die Lehrer um Hilfe bitten, noch kann er vertrauenswürdige Freunde finden. Selbst als seine Isolation endet (vgl. ES77) und er in Alai einen wahrhaftigen Freund findet, wird ihm auch dieser genommen (vgl. ES 242f.). Seine Isolation wird dadurch wiederhergestellt.

---

<sup>40</sup> Vgl. Baron, Marcia: Manipulativeness. In: Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association. Nr. 77. 2003, S. 37-54, hier: S. 44.

<sup>41</sup> Vgl. Barnhill 2014, S. 58f.

Diese fehlenden Alternativen führen letztendlich zu Bonzos Tod, da Ender um jede andere akzeptable Option durch Graffs Manipulation beraubt worden ist<sup>42</sup> und er sich gezwungen sieht, seine Probleme selbst zu lösen.

Diese unverhüllte Manipulation betrifft nicht nur die Schüler, sondern auch das *Spiel*<sup>43</sup>, welches von den Lehrern zu Enders Ungunsten beeinflusst wird (vgl. ES 220).

Der Eingriff ist so offensichtlich, dass sogar seine Gegner ihren Vorteil als unfair und unehrenhaft beurteilen (vgl. ES 291). Obwohl Ender als Kommandant seines Trupps die vollständige Kontrolle über die Strategie während der Kämpfe hat, kann er der Beeinflussung des Spiels nichts entgegensetzen, was seine fehlende *agency* nochmals hervorhebt.

Doch die größte Manipulation ereignet sich während seiner Zeit auf der Kommandoschule. Graff hat sich weitestgehend zurückgezogen und an seine Stelle ist Mazer Rackham getreten, Enders neuer Mentor. Die Spiele der Kampfschule werden durch Simulationen ersetzt, in denen Ender als Kommandant Geschwader gegen einen von Mazer programmierten Feind anführt (vgl. ES 371). Bei seiner Abschlussprüfung gewinnt er den Kampf trotz hoher Verluste. Erst nach der Schlacht erfährt Ender, dass die Simulationen in Wirklichkeit echte, von ihm befehligte Kämpfe gewesen sind und er durch seine radikale Strategie während der Prüfung die Krabbler lückenlos vernichtet hat (vgl. ES 419). Diese verdeckte Manipulation durch die Lügen von Mazer Rackham lässt Ender eine Entscheidung treffen, die für ihn undenkbar gewesen wäre, hätte er von den realen Kämpfen gewusst. Wenn er die Möglichkeit gehabt hätte, selbst über seine Partizipation bei der Vernichtung einer anderen Spezies zu entscheiden, hätte er die Kampfteilnahme nicht freiwillig gewählt.

Zum einen zweifelt er schon auf dem Weg zur Kampfschule an der Legitimität des menschlichen Angriffs auf die Krabbler und zusätzlich geht er

---

<sup>42</sup> Vgl. Wood 2014, S. 21.

<sup>43</sup> Das Spiel ist der Lebensmittelpunkt der Schüler in der Kampfschule; es handelt sich um Kämpfe zwischen zwei Schülertrupps, die in Nullschwerkraft stattfinden. Die Ergebnisse während der Kämpfe entscheiden über die spätere Karriere der Jungen und werden dementsprechend ernst genommen.



davon aus, erst in fünf Jahren für einen derartigen Krieg bereit sein zu müssen (vgl. ES 353f.).

Zum anderen ist er nach dem Sieg entsetzt von seinen eigenen Taten, die er unwissentlich begangen hat. In einem Gespräch mit Graff äußert er nicht nur, dass er niemanden umbringen wollte, sondern beschuldigt ihn auch, keine Wahl gehabt zu haben und ausgespielt worden zu sein (vgl. ES 420f.).

Diese entscheidende Szene repräsentiert den zentralen Konflikt von Ender Heldenhaftigkeit, nämlich seine fehlende Handlungsmacht. Kein wahrer Held kann erst im Nachhinein von seiner Heldentat<sup>44</sup> erfahren. Er muss die Kontrolle über das Geschehen behalten<sup>45</sup> und darf nicht durch Manipulation zu Taten gedrängt werden, die gegen seine Wertvorstellungen verstoßen.

Trotz seiner eindeutigen Teilhabe am Heroischen rückt Ender gleichzeitig durch seine fehlende *agency* in die Nähe eines Antihelden.

#### **4 Die Beurteilung seitens der Bevölkerung als ausschlaggebendes Heldenkriterium**

Die Frage, ob Ender ein Held ist oder seine antiheldischen Eigenschaften überwiegen, lässt sich bei einfacher Betrachtung der bereits dargelegten Argumente nicht eindeutig beantworten.

Die Aspekte seiner Heldenhaftigkeit wurden bereits ausführlich ausformuliert: so lässt sich Ender sowohl in die Wortbedeutung als auch in die Etymologie des *Helden*-Begriffs einbetten. Außerdem treffen die in Wulffs Heldencharakterisierung genannten Aspekte größtenteils auf Ender zu. Er kämpft als Auserwählter gegen einen übermächtigen Feind und wird trotz eines ambivalenten Werterahmens von einem Kollektiv als Held gefeiert. Ender entspricht auch Bröcklings Heldendefinition, da er

---

<sup>44</sup> Die Heldentat ist ein essenzielles Merkmal eines Helden (vgl. Weinelt 2015, S. 16).

<sup>45</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 439.

eine starke emotionale Reaktion bei seinen Mitmenschen hervorruft, als Vorbild fungiert und seine Kindheit und Gesundheit für das Erfüllen seiner Bestimmung opfert.

Seine Antiheldenhaftigkeit wird dagegen bei genauer Untersuchung des von Bröckling beschriebenen Heldencharakteristikums der *agency* deutlich. Enders Handlungsfreiheit wird ihm durch die omnipräsenten Manipulationen genommen. Ohne Entscheidungsmacht ist aber auch die Heldentat hinfällig, was seine Heldenhaftigkeit in Frage stellt und die Vermutung nahelegt, dass es sich bei seinem Charakter um einen Antihelden handelt.

Entscheidend für eine abschließende Beurteilung seiner Heldenhaftigkeit ist die Gewichtung der verschiedenen Argumente. Das ausschlaggebende Merkmal von Enders Heldentum ist die Bewertung seiner Tat durch die Bevölkerung, da der Held anhand der Werte und Normen seiner fiktionalen Welt beurteilt werden muss.<sup>46</sup> Enders „Horizonte“<sup>47</sup> mögen nicht identisch sein mit unseren in der realen Welt und deshalb ist sein Handeln auch nicht nach unseren Maßstäben zu beurteilen. Ob zum Beispiel der Kriegseintritt in *Enders Spiel* gerechtfertigt war, müsste anhand der fiktionalen Wertvorstellungen überprüft werden und dürfte nicht mit Hilfe von Ciceros *jus ad bellum*-Theorie untersucht werden, da diese in der fiktionalen Welt keine Gültigkeit besitzt.

Durch die verschiedene Gewichtung der Argumente ist Ender in *Enders Spiel* ein Held, da ein Großteil von Wulffs und Bröcklings Heldenmerkmalen auf ihn zutreffen. Diese fallen in Verbindung mit dem ausschlaggebenden Aspekt der Beurteilung durch die Bevölkerung letztlich schwerer ins Gewicht als die antiheldischen Charakteristika.

---

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 439.

<sup>47</sup> Ebd., S. 436: Mit „Horizonte“ sind die fiktionalen Werte und Rahmenbedingungen gemeint.

## 5 Enders Wandel vom Helden zum Antihelden im Folgebund

Nach Enders Sieg über die Krabbler wird er also von der Bevölkerung als Held gefeiert. Obwohl Ender vor seiner Aufnahme an die Kommandoschule versprochen wurde, dass er nach dem Krieg auf die Erde zurückkehren könne (vgl. ES 355), hält Graff dies für zu gefährlich. Er befürchtet, dass Ender als militärisches Genie von den weltlichen Machthabern manipuliert werden könnte, um ihre Armeen anzuführen (vgl. ES 433). Auch Ender erkennt, dass sein Name und seine Taten für die Armee propagandistische Zwecke<sup>48</sup> erfüllen, die ein Fernbleiben von der Erde erfordern. Er reist zum Heimatplaneten der Krabbler und findet dort einen Kokon, in dem sich die Larve einer Krabblerkönigin befindet. Es gelingt Ender, mit der Königin zu kommunizieren, und er begreift, dass die Krabbler nie die Absicht hatten, die Menschen anzugreifen. Die Krabbler glaubten, genau wie die Menschen, sie seien die einzigen intelligenten Lebewesen im Universum, und stoppten ihre Offensive auf die Erde, als ihnen bewusst wurde, dass auch die Menschen eine denkende und fühlende Spezies sind (vgl. ES 450ff.). Ender entschließt sich daraufhin, ein Buch über die Geschichte und Absichten der Krabbler zu verfassen. Darin will er den Menschen zeigen, dass der Krieg nur aufgrund der nicht möglichen Kommunikation ausgebrochen ist und die Krabbler keine bössartigen Lebewesen sind (vgl. ES 453f.). Nachdem Enders Werk  *Sprecher für die Toten* rasch eine große Leserschaft auf der Erde erreicht, beginnen die Menschen die Absichten der Krabbler zu verstehen und verurteilen Ender für seinen Genozid an diesen.<sup>49</sup> Ender verwandelt sich in ihrer Auffassung vom Kriegshelden zum Kriegsverbrecher, der eine friedliche Spezies ausgelöscht hat. Aufgrund dieser veränderten Einstellung Ender gegenüber, sieht er sich gezwungen, wieder seinen Geburtsnamen Andrew zu verwenden, da sein Spitzname *Ender* nun mit einem entsetzlichen Verbrechen in Verbindung gebracht wird.<sup>50</sup> Wegen der Verurteilung seiner Taten durch ein Kollektiv wandelt sich Ender also vom Helden zum Antihelden, obwohl die Faktenlage die gleiche ist wie in Kapitel zwei und

---

<sup>48</sup> Vgl. ebd., S. 434.

<sup>49</sup> Vgl. Card, Orson Scott: *Speaker for the Dead*. New York 1991, S. 223.

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 137.

drei, einzig die Beurteilung der Taten durch das Kollektiv hat sich verändert. Diese Entwicklung zeigt deutlich, dass die unterschiedliche Gewichtung der Argumente ausschlaggebend für die Beurteilung des Heldentums ist, da bei gleichen Gegebenheiten die Öffentlichkeit der maßgebende Faktor und Enders Heldentum deshalb nur temporär<sup>51</sup> ist.

---

<sup>51</sup> Vgl. Gelz, Andreas: Phänomene der Deheroisierung in Vormoderne und Moderne. Deheroisierung – Überlegungen zur Dynamik des Heroischen. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.1), S. 136-140, hier: S.137.

## 6 Literaturverzeichnis

### 6.1 Primärliteratur

Card, Orson Scott: Enders Spiel. München 2012.

Ders.: Speaker for the Dead. New York 1991.

### 6.2 Sekundärliteratur

Barnhill, Anne: What Is Manipulation? In: Coons, Christian; Weber Michael (Hrsg.): Manipulation. Theory and practice. New York 2014, S. 51-72.

Baron, Marcia: Manipulativeness. 2003 (= Proceedings and Addresses of the American Philosophical Association 77), S. 37-54.

Bröckling, Ulrich: Negationen des Heroischen. Ein typologischer Versuch. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen. 3.1), S. 9-13.

Ehrismann, Otfried: schoene unde guot: Zur Kalokagathie. In: Ders.: Ehre und Mut. Äventiure und Minne. Höfische Wortgeschichten aus dem Mittelalter. München 1995, S. 189-194.

Gelz, Andreas: Phänomene der Deheroisierung in Vormoderne und Moderne. Deheroisierung – Überlegungen zur Dynamik des Heroischen. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.1), S. 136-140.

Haller, Andreas J.: „That dirty little coward“. Die Verkehrung des Heroischen in Ron Hansens ‚The Assassination of Jesse James by the Coward Robert Fort‘ (1983). Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.1), S. 63-79.

Voss, Dietmar: Von Ahab zu Schwejk. Formen des Antihelden im Spannungsfeld problematischer Heldentypen der Moderne. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.1), S. 23-36.

- Weinelt, Nora: Zum dialektischen Verhältnis der Begriffe „Held“ und „Antiheld“. Eine Annäherung aus literaturwissenschaftlicher Perspektive. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.1), S. 15-22.
- Wood, Allen W.: Coercion, Manipulation, Exploitation. In: Coons Christian; Weber Michael (Hrsg.): Manipulation. Theory and practice. New York 2014, S. 17-50.
- Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Pro- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Krah, Hans; Ort, Klaus Michael (Hrsg.): Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S. 431-448.

### **6.3 Internetquellen**

- Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaften (Hrsg., o.J.): Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache. <https://www.dwds.de/wb/Held#et-1> (Stand: 05.11.2017).



**Katniss Everdeen –  
Die ambivalente Heldin in  
Suzanne Collins' *Die Tribute von Pa-  
nem – Tödliche Spiele***

**Soga Then**



## **1 Faszination der Panem-Trilogie und ihrer Hauptfigur**

### **2 Katniss Everdeen als ambivalente Heldin**

2.1 Begrifflichkeiten und Problemfelder

2.2 Die Feuerprobe

2.3 Ambivalenz, Abwehrmechanismen und Impulse

2.4 Katniss' Qualitäten, Eigenschaften und Motive

2.5 Öffentlichkeit und Ansehen

2.6 Humanität und Rebellion

2.7 Katniss als Heldin mit Einschränkungen

### **3 Eine neue Art von Heldin und Ausblick auf deren Zukunft**

### **4 Literaturverzeichnis**

4.1 Primärliteratur

4.2 Sekundärliteratur

4.3 Internetquellen

## 1 Faszination der Panem-Trilogie und ihrer Hauptfigur

Katniss Everdeen ist die Protagonistin der Welterfolgstrilogie *Tribute von Panem* (Originaltitel: *The Hunger Games*), welche mit vielen Preisen honoriert wurde. Auch in Deutschland wurde die Trilogie mehrfach ausgezeichnet, der erste Teil *Tödliche Spiele* zum Beispiel erhielt den Preis der Jugendjury beim deutschen Jugendliteraturpreis 2010.<sup>1</sup> Der Verlag Scholastic gibt an, dass in Amerika über 70 Millionen Exemplare der originalen drei Bücher von *The Hunger Games* verkauft wurden. Zudem wurde die Trilogie in 51 Sprachen übersetzt<sup>2</sup> und verfilmt. Bereits am Startwochenende 2012 brachte der erste Film der Reihe in Amerika 155 Millionen Dollar ein und wurde damit nach Umsatz der bis dahin dritterfolgreichste Film aller Zeiten.<sup>3</sup>

Doch worin liegt dieser unbestreitbare Erfolg der Reihe begründet? Während viele die ausgeklügelte Handlung loben, wie beispielsweise Autor John Green<sup>4</sup>, ist es sicherlich auch die Hauptfigur der Trilogie, die so viele Menschen fasziniert. Denn es werden Kostüme, Bögen, Tassen, Spotttöpel-Broschen von der Hauptfigur, eine Katniss-Barbie und vieles mehr mit hohem Absatz vermarktet. Auch die *Times* bezeichnet Katniss als eine unvergessliche Heldin, die im Werk besonders heraussticht.<sup>5</sup> Vielleicht geschieht dies auch deshalb, weil sie eine Figur ist, die aufgrund ihrer Vielschichtigkeit nicht immer leicht zu verstehen ist, sich teilweise sogar selbst zu widersprechen scheint und beim Leser häufig Verwirrung auslöst. Daher erwächst die Frage, ob Katniss Everdeen überhaupt eine echte Heldin ist?

---

<sup>1</sup> Vgl. Arbeitskreis für Jugendliteratur e. V. (Hrsg.): Preisträger 2010 – Preis der Jugendjury. [http://www.djlp.jugendliteratur.org/2010/preistraeger\\_jugendjury-18.html](http://www.djlp.jugendliteratur.org/2010/preistraeger_jugendjury-18.html) (Stand: 05.11.2017).

<sup>2</sup> Vgl. Scholastic (Hrsg.): News Room. *The Hunger Games*. <http://media-room.scholastic.com/hungergames> (Stand: 05.11.2017).

<sup>3</sup> Vgl. Spiegel Online (Hrsg.): „The Hunger Games“ legt Rekordstart hin. <http://www.spiegel.de/kultur/kino/die-tribute-von-panem-the-hunger-games-mit-box-office-rekord-a-823694.html> (Stand: 05.11.2017).

<sup>4</sup> Vgl. Scholastic (Hrsg.): Press & Reviews. Praise for *The Hunger Games* trilogy. <http://www.thehungergames.co.uk/press-reviews/> (Stand: 05.11.2017).

<sup>5</sup> Vgl. ebd.

Mit dieser Fragestellung wird sich in der Arbeit unter Einbezug des ersten Teils der Trilogie *Tödliche Spiele* genauer auseinandergesetzt. Dazu werden zunächst wichtige Begriffe und mögliche Schwierigkeiten bei der Analyse erläutert. Eine dieser Schwierigkeiten besteht in der „Ambivalenz“ der Hauptfigur, die oben bereits angedeutet wurde und deren Gründe und Folgen in dieser Arbeit ebenfalls zur Analyse ausstehen. In einem nächsten Schritt wendet sich die Untersuchung der Heldenhaftigkeit Katniss' zu. Diese wird auf bestimmte Eigenschaften und Kriterien einer Heldin untersucht, die schließlich im Hinblick auf die Ausgangsfrage der Arbeit einbezogen werden. Abschließend wird ein Ausblick auf die Zukunft von Katniss' Charakter und die Entwicklung der Handlung in den nächsten zwei Büchern der Trilogie gegeben.

## 2 Katniss Everdeen als ambivalente Heldin

### 2.1 Begrifflichkeiten und Problemfelder

Um die Frage nach Katniss' Heldenhaftigkeit beantworten zu können, müssen zunächst die Begriffe *Held(in)* beziehungsweise *Protagonist(in)* voneinander abgegrenzt werden. Der Begriff *Held* hat verschiedene Bedeutungen, in dieser Arbeit ist jedoch ein *Held* im Sinne einer Figur zu verstehen, deren Verhalten in einem gewissen Werterahmen als positiv qualifiziert wird und damit bestimmte positive Werte zeigt.<sup>6</sup> Dadurch hat der Held häufig eine repräsentative sowie vorbildhafte Funktion. Um dieses Bild des Helden entstehen zu lassen, gibt es bestimmte literarische Darstellungsmethoden, die im Folgenden untersucht werden. Wichtig ist aber die Unterscheidung zwischen den Begriffen *Held* und *Protagonist*. Letzterer bezeichnet lediglich eine für den Leser zentrale Figur einer

---

<sup>6</sup> Vgl. Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Kraß, Hans; Ort, Claus-Michael: Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S. 436.

Geschichte, die für die Handlung wichtig ist. Ein Synonym für Protagonist wäre die Bezeichnung *Hauptfigur*.<sup>7</sup> Dabei besteht jedoch keine Wertung über deren positive oder negative Eigenschaften, der Protagonist kann auch Böses vollbringen. Katniss ist die zentrale Figur der Handlung und des Leserinteresses, daher ist sie in jedem Fall die Protagonistin der *Panem*-Romane. Die präzisierte Fragestellung lautet also: Ist Katniss lediglich Protagonistin oder auch Heldin?

Obwohl Katniss viele moralisch gute Taten vollbringt, ist es schwierig, sie eindeutig als Heldin einzuordnen. Denn sie ist eine ambivalente, sogar ambige Protagonistin. Während *Ambivalenz* Zwiespältigkeit oder Zerrissenheit bedeutet, bringt der Begriff *Ambiguität* dagegen eine Doppelbeziehungsweise auch Mehrdeutigkeit zum Ausdruck. Katniss ist als eine komplexe, teilweise nicht mit sich selbst übereinstimmende Persönlichkeit zu interpretieren. Das spiegelt sich auch in ihren Taten wider, die sich zum Teil widersprechen und nicht ausnahmslos als gut anzusehen sind. Dadurch wird es deutlich erschwert, die Art ihrer Heldenhaftigkeit zu definieren.

Hinzu kommt auch, dass das Werk aus Katniss' Perspektive, also der eines Ich-Erzählers, verfasst ist. Durch diese subjektive Perspektive weiß der Leser nur so viel wie die Erzählinstanz selbst. Das Problem hierbei besteht allerdings darin, wie Barnes feststellt, dass Katniss sehr wenig über sich selbst weiß, sich zum Beispiel über ihre Gefühle oft im Unklaren ist.<sup>8</sup> All diese Faktoren erschweren es, Katniss als eine bestimmte Heldin festlegen zu können.

## 2.2 Die Feuerprobe

Um Katniss' Handlungsmotive ergründen und sich somit einer Heldenbestimmung annähern zu können, muss zunächst einmal ihre Hintergrundgeschichte mit nachvollzogen werden.

---

<sup>7</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 443ff.

<sup>8</sup> Vgl. Barnes, Jennifer Lynn: Team Katniss. In: Wilson, Leah (Hrsg.): *The Girl who was on Fire. Your favourite Authors on Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy*. Dallas 2010, S. 93-103, hier: S. 98.

Katniss hat schon in jungen Jahren große Hürden zu überwinden, denn sie wächst in sehr armen Verhältnissen auf. Nachdem sie ihren Vater durch einen Unfall im Kohlewerk verloren hat, kann ihre Mutter sich aus Trauer nicht mehr um die Familie kümmern. Mit elf Jahren ist sie also plötzlich die Familienversorgerin und dieser Aufgabe kaum gewachsen, sodass die Familie kurz vor dem Hungertod steht. Doch Katniss gelingt es entgegen aller Widrigkeiten, sich aus dieser Notlage herauszukämpfen und ein neues Leben aufzubauen: „Ich sorgte dafür, dass wir überlebten“<sup>9</sup>, formuliert sie es selbst. Dafür trägt sie sich jedes Jahr für Tesserasteine ein, die jeweils eine Jahresration an Getreide und Öl für eine Person erkaufen. Als Preis dafür erhält sie für jeden Tesserastein ein zusätzliches Los bei den Hungerspielen. Katniss lässt sich also jedes Jahr dreimal eintragen, für ihre Mutter, ihre Schwester Prim und sich selbst, und erhält daher jedes Jahr drei zusätzliche Lose.<sup>10</sup> Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit deutlich erhöht, dass ihr Name gezogen wird und sie in der Arena antreten muss. Doch das Überleben ihrer Familie ist ihr wichtiger als ihr eigenes Schicksal. Zusätzlich geht Katniss, um das Überleben zu sichern, der illegalen Jagd nach und widersetzt sich damit den staatlichen Regeln. Nur wenige trauen sich in den Wald, doch Katniss wagt es, da ihre eigene Existenz und die ihrer Familie Vorrang haben gegenüber den Regeln des Staates oder der Angst vor Strafe.<sup>11</sup>

Schon bevor die eigentliche Handlung beginnt, sind also Eigenschaften in Katniss erkennbar, die aus moderner Sicht mit Heldenhaftigkeit assoziiert werden: Mit nur elf Jahren muss sie ihre Familie versorgen und schafft es, sie vor dem Hungertod zu bewahren. Sie hat sozusagen ihre Feuerprobe bestanden. Allerdings muss sie, um zu überleben, die Regeln ihres Staates verletzen und wildern, wofür sie schwer bestraft werden könnte. Hier zeigen sich sowohl ihr Überlebenswille und ihre Stärke als auch ihr Aufopferungswille, um die Menschen, die sie liebt, zu schützen.

---

<sup>9</sup> Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem. Tödliche Spiele. Hamburg 2008, S. 59.

<sup>10</sup> Vgl. ebd., S. 18f.

<sup>11</sup> Vgl. ebd., S. 10, S. 33ff, S. 57ff.

### 2.3 Ambivalenz, Abwehrmechanismen und Impulse

Wie zuvor bereits angedeutet, ist Katniss eine komplexe Figur, die zum Teil widersprüchlich handelt und nicht eindimensional zu verstehen ist. Um eine Deutungsmöglichkeit der Figur als Heldin geben zu können, wird im Folgenden ihre Ambivalenz und Ambiguität analysiert und erklärt.

Deutlich erkennbar ist Katniss' Komplexität beispielsweise in ihrer Geschlechterambiguität<sup>12</sup>: Auf der einen Seite ist sie Familienversorgerin und gewährleistet das Überleben, was traditionell die Rolle des Vaters ist.<sup>13</sup> So jagt und sammelt sie nach dem Vorbild ihres Vaters im Wald. Dabei wendet sie das von ihm Gelernte an, benutzt den von ihm angefertigten Bogen und verwendet seine Aufzeichnungen über Pflanzen.<sup>14</sup> Außerdem tauscht sie einen Teil der Beute auf dem Hob ein. Sie selbst sagt:

Es war beängstigend, diesen Ort ohne meinen Vater an meiner Seite zu betreten, aber die Leute hatten ihn respektiert, also respektierten sie auch mich.<sup>15</sup>

Man erkennt also viele Parallelen zwischen Katniss und ihrem Vater. Sie übernimmt nach seinem Tod dessen Rolle und damit viele traditionell als männlich angesehene Aufgaben.

Auf der anderen Seite kümmert Katniss sich um ihre Mutter und besonders liebevoll um ihre Schwester Prim, der sie nach dem Tod des Vaters auch die Mutter ersetzen muss.<sup>16</sup> Nach dem Unfall in den Minen kocht sie und kümmert sich darum, dass Prim und sie „einigermaßen anständig“<sup>17</sup> aussehen, übernimmt hier also traditionell weibliche Aufgaben. Außerdem tröstet sie Prim nach der *Ernte*, in der sie ihre Schwester für

---

<sup>12</sup> Vgl. Oliver, Kelly: *Ambiguity, Ambivalence and Extravagance in The Hunger Games*. Nashville 2014 (= *Humanities* 14, 3.4), S. 675-686, hier: S. 677.

<sup>13</sup> Vgl. ebd., S. 678, S. 680.

<sup>14</sup> Vgl. Collins 2008, S. 58ff.

<sup>15</sup> Ebd., S. 60.

<sup>16</sup> Vgl. Oliver 2014, S. 677.

<sup>17</sup> Collins 2008, S. 33.

die Hungerspiele ausgelöst hat. Katniss schwört, dass sie versuchen wird, zu gewinnen. Sie bemüht sich, ihre Schwester zu beruhigen, obwohl sie sich sicher ist, dass sie keine Überlebenschance hat.<sup>18</sup> Auch später in der Arena zeigt die Protagonistin eine fürsorgliche und liebevolle Seite, als sie sich um Rue kümmert. Katniss schlägt dieser ein Bündnis vor, teilt ihre Beute mit dem jungen Mädchen<sup>19</sup> und sagt ihr: „Nimm, so viel du willst“<sup>20</sup>. Sie kümmert sich also wie eine große Schwester um sie, ihr Verhältnis ist ähnlich wie das zu Prim. So sagt Katniss selbst, sie wolle auch deshalb ein Bündnis mit Rue eingehen, weil diese sie an Prim erinnere.<sup>21</sup> Katniss' liebevolle und fürsorgliche Seite zeigt sich auch, als Rue im Sterben liegt: „[...] ‚Ich bleibe hier bei dir‘, sage ich. [...] Zärtlich streiche ich ihre kräftigen dunklen Haare hinters Ohr zurück.“<sup>22</sup> Die Verwendung des Wortes *zärtlich* sowie Katniss' liebevolle Behandlung von Rue lassen ihre weibliche, mütterliche Seite erkennen. Des Weiteren kümmert sie sich gewissenhaft und herzlich um den verletzten Peeta: Sie versorgt seine Wunden, gibt ihm Essen und sorgt sich erst danach um sich selbst.<sup>23</sup> Folglich besitzt Katniss sowohl männliche als auch weibliche Eigenschaften; in ihr verschmelzen Vater- und Mutterrolle, sodass sie in ihrer Geschlechterrolle als eine ambige Figur dargestellt ist.<sup>24</sup> Dies macht sie zu einem komplexen und nicht eindeutig zu kategorisierenden Heldencharakter.

Diese Ambiguität und Ambivalenz findet sich auch in ihren als positiv oder negativ zu bewertenden Eigenschaften und Handlungen. Zum einen handelt sie selbstlos und opfert sich für andere auf, zum anderen ist sie manchmal auch egoistisch. Vor Beginn der Spiele stößt sie Peeta aus Wut zu Boden, sodass er sich verletzt und einen Nachteil hat.<sup>25</sup> Während der Spiele rennt sie davon, um sich selbst in Sicherheit zu bringen, ohne

---

<sup>18</sup> Vgl. ebd., S. 44.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S. 224ff.

<sup>20</sup> Ebd., S. 227.

<sup>21</sup> Vgl. ebd.

<sup>22</sup> Ebd., S. 262.

<sup>23</sup> Vgl. ebd., S. 282ff.

<sup>24</sup> Vgl. Oliver 2014, S. 677.

<sup>25</sup> Vgl. Collins 2008, S. 152ff.

an Peetas verletztes Bein zu denken.<sup>26</sup> Diese konkrete Handlung wird später, im Zusammenhang mit Katniss' Heldenhaftigkeit, noch eingehender analysiert.

Oft ist sich die Protagonistin selbst nicht im Klaren, was sie will oder fühlt. Dies spiegelt ebenfalls ihre Widersprüchlichkeit und führt bei den Lesern teilweise zu Unverständnis, wie Ramberg und Barnes feststellen.<sup>27</sup> In Bezug auf Barnes' These, Katniss besitze wenig Selbstkenntnis und wisse nicht, wer sie ist oder was sie fühle,<sup>28</sup> ergänzt Ramberg, dass dies die Folge von Abwehrmechanismen sei, die Katniss verwendet, um nicht verletzt zu werden beziehungsweise einer Konfrontation mit ihren Gefühlen zu entgehen.<sup>29</sup> Diese Abwehrmechanismen erklären einen Teil ihrer Ambivalenz. Sie werden als essenziell angesehen, um Katniss' Handlungen nachzuvollziehen. Daher werden die wichtigsten Aspekte im Folgenden erläutert sowie durch eigene Schlussfolgerungen ergänzt.

Zum einen hält die Protagonistin zu den meisten Menschen Abstand, bleibt lieber still, anstatt zu reden, und möchte keine Beziehungen eingehen.<sup>30</sup> Dies ist laut Ramberg eine Folge des Verlustes ihres Vaters, da Katniss nicht Gefahr laufen wolle, weitere wichtige Menschen zu verlieren und die daraus resultierenden Gefühle noch einmal erleben zu müssen.<sup>31</sup> Das wird besonders deutlich an Katniss' Beziehung zu ihrer Mutter. Dazu sagt sie selbst:

Ich jedoch [...] rechnete ständig damit, dass sie wieder unerreichbar würde. [...] Prim verzieh ihr, aber ich hatte mich von meiner Mutter entfernt und eine Mauer errichtet, um mich davor zu schützen, dass ich sie brauchte. Zwischen uns wurde es nie mehr so wie vorher.<sup>32</sup>

---

<sup>26</sup> Vgl. ebd., S. 368ff.

<sup>27</sup> Vgl. Ramberg, Malin: *What Makes Her Tick? Katniss Everdeen's Use of Defense Mechanisms in The Hunger Games*. Karlstad 2012.

<sup>28</sup> Vgl. Barnes 2010, S. 18.

<sup>29</sup> Vgl. Ramberg 2012, S. 2ff.

<sup>30</sup> Dies erkennt auch Ramberg 2012, S. 2.

<sup>31</sup> Vgl. ebd., S. 3.

<sup>32</sup> Collins 2008, S.61.



Hier ist deutlich zu sehen, dass Katniss sich davor schützen will, wieder von ihrer Mutter enttäuscht zu werden, indem sie sich unabhängig von ihr macht. Sie wehrt sich dagegen, Gefühle gegenüber ihrer Mutter zuzulassen. Wie Ramberg konstatiert, wünscht Katniss sich jedoch zugleich Nähe zu ihrer Mutter.<sup>33</sup> Sie versucht, ihr zu vergeben, erkennt aber auch gleichzeitig, dass sie nicht gut darin sei.<sup>34</sup> Dies belegt auch folgendes Zitat, das Katniss noch aus der Perspektive des Kindes sprechen lässt:

Meine Mutter streichelt meine Wange und ich schiebe ihre Hand nicht weg, wie ich es tun würde, wenn ich wach wäre, damit sie nicht merkt, wie sehr ich mich nach dieser Liebkosung sehne.<sup>35</sup>

Hier wird der Zwiespalt deutlich, in dem die Protagonistin sich befindet: Auf der einen Seite misstraut Katniss ihrer Mutter und will sich davor schützen, wieder von ihr enttäuscht und im Stich gelassen zu werden, indem sie Abstand hält. Auf der anderen Seite wünscht sie sich Nähe, um eben diesen Abstand zu überwinden. Diese Distanz zu jedem, der ihr wehtun könnte, bezeichnet unter anderem den Grund für die Ambivalenz Katniss‘.

Weiterhin versucht die Protagonistin oft aktiv, Gedanken zu verdrängen, die unerwünschte Gefühle in ihr auslösen.<sup>36</sup> So unterbricht sie zum Beispiel Peeta sofort, als dieser seinen möglichen Tod erwähnt: „Nein, Peeta, ich will nicht mal darüber reden.“<sup>37</sup> Sie verweigert eine Auseinandersetzung mit diesem Gedanken und den damit zusammenhängenden Gefühlen, also schiebt sie Peetas Bedenken vehement beiseite. Außerdem versucht Katniss, ihre Emotionen mit logischen Argumenten zu unterbinden, wie zum Beispiel ihren Ärger über das Kapitel.<sup>38</sup> Obwohl sie sagt, dass sie Gale zustimme, der manchmal Wutausbrüche über die

---

<sup>33</sup> Vgl. Ramberg 2012, S. 4.

<sup>34</sup> Vgl. Collins 2008, S. 13.

<sup>35</sup> Ebd., S. 325.

<sup>36</sup> Vgl. Ramberg 2012, S. 1.

<sup>37</sup> Collins 2008, S. 292.

<sup>38</sup> Vgl. Ramberg 2012, S. 8.

Grausamkeit des Kapitols hat, sind ihre Gedanken zu diesem Thema andere: „Dadurch wird das Leben nicht gerecht. Es macht uns nicht satt. Allenfalls verscheucht es das Wild in unserer Nähe.“<sup>39</sup> Durch all diese Abwehrmechanismen ist Katniss nicht mehr vollständig mit ihren eigenen Gefühlen verbunden, wie Ramberg feststellt.<sup>40</sup> Sie weiß zum Beispiel nicht, was sie für Peeta empfindet.<sup>41</sup> Zu Beginn der Handlung sagt Katniss über Prim, dass diese die Einzige sei, von der sie selbst sicher wisse, dass sie sie liebe.<sup>42</sup> Auch hier wird die Unklarheit bei Katniss über ihre eigenen Gefühle aufgrund ihrer Abwehrmechanismen deutlich. Da sie ihre Gefühle und deren tiefliegende Gründe zum Teil unterdrückt oder nicht kennt, kann der Leser diese häufig auch nicht in Gänze nachvollziehen, sondern allenfalls interpretierende Überlegungen über das Geschriebene hinaus anstellen. So tragen Katniss' Abwehrmechanismen zu der Ambivalenz ihres Charakters bei und erschweren dem Leser eine eindeutige Lesart der Figur.

Allerdings kann die Protagonistin ihre Gefühle nicht immer unterdrücken. Daher kommt es an einigen Stellen zu impulsiven Ausbrüchen mit so stark aufwallenden Gefühlen, dass Katniss ihnen ohne nachzudenken folgt. Oftmals kann sie selbst die Gründe für diese plötzlichen Gefühlsausbrüche nicht verstehen. Ein gutes Beispiel hierfür ist ihr Verhalten nach dem Tod von Rue. Diese lässt Katniss nicht einfach liegen, sondern bringt ihr eine letzte Ehrerbietung entgegen. Dieser Handlung geht ein Impuls der Wut auf das Kapitol voraus, welche Katniss, wie bereits erwähnt, lange unterdrückt hat. Sie selbst erkennt, dass Rues Tod sie dazu gezwungen hat, sich ihrem Zorn über die Grausamkeit des Kapitols zu stellen.<sup>43</sup> Später wird die Bedeutung dieser impulsiven Handlungen im Hinblick auf Katniss' Heldenhaftigkeit noch einmal genauer thematisiert.

---

<sup>39</sup> Collins 2008, S. 19f.

<sup>40</sup> Vgl. Ramberg, 2012, S. 11.

<sup>41</sup> Vgl. Collins 2008, S. 414.

<sup>42</sup> Vgl. ebd., S. 15.

<sup>43</sup> Vgl. ebd., S. 264ff.

## 2.4 Katniss' Qualitäten, Eigenschaften und Motive

Zu den Kriterien des Heldendaseins gehört es auch, sich in dem vorgegebenen Werterahmen der romanimmanenten Diegese als *gut* zu qualifizieren. Nach diesem Kriterium werden im Folgenden Katniss' Motive sowie bestimmte Handlungen und Eigenschaften untersucht.

Wie bereits in dem Kapitel über ihre Ambivalenz angedeutet, hat Katniss auch negative Eigenschaften, die oftmals mit antiheldischen Figurenmerkmalen assoziiert werden. Auf der einen Seite ist sie zwar selbstlos und aufopfernd, andererseits verhält sie sich aber zum Teil auch egoistisch. Ein Beispiel hierfür ist, wenn sie voll von Wut ihren Impulsen folgt und erst danach über die Konsequenzen der Handlung nachdenkt. Dies ist der Fall, als sie Peeta so stark schubst, dass dieser stürzt und sich die Hände verletzt. Sie schreit ihn auch an, weil er zuvor im Fernsehen seine Liebe zu ihr gestanden hat. Ohne darüber nachzudenken, hält sie dies für einen Trick, um sie schwach wirken zu lassen. Doch erst als ihr von anderen zugeredet und erklärt wird, dass sie dadurch nicht schwach, sondern begehrenswert wirke,<sup>44</sup> kann sie sich beruhigen. Danach schämt sie sich für ihr Verhalten und entschuldigt sich sogleich bei Peeta.<sup>45</sup> Ein ähnlicher Verlauf zeigt sich in einer späteren Szene: Als in der Arena die Bestien losgelassen werden und diese Peeta zusammen mit Cato und Katniss verfolgen, kommt sie zunächst nur dem Impuls nach, wegzurennen, um sich in Sicherheit zu bringen. Erst dann fällt ihr Peeta ein, der mit seinem verletzten Bein nicht so schnell rennen kann. Hier denkt sie also im ersten Moment nur an sich und ihr eigenes Überleben.<sup>46</sup> Jedoch kann dies auch als Fluchttrieb<sup>47</sup> verstanden werden, sodass die Protagonistin von ihren Instinkten geleitet wird und keine bewusste Entscheidung trifft. In jedem Fall versucht sie, den Fehler wieder auszugleichen, indem sie sich nicht in Sicherheit bringt, sondern auf die Mutationen

---

<sup>44</sup> Vgl. ebd., S. 152ff.

<sup>45</sup> Vgl. ebd., S. 155.

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 368f.

<sup>47</sup> Definition: „Trieb, Instinkt (eines Tieres), in bedrohlichen Situationen zu fliehen.“ (Bibliographisches Institut GmbH (Hrsg): Fluchttrieb. <https://www.duden.de/recht-schreibung/Fluchttrieb> (Stand: 05.11.2017)).

schießt.<sup>48</sup> Man kann also folgern, dass Katniss durchaus menschliche Schwächen aufweist, sich jedoch bemüht, ihre durch Instinkte begründeten Fehler wieder gut zu machen.

Darüber hinaus spielt Katniss Peeta und dem Kapitol etwas vor, als sie vorgibt, in ihn verliebt zu sein.<sup>49</sup> Sie ist nicht nur unaufrichtig, sondern verletzt Peeta zudem dadurch.<sup>50</sup> Doch sieht sie es als ihre einzige Möglichkeit an, Peeta und sich das Überleben sichern zu können. Für sie beide ist dieses Schauspiel der beste Weg, um Sponsoren zu gewinnen, die für ihre Fortexistenz von großer Bedeutung sind.<sup>51</sup>

Ein weiteres Argument gegen Katniss' Heldenhaftigkeit ist, dass die Protagonistin zumeist durch äußere Umstände zu ihren Handlungen gezwungen wird und somit der heldentypischen Handlungsmacht entbehrt. Sie handelt vor allem zu Anfang nicht aktiv, sondern reagiert überwiegend nur.<sup>52</sup> So ist Katniss den Spielen ausgeliefert; sie lässt sich schminken und ausstaffieren, um dem Kapitol zu gefallen. Sie versteckt sich vor den anderen Tributen oder weicht den Feuerbällen der Spielmacher aus.<sup>53</sup> Diese Passivität scheint einer Heldin zu widersprechen. Diese passive Opferrolle ist jedoch vor allem zu Beginn der Handlung vorhanden. Im weiteren Verlauf der Geschichte beginnt Katniss, die Initiative zu ergreifen.

Trotz ihrer anfänglichen Opferrolle mordet sie auch. Den Jungen aus Distrikt 1 tötet sie zur Selbstverteidigung, da er Rue kurz zuvor mit einem Speer getroffen hat und auch auf sie losgegangen wäre, wenn sie nicht zuerst geschossen hätte.<sup>54</sup> Cato dagegen tötet sie aus Mitleid, denn er wird von den Bestien langsam und qualvoll gefressen.<sup>55</sup> Zwei Mädchen sterben, weil sie ein Jägerwespennest auf sie herunterfallen lässt.

---

<sup>48</sup> Vgl. Collins 2008, S. 369.

<sup>49</sup> Vgl. ebd., S. 293.

<sup>50</sup> Vgl. ebd., S. 413ff.

<sup>51</sup> Vgl. ebd., S. 154.

<sup>52</sup> Vgl. Lethbridge, Stefanie: *Girl on Fire. Antihero, hero, Hunger Games*. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.1), S. 96.

<sup>53</sup> Vgl. Collins 2008, S. 71ff.

<sup>54</sup> Vgl. ebd., S. 260f.

<sup>55</sup> Vgl. ebd., S. 397.

Allerdings verfolgt sie hier nicht die Absicht, zu morden, sondern will sich aus ihrer Notlage befreien, als sie in einem Baum in der Falle sitzt.<sup>56</sup> Das Morden an sich wird heutzutage typischerweise nicht als heldenhaftes Verhalten verstanden. Allerdings tötet Katniss nur aus Gnade oder um selbst zu überleben, wenn sie keine andere Wahl hat. Darüber hinaus wird das Töten aus Gnade in der spezifischen Arena-Situation, in der so wieso nur einer überleben kann, als edelmütig angesehen. In diesem Sinne ist das Morden Katniss' durch den spezifischen Werterahmen des Romans nicht als ein genuin böses Verhalten zu verstehen. Besonders deutlich wird dies auch im Kontrast zu den Karriereros, die gewissenlos wirken und sogar Freude am Töten finden,<sup>57</sup> während Katniss nie um des Tötens willen mordet. Sie präsentiert sich dadurch als positive Figur, was eine Lesart als Heldin möglich macht.

Weiterhin zeigt Katniss wertvolle Eigenschaften wie Tapferkeit und Selbstlosigkeit. Oftmals muss sie instinktiv handeln, was ihr nur ein so weit moralisches Agieren erlaubt, wie es in der jeweiligen Situation eben möglich ist. Dennoch erweisen sich Mut und Selbstlosigkeit als bedeutende Heldeneigenschaften, die im Folgenden anhand von konkreten Textbelegen herausgearbeitet werden.

Der Mut und die Selbstlosigkeit Katniss' hängen zusammen mit ihren zwei wichtigsten Handlungsmotivationen. Die eine davon ist schlicht ihr eigener Überlebenswille. Barnes stellt fest, dass Katniss eine Kämpferin (um ihr Leben) sei. Ihr Fortleben ist aber nicht nur für sie alleine notwendig, sondern auch, um die Menschen zu schützen, die sie liebt.<sup>58</sup> Sie hat, wie bereits erwähnt, schon als Kind widrige Umstände überlebt und gekämpft, um ihre Familie am Leben zu erhalten. Auch später in der Arena beweist sie sich als Kämpferin: Sie kennt sich im Wald aus und kann jagen,<sup>59</sup> sie überlebt ein Feuer und gibt sich trotz schwerer körperlicher Schäden nicht auf.<sup>60</sup> Und selbst in dem Moment, in dem ihre Gegnerin über sie zu triumphieren scheint, beschließt sie, ohne ihre Würde

---

<sup>56</sup> Vgl. ebd., S. 206ff.

<sup>57</sup> Vgl. ebd., S. 179f.

<sup>58</sup> Vgl. Barnes 2010, S. 22.

<sup>59</sup> Vgl. Collins 2008, S. 220ff.

<sup>60</sup> Vgl. ebd., S. 193ff.

zu verlieren, zu sterben: Im Moment ihres vermeintlichen Todes unterdrückt sie ihre Schreie, wendet ihren Blick von der Gegnerin nicht ab und spuckt dieser sogar ins Gesicht.<sup>61</sup> Ihr Überlebenswille – auch aus Sorge für ihr nahestehende Menschen – verbunden mit ihrer Tapferkeit zeichnen Katniss besonders aus. Dadurch erfüllt sie allgemein als positiv angesehene Werte, die sie als Heldin interpretierbar machen.

Besonders deutlich werden Katniss' Mut und Selbstlosigkeit bereits zu Beginn des Romans, bei der Ernte für die Hungerspiele, einer sehr wichtigen Szene für den weiteren Verlauf der Handlung. Als Prim ausgelost wird, um in die Arena zu gehen, steht Katniss zunächst unter Schock. Sobald sie diesen jedoch abschütteln kann, stellt sie sich schützend vor ihre Schwester und meldet sich freiwillig an ihrer Stelle, in die Arena zu gehen. Hier sollen 24 junge Menschen versuchen, sich gegenseitig umzubringen. Obwohl das für Katniss mit hoher Wahrscheinlichkeit den Tod bedeutet, steht für sie ihre eigene Opferbereitschaft außer Frage.<sup>62</sup> In einer der Schlüsselszenen des Romans wird auf diese Weise ihre außerordentliche Selbstlosigkeit, Tapferkeit und Willensstärke gegenüber den Menschen, die sie liebt, hervorgehoben. Zu dieser Schlussfolgerung gelangt auch Barnes, wenn sie bemerkt, dass Katniss lieber für ihre geliebten Menschen sterben würde, als diese verletzt zu sehen.<sup>63</sup> Auch später sind Katniss' Selbstlosigkeit sowie ihre fürsorgliche Seite erkennbar, als sie ihr Essen und die wertvolle Brandsalbe mit Rue teilt.<sup>64</sup> Darüber hinaus eilt sie ihr zu Hilfe, als Rue in Gefahr ist, anstatt sich selbst in Sicherheit zu bringen. Kurz vor Rues Tod bleibt Katniss bei ihr und singt für sie. Nach ihrem Ableben ehrt sie Rues Tod mit Blumen,<sup>65</sup> obwohl sie während dieser Handlungen ein leichtes Angriffsziel ist. Weiterhin zeigt sie ihre selbstlos-mitfühlende Seite, als sie den verletzten Peeta sucht, nachdem sie erfahren hat, dass sie beide überleben dürfen. Nachdem sie ihn gefunden hat, pflegt und versorgt sie ihn liebevoll.<sup>66</sup> Sie riskiert

---

<sup>61</sup> Vgl. ebd., S. 319ff.

<sup>62</sup> Vgl. ebd., S. 27f.

<sup>63</sup> Vgl. Barnes 2010, S.24.

<sup>64</sup> Vgl. Collins 2008, S. 226f.

<sup>65</sup> Vgl. ebd., S. 259ff.

<sup>66</sup> Vgl. ebd., S. 282ff.

schließlich sogar ihr eigenes Leben, um das seine zu retten, indem sie beim Festmahl eine Medizin für ihn erkämpft.<sup>67</sup>

Diese Selbstlosigkeit beziehungsweise auch der Altruismus, den Katniss schon zu einem frühen Zeitpunkt in der Handlung zeigt, ist eines der häufig ihr Handeln bestimmenden Motive. Die Protagonistin lebt für die Menschen, die sie liebt. Diese sind meist der Grund ihres Handelns. Sie stellt das Leben und die Gesundheit dieser Menschen über ihr eigenes Wohlergehen.<sup>68</sup> Diese Art von Verhalten wird allgemein als moralisch wertvoll angesehen, was auch an den Reaktionen anderer auf Katniss' selbstlose Handlungen zu erkennen ist.

Besonders in der brutalen Arena machen eben diese Taten einen wichtigen Teil von Katniss' Heldenhaftigkeit aus, aufgrund derer sie häufig im Konflikt mit dem Kapitol steht, gegen das sie sich widersetzt. Neben den bereits zuvor genannten Handlungen weigert sie sich zum Beispiel auch, Peeta zu töten, als die Spielmacher verkünden, dass nur einer von ihnen siegen und damit überleben soll. Doch statt ihn zu töten, sucht Katniss nach einem anderen Weg.<sup>69</sup> In dieser Situation könnte sie ihr eigenes Leben retten, da Peeta sich für sie opfern will. Jedoch weigert sie sich und schlägt stattdessen einen gemeinsamen Selbstmord vor.

Abschließend lässt sich resümieren, dass Katniss als Figur zwar Schwächen und Fehler aufzeigt, allerdings gleicht sie diese nach Möglichkeit aus. Zudem besitzt sie viele moralisch wertvolle Eigenschaften, die ihre negativen Merkmale aufwiegen und sie als Heldin qualifizieren.

## 2.5 Öffentlichkeit und Ansehen

Ein wichtiges Kriterium für einen Helden ist, dass er auch von anderen Menschen als solcher angesehen wird, indem ihm von diesen beispielsweise Bewunderung entgegengebracht wird. Eine solche wird dem Helden oftmals aber nur dadurch zuteil, dass er sich für das Wohl der Men-

---

<sup>67</sup> Vgl. ebd., S. 307ff.

<sup>68</sup> Vgl. Ramberg 2012, S. 5ff.

<sup>69</sup> Vgl. Collins 2008, S. 382ff.

schen einsetzt. In diesem Sinne erfüllt der Held häufig auch eine gesellschaftliche oder politische Funktion.<sup>70</sup> Auch dieser Aspekt trifft auf Katniss zu, was noch zu zeigen sein wird. Zuerst werden die Sichtweisen anderer Menschen auf Katniss und die Reaktionen auf ihre Taten genauer thematisiert.

Im Verlauf der Handlung gibt es sehr wenige Menschen, die Katniss negativ sehen. Ihr Mentor Haymitch ist der Einzige, der sie immer wieder kritisiert. Er sagt, sie wirke mürrisch und feindselig, sie besitze den „Charme einer toten Nacktschnecke“<sup>71</sup>. Zudem nennt er sie eine Idiotin und ist der Meinung, sie brauche jede Hilfe, um in den Augen des Kapitols begehrenswert zu wirken.<sup>72</sup> Doch in der Arena erhält nur sie Spenden, bis sie und Peeta sich zusammentun.<sup>73</sup> Nachdem sie beide als Sieger die Arena verlassen haben, lobt Haymitch ihre gute Arbeit.<sup>74</sup> Daran zeigt sich, dass er Katniss, trotz seiner Kritik, respektiert und an sie glaubt. Später warnt er sie, dass sie in Gefahr sei, weil sie das Kapitol bloßgestellt habe. Er rät ihr auch, wie sie sich verteidigen soll.<sup>75</sup> Es wird deutlich, dass Haymitch sich um sie sorgt und ihr helfen möchte.

Katniss wird von kaum jemandem negativ betrachtet, stattdessen findet sie bei vielen Menschen Anerkennung, fasziniert oder berührt diese sogar. Zum einen sind die Bewohner des Kapitols von Katniss fasziniert, wie Haymitch feststellt.<sup>76</sup> Als Katniss auf dem Wagen um den Platz fährt, werfen die Leute ihr Blumen und Kuschhände zu. Sie jubeln ihren Namen<sup>77</sup> und die Spielmacher geben ihr sogar die zweithöchste Wertung.<sup>78</sup> Daran erkennt man, dass viele Menschen von Katniss beeindruckt sind, wie ihr Stylist Cinna zusammenfasst:

---

<sup>70</sup> Vgl. Wulff 2002, S. 434ff.

<sup>71</sup> Collins 2008, S. 132f.

<sup>72</sup> Vgl. ebd., S. 153.

<sup>73</sup> Vgl. ebd., S. 290.

<sup>74</sup> Vgl. ebd., S. 391.

<sup>75</sup> Vgl. ebd., S. 397.

<sup>76</sup> Vgl. ebd., S. 131.

<sup>77</sup> Vgl. ebd., S. 81f.

<sup>78</sup> Vgl. ebd., S. 122.



Das Vorbereitungsteam betet dich an. Sogar die Spielmacher hast du für dich eingenommen. Und was die Bürger des Kapitols betrifft, also, die reden nur von dir. Niemand kann sich deinem Temperament entziehen.<sup>79</sup>

Des Weiteren sagt Cinna zu ihr kurz vor dem Beginn der Spiele: „Ich darf nicht wetten, aber wenn, dann würde ich mein Geld auf dich setzen.“<sup>80</sup> Er vertraut also darauf, dass sie die Spiele gewinnt, da er sie als eine Persönlichkeit ansieht, die stark genug ist, zu gewinnen. Doch er ist nicht der Einzige, der an sie glaubt. Auch Prim und Rue, deren Beziehung zu Katniss Parallelen aufweist,<sup>81</sup> bewundern sie und halten ihren Sieg für möglich. Dies zeigt sich zunächst bei der Verabschiedung von Prim, als diese sagt: „Du bist so schnell und mutig. Vielleicht kannst du gewinnen.“<sup>82</sup> Auch Rue bemerkt später etwas Ähnliches: „Du bist stark. Du kannst schießen.“<sup>83</sup> Am deutlichsten kommt die Bewunderung für die Protagonistin und der Glaube an ihre Fähigkeiten jedoch zur Geltung, als Peeta erzählt, dass seine Mutter denke, Katniss könne gewinnen. Als sie dies verneint, entgegnet er, die Leute würden ihr in der Arena helfen und sich überschlagen, sie zu sponsern.<sup>84</sup> Zu Haymitch sagt Peeta über Katniss Folgendes: „Sie hat keine Ahnung, was sie für eine Ausstrahlung haben kann.“<sup>85</sup> Peetas Mutter und er glauben also daran, dass Katniss überleben kann, auch durch ihre Wirkung auf Menschen, die ihr helfen könnte, Sponsoren zu bekommen. Dieser Glaube an Katniss' Stärke ist ein wichtiger Hinweis auf ihre Heldenhaftigkeit.

Besonders deutlich wird das Ansehen der Protagonistin am Beispiel ihrer Aufopferung für Prim. Denn keiner der Menschen aus Distrikt 12 klatscht, als Katniss auf die Bühne geholt wird. Dies ist ein Ausdruck des Protestes, der zeigen soll, dass sie nicht damit einverstanden sind, dass

---

<sup>79</sup> Ebd., S. 137.

<sup>80</sup> Ebd., S. 166.

<sup>81</sup> Vgl. auch Ramberg 2012, S. 6.

<sup>82</sup> Collins 2008, S. 43.

<sup>83</sup> Ebd., S. 232.

<sup>84</sup> Vgl. ebd., S. 103.

<sup>85</sup> Ebd.

Katniss in die Arena gehen muss.<sup>86</sup> Stattdessen führen sie ihr zu Ehren eine traditionelle Geste aus, die „Dank und Bewunderung aus[drückt], Abschied von einem geliebten Menschen.“<sup>87</sup> Durch diese emotionale Geste demonstrieren sie ihren Respekt und ihre Anerkennung für Katniss' selbstlose Tat, die sie berührt. An dieser Stelle wird Katniss zum ersten Mal von anderen als Heldin wahrgenommen. Auch der Figur selbst fällt diese Tatsache auf, wenn sie sich in einer wörtlichen Rede über die Geste der Menschen ihrer Heimat äußert:

[B]isher hätte ich nie gedacht, dass ich für Distrikt 12 irgendeine Bedeutung hätte. Doch etwas hat sich verändert, seit ich vorgetreten bin und Prims Platz eingenommen habe, und jetzt sieht es so aus, als wäre ich auf einmal jemand Besonderes.<sup>88</sup>

Auch Haymitch, der fast der Einzige ist, der Katniss kritisiert, bezeichnet sie an dieser Stelle als jemanden, der viel Mumm habe.<sup>89</sup> Später erhält sie zum Abschied vor ihrer Reise zum Kapitol zwei Geschenke. Zuerst besucht sie der Bäcker, Peetas Vater, und schenkt ihr Plätzchen, die in Katniss' Distrikt als ein Luxusartikel gelten. Außerdem verspricht er ihr, sich um ihre Schwester zu kümmern und sie mit Essen zu versorgen. Danach kommt Madge, die Tochter des Bürgermeisters, und schenkt ihr eine Goldbrosche mit einem fliegenden Spotttöpel darauf, was ebenfalls ein wertvolles Geschenk darstellt.<sup>90</sup> Dadurch wird ebenfalls Anerkennung für ihre selbstlose Aufopferung ausgedrückt, zumal sie den Bäcker, der auf ihre Schwester aufzupassen verspricht, nach eigener Aussage<sup>91</sup> nur flüchtig kennt.

Zwei ebenso wichtige Akte der Anerkennung finden später statt, nachdem Rue in der Arena gestorben ist und Katniss sie mit den Blumen und der Geste gewürdigt hat, die auch die Menschen ihres Distrikts zu Kat-

---

<sup>86</sup> Vgl. ebd., S. 30.

<sup>87</sup> Ebd.

<sup>88</sup> Ebd.

<sup>89</sup> Vgl. ebd., S. 31.

<sup>90</sup> Vgl. ebd., S. 44f.

<sup>91</sup> Vgl. ebd., S. 44.

niss' Abschied demonstriert haben. Thresh, der andere Tribut aus Distrikt 11, hat aus schlechtem Gewissen heraus das Gefühl, Katniss etwas schuldig zu sein. Als sie am Füllhorn aufeinandertreffen, lässt er sie gehen, anstatt sie zu töten.<sup>92</sup> Er verschont sie mit den Worten: „Dann sind wir quitt, du und ich. Keine Schulden mehr. Verstanden?“<sup>93</sup> Folglich erkennt er an, was Katniss für Rue getan hat. Um seine Schulden zu begleichen, lässt er sie am Leben. Dies ist ein weiteres wichtiges Zeichen der Anerkennung für Katniss. Die Menschen aus Distrikt 11 lassen ihr Brot als Dank für ihr Bündnis mit Rue und die Würdigung ihres Todes zukommen. Dieses wollten sie ursprünglich Rue geben, worauf sie mit Mühe gespart haben.<sup>94</sup> Katniss selbst sagt dazu:

Was muss es die Bewohner von Distrikt 11 gekostet haben, die sich nicht einmal selbst ernähren können? [...] Wie dem auch sei, dies ist eine Premiere. Ein Geschenk für einen Tribut aus einem anderen Distrikt.<sup>95</sup>

Durch diese Aussage wird deutlich, dass die Bewohner viel Mühe in dieses Geschenk für Katniss investiert haben, da es ihnen wichtig war, Katniss' Taten anzuerkennen und ihr etwas zurückzugeben. Die Protagonistin hat also durch ihre Taten den Respekt, die Bewunderung und das Ansehen seitens der Menschen aus Distrikt 11 gewonnen.

Abschließend kann man sagen, dass viele Menschen an Katniss glauben und sie bewundern. Das Kriterium des Ansehens durch die Öffentlichkeit wird erfüllt, was für ihre Wahrnehmung als Heldin spricht

## 2.6 Humanität und Rebellion

Eines der wichtigsten Elemente für die Romanhandlung, das immer wieder thematisiert wird, ist die Rebellion, das Auflehnen gegen das Kapitol und seine grausamen Taten. Katniss lässt sich nicht alles gefallen, son-

---

<sup>92</sup> Vgl. ebd., S. 322f.

<sup>93</sup> Ebd., S. 323.

<sup>94</sup> Vgl. ebd., S. 267.

<sup>95</sup> Ebd., S. 259ff.

dern reagiert mit Widerstand. Hier ist jedoch zu sagen, dass die Protagonistin fast nie aktiven Widerstand leistet, sondern immer auf die Taten des Kapitols oder die von ihm geschaffenen Umstände reagiert. Sie ist also zu großen Teilen keine aktiv-initiiierende, sondern eine passiv-reagierende Rebellin. Dennoch haben ihre Taten, die meist Impulsen folgen, große Auswirkungen. Lethbridge hält hierzu fest, dass das Muster der impulsartigen, unfreiwilligen, heroischen Tat, entstanden aus einem Moment der Viktimisierung, sich in *Tribute von Panem* wiederhole.<sup>96</sup> Daher haben die Impulse, die Katniss zum Teil egoistisch und unbeherrscht wirken lassen, für ihre Heldenhaftigkeit eine große Bedeutung. Denn wie auch Barnes herausarbeitet, entfalten Katniss' kleine Taten des Mitgefühls, der Tapferkeit und der Gerissenheit eine Rebellion.<sup>97</sup>

Ein erster Moment des Widerstands äußert sich in der Geste der Menschen aus Distrikt 12, die sich Katniss zu Ehren weigern, zu klatschen, als diese als Tribut ausgewählt wird. Ihren Protest zeigen sie

auf die einzig mögliche Weise [,] Widerspruch [zu] leisten: durch Schweigen. Was so viel heißt wie: Wir sind nicht einverstanden. Wir billigen es nicht. Das hier ist ganz falsch.<sup>98</sup>

Obwohl Katniss in diesem Fall nicht selbst aktiv rebelliert, hat sie doch durch ihre vorherige Tat etwas in den Menschen ausgelöst und dadurch indirekt einen Moment des Widerstands hervorgerufen.<sup>99</sup> Sie hat nach Werten gehandelt, die dem Regime ihrer Welt zuwiderlaufen. Das Leben eines Kindes, ihrer Schwester, ist ihr wichtig. Indem sie dieses Leben rettet, gibt sie vielen Menschen Hoffnung.<sup>100</sup> Sehr früh in der Handlung wird also bereits Katniss' Wirkung auf andere sichtbar. Diese Szene der Aufopferung ist daher in vielerlei Hinsicht wichtig und für die Figureninterpretation Katniss' aufschlussreich.

---

<sup>96</sup> Vgl. Lethbridge 2015, S. 96.

<sup>97</sup> Vgl. Barnes 2010, S. 20.

<sup>98</sup> Collins 2008, S. 30.

<sup>99</sup> Vgl. Barnes 2010, S. 95.

<sup>100</sup> Vgl. Heit, Jamey: *The Politics of the Hunger Games*. Jefferson 2015, S. 71.

Ihre erste größere, aktive Handlung des Widerstandes findet jedoch erst statt, als die Protagonistin ihr besonderes Talent vorstellen soll. Impulsartig schießt sie, nachdem sie von den Spielmachern mit herablassender Gleichgültigkeit behandelt wurde, einen Pfeil auf deren Spanferkel ab und sagt: „Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit.“<sup>101</sup> Das bedeutet in ihrer Welt einen großen Skandal, wie man an Effies Reaktion sowie Katniss' späterer Befürchtung erkennt, womöglich einen großen Fehler gemacht zu haben.<sup>102</sup> Diese Tat kann man also als Akt des Widerstands, des Aufbegehrens verstehen; Katniss lässt sich die herablassende Behandlung nicht gefallen, sondern wehrt sich dagegen. Sie folgt ihrem Impuls des Widerstands, den die anderen Tribute aus Angst ignorieren oder gar nicht verspüren, denn auch diese werden kaum beachtet, wie Peeta später erzählt.<sup>103</sup>

Eine besonders wichtige Szene für die Auflehnung Katniss' ist das bereits erwähnte Ehren von Rues Tod durch das Schmücken ihres Körpers mit Blumen und das Ausführen der Geste aus ihrem Distrikt. Damit setzt sie ihr ein symbolisches Denkmal und drückt aus, dass die Bedeutung von Leben, in diesem Fall Rues Leben, nicht durch die Spiele ausgelöscht wird,<sup>104</sup> oder wie Katniss es formuliert:

Ich möchte hier und jetzt etwas tun, [...] das sie zur Verantwortung zieht und ihnen zeigt, dass jeder Tribut etwas hat, das sie nicht bekommen werden, was sie auch tun [...]. Dass Rue mehr war als eine Figur in ihren Spielen. Und ich auch.<sup>105</sup>

---

<sup>101</sup> Collins 2008, S. 114f.

<sup>102</sup> Vgl. ebd., S. 116ff.

<sup>103</sup> Vgl. ebd., S. 119.

<sup>104</sup> Vgl. Heit 2015, S. 77.

<sup>105</sup> Collins 2008, S. 265.

In diesem Moment verändert sich auch etwas in Katniss selbst. Wie Lethbridge ausführt, fängt sie an, ihren Status als Opfer aktiv zurückzuweisen und zu handeln.<sup>106</sup> Katniss selbst erklärt, dass Rues Tod sie gezwungen habe, sich ihrer Wut über das Kapitol und seine Grausamkeit zu stellen.<sup>107</sup>

Diese Entwicklung ist auch wichtig für den finalen Akt des Widerstands in *Tribute von Panem – Tödliche Spiele*, der wie folgt abläuft: Katniss und Peeta drohen, sich durch das Verzehren von giftigen Beeren selbst umzubringen, als von der Spielleitung vorgegeben wird, dass nur einer von ihnen überleben solle. Peeta will sich opfern und gibt Katniss die Möglichkeit, ihn zu erschießen, die Spiele zu beenden und nach Hause zu kommen. Doch sie weigert sich, zuzulassen, dass ein weiteres Leben wegen der Spiele beendet wird. Sie lehnt es wie schon zuvor nach Rues Tod ab, nach den Regeln des Kapitols zu spielen. Katniss findet einen Weg, wie sie beide überleben können, indem sie die eigenen Regeln des Kapitols gegen eben dieses ausspielt: Das Kapitol braucht immer einen Sieger. Sie greift also offen die Regeln der Spiele an und lehnt es ab, weiterhin ein Objekt des Kapitols beziehungsweise ein Teil seiner Spiele zu sein. Dafür nimmt sie auch im Falle eines Scheiterns das Risiko ihres Todes in Kauf.<sup>108</sup> Damit löst sie, zusätzlich zu ihren anderen Taten, eine Rebellion aus, die zum Thema der Folgebände gemacht wird. Die Reaktion des Kapitols wird aber bereits im ersten Teil angedeutet, wenn Haymitch Katniss darüber informiert, dass das Kapitol außer sich vor Wut sei.<sup>109</sup>

Obwohl Katniss ursprünglich nie eine Revolution anstrebte, sondern nur überleben und ihr nahestehende Menschen schützen wollte, hat sie durch ihre Menschlichkeit in Auflehnung gegen die Grausamkeiten des Kapitols eine ebensolche ins Rollen gebracht. Vor ihr hat es kaum jemand gewagt, sich zu widersetzen. Mit ihren Taten gibt sie Menschen

---

<sup>106</sup> Vgl. Lethbridge 2015, S. 96.

<sup>107</sup> Vgl. Collins 2008, S. 264.

<sup>108</sup> Vgl. ebd., S. 381ff.

<sup>109</sup> Vgl. ebd., S. 396f.

Hoffnung und einen Anstoß dafür, sich nicht mehr alles gefallen zu lassen. Die Initiierung der Revolution mag willkürlich sein, doch letztlich rebelliert sie offen als eine der Wenigen; das macht sie in ihrer Welt besonders und heldenhaft.

## 2.7 Katniss als Heldin mit Einschränkungen

Schlussendlich ist festzuhalten, dass es Argumente für und gegen die Heldenhaftigkeit von Katniss Everdeen gibt. Sie ist keineswegs vollkommen, sondern manchmal egoistisch und durch ihre Impulsivität bedingt unbeherrscht. Jedoch ist sie auch oft selbstlos, liebevoll, mutig und zeigt Humanität, Eigenschaften also, die sie als heldenhaft auszeichnen. Außerdem erfüllt sie einige konkrete Kriterien einer Heldin: Sie erhält Anerkennung und Bewunderung von Außenstehenden. Sie sticht durch bestimmte Handlungen hervor, zum Beispiel das Meistern der widrigen Umstände nach dem Tod ihres Vaters oder das offene Rebellieren gegen das Regime. Obwohl sie vor allem zu Beginn eher reagiert, statt aktiv zu handeln, entwickelt sie im Verlauf des Geschehens mehr Eigeninitiative und stellt letztendlich sogar offen die Spielregeln des Kapitols in Frage. Katniss hat zwar Fehler und begeht auch solche, doch versucht sie meist, diese wiedergutzumachen. Daher kann als Ergebnis festgehalten werden: Katniss Everdeen in *Tribute von Panem – Tödliche Spiele* ist eine Heldin mit kleineren Einschränkungen.

Sie ist eine Figur, die durch ihre Ambivalenz und auch Ambiguität zum Teil nicht sofort zugänglich ist. Die Heldin hat sowohl klassisch männliche als auch klassisch weibliche Eigenschaften, manche ihrer Handlungen scheinen sich zu widersprechen, sie ist impulsiv und deshalb manchmal unberechenbar. Dadurch wirkt sie in ihrer Figurenpsychologie recht komplex: Oftmals weiß sie selbst nicht, was sie fühlt oder was die Beweggründe für ihr Agieren sind. Zudem zeigt sie emotionale Abwehrmechanismen, die durch ihre Biographie begründet werden können.

Aber sobald man ihre Abwehrmechanismen nachvollziehen kann und bestimmte Handlungen genauer untersucht, ist Katniss' Heldenhaftigkeit, trotz kleinerer Schwächen, gut erkennbar. Der Leser kann sich

dann im Gegensatz zu übermenschlich gezeichneten Helden umso besser mit der Protagonistin identifizieren. Genau dieser Aspekt sowie ihre Komplexität machen sie daher auch so interessant und sympathisch.

### 3 Eine neue Art Heldin und Ausblick auf deren Zukunft

Abschließend lässt sich resümieren, dass Katniss eine moderne Art von Heldin darstellt. Sie ist mit Fehlern behaftet und mehrdimensional, wie Barnes konstatiert.<sup>110</sup> Sie ist komplex und nicht sofort zu durchschauen. Durch ihre Unvollkommenheit, Vielschichtigkeit und die Verschmelzung vieler, zum Teil widersprüchlicher Eigenschaften wirkt sie interessanter. Dadurch besitzt sie eine größere Anziehungskraft auf den Leser, besonders im Vergleich mit eher zweidimensionalen, klar umrissenen Helden.<sup>111</sup> Außerdem erlangt Katniss durch die Verschmelzung vieler Rollen und Eigenschaften, nicht zuletzt männlicher und weiblicher, eine zeitgemäße heldenhafte Identität.

Damit ist auch erklärt, wieso Katniss so viele Menschen fasziniert und in ihren Bann zieht. Sie ist zwar einzigartig, zugleich aber auch menschlich und verkörpert moralische Werte. Sie hat jedoch auch Schwächen und ringt mit Entscheidungen, sodass sich der Leser gut mit ihr identifizieren kann. Die beiden grundlegenden Prioritäten, auf denen ihr Handeln beruht, sind wohl allgemein nachvollziehbar: Es handelt sich um das Sichern des eigenen Überlebens und des Wohlergehens geliebter Menschen.<sup>112</sup> Doch was wird aus Katniss' Charakter und ihren Prioritäten in den folgenden Romanen?

Im zweiten Teil kommt es zur Revolution, die in *Tödliche Spiele* bereits angedeutet wird. Am Ende des zweiten Buchs ist endgültig ein Krieg ausgebrochen und Distrikt 12 wird zerstört. Doch Gale, Prim und Katniss'

---

<sup>110</sup> Vgl. Barnes 2010, S. 15.

<sup>111</sup> Vgl. Lethbridge 2015, S. 102.

<sup>112</sup> Vgl. Barnes 2010, S. 26f.



Mutter überleben.<sup>113</sup> Im letzten Teil der Reihe wird Katniss nun das Gesicht der Rebellion. Aus dem Untergrund in Distrikt 13 und später im direkten Kampf schafft sie es mit den Rebellen, das Kapitol zu stürzen. Allerdings muss sie dafür einen hohen Preis zahlen: Auf dem Weg verliert sie viele Menschen, die ihr nahestehen, unter anderen auch ihre Schwester Prim. Geistig verwirrt erschießt Katniss statt Präsident Snow auf dessen Hinrichtung die Führerin der Rebellen, die ebenfalls korrupt und für Prims Tod verantwortlich ist. Erst durch diese Tat ergibt sich eine wahre neue Chance für das Land, weil so die Bildung einer freien Regierung möglich wird. Dies ist auch eine neue Chance für Katniss und für den sich im Wiederaufbau befindenden Distrikt 12. Tatsächlich zerbricht sie fast an allem, was sie erlebt hat, gerade wegen ihren zuvor erläuterten Prioritäten. Obwohl sie selbst überlebt, kann sie in einem Land im Krieg nicht alle Menschen, die sie liebt, beschützen.<sup>114</sup> Der Kummer besonders über Prims Verlust lässt Katniss fast wahnsinnig werden. Doch am Ende haben Peeta und sie überlebt. Mit ihrem Sohn und ihrer Tochter setzten sie sogar neues Leben in die Welt. Wenngleich Katniss nicht nur Gutes vollbracht hat und auf dem Weg fast zerbrochen wäre, hat sie mit Hilfe anderer ihrem Land und sich selbst eine neue Chance geben können. Sie entschließt sich erneut dazu, zu überleben, zu lieben und ihre Geliebten zu beschützen<sup>115</sup>; diesmal jedoch in einer neuen Welt, in der sie damit glücklich werden kann.<sup>116</sup>

---

<sup>113</sup> Vgl. Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem. Gefährliche Liebe. Hamburg 2009.

<sup>114</sup> Vgl. auch Barnes 2010, S. 26.

<sup>115</sup> Vgl. ebd., S. 26f.

<sup>116</sup> Vgl. Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem. Flammender Zorn. Hamburg 2010.

## 4 Literaturverzeichnis

### 4.1 Primärliteratur

Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem. Tödliche Spiele. Hamburg 2008.

Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem. Gefährliche Liebe. Hamburg 2009.

Collins, Suzanne: Die Tribute von Panem. Flammender Zorn. Hamburg 2010.

### 4.2 Sekundärliteratur

Barnes, Jennifer Lynn: Team Katniss. In: Wilson, Leah (Hrsg.): The Girl who was on Fire. Your favourite Authors on Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy. Dallas 2010, S. 13-29.

Heit, Jamey: The Politics of the Hunger Games. Jefferson 2015.

Lethbridge, Stefanie: Girl on Fire. Antihero, hero, Hunger Games. Freiburg 2015 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 3.1), S. 93–103.

Oliver, Kelly: Ambiguity, Ambivalence and Extravagance in The Hunger Games. Nashville 2014 (= Humanities 2014 3.4), S. 675-686.

Ramberg, Malin: What Makes Her Tick? Katniss Everdeen's Use of Defense Mechanisms in The Hunger Games. Hausarbeit. Karlstadt 2012.

Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist. Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Krah, Hans; Ort, Claus-Michael (Hrsg.): Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S. 431-448.

### 4.3 Internetquellen

Arbeitskreis für Jugendliteratur e. V. (Hrsg.): Preisträger 2010 - Preis der Jugendjury. [http://www.djlp.jugendliteratur.org/2010/preistraeger\\_jugendjury-18.html](http://www.djlp.jugendliteratur.org/2010/preistraeger_jugendjury-18.html) (Stand: 05.11.2017).

Bibliographisches Institut GmbH (Hrsg.): Fluchttrieb. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Fluchttrieb> (Stand: 05.11.2017).

Scholastic (Hrsg.): News Room. The Hunger Games. <http://media-room.scholastic.com/hungergames> (Stand: 05.11.2017).

Scholastic (Hrsg.): Press & Reviews. Praise for The Hunger Games trilogy. <http://www.thehungergames.co.uk/press-reviews/> (Stand: 05.11.2017).

Spiegel Online (Hrsg.): „The Hunger Games“ legt Rekordstart hin. <http://www.spiegel.de/kultur/kino/die-tribute-von-panem-the-hunger-games-mit-box-office-rekord-a-823694.html> (Stand: 05.11.2017).

**Das Konzept der Heldenreise  
und die damit verbundene  
Charakterentwicklung am Beispiel  
der Heldin Tris aus dem Roman  
*Die Bestimmung (Teil I)***

**Lea Möckel**

## **1 Heldenreise und Persönlichkeitsveränderung**

### **2 Die Heldenreise und Charakterentwicklung der Heldin Tris**

#### 2.1 Der Entwicklungsprozess von Beatrice Prior zu Tris

##### 2.1.1 Die mangelhafte Welt der Altruan

##### 2.1.2 Der Weg in die Fraktion der Ferox

#### 2.2 Tris' Konfrontation mit der Antagonistin Jeanine

##### 2.2.1 Verbündete und Feinde

##### 2.2.2 Der Kampf gegen Jeanine

#### 2.3 Die Rückkehr mit einer neuen Persönlichkeit

### **3 Reflexion der Ergebnisse**

### **4 Literaturverzeichnis**

#### 4.1 Primärliteratur

#### 4.2 Sekundärliteratur

#### 4.3 Internetquellen

## 1 Heldenreise und Persönlichkeitsveränderung

Bereits 1949 arbeitete Joseph Campbell heraus, dass jede Heldengeschichte nach einem bestimmten Erzählschema aufgebaut sei. Dieses Konzept der Heldenreise beschreibt zwölf Stationen, in welchen der Held erst sein gewohntes Umfeld verlässt, um sich auf das Abenteuer einzulassen, viele verschiedene Herausforderungen meistert und, nachdem er seinen Gegenspieler besiegt hat, in seine alte Welt mit einer Belohnung zurückkehrt. Doch lässt sich dieses Muster nach fast 70 Jahren immer noch auf einen modernen Jugendroman anwenden, in dem nicht ein junger Mann, sondern ein zunächst schüchternes, unscheinbares Mädchen die Hauptrolle des Helden einnimmt? Um dies am Beispiel des Romans *Die Bestimmung (Teil I)*<sup>1</sup> zu untersuchen, eignet sich insbesondere die überarbeitete Version der Arbeit Campbells, die von Christopher Vogler vorgenommen wurde. Diese Überarbeitung ist ursprünglich zwar für Filme konzipiert, lässt sich jedoch auch auf *Die Bestimmung (Teil I)* beziehen, da moderne Romane oftmals filmischen Erzählmustern nahe stehen. Voglers Schema ist außerdem deshalb geeigneter, da in diesem der für *Die Bestimmung (Teil I)* eher unpassende mythologische Aspekt, den Campbell recht ausführlich einbezieht, unberücksichtigt bleibt. Ausgehend von dem Konzept der Heldenreise ist es zudem interessant zu untersuchen, welche Auswirkungen diese Reise auf den Helden hat. Laut Ron Kellermann beschreiben „die zwölf Stationen der Heldenreise auch die Charakterentwicklung der Hauptfigur [und somit auch] [...] eine Reise [des Helden] hin zu sich selbst“<sup>2</sup>. Falls das auch für die zu untersuchende Heldin Beatrice Prior zutrifft, bleibt noch herauszuarbeiten, durch welche Ereignisse sich ihre Persönlichkeit verändert und vor allem auf welche Art und Weise das geschieht. Um dies beantworten zu können, müssen nicht nur die Figuren und Ereignisse berücksichtigt werden, die Beatrice während der Heldenreise prägen. Es ist auch notwendig, ihr gewohntes

---

<sup>1</sup> Vgl. Roth, Veronica: *Die Bestimmung (Teil I)*. München 2011 (im Folgenden im Fließtext zitiert mit der Sigle DB).

<sup>2</sup> Kellermann, Ron (2015): *Die Heldenreise – Teil 2: Die Zerstörung der ursprünglichen Ganzheit*. <http://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-2-die-zerstoerung-der-urspruen-glichen-ganzheit/> (Stand 06.11.2017).

Umfeld, in dem sie aufwächst, zu betrachten, um somit ein Bild der Ausgangslage und ihrer ursprünglichen Persönlichkeit zu erhalten. Nur durch einen Vergleich mit dieser Ursprungslage wird es überhaupt erst möglich, eine Charakterentwicklung zur heldenhaften Persönlichkeit darzulegen.

## **2 Die Heldenreise und Charakterentwicklung der Heldin Tris**

### **2.1 Der Entwicklungsprozess von Beatrice Prior zu Tris**

#### **2.1.1 Die mangelhafte Welt der Altruan**

Laut Christopher Vogler ist allen Helden „eins gemein; [...] Sie befinden sich allesamt in einer Mangelsituation“<sup>3</sup>. Eine solche Mangelsituation ist auch die Ausgangslage der jungen Beatrice. Obwohl die Fraktion der Altruan, in die sie hineingeboren wird, gute Werte und Lebensvorstellungen wie Nächstenliebe und die Ablehnung von Eitelkeit vertritt (vgl. DB 7f.), kann man diese Welt für Beatrice als mangelhaft bezeichnen. Denn sie fühlt sich in ihr wie ein Fremdkörper, der dort nicht hineinpasst. Dies wird in ihren Aussagen „[...] wenn ich mich selbst so verhalten soll, gelingt es mir nicht“ (DB 29) oder „[v]on mir kann ich das nicht behaupten“ (DB 7) deutlich. Ihre Neugierde (vgl. DB 7, 18) muss sie aufgrund des Verbotes, zu lange in den Spiegel zu sehen (vgl. DB 7f.), unterdrücken und vor den anderen Fraktionsmitgliedern verstecken. Das führt nach der Theorie von Ron Kellermann dazu, dass Beatrice eine Pseudopersonlichkeit entwickelt, die nichts mehr mit Beatrices ursprünglichem Selbst zu tun hat<sup>4</sup>. Diese Pseudopersonlichkeit ist eine „Persönlichkeitsmaske, [ein] psychoanalytischer Begriff, der beschreibt, wie aufgrund frühkindli-

---

<sup>3</sup> Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers: über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt (Main) 2010, S. 175.

<sup>4</sup> Vgl. Kellermann 2015.

cher Frustrationen eine neurotisch ‚angepasste‘ Ausdrucksform entwickelt wird“<sup>5</sup>. Von Kindesbeinen an versucht Beatrice, sich in jeder Situation so zu verhalten, wie eine Altruin es tun würde. Ein Beispiel dafür ist eine Situation, in der sich ein Mädchen nach der Schule verletzt und Beatrice die Erste ist, die Hilfe holt (vgl. DB 10). Dies ist eine typische Handlung für die hilfsbereiten Altruin. Das Frustrierende an Beatrices Lebensbedingungen ist für sie, dass sie niemals sein darf, wie sie wirklich ist, sondern sogar vor ihrer eigenen Familie nur eine Rolle spielt. Doch auch die Welt außerhalb ihrer Fraktion kann als mangelhaft bezeichnet werden. Die in der Romanreihe beschriebene Gesellschaft ist in fünf Fraktionen aufgeteilt. Wer in keine dieser Fraktionen und somit nicht in das System passt, wird fraktionslos, arm, hilfsbedürftig oder sogar verfolgt, wenn der Verdacht besteht, dass es sich bei dieser Person um einen Unbestimmten handelt. Hierbei kann von einer Dystopie gesprochen werden, da am Beispiel der Protagonistin Beatrice die Grausamkeit einer Welt gezeigt wird, in der das Allgemeinwohl über den Interessen des Einzelnen steht.<sup>6</sup> Diese gesetzten Rahmenbedingungen machen es für Beatrice erst möglich, überhaupt eine Heldin zu werden.

Die Zeremonie der Bestimmung zwingt Beatrice, eine Entscheidung darüber zu treffen, ob sie in ihrem gewohnten Umfeld bleiben möchte oder ob sie den Schritt wagt, ihre Wohlfühlzone zu verlassen und dem „Ruf des Abenteurers“<sup>7</sup> zu folgen. Auch wenn sie ihrer Familie gegenüber ein schlechtes Gewissen hat, ist es für sie von Anfang an klar, dass sie nicht bei den Altruin bleiben will (vgl. DB 9). Es ist keine „Weigerung“<sup>8</sup> der Heldin erkennbar, wie Voglers Schema vorgibt. Beatrice ist fasziniert von der Welt der Ferox. Auf diese Fraktion richtet sie bei jeder Gelegenheit und Begegnung ihre Aufmerksamkeit (vgl. DB 13f), da sie ihren Mut und ihre Lebensweise bewundert. Das hängt auch damit zusammen, dass die

---

<sup>5</sup> Lexikon der Psychologie (2000): Pseudopersönlichkeit. <http://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/pseudopersoenlichkeit/11984> (Stand: 06.11.2017).

<sup>6</sup> Vgl. Zeißler, Elena: *Dunkle Welten – Die Dystopie auf dem Weg ins 21. Jahrhundert*. Marburg 2008, S. 25.

<sup>7</sup> Vogler 2010, S. 189.

<sup>8</sup> Ebd., S. 201.



neue, unbekannte Welt laut Vogler einen starken Kontrast zur alten, gewohnten Welt darstellt<sup>9</sup>. Während die Altruan nicht einmal Geburtstage feiern (vgl. DB 7) und ruhig am Tisch sitzen (vgl. DB 15), sind die Ferox immer laut und feiern sehr viel (vgl. DB 68). Dieser Gegensatz zwischen den beiden Fraktionen macht die Ferox und ihr Verhalten für Beatrice deshalb so interessant, da deren Lebensweise ihr selbst völlig fremd ist.

### 2.1.2 Der Weg in die Fraktion der Ferox

„Ich bin nicht selbstlos. Ich bin mutig“ (DB 51). Mit diesen Worten verlässt Beatrice ihre alte Fraktion und betritt eine ganz neue Welt: die der Ferox. Durch diese Aussage wird zunächst der Eindruck erweckt, dass sie ihre Maske nun ablegt, hinter der sie sich verstecken musste. Doch dieser Eindruck täuscht. Sie muss sich noch immer verstellen, um zu verheimlichen, dass sie nun eine Unbestimmte ist. Dadurch, dass sie versucht, sich wie eine Ferox zu verhalten, ersetzt sie ihre alte Maske lediglich durch eine neue. Von ihrem „wahren Selbst“<sup>10</sup> darf dennoch niemand etwas erfahren. Der Wechsel zu den Ferox am Tag der Zeremonie ist Beatrices „erste Schwelle“<sup>11</sup>. Als sie diese überschreiten muss, ist sie ihrem Mentor Four noch nicht begegnet. Sie muss ihre Entscheidung somit alleine treffen und Eigenständigkeit beweisen. Das klassische Schema der Heldenreise sieht vor, dass sie ihrem Mentor bereits vor Überschreitung der Schwelle begegnet. Dem entgegen lernt Beatrice Four erst kennen, als sie die neue Welt schon betreten hat. Die Reihenfolge der Stationen 4 und 5 wird also vertauscht. Außerdem ist Four nicht nur ihr Ausbilder oder Lehrer, der ihr Tipps und Ratschläge gibt, wie es Voglers Theorie vorsieht, sondern ab einem späteren Zeitpunkt auch ihr Geliebter. Bis sie im Hauptquartier angekommen ist, muss Beatrice jedoch noch einige Tests bestehen, was in Voglers Schema ohne Abweichung einordbar ist: „Helden [...] können sprichwörtlich oder im übertragenen Sinne recht heftig in die andere Welt hineinstürzen.“<sup>12</sup> Dieses „Hineinstürzen“ be-

---

<sup>9</sup> Vgl. ebd., S. 242.

<sup>10</sup> Kellermann 2015.

<sup>11</sup> Vogler 2010, S. 231.

<sup>12</sup> Ebd., S. 237.

ginnt damit, dass Beatrice mit den anderen Initianten auf einen fahrenden Zug auf- und von diesem wieder abspringen muss (vgl. DB 54–58), und setzt sich fort, als sie sich anschließend von einem Hochhaus fallen lässt (vgl. DB 61f.). Dabei beweist sie großen Mut, da sie sich ins Unge- wisse stürzt, was ebenso mit dem Moment vergleichbar ist, in dem sie sich für die Ferox entschieden hat. Auch bei diesem Entschluss weiß sie nicht, was sie erwartet.

Einen weiteren Schritt in der Persönlichkeitsentwicklung geht sie, als sie ihren Namen ändert: „Beatrice klingt jetzt irgendwie verkehrt [...] ‚Tris‘ sage ich laut“ (DB 63). Es handelt sich hier um einen Wendepunkt, an dem die Figur beginnt, sich sowohl optisch als auch hinsichtlich ihres Charakters zu verändern. Durch das harte Kampftraining gewinnt sie nicht nur an physischer Stärke, weil sie Muskeln aufbaut und lernt, ihren Körper richtig einzusetzen, sondern auch an psychischer Kraft: „Statt [...] loszuheulen, spüre ich, wie meine Entschlossenheit wächst und eine ungekannte Härte sich in mir breitmacht.“ (DB 74) Sie beginnt, sich zu schminken, ihr Haar anders zu tragen, und lässt sich ein Tattoo stechen (vgl. DB 89–92). Vor dem Spiegel stehend sagt sie zu Christina, dass sie sich gefalle (vgl. DB 89), wohingegen sie sich zuvor oftmals als hässlich bezeichnet hat. Das offenbart, dass sie dabei ist, ein viel stärkeres Selbstbewusstsein zu entwickeln. Während sie jedoch krampfhaft versucht, nicht mehr wie eine Altruin zu handeln, sondern wie eine Ferox, um in deren Welt hineinzupassen, verdrängt sie die Tatsache, dass sie niemals eine normale Ferox sein wird, da sie eine Unbestimmte bleibt.

Durch ihre neu gewonnene körperliche und geistige Stärke ist die Heldin für die anstehenden „Bewährungsproben“<sup>13</sup> bereit. Zu diesen gehören die Herausforderung, in die obere Hälfte der Liste zu gelangen und somit nicht fraktionslos zu werden, die Kriegsspiele, die Kämpfe gegen andere Initianten, eine Seilbahnfahrt mit gebürtigen Ferox und schlussendlich die größte Probe, die Abschlussprüfung der Initianten für die Aufnahme in die Fraktion der Ferox (vgl. DB 73–389). Diese Phase wird ausführlich

---

<sup>13</sup> Vgl. ebd. 2010, S. 243.

beschrieben, da sie sich über einen längeren Zeitraum erstreckt. Das Schema Voglers wird hier sehr eng eingehalten.

## 2.2 Tris' Konfrontation mit der Antagonistin Jeanine

### 2.2.1 Verbündete und Feinde

In ihrer neuen Fraktion findet Tris sehr schnell Freunde. Mit Christina freundet sie sich bereits auf dem Weg zum Hauptquartier der Ferox an, als sie gemeinsam aus dem Zug springen (vgl. DB 58). Auch in Will und Al scheint Tris neue Freunde gefunden zu haben. Doch bald zeigt sich, dass keiner von ihnen wirklich hinter ihr steht. Der Konflikt mit Christina bahnt sich bereits bei den Kriegsspielen an, als Christina die Siegesfahne für sich alleine beansprucht (vgl. DB 154). Er setzt sich fort mit der eifersüchtigen Reaktion Christinas, Wills und Als auf Tris' Ausflug mit Uria und dessen Freunden zur Seilbahn (vgl. DB 223f.). Der Konflikt verschärft sich, als Tris den ersten Platz in der zweiten Phase belegt. Zu diesem Zeitpunkt zweifelt Will an Tris' Aufrichtigkeit und wirft ihr sogar vor, sie wolle ihre Freunde manipulieren und ihnen schaden (vgl. DB 266). Den größten Verrat begeht jedoch Al, als er gemeinsam mit Peter und Drew versucht, Tris umzubringen (vgl. DB 274–277). Bei allen drei Figuren handelt es sich um eindimensionale Charaktere, die keine versteckte Komplexität oder Tiefe aufweisen.<sup>14</sup> Sie sind keine Individuen, sondern leicht einem bestimmten Typus zuzuordnen.<sup>15</sup> Christina ist eine klassische Candor, die kein Blatt vor den Mund nimmt und immer sagt, was sie denkt. Will ist ein typischer Ken, er kennt viele Fakten und ist schlau. Al hingegen verkörpert einen Schwächling, der nachts weint, weil er Angst hat, zu versagen. Die narrative Funktion dieser Figuren ist es, die Handlung voranzutreiben und gleichzeitig am eigenen Beispiel zu zeigen, wie sich Tris gegenüber ihren Mitmenschen verhält.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Vgl. Abbott, Horace Porter: *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge 2002 (= *Cambridge Introductions to Literature*), S. 126.

<sup>15</sup> Vgl. Hamilton, Sharon: *Essential Literary Terms – A Brief Norton Guide with Exercises*. New York 2007, S. 126.

<sup>16</sup> Vgl. Lukens, Rebecca J.: *A Critical Handbook of Children's Literature*. Glenview 1976, S. 45.

Die Figur, die Tris vor Al rettet, ist ihr Ausbilder Four. Auch wenn Tris ihn anfangs als „ungefähr so einladend wie ein Nagelbrett“ (DB 71) bezeichnet und er sie nach Anweisung von Eric mit Messern bewirft (vgl. DB 163), erweist Four sich als der einzige Charakter in ihrer neuen Fraktion, dem Tris vertrauen kann und der an ihrer Seite bleibt. Dies hängt zum einen mit der sich entwickelnden Liebesbeziehung der beiden zusammen, aber auch damit, dass die Figuren viel gemeinsam haben: Genau wie Tris ist Four ein Fraktionswechsler, der als Altruist unter dem Namen Tobias Eaton<sup>17</sup> geboren wurde. Zudem bleibt auch er während der Simulation wach (vgl. DB 411). Er kann Tris aufgrund dieser Gemeinsamkeiten gut helfen, da er sich selbst in der Situation befand, als gebürtiger Altruist und Unbestimmter die Aufnahmeprüfung bei den Ferox zu bestehen.

Zu den Figuren, die als Tris' Feinde bezeichnet werden können, gehört ihr Mitstreiter Peter. Abgesehen von dem bereits genannten Mordversuch verspottet er sie mit Sticheleien und Bemerkungen, wie zum Beispiel „Da geht's dahin, dein hübsches Gesicht [...] Aber na ja. So hübsch war's ja noch nie“ (DB 162). Auch zögert er nicht, vor allen anderen Initianten einen Ken-Bericht vorzulesen, in dem Tris' Vater unterstellt wird, er habe seine Kinder geschlagen (vgl. DB 240). Peters Komplizen sind zum einen Drew, der mit ihm gemeinsam den Mordversuch an Tris begeht, und Molly, die den genannten Bericht veranlasst hat, in dem sie den Ken falsche Informationen gegeben hat (vgl. DB 241).

Tris' größte Rivalin jedoch ist Jeanine, die Fraktionsvorsitzende der Ken. Im Grunde hat Jeanine kein Problem mit Tris selbst. Bei ihrem ersten Gespräch deutet sie jedoch an, dass sie vermute, Tris sei eine Unbestimmte, da deren angeblich verlorengegangene Testergebnisse sie misstrauisch machen (vgl. DB 349–354). Jeanine handelt aus der Überzeugung, dass Unbestimmte eine Gefahr für das Fraktionssystem darstellen, weil sie unkontrollierbar seien (DB 422f.). Da Tris dieser Minderheit angehört, ist auch sie Jeanine ein Dorn im Auge. Hinzu kommt die Tatsache, dass Tris eine gebürtige Altruist ist, was den Konflikt verschärft. Für Jeanine ist diese Fraktion, die ihren Plänen im Weg steht, nur eine

---

<sup>17</sup> Im Folgenden: Tobias.

„Bande selbstgefälliger Schwachköpfe [...], die Wohlstand und Fortschritt ablehnen“ (DB 420), in welcher nach ihren Forschungen die meisten Unbestimmten geboren werden (vgl. DB 419). Auch Tris hat von Anfang an ein negatives Bild von Jeanine, da bereits ihr Vater in ihrer Kindheit schlecht über diese gesprochen hat (vgl. DB 418). Jeanine ist laut Voglers Theorie also der „Schatten“<sup>18</sup> von Tris. Sie hat die Rolle des „Bösewichts“ inne, da sie auf den Tod von Unbestimmten und somit auch auf den Tod von Tris aus ist<sup>19</sup>. Zudem kann sie als Antagonistin bezeichnet werden, da sie den Hauptkonflikt im Roman verursacht und gegen Tris‘ Interessen und Ziele handelt<sup>20</sup>. Ein weiterer interessanter Aspekt dabei ist die Frage, ob Tris und Jeanine aufeinander bezogen agieren und somit hier das Konzept der „Feldhaftigkeit“<sup>21</sup> aufgerufen wird. Dieses bezeichnet Figuren je nach Operieren für bzw. gegen ein bestimmtes Handlungsziel als Held oder Antiheld. Tris wird nur zur Heldin, indem sie gegen Jeanines Ziel handelt, die Fraktion der Altruisten auszulöschen. Sie erhält ihre Aufgabe, durch die sie ihr Können beweisen kann, von Jeanine zugeteilt, und handelt somit auf diese bezogen. Jeanine hingegen handelt nicht direkt auf Tris bezogen, jedoch indirekt, da sie Unbestimmte jagt und Tris zu diesen gehört.

---

<sup>18</sup> Vogler 2010, S. 143.

<sup>19</sup> Vgl. ebd., S. 144.

<sup>20</sup> Vgl. Hamilton 2007, S. 130.

<sup>21</sup> Bei dem von Hans J. Wulff beschriebenen Konzept der Feldhaftigkeit handelt es sich um „die Dimensionierung des Handlungsfeldes: In einem engeren Verständnis bezeichnen die beiden Rollen [Held und Antiheld; Ergänzung d. Verf.] Akteure, die, bezogen auf ein gemeinsames Sujet, unterschiedlichen oder gar entgegengesetzten Handlungszielen folgen. Die oppositionellen Akteure handeln also *bezogen aufeinander*, bezogen auf ein gemeinsames [...] Handlungsziel. Die *Perspektivierung* von Spannungsverläufen ist durchaus ambivalent, kann sowohl von einem als auch vom anderen aus erfolgen.“ (Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss. In: Krahs, Hans; Ort, Claus-Michael: Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S. 444).

### 2.2.2 Der Kampf gegen Jeanine

Nachdem Tris die Abschlussprüfung bei den Ferox bestanden hat, muss Tris gegen Jeanine antreten. Die Prüfung erscheint zuerst als die entscheidende Prüfung der „Heldenreise“, stellt jedoch nur die härteste Bewährungsprobe dar, Vogler definiert die Bewährungsprobe wie folgt:

Bei den Bewährungsproben, vor denen die Helden zu Beginn des zweiten Aktes stehen, handelt es sich oft um gewaltige Hindernisse, doch sie haben noch nicht das Ausmaß der Prüfungen, die ihnen später bevorstehen. Hier geht es noch nicht um Leben und Tod.<sup>22</sup>

Hier erscheint Voglers Definition dieser Station in Anwendung auf den Roman nicht ganz deckungsgleich. Schließlich ist Tris permanent der Gefahr ausgesetzt, sich während einer Simulation als Unbestimmte zu veraten, was somit auch ihr Leben gefährden würde. Jedoch steht bei der entscheidenden Prüfung das Leben einer ganzen Fraktion auf dem Spiel: Es ist Tris' Aufgabe, die durch Jeanine in die Wege geleitete Simulation zu stoppen, in der sich beinahe alle Ferox-Mitglieder befinden, um den Massenmord an den Altruan zu verhindern. Dazu muss sie zunächst das „Vordringen zur tiefsten Höhle“<sup>23</sup> überstehen. Zu diesem Vordringen zählt auch die direkte Konfrontation mit ihrer Kontrahentin, in der Jeanine sie festnehmen und einsperren lässt (vgl. DB 426f.). Tris braucht ab diesem Punkt Helfer, die sie bei ihrer Mission unterstützen. Zunächst wird sie von ihrer Mutter aus den Händen der Ken gerettet, die versuchen, sie in einem Tank zu ertränken (vgl. DB 430). Nachdem ihre Mutter ihr Leben opfert, um das ihrer Tochter zu retten (vgl. DB 434), dauert es nicht lange, bis ihr Vater dasselbe tut (vgl. DB 459). Die letzte Person, auf deren Hilfe Tris angewiesen ist, um die Simulation zu stoppen, um somit „die entscheidende Prüfung“<sup>24</sup> zu bestehen, ist Tobias. Nachdem dieser versucht, gesteuert von einer weiteren Simulation, sie zu töten, gelingt es ihr, ihn aus dieser aufzuwecken (vgl. DB 462–465). Nun kann er durch das Entfernen der Festplatte des Computers, der die Simulation steuert,

---

<sup>22</sup> Vogler 2010, S. 243.

<sup>23</sup> Ebd., S. 253.

<sup>24</sup> Ebd., S. 273.

diese stoppen und das Unglück noch rechtzeitig abwenden (vgl. DB 469). Letztendlich ist es also Tobias, der Jeanines Vorhaben stoppt, und nicht Tris, was an ihrer Heldenhaftigkeit zweifeln lässt. In der gleichnamigen Verfilmung<sup>25</sup> des Romans kommt es nach dem Kampf von Tris und Tobias jedoch zu einer zweiten Konfrontation von Tris und Jeanine. Dabei gelingt es Tris, Jeanine mit ihren eigenen Waffen zu schlagen, indem sie diese in eine Simulation versetzt. Nun kann sie Jeanine steuern und somit zwingen, das Programm abzuschalten, um die Katastrophe zu verhindern. In beiden Versionen besteht das Problem, dass zwar der Massenmord an den Altruans nicht vollzogen wird, der Grundkonflikt jedoch nicht vollends gelöst ist, da Jeanine nur vorläufig besiegt wird. Dies deutet darauf hin, dass eine weitere Heldenreise folgen wird, um die Gefahr durch Jeanine endgültig zu vernichten.

### 2.3 Die Rückkehr mit einer neuen Persönlichkeit

Die letzten vier Stationen werden in dem Roman innerhalb von nur sechs Seiten beschrieben (vgl. DB 469–475) und geraten daher weniger ausführlich. Die neunte Station sieht eine Belohnung vor<sup>26</sup>. Diese wird auch das „Elixier“<sup>27</sup> genannt und erscheint hier als die Festplatte mit den Daten der Simulation. Außerdem gibt es im Roman verschiedene Szenen, die typisch für diese Station sind. Die Lagerfeuerszene, die „die jüngsten Erlebnisse noch einmal Revue passieren [lässt]“<sup>28</sup>, ereignet sich, als Tris erstmals ausspricht, dass ihre Eltern gestorben seien (vgl. DB 473). Darauf folgt eine Liebesszene<sup>29</sup> zwischen Tris und Four, in welcher er ihr seine Liebe gesteht (vgl. DB 474f.). Anschließend macht sich Tris auf den Rückweg (Station zehn), welcher durch die Zugfahrt dargestellt, aber nicht genauer beschrieben wird. Die elfte Station, die „Auferstehung“<sup>30</sup>, vollzieht sich mit dem Ausdruck von Tris' neuer Persönlichkeit:

---

<sup>25</sup> Vgl. Roth, Veronica; Burger, Neil: Die Bestimmung – Divergent. DVD. Concorde Video. USA 2014.

<sup>26</sup> Vgl. Vogler 2010, S. 305.

<sup>27</sup> Ebd., S. 312.

<sup>28</sup> Ebd., S. 307.

<sup>29</sup> Vgl. ebd., S. 309.

<sup>30</sup> Ebd., S. 335.

Ich bin nicht mehr Beatrice, die selbstlose Altruan, und auch nicht Tris, die furchtlose Ferox. Ich glaube, ich muss jetzt mehr sein als beide zusammen. (DB 475)

Diese Aussage zeigt, dass Tris endlich ihre Maske einer ‚Pseudopersönlichkeit‘, hinter der sie sich so lange versteckt hat, abgelegt hat und die Person sein kann, die sie wirklich ist. Sie wird als dynamischer Charakter dargestellt, was bedeutet, dass sie durch bestimmte Ereignisse geprägt wurde, die ihre jetzige Persönlichkeit beeinflussten<sup>31</sup>. Zu diesen Ereignissen gehören vor allem der Fraktionswechsel, das harte Training bei den Ferox, alle zu bewältigenden Bewährungsproben und die entscheidende Prüfung. Die Veränderung der Persönlichkeit kann man bei Tris größtenteils als positiv bewerten, da sie stärker, mutiger, selbstbewusster und erfahrener geworden ist. Allerdings muss Tris, um die Simulation zu stoppen, auch viele Verluste hinnehmen. Sie verliert innerhalb kürzester Zeit beide Elternteile und muss ihren Freund Will erschießen, um selbst überleben zu können (vgl. DB 436). Diese Ereignisse prägen sie stark, da sie sich im zweiten Teil der Romanreihe dafür verantwortlich macht und von großen Schuldgefühlen geplagt wird<sup>32</sup>. Tris wird nicht nur als dynamischer, sondern auch als mehrdimensionaler Charakter<sup>33</sup> beschrieben. Durch ihre Unbestimmtheit ist sie sehr facettenreich<sup>34</sup>, denn sie besitzt die Eigenschaften einer Altruan, einer Ferox und einer Ken. Ihr Charakter kann also nicht verallgemeinert werden,<sup>35</sup> sondern besitzt Tiefe und Komplexität<sup>36</sup>. Dies führt jedoch ebenfalls zu einer gewissen Widersprüchlichkeit<sup>37</sup>, sodass Tris sogar als gespaltene Persönlichkeit bezeichnet werden kann. Denn Tris hat auch in ihrer neuen Fraktion als Ferox noch die Lehren der Altruan im Bewusstsein (vgl. DB 80). Sie schafft es nicht, diese loszulassen, da sie ein Teil von ihr sind. Die zwölfte Station,

---

<sup>31</sup> Vgl. Lukens 1976, S. 48.

<sup>32</sup> Vgl. Roth, Veronica: Die Bestimmung (Teil II). Tödliche Wahrheit. München 2012, S. 7.

<sup>33</sup> Vgl. Fisseni, Hermann-Josef: Persönlichkeitspsychologie. Ein Theorienüberblick. Göttingen 2003, S. 160.

<sup>34</sup> Vgl. Hamilton 2007, S. 126.

<sup>35</sup> Vgl. Abbott 2002, S. 46.

<sup>36</sup> Vgl. ebd., S. 126.

<sup>37</sup> Vgl. Hamilton 2007, S. 126.



die „Rückkehr“<sup>38</sup> von Tris, ist keine gewöhnliche Heimkehr in die alte, gewohnte Welt, wie Voglers Schema sie vorsieht,<sup>39</sup> da die alte Welt nicht mehr existiert. Tris trifft wieder einmal auf eine völlig neue und unbekannte Welt: die Welt der Fraktionslosen (vgl. DB 475). Mit dieser letzten Station wird die Geschichte also nicht abgeschlossen. Vielmehr wird die Fortsetzung des Romans vorbereitet, in der bereits eine neue Heldenreise mit vielen Herausforderungen auf Tris wartet.

### 3 Reflexion der Ergebnisse

Zusammenfassend kann man sagen, dass das Schema der Heldenreise im untersuchten Roman *Die Bestimmung (Teil I)* deutlich erkennbar ist. Tris wächst in einer für sie mangelhaften Welt auf, in der sie nicht sie selbst sein kann und deshalb nur eine Rolle spielt. Sie folgt dem Ruf des Abenteurers, jedoch ohne sich zunächst zu weigern, indem sie von den Altruan zu den Ferox wechselt. Dieser Wechsel stellt ihre erste Schwelle dar. Erst nach dieser lernt sie ihren Mentor Four kennen. Nach den sehr ausführlich beschriebenen Bewährungsproben, während denen Tris sowohl auf Verbündete als auch auf Feinde trifft, beginnt das Vordringen zur tiefsten Höhle. Bei der entscheidenden Prüfung, dem Stoppen des Massenmordes an den Altruan, kommt es zu keiner direkten Konfrontation von Tris mit ihrer Gegenspielerin Jeanine, sondern nur zu einem indirekten Sieg Tris' mit der Hilfe von Four. Die Stationen der Belohnung, des Rückwegs, der Auferstehung und der Rückkehr mit dem Elixier sind sehr knapp beschrieben, aber dennoch vorhanden. Es lässt sich also festhalten, dass sich trotz einiger Abweichungen, wie des Vertauschens, Verkürzens oder Veränderns einzelner Stationen, das Konzept der Heldenreise auch in einem 70 Jahre später entstandenen Roman noch erkennen lässt. Während ihrer Heldenreise verändert sich Tris nicht nur optisch durch Make-up, Tattoos oder eine andere Frisur. Darüber hinaus lernt sie zu kämpfen, zu schießen und in schwierigen Situationen stark

---

<sup>38</sup> Vogler 2010, S. 361.

<sup>39</sup> Vgl. ebd. 2010, S. 362.

zu bleiben, aber muss auch Verluste und Rückschläge, wie den Tod beider Elternteile, hinnehmen. All diese Erfahrungen und Veränderungen machen sie sowohl physisch als auch psychisch stärker. Außerdem entwickelt sie ein viel größeres Selbstbewusstsein und Mut. Vor allem aber gelingt es ihr am Ende ihrer Reise, sich selbst, so wie sie ist, zu akzeptieren. Man kann sogar sagen, dass sie eine neue Persönlichkeit entwickelt hat. Diese reflektiert endlich ihr wahres Selbst, was bei ihrer alten ‚Pseudopersonlichkeit‘ nicht der Fall war. Sie spielt nicht mehr vor, nur eine selbstlose Altruistin oder eine mutige Ferox zu sein, sondern steht zu der Person, die sie aus ihrem Inneren heraus ist: eine Unbestimmte.

## **4 Literaturverzeichnis**

### **4.1 Primärliteratur**

Roth, Veronica: Die Bestimmung (Teil I). München 2011.

Dies.: Die Bestimmung (Teil II). Tödliche Wahrheit. München 2012.

Dies.; Burger, Neil: Die Bestimmung – Divergent. DVD. Concorde Video. USA 2014.

### **4.2 Sekundärliteratur**

Abbott, Horace Porter: The Cambridge Introduction to Narrative. Cambridge 2002 (= Cambridge Introductions to Literature).

Fisseni, Hermann-Josef: Persönlichkeitspsychologie. Ein Theorienüberblick. Göttingen 2003.

Hamilton, Sharon: Essential Literary Terms – A Brief Norton Guide with Exercises. New York 2007.

Lukens, Rebecca J.: A Critical Handbook of Children's Literature. Glenview 1976.

Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers: über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt (Main) 2010.

Wulff, Hans J.: Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriß. In: Krah, Hans; Ort, Claus-Michael: Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen. Kiel 2002, S.431-448.

Zeißler, Elena: Dunkle Welten – Die Dystopie auf dem Weg ins 21. Jahrhundert. Marburg 2008.

### 4.3 Internetquellen

Lexikon der Psychologie (2000): Pseudopersonlichkeit. <http://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/pseudopersonlichkeit/11984> (Stand: 06.11.2017).

Kellermann, Ron (2015): Die Heldenreise – Teil 2: Die Zerstörung der ursprünglichen Ganzheit. <http://filmschreiben.de/die-heldenreise-teil-2-die-zerstoerung-der-urspruenglichen-ganzheit/> (Stand: 06.11.2017).



### **III. Comic und Videospiele**



**Zwei Superhelden, ein Ziel.**  
**Batman und Superman: Helden auf**  
**Augenhöhe?**

**Sophie Spitzer**



# **1 Die Kunstform des Comics und zwei ihrer bekanntesten Helden**

## **2 Superman & Batman – Zwei Helden auf Augenhöhe?**

2.1 Definition des Begriffs *Superheld*

2.2 Superman als exorbitanter Held

2.2.1 Handlungsgrundlage

2.2.2 Schwächen

2.2.3 Realisierung der Handlung

2.3 Batman als menschlicher Held

2.3.1 Handlungsgrundlage

2.3.2 Schwächen

2.3.3 Realisierung der Handlung

## **3 Unterschiede der Helden mit dem Ergebnis der Unbesiegbarkeit**

## **4 Fazit**

## **5 Literaturverzeichnis**

5.1 Primärliteratur

5.2 Sekundärliteratur

5.3 Internetquellen

## 1 Die Kunstform des Comics und zwei ihrer bekanntesten Helden

Die acht verschiedenen Künste sind von großer Bekanntheit in unserer Gesellschaft und umfassen die Formen Malerei, Bildhauerei, Zeichnung, Grafik, Architektur, Fotografie und Film bis hin zum Fernsehen.<sup>1</sup> Doch seit geraumer Zeit tritt eine neue Kunstform hinzu, die sogenannte „neunte Kunst“.<sup>2</sup> Es handelt sich hierbei um den Comic, eine Kunstform, welche Malerei mit Sprache verbindet und so eine „Kombination dieser so unterschiedlichen Ausdrucksformen“<sup>3</sup> entstehen lässt.

So brachte diese Kunstform viele verschiedene, bis heute gut bekannte Helden hervor. Allerdings erscheinen keine zwei Namen „more synonymous with comic book crime-fighters than Superman and Batman“<sup>4</sup>. Diese beiden Helden verkörpern nicht nur farbige Bildchen in einem Comic, sondern stehen längst für viel mehr. Sie überwinden Grenzen, von welchen viele Menschen nur träumen, und sind so zu Vorbildern für Vertreter aller Gesellschaftsschichten geworden.<sup>5</sup> Superman und Batman sind zwei der größten Helden und Vorbilder in der Comic-Literatur, welche im Kampf gegen Verbrecher – ob gemeinsam oder allein – immer nur ein Ziel verfolgen: eine gerechtere Welt.

Die folgende Seminararbeit beschäftigt sich mit diesen besonderen Helden, die in der Ausgabe *Batman/Superman – Freunde und Feinde* beide gleichzeitig gegen Supermans Erzfeind Lex Luthor handelnd aktiv werden.

In diesem Comic tritt Lex Luthor als korrupter Präsident der Vereinigten Staaten auf und weigert sich, sein Land beziehungsweise die Welt vor einem riesigen Kryptonitasteroiden zu retten. Stattdessen nutzt er die Situ-

---

<sup>1</sup> Vgl. Kuck, Jürgen Bernhard (2003): Kunst und Comic. Der Logos und seine Inkorporation. <http://jbkuck.de/publikationen/kunstpaedagogik/kunst-und-comic/> (Stand: 29.10.2017).

<sup>2</sup> Ebd.

<sup>3</sup> McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg 2001, S. 55.

<sup>4</sup> Vollum, Scott; Adkinson, Cary: The portrayal of Crime and Justice in the Comic Book Superhero Mythos. Albany 2003 (= Journal of Criminal Justice and Popular Culture 10), S. 96-108, hier: S.98.

<sup>5</sup> Vgl. Wagemanns, Christina: „Superhelden“ in Literatur und Film. In: Mythos Magazin. Düsseldorf 2011, S. 3.

ation zu seinen Zwecken und versucht Superman für die Katastrophe verantwortlich zu machen und somit die Menschen gegen diesen aufzuhetzen. Mit vielen heldenhaften Taten und Eigenschaften, welche im Folgenden beschrieben werden, gelingt es Superman und Batman, den Präsidenten aufzuhalten und ihrem übergeordneten Ziel, Gerechtigkeit walten zu lassen, ein Stück näher zu kommen.

## 2 Superman & Batman – Zwei Helden auf Augenhöhe?

### 2.1 Definition des Begriffs *Superheld*

Zu Beginn dieser Arbeit muss zunächst geklärt werden, wie ein Superheld zu definieren ist und was diesen im Besonderen ausmacht. Im Anschluss werden Batman und Superman auf ihre Heldenhaftigkeit überprüft, um abschließend miteinander verglichen zu werden.

Eine erste Annäherung an die Bedeutung des Wortes *Held* kann der Duden liefern. Dort fasst man unter *Held* eine Figur, die „sich mit Uner-schrockenheit und Mut einer schweren Aufgabe stellt“<sup>6</sup> oder anders formuliert, jemanden, der Tapferkeit beweist.

Um aber als echter Superheld zu gelten, muss dieser Held laut Hausmanninger außerdem Superkräfte besitzen, welche er ausschließlich für das Gute einsetzt.

Der Held verzichtet darauf aus seinen „super powers“ „powers over men“ zu machen; [seine Kräfte] bleiben *Superkräfte*, und diese stellt er in den Dienst [im] Kampf [f] gegen das Böse.<sup>7</sup>

Ein wahrer Superheld besitzt demnach Superkräfte, mit denen er kämpfen kann. Diese benutzt er aber niemals, um seine Überlegenheit zu zeigen oder seine Kräfte gegen Wehrlose auszuspielen, sondern verteidigt

---

<sup>6</sup> Duden. Das große Wörterbuch der deutschen Sprache (2017): Held. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Held> (Stand: 20.04.2017).

<sup>7</sup> Hausmanninger, Thomas: Superman. Eine Comic-Serie und ihr Ethos. Frankfurt (Main) 1989, S. 100.

mit ihnen das Gute gegen das Böse. Dadurch grenzt sich der Superheld auch klar von einem Antagonisten ab.<sup>8</sup>

Für Wagemanns sind die aussagekräftigsten Merkmale der Superhelden ihre äußeren Kennzeichen. So besitzen sie sowohl einen Codenamen als auch eine Maskierung. Beides sind wichtige Merkmale für die Doppelidentität der Figuren, ihren Status als Superheld und ihren Wiedererkennungsgrad. Auch Superman und Batman werden allein durch ihre Kostümierung dem Superhelden-Genre zuordenbar und anhand dieser auch sofort eindeutig identifizierbar.<sup>9</sup>

Aus dieser Annäherung lässt sich das spezifische Analyseinteresse dieser Arbeit formulieren: Zum einen soll Batmans und Supermans Heldenhaftigkeit im Hinblick auf ihre inneren Werte, wie Unerschrockenheit, Mut und den Willen für das Gute zu kämpfen, herausgearbeitet werden. Zum anderen interessieren auch ihre spezifischen Superkräfte und ihr äußeres Erscheinungsbild als Superheld.

## 2.2 Superman als exorbitanter Held

### 2.2.1 Handlungsgrundlage

„Look! Up in the sky! It’s a bird! It’s a plane! It’s superman!“<sup>10</sup> Ein Zitat, welches wohl zu den bekanntesten Sätzen in der Comicbranche zählt, wie auch der damit angesprochene Held als „Stammvater aller Comic-Supermänner“<sup>11</sup> gilt. Gemeint ist natürlich Superman. Die Figur wurde von Jerry Siegel und John Schuster in den 1930er Jahren erschaffen<sup>12</sup> und begeisterte die Leser so schnell, dass ihr wegen ihrer Beliebtheit als erster Comicfigur eine eigene Reihe gewidmet wurde.<sup>13</sup> Mittlerweile wird die

---

<sup>8</sup> Vgl. Hausmanninger 1989, S. 100.

<sup>9</sup> Vgl. Wagemanns 2011, S. 6.

<sup>10</sup> Steranko, James: History of Comics. Volume One. Pennsylvania 1970, S. 40.

<sup>11</sup> Bischof, Ulrike, Heidtmann, Horst: Superman: Updated Version. Von Krypton nach Smallville. Geesthacht 2004 (= Bulletin Jugend & Literatur2), S.28-29, hier: S. 28.

<sup>12</sup> Vgl. Steranko 1970, S. 35.

<sup>13</sup> Vgl. Frahm, Ole: Wer ist Superman? Mythos und Materialität einer populären Figur. In: Diekmann, Stefanie, Schneider, Matthias: Szenarien des Comic. Berlin 2005, S. 34-49, hier: S.38.

Superman-Reihe von DC Comics produziert,<sup>14</sup> einem Verlag, der zusammen mit Marvel-Comics zu den berühmtesten Verlagen der Welt gehört. Die Geschichte des berühmten Helden beginnt auf Krypton, einem Planeten, welcher vor langer Zeit zerstört worden ist, als Superman noch ein kleiner Junge war. Seine Eltern retten ihn durch eine Rakete, die sie mit ihm an Bord zur Erde schicken, damit er dort weiterleben kann. Von Farmern aufgenommen und großgezogen, entdeckt Superman im Aufwachsen seine Superkräfte<sup>15</sup>. Schon bald avanciert die Figur zum „Urtyp[en] der Superhelden“<sup>16</sup> und zur „stilbildende[n] Figur des gesamten Genre[s]“<sup>17</sup>.

Um aber als wahrer Superheld gelten zu können, muss Superman große Tapferkeit und Kühnheit besitzen, damit er sich furchtlos seinen Gegnern stellen kann.<sup>18</sup> Dies beweist er im Kampf gegen seinen Erzfeind Luthor auf einem sogenannten „Climax Panel“<sup>19</sup>. Auf diesem Bild wird Superman mit einer blutenden Nase und einem zerschrammten Gesicht dargestellt. An seinem Gesichtsausdruck können die Anstrengung und der Schmerz abgelesen werden, welche er durch Luthor erleiden muss. Trotzdem fliegt Superman aufrecht in der Luft und führt einen starken Angriffsschlag durch, mit welchem er den Anzug<sup>20</sup> des Antagonisten Luthor zerstört, wodurch dieser außer Gefecht gesetzt wird. Durch diese Tat beweist Superman seine Unerschrockenheit, da er seine eigenen Bedürfnisse und seinen Schmerz zurückstellt, um seinen Gegenspieler besiegen zu können.<sup>21</sup>

Des Weiteren muss Superman als Superheld ausschließlich für das Gute kämpfen, welches er auch als Recht und Ordnung versteht. Denn obwohl

---

<sup>14</sup> Vgl. DC Entertainment (2017): Superman, Man of Steel. <http://www.dccomics.com/characters/superman> (Stand: 31.10.2017).

<sup>15</sup> Vgl. Loeb, Jeph; McGuinness, Ed: Batman/ Superman: Freunde und Feinde. Bd.1. Stuttgart 2014. Da Comics keine Seitenzahlen aufweisen, muss hier und im Folgenden die Panelbeschreibung genügen.

<sup>16</sup> Wagemanns 2011, S. 3.

<sup>17</sup> Ebd.

<sup>18</sup> Vgl. S. 5.

<sup>19</sup> Als „Climax-Panel“ wird ein Bild bezeichnet, welches den Spannungshöhepunkt darstellt (Vgl. Wrobel, Dieter (Hrsg.): Graphic Novels. Bielefeld 2015 (= Praxis Deutsch 252), S.4-13, hier: S. 13.).

<sup>20</sup> Es ist nicht klar, aus welchem Material dieser Anzug besteht, jedoch wirkt er sehr robust und unzerstörbar (Vgl. Loeb 2014.).

<sup>21</sup> Vgl. Loeb 2014.

der Held Superkräfte besitzt, mit welchen er der ultimative Bösewicht werden könnte, nutzt er diese Kräfte nur, um Menschen zu helfen, anstatt sie zu unterdrücken. Superman muss also mit guten Absichten für die Grundsätze der Gesellschaft und der Justiz handeln. Dies beweist er in drei aufeinander folgenden Panels, in welchen einer seiner Gegner einen Turm zum Einsturz bringt und dieser daraufhin droht, auf eine Gruppe von Passanten zu stürzen. Superman eilt mit seinen Superkräften zu Hilfe. Er schafft es dank seiner Flugkraft, seiner enormen Stärke und seines Willens, für das Gute zu kämpfen, das Unglück abzuwenden und das Leben der Passanten zu retten.<sup>22</sup>

Nichtsdestotrotz ist auch die äußere Darstellung der Helden von großer Bedeutung, denn sie ist einer der entscheidenden Punkte zur Einordnung in das Superhelden-Genre. Durch ihre besondere Optik wird auch der Wiedererkennungswert des Helden gefördert. So können Helden meist schon von weitem als solche erkannt werden. Auch Superman fällt in diese Kategorie. Als Held ist er in einen blau-roten Anzug mit einem großen roten S auf der Brust gekleidet und trägt ein dazu passendes rotes Cape. Mit diesen unverkennbaren Markenzeichen zeigt Superman der ganzen Welt, wer ihr Retter ist.<sup>23</sup> Doch dies ist nicht der einzige Grund für seine Kostümierung, denn sie ermöglicht Superman auch die Chance auf eine normalmenschliche Identität als Clark Kent, wodurch dem Leser die Gelegenheit einer leichteren Identifikation mit der Figur geboten wird: „Die Tatsache der Doppelidentität ermöglicht, dass die Leser [...] selbst glauben können, von einem Biedermann zu einem Weltbeweger zu werden.“<sup>24</sup> Der Leser kann so phantasieren, dass auch in ihm selbst ein Superman ruht, der darauf wartet, ans Tageslicht treten zu dürfen.

Superman besitzt also alle bereits erläuterten Merkmale eines (Super-)Helden. Er zeigt seinen Mut, als er Luthor im finalen Kampf besiegt. Außerdem besitzt er viele verschiedene Superkräfte, wie seine Flugkraft oder seine enorme Stärke, die er im Kampf für das Gute einsetzt. Zudem weist Superman auch alle äußerlichen Merkmale auf, wie sein unverkennbares Kostüm, welches ihn in das Comic-Genre einordbar macht: Superman ist ein Superheld.

---

<sup>22</sup> Vgl. Ebd.

<sup>23</sup> Vgl. Wagemanns 2011, S. 6.

<sup>24</sup> Frahm 2005, S. 37.

### 2.2.2 Schwächen

Doch auch wenn Superman im vorherigen Kapitel als nahezu unbesiegbar dargestellt wurde, hat selbst er nicht nur Stärken, sondern auch Schwächen. Denn „jeder von ihnen [den Superhelden; Anm. d. Verf.] hat eine Schwachstelle“<sup>25</sup>. Auch „[the] man of steel“<sup>26</sup>, Superman, hat einen wunden Punkt, nämlich das Material Kryptonit. Aus diesem bestand einst Supermans Heimatplanet Krypton, der in seiner Kindheit zerstört wurde. Supermans Gegner können Kryptonit als Waffe gegen ihn verwenden, um den Superhelden zu schwächen. Diese Verletzlichkeit Supermans wird auf einem „Metapanel“<sup>27</sup> veranschaulicht, nachdem ein Gegner mit einer Kryptonit-Pistole auf ihn geschossen hat. Die Kugel verfehlt nur knapp sein Herz und Superman ist so geschwächt, dass er sich nicht mehr selbst helfen kann. Das Kryptonit in seinem Körper schränkt Superman so stark ein, dass er nur durch Batmans Hilfe unbeschadet der Situation entkommen kann.<sup>28</sup>

Diese Tortur hätte Superman vermeiden können, wenn er nicht noch eine zweite Schwäche besäße, seine Neigung zur Selbstüberschätzung. Deswegen ist Batmans innerer Monolog nach dem Schuss mit der Kryptonit-Pistole nachvollziehbar: „Clark, du bist manchmal solch ein Narr. Du verfügst über so viel Macht, dass du vergisst, wie verwundbar du sein kannst.“<sup>29</sup> Superman geht unvorbereitet in Situationen wie die bereits beschriebene, da er es nicht gewohnt ist, verletzt zu werden. Erleidet er doch einmal eine Verletzung, verheilt diese innerhalb weniger Minuten von selbst.<sup>30</sup> So kann angenommen werden, dass diese für Superman unangenehme Situation hätte verhindert werden können, wenn er sich seine Schwäche bewusst gemacht und nicht leichtsinnig gehandelt hätte.

Superman hat also auch Schwächen, da er anfällig auf Kryptonit reagiert und zur Selbstüberschätzung neigt. Diese Schwachstellen sind insofern wichtig, als sie dem Leser die Identifikation mit Superman ermöglichen.

---

<sup>25</sup> Wagemanns 2011, S. 71.

<sup>26</sup> Steranko 1970, S. 39.

<sup>27</sup> Bei einem „Metapanel“ wird eine komplette Seite als Panel genutzt, um die Relevanz dieser Szene hervorzuheben. (Vgl. Wrobel 2015, S.13.).

<sup>28</sup> Vgl. Loeb 2014.

<sup>29</sup> Ebd.

<sup>30</sup> Vgl. Ebd.

So muss der Leser sich nicht schlecht fühlen angesichts der eigenen Schwächen, wenn selbst „[the] man of steel“<sup>31</sup> solche besitzt.

### 2.2.3 Realisierung der Handlung

Superman kämpft weitestgehend mit seinen Superkräften. Man sieht ihn beispielsweise auf einem weiteren „Metapanel“<sup>32</sup> in verschiedenen Kampfpositionen von „Szene zu Szene“<sup>33</sup> agieren. Er setzt hier mit seiner außergewöhnlichen Kraft Power Girl außer Gefecht, besiegt Iron Man mit seinem Hitzeblick und friert Green Lantern mit Eis ein, das aus seinem Mund dringt. Auch das Feuer von Star Fire hält Superman nicht auf, stattdessen bleibt er standhaft und kämpft dagegen an. Zudem findet Supermans Kampf gegen diese Antagonisten<sup>34</sup> statt, während er fliegt.<sup>35</sup>

Superman hat eine Vielzahl von Kräften, ohne die es ihm kaum möglich wäre, sieben starken Antagonisten standzuhalten. Denn nur mit seiner Muskelkraft wäre ein Sieg nahezu unmöglich. Hierfür beweist Superman auch Einfallsreichtum, indem er in einem darauffolgenden „Resolution Panel“<sup>36</sup> durch schnelles Im-Kreis-Fliegen einen Tornado erzeugt. Während Batman in der Mitte gesichert ist, werden ihre Gegenspieler im Tornado gefangen.<sup>37</sup> So können Superman und Batman dank seines Einfallsreichtums siegen und entkommen.

Zusätzlich besitzt Superman noch eine ganz andere Stärke. So wird auf einem weiteren Metapanel seine listige Seite dargestellt. Auf diesem Bild trägt er den Anzug des Helden Flash. Superman nimmt hier seine Identität an, um den Präsidenten zu täuschen, da Flash auf der Seite des Präsidenten Luthor steht.<sup>38</sup> So denkt der Präsident zuerst, dass er einen Verbündeten vor sich habe, und ist nicht in der Lage, schnell genug zu verstehen, dass es sich eigentlich um Superman handelt. Durch diese listige

---

<sup>31</sup> Steranko 1970, S. 39.

<sup>32</sup> Wrobel 2015, S.13.

<sup>33</sup> McCloud 2001, S. 79. Hier werden Zeitdifferenzen übersprungen.

<sup>34</sup> Diese Figuren würden zu den Superhelden gezählt werden, stehen allerdings unwissend auf der falschen Seite, da sie ihre Treue gegenüber dem Präsidenten halten.

<sup>35</sup> Vgl. Loeb 2014.

<sup>36</sup> Ein „Resolution-Panel [...] führt zum Ausgang bzw. Ende der Handlung hin“. (Wrobel 2015, S. 13.).

<sup>37</sup> Vgl. Loeb 2014.

<sup>38</sup> Flash gehört eigentlich zu den Superhelden. In diesem Comic gehört er jedoch zu den Antagonisten, da er sich aus Unwissenheit auf die falsche Seite stellt.



Aktion gewinnt Superman die Kontrolle über das Geschehen und ist somit im Vorteil.<sup>39</sup>

Abschließend kann durchaus behauptet werden, dass Superman tatsächlich ein exorbitanter und damit mächtiger und außerordentlicher Held ist, der seinem Namen und seinem Status als Superheld gerecht wird. Obwohl er Schwächen besitzt, wie seine Anfälligkeit für Kryptonit oder seine Selbstüberschätzung, lässt er nie sein Ziel aus den Augen. Für dieses Ziel, das Böse niemals siegen zu lassen und auf der Seite des Guten zu stehen, kämpft er mit großer Tapferkeit. Zudem kann man ihn anhand seines blau-roten Anzugs schon allein durch das äußere Erscheinungsbild ins Superhelden-Genre einordnen. Darüber hinaus ist es Superman durch seine Superkräfte möglich, seinen Einfallsreichtum und seine Kreativität die eigenen Schwächen auszugleichen. Alles in allem ist Superman das *Traum-Selbst* eines jeden Kindes<sup>40</sup>, denn er ist stark, selbstbewusst und stattlich.<sup>41</sup> Superman besitzt also alles, was es braucht, um viele Menschen begeistern zu können.

## 2.3 Batman als menschlicher Held

### 2.3.1 Handlungsgrundlage

„And I swear [...] spending the rest of my life warring on all criminals“<sup>42</sup>. Diesen Schwur leistet Bruce Wayne, nachdem er im jungen Alter zusehen muss, wie seine Eltern getötet werden. Da für den Tod seiner Eltern niemand zur Verantwortung gezogen wird, entwickelt sich der kleine Junge mit den Jahren zu einem „modernen Mythos, [einer] Schreckgestalt, [dem] Rächer der Nacht“<sup>43</sup> von Gotham City. Aus ihm wird Batman,<sup>44</sup> eine

---

<sup>39</sup> Vgl. Loeb 2014.

<sup>40</sup> Vgl. Steranko 1970, S. 40.

<sup>41</sup> Vgl. ebd., S. 39.

<sup>42</sup> Batman 30's/70's, S. 20, zitiert nach Hausmanning 1989, S.63.

<sup>43</sup> Loeb 2014.

<sup>44</sup> Vgl. ebd.

Figur voller Rachedurst im Herzen, auf der Suche nach dem Mörder seiner Eltern, mit dem Ziel, an diesem Vergeltung zu üben.<sup>45</sup> So wird Batman, eine Figur, gestaltet von Bob Kane und Bill Finger,<sup>46</sup> ähnlich wie Superman schon bald zu einer Symbolfigur des Comics.<sup>47</sup>

Auch er beweist sich als echter Held und zeigt seine „Unerschrockenheit und [seinen] Mut“<sup>48</sup>. Auf einem Panel wird Batman zusammen mit Superman unter der Erde verschüttet abgebildet. Da Superman von einer Kryptonit-Kugel in seinem Körper geschwächt ist, muss Batman die Initiative ergreifen. Er benutzt eine Bombe, um ein Loch bis zur Kanalisation zu sprengen, durch die sie anschließend fliehen können.<sup>49</sup> Batman zeigt hier seinen außerordentlichen Mut, da er, aufgrund seiner menschlichen Verletzbarkeit, immer das Risiko eingeht, sein Leben für seine Heldentaten geben zu müssen. So rettet er Superman durch eine Bombe, welche so nahe an seinem Körper platziert ist, dass er wegen dieses Wagnisses sterben könnte. Batman geht aber das Risiko unerschrocken ein, um das Leben seines Freundes zu retten.

Da auch Batman mit seinen Kräften für das Gute kämpft, erweist er sich als Superheld. So befreit Batman beispielsweise Freunde aus der Gewalt Lex Luthors, während Superman den Bösewicht ablenkt. Batman entscheidet sich hier bewusst für seine Pflicht als Freund und Superheld, um seinen Freunden das Leben zu retten.<sup>50</sup>

Aber auch durch sein äußerliches Erscheinungsbild lässt sich Batman dem Superhelden-Genre zuordnen: Er trägt ein graues Kostüm mit einem großen, schwarzen Fledermaus-Logo auf der Brust und dazu ein langes, schwarzes Cape. Bob Kane gestaltete diesen Anzug absichtlich so dunkel und furchterregend, um damit zu erreichen, dass Batmans Gegner alleine durch sein Äußeres Angst verspüren.<sup>51</sup> Im Gegensatz zu Superman trägt Batman zusätzlich eine Maske mit Fledermausohren, um sein Gesicht in der Öffentlichkeit zu verdecken. Dies dient der vollständigen Tarnung, da

---

<sup>45</sup> Vgl. Wagemanns 2011, S. 43.

<sup>46</sup> Vgl. Steranko 1970, S. 44.

<sup>47</sup> Vgl. Ebd., S. 49.

<sup>48</sup> Duden. Das große Wörterbuch der deutschen Sprache (2017): Held <http://www.duden.de/rechtschreibung/Held> (Stand: 20.04.2017).

<sup>49</sup> Vgl. Loeb 2014.

<sup>50</sup> Ebd.

<sup>51</sup> Vgl. Steranko 1970, S. 44.

auch er eine Doppelidentität in der Alltagswelt als Bruce Wayne besitzt. In seinem normalen Leben ist er als Millionär und Chef von Wayne Enterprises in ganz Gotham City bekannt.<sup>52</sup>

Batman besitzt wie Superman alle Eigenschaften, die notwendig sind, um als Superheld bezeichnet werden zu können. Er handelt mutig und beweist seine Tapferkeit im Kampf gegen das Böse. Zudem besitzt auch er eine Doppelidentität, mit der er sein Alter Ego Bruce Wayne vor der Außenwelt tarnt.

### 2.3.2 Schwächen

Die auf den ersten Blick erkennbare und auch größte Schwäche Batmans liegt in seiner eingeschränkten Handlungsfähigkeit. Denn im Gegensatz zu seinem Freund Superman, kann Batman auf keine ihm angeborenen übernatürlichen Superkräfte zurückgreifen. Er muss sich auf anderen Wegen zurechtfinden und größeren Einfallsreichtum beweisen, um trotzdem wie andere Superhelden agieren zu können. So gleicht er seine fehlenden Superkräfte vor allem durch seine große Intelligenz aus.<sup>53</sup> Batman trainiert bis zu seiner körperlichen Vollkommenheit.<sup>54</sup> Übernatürliche Fähigkeiten wie etwa Supermans enorme Kraft oder sein Laserblick bleiben Batman allerdings vorenthalten.

Batman muss immer darauf bedacht sein, zwar mit Willenskraft zu handeln, aber niemals leichtsinnig zu werden. Denn er ist ein Mensch und somit ist auch er mit der Sterblichkeit konfrontiert. So kann nachempfunden werden, mit welchem großen Risiko Batmans Taten einhergehen, wenn er zum Beispiel Superman rettet, indem er durch eine Bombe ein Loch in die Erde sprengt, damit die beiden aus einem verschütteten Erdloch flüchten können.<sup>55</sup> Seine Verletzbarkeit ist eine Schwäche, welche Batman zwar nicht davon abhält, Gutes zu tun, jedoch trotz allem eine Einschränkung für ihn bedeutet.

---

<sup>52</sup> Vgl. DC Entertainment (2017): Batman. The Dark Knight. <http://www.dccomics.com/characters/batman> (Stand: 31.10.2017).

<sup>53</sup> Vgl. Wagemanns 2011, S. 45.

<sup>54</sup> Vgl. ebd., S. 40.

<sup>55</sup> Vgl. Loeb 2014.

Eine weitere Schwäche Batmans ist seine Emotionalität. Zwar zweifelt auch Superman wiederholt daran,

„ob es der Held in ihm ist, der ihn antreibt [...] oder die dunkle Seite, die ihn die Gefahr suchen lässt – im verzweifelten Versuch, den Tod seiner Eltern zu rächen“<sup>56</sup>,

doch Batmans Welt ist allgemein komplizierter als die Supermans: Gut und Böse haben in ihr denselben Ursprung. Deshalb kann, was richtig und falsch ist, nicht immer klar getrennt werden.<sup>57</sup> Batman hat zwar eine andere Ausgangsposition als Superman, handelt aber dennoch für das Gute, da er Supermans Leben rettet, auch auf das Risiko hin, dabei selbst sein Leben geben zu müssen. Diese Tat zählt laut Lethbridge als heroisch, selbst wenn Batman psychisch instabil ist.<sup>58</sup>

Wie die Analyse zeigt, hat auch Batman seine Schwachstellen. Dennoch weiß er, wie er seine fehlenden Kräfte, seine Sterblichkeit und seine Emotionalität kompensieren kann, um trotz allem mit seinen Stärken den Menschen zu helfen.

### 2.3.3 Realisierung der Handlung

Selbstredend könnte man Batman nicht als Superheld bezeichnen, wenn er nicht auch Stärken besäße. Diese liegen in seinem „sehr wachen Verstand, [seiner] Genialität, [seinem] Spürsinn, [seiner] Entschlossenheit und [seinem] Mut“<sup>59</sup>, gepaart mit einem ungeheuren Reichtum an Geld. Batman will für das Gute kämpfen und das Böse besiegen. Da er keine angeborenen Superkräfte besitzt, eignet er sich Erfindungsreichtum an, welcher auch von Superman bewundert wird.<sup>60</sup> Dank dieser Kreativität und seines Vermögens ist es ihm möglich, die neuesten Technologien zu besitzen, wie beispielsweise sein „Batplane“<sup>61</sup>. Mit diesem kann er leicht mit Supermans Fluggeschwindigkeit mithalten.<sup>62</sup> Doch Batman besitzt

---

<sup>56</sup> Ebd.

<sup>57</sup> Vollum 2003, S. 100.

<sup>58</sup> Lethbridge, Stefanie: ‚It wasn’t so long ago. We had heroes.‘: Superheroes and Catastrophe in the Early 21st Century. Freiburg 2017 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 5.1), S. 31-39, hier: S. 37.

<sup>59</sup> Wagemanns 2011, S. 45.

<sup>60</sup> Vgl. Loeb 2014.

<sup>61</sup> Steranko 1970, S. 49.

<sup>62</sup> Vgl. Loeb 2014.

auch noch weitaus komplexere Technologien und schafft es damit, wie Superman, das Unmögliche möglich zu machen. So ist auf einem Panel abgebildet, wie es ihm mit Hilfe seiner Technologie gelingt, sich zu teleportieren.<sup>63</sup> Diese Möglichkeiten hat Batman seinem Erfindungsreichtum und natürlich auch seinem großen Vermögen zu verdanken, ohne die er nicht als Superheld agieren könnte.

Auch Batmans ungeheure Kampfkunst muss berücksichtigt werden, denn er ist ein ebenso geschickter Kämpfer wie Superman. So kann man auch Batman auf einem „Meta-Panel“ sehen, in welchem er kunstfertig mit seinen Waffen umgeht und so seine Gegner mit einer gewissen Leichtigkeit außer Gefecht setzt. Dazu verwendet Batman gegen Black Lightning ein Kabel, welches den Gegner durch Stromschläge ermatten lässt. Major Force kann er während eines eleganten Saltos durch ein Mittel bekämpfen, das er ihm ins Gesicht sprüht, und gegen Katana zeigt er seine Kampfkünste, indem er sie durch einen einfachen Tritt ins Gesicht außer Gefecht setzt.<sup>64</sup>

Batman beweist folglich, dass auch er ein wahrer Superheld ist. Zum einen entspricht er den Heldenkriterien, da er Tapferkeit besitzt, den Kampf für das Gute entschlossen führt und trotz seiner Vergangenheit niemals aufgibt, nach seinen Möglichkeiten für Hoffnung zu kämpfen. Er trägt eine Maskierung, unter der er seine zweite Identität verdeckt, und ist somit auch in dieser Hinsicht klar in das Superhelden-Genre einzuordnen. Zwar hat auch er seine Schwächen, da er als Mensch geboren und dadurch sterblich ist. Zudem wird er durchgehend von seinen Emotionen geleitet, doch weiß er mit diesen Schwächen umzugehen und konzentriert sich auf seine Stärken. Mit seinem großen Vermögen kann er seine Erfindungen finanzieren, um mit den neuesten Technologien und seiner Kampfkunst seine Gegner zu besiegen. Batman ist zwar ein menschlicher Held, trotz allem ist er aber mit seinen Stärken und Schwächen zu einem der bekanntesten Comic-Helden aller Zeiten geworden.<sup>65</sup>

---

<sup>63</sup> Ebd.

<sup>64</sup> Ebd.

<sup>65</sup> Steranko 1970, S. 49.

### 3 Unterschiede der Helden mit dem Ergebnis der Unbesiegbarkeit

Die zwei Helden mit doch sehr verschiedenen Eigenschaften agieren in *Batman/Superman – Freunde und Feinde* trotz allem gemeinsam. Ihre Unterschiede lassen sich anhand verschiedener Aspekte deutlich aufzeigen: der offensichtlichste ist, dass ein Mensch aus Fleisch und Blut nicht genauso viel zu leisten vermag wie der Mann aus Stahl.<sup>66</sup> Superman liegt also in Bezug auf die rein physischen Fähigkeiten klar im Vorteil, da er kaum zu vernichten ist. Batman jedoch muss bei jeder seiner heldischen Taten befürchten, zu sterben. Dennoch hat sich Batman bis zur physischen Perfektion trainiert<sup>67</sup> und besitzt somit auch eine außergewöhnliche körperliche Kampfkraft. Dazu kommt, dass man an seinem ausdauernden Training erkennen kann, mit welcher enormen Willenskraft er bereit ist, für das Gute zu kämpfen.

Aber auch äußerlich sind Unterschiede erkennbar: Während Superman die lebensbejahenden und freundlichen Farben blau beziehungsweise rot trägt, ist Batman in dunkle Farben wie schwarz und grau gekleidet. Auf diese Weise symbolisieren „[d]ie beiden Superhelden [...] Licht und Schatten, Tag und Nacht – zwei Gegensätze“<sup>68</sup>. Indem Superman blau, die Farbe des Himmels trägt, kann er sich allein durch die Farbgebung seines Kostüms als offen und freundlich gegenüber den Menschen präsentieren. Superman steht für das Licht und den Tag. Batman hingegen symbolisiert das Dunkle, den Schatten und die Nacht, womit nicht nur seine verletzte Seele zum Ausdruck gebracht wird.

In ihren Persönlichkeiten unterscheiden sich die beiden Helden durch Supermans naiven Heroismus und Batmans kompromissloses Streben nach Gerechtigkeit.<sup>69</sup> Während Superman durchgängig nach dem Gesetz handelt und durch selbstlose Nächstenliebe für das Wohl jedes einzelnen Menschen agiert,<sup>70</sup> wird Batman „vom beherrschenden Wunsch nach

---

<sup>66</sup> Ebd., S. 43.

<sup>67</sup> Vgl. Wagemanns 2011, S. 40.

<sup>68</sup> Ebd., S. 45.

<sup>69</sup> Vgl. Lethbridge 2017, S. 37.

<sup>70</sup> Vgl. Steranko 1970, S. 44.

Vergeltung angetrieben“<sup>71</sup>. Gemeinsam halten sie sich aber an das wichtigste Gesetz, den Ehrenkodex der Superhelden: Kein Mensch darf getötet werden.<sup>72</sup>

Diese Unterschiede stehen jedoch nicht im Widerspruch, vielmehr könnte man behaupten, dass sich Batman und Superman durch ihre unterschiedlichen Stärken und Schwächen gegenseitig ergänzen. So kann man im Comic *Batman/Superman – Freunde und Feinde* deutlich erkennen, welche Vorteile diese verschiedenen Charaktereigenschaften im Zusammenwirken der beiden Superhelden gegen Feinde hervorbringen. So besiegen Superman und Batman gemeinsam Lex Luthor, den primären Antagonisten des Comics, in einem Kampf, den sie alleine nicht hätten erfolgreich durchführen können. Dieser Kampf ist auf dem „Meta-Panel“ dargestellt, welches bereits näher beschrieben wurde. Hier werden die Anhänger Lex Luthors im Kampf gegen die beiden Helden gezeigt. Nur gemeinsam sind Superman und Batman stark genug, um all diesen Gegnern standzuhalten.<sup>73</sup> Am Ende gelingt es den beiden Helden, trotz aller Schwierigkeiten, den Bösewicht zu Fall zu bringen. Auf vier „Resolution Panels“, welche „von Gegenstand zu Gegenstand“<sup>74</sup> abgebildet werden, ist zu sehen, wie Lex Luthor nur noch mit einer Hand an der Außenwand eines Hochhauses hängt. Trotz dieser ausweglosen Situation, lehnt er die zur Hilfe dargebotene Hand Batmans ab. Er zieht es vor, zu sterben, statt sich von Batman helfen zu lassen und ins Gefängnis zu gehen.<sup>75</sup> Dies ist das Ende Lex Luthors und auch das Ende des Comics, welches zeigt, dass selbst der mächtigste Gegner der Freundschaft der beiden Helden nichts anhaben kann und sie gemeinsam sogar den Erzfeind Supermans besiegen können.

Um das Kräftegleichgewicht zwischen den Figuren trotz Supermans enormen Vorteil der Superkräfte zu sichern, ist Batman ungeachtet ihrer

---

<sup>71</sup> Wagemanns 2011, S. 46.

<sup>72</sup> Vgl. ebd., S. 41.

<sup>73</sup> Vgl. Loeb 2014.

<sup>74</sup> McCloud 2001, S. 79.

<sup>75</sup> Vgl. Loeb 2014.

Freundschaft im Besitz eines Kryptonittrings, mit welchem er sich im äußersten Notfall gegen Superman verteidigen könnte.<sup>76</sup> Dies zeugt von dem außergewöhnlichen Vertrauen Supermans gegenüber Batman.

#### 4 Fazit

„Superman had given DC its strength, but Batman gave it tone.“<sup>77</sup> Superman war und ist ein beeindruckender Charakter, denn er besitzt Kräfte, von denen Menschen nur träumen können. Er ist ein Held, welcher für das wahrhaft Gute steht, und ist somit seit jeher „als stilbildende Figur des gesamten Genre“<sup>78</sup> zu werten. Doch Batman hat im Gegensatz dazu etwas Aufregendes, Neues und Faszinierendes.<sup>79</sup> Er gab dem Comic erstmals etwas Düsteres und trat als erster Held als „Rächer der Nacht“<sup>80</sup> auf.

Man kann also nicht eindeutig sagen, wer der bessere Held ist, sondern nur in Teilgebieten einen Sieger feststellen. So ist Superman in seiner Kraft Batman überlegen, doch hat dieser dafür einen größeren Einfallsreichtum und einen wacheren Verstand. Alles in allem haben sowohl Batman als auch Superman ihre jeweiligen Stärken und Schwächen. Doch was klar gesagt werden kann ist: Zusammen sind und bleiben sie das beste Superheldenduo mit einem gemeinsamen Ziel, welches sich im folgenden Zitat prägnant formulieren lässt: „In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished for his misdeeds.“<sup>81</sup>

---

<sup>76</sup> Vgl. ebd.

<sup>77</sup> Steranko 1970, S. 44.

<sup>78</sup> Wagemanns 2011, S. 3.

<sup>79</sup> Vgl. Steranko 1970, S. 44.

<sup>80</sup> Loeb 2014.

<sup>81</sup> Vollum 2003, S. 105.



## 5 Literaturverzeichnis

### 5.1 Primärliteratur

Loeb, Jeph; McGuinness, Ed: Batman / Superman: Freunde und Feinde. Heft 1. Stuttgart 2014.

### 5.2 Sekundärliteratur

Bischof, Ulrike; Heidtmann, Horst: Superman: Updated Version. Von Krypton nach Smallville. Geesthacht 2004 (= Bulletin Jugend & Literatur 2), S. 28-29.

Hausmanninger, Thomas: Superman. Eine Comic-Serie und ihr Ethos. Frankfurt (Main) 1989.

Frahm, Ole: Wer ist Superman? Mythos und Materialität einer populären Figur. In: Diekmann, Stefanie; Schneider, Matthias (Hrsg.): Szenarien des Comic. Helden und Historien im Medium der Schriftbildlichkeit. Berlin 2005, S.34-49.

Lethbridge, Stefanie: 'It wasn't so long ago. We had heroes.': Superheroes and Catastrophe in the Early 21st Century. Freiburg 2017 (= Helden. Heroes. Héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen 5.1), S. 31-39.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Hamburg 2001.

Steranko, James: History of comics. Volume One. Pennsylvania 1970.

Vollum, Scott; Adkinson, Cary: The portrayal of Crime and Justice in the Comic Book Superhero Mythos. Albany 2003 (= Journal of Criminal Justice and Popular Culture 10), S.96-108.

Wagemanns, Christina: „Superhelden“ in Literatur und Film. In: Mythos Magazin. Düsseldorf 2011.

Wrobel, Dieter (Hrsg.): Graphic Novels. Bielefeld 2015 (= Praxis Deutsch 252), S. 4-13.

### 5.3 Internetquellen

DC Entertainment (2017): Superman, Man of Steel. <http://www.dccomics.com/characters/superman> (Stand: 31.10.2017).

DC Entertainment (2017): Batman, The Dark Knight. <http://www.dccomics.com/characters/batman> (Stand: 31.10.2017).

Duden. Das große Wörterbuch der deutschen Sprache (2017): Held. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Held> (Stand: 20.04.2017).

Kuck, Jürgen Bernhard (2003): Kunst und Comic. Der Logos und seine Inkorporation. <http://jbkuck.de/publikationen/kunstpaedagogik/kunst-und-comic/> (Stand: 20.04.2017).



**Ezio Auditore aus *Assassin's Creed*:  
Rechtfertigung von Gewalt durch  
den Helden in einem Videospiel**

**Philipp Korn**

## **1 Zusammenhänge von Videospiele und Heldenkonzeptionen**

### **2 Das Videospiel *Assassin's Creed***

2.1 Grundzüge des Spiels und Biographie Ezios

2.2 Analyse von Spielsituationen

2.3 Einfluss durch Mentoren

2.4 Brutalität des Helden

### **3 Der ausgebrannte Held ohne Motivation**

#### **4 Literaturverzeichnis**

4.1 Primärliteratur

4.2 Sekundärliteratur

4.3 Internetquellen

## 1 Zusammenhänge von Videospiele und Heldenkonzeptionen

Es ist allgemein bekannt, dass der Videospielemarkt in den letzten Jahren boomt. So sind allein auf der Computerspiele-Plattform *Steam* des Spieleentwicklers Valve täglich bis zu 15 Millionen Nutzer gleichzeitig aktiv. Dabei ist das *Steam*-Netzwerk nicht das einzige seiner Art. Neben anderen PC-Plattformen wie *Origin* oder *Uplay* sind auch auf anderen Geräten wie zum Beispiel der Xbox One oder der Playstation 4 eine hohe Anzahl an Nutzern präsent.<sup>1</sup>

Dieser Erfolg kommt vor allem daher, dass Spieler sich in Computerspielen oft in die Hauptfigur hineinversetzen und ihre Geschichte miterleben beziehungsweise nacherzählen möchten. Die Figur kann in der Spielwelt auf unterschiedliche Weise auserzählt werden, übernimmt jedoch oftmals die Funktion eines heldenhaften Protagonisten. So sind Spiele heute geprägt von Helden in ihren verschiedenen Ausformungen und ihren jeweiligen Aktionsräumen: Seien es Helden im Fußballstadion von *Fifa*<sup>2</sup>, in der mittelalterlichen Welt von *The Witcher*<sup>3</sup> oder an modernen Kriegsschauplätzen von *Battlefield*<sup>4</sup>. Der Held stellt in Spielen oftmals den Faszinations-Kern dar, denn betrachtet man Videospiele genauer, so lässt sich die Hypothese aufstellen, dass man ohne Helden im Videospielegenre immer noch bei simplen, wenig tiefgründigen Spielen wie *Pong*<sup>5</sup> wäre. Der Held ist das Bindeglied zwischen der virtuellen, fiktiven Welt und dem realen Spieler. Häufig wird in Verbindung mit der zu steuernden Figur tatsächlich auch das Wort *Held* verwendet.<sup>6</sup> Diese Figuren sind es,

---

<sup>1</sup> Vgl. Venturebeat: Xbox Live now has 48M active players. <https://venture-beat.com/2016/01/28/xbox-live-now-has-48m-active-players/> (Stand: 23.9.2017).

<sup>2</sup> Vgl. Wikipedia: Die freie Enzyklopädie: FIFA (Spieleserie). [https://de.wikipedia.org/wi-ki/FIFA\\_\(Spieleserie\)](https://de.wikipedia.org/wi-ki/FIFA_(Spieleserie)) (Stand: 23.9.2017).

<sup>3</sup> Vgl. Wikipedia: Die freie Enzyklopädie: The Witcher. [https://de.wikipedia.org/wiki/The\\_Witcher](https://de.wikipedia.org/wiki/The_Witcher) (Stand: 23.9.2017).

<sup>4</sup> Vgl. Wikipedia: Die freie Enzyklopädie: Battlefield (Spieleserie). [https://de.wikipedia.org/wi-ki/Battlefield\\_\(Spieleserie\)](https://de.wikipedia.org/wi-ki/Battlefield_(Spieleserie)) (Stand: 23.9.2017).

<sup>5</sup> Eines der ersten Videospiele, welches dem Prinzip von Tischtennis nachempfunden ist (vgl. Pong Game. <http://www.ponggame.org> (Stand: 23.9.2017).).

<sup>6</sup> Vgl. Holzer, Aline Madeleine: Digitale Heldengeschichten. Medienübergreifende narratologische Studie zur Rezeption der mittelalterlichen deutschsprachigen Epik in Computerspielen. Frankfurt am Main 2017 (= Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit 12).

mit welchen sich Spieler oft direkt identifizieren. Unter diese Identifikation fallen häufig die Entscheidungen der Figur, somit auch die Gewalt, welche die Helden anwenden. Es ist nicht leicht zu bestimmen, inwiefern diese Gewalt etwas Heldenhaftes hat, also einem höheren Zweck dient, oder nur durch Willkür des Helden zu erklären ist.

Die Frage zu beantworten, wie solche durch den Helden ausgeübte Gewalt zu verstehen ist und ob diese einen Helden ausmacht, ist Ziel dieser Arbeit. Anhand von drei Teilen der Videospieldreihe *Assassin's Creed* wird zunächst untersucht, ob der Protagonist eine heldentypische Entwicklung durchmacht. Dazu wird vor allem Joseph Campbells essenzielle Arbeit *Der Heros in tausend Gestalten*<sup>7</sup> herangezogen. Da das gezielte Töten anderer Personen einen Großteil des Spiels ausmacht, soll auch die Frage behandelt werden, welche Rolle die physische Gewalt in der Spielhandlung einnimmt. Dabei fließt Carl Gustav Jungs Archetypentheorie mit ein, die der Psychologe in seiner Analyse *Archetyp und Unterbewußtes*<sup>8</sup> aufstellte. Allerdings erfolgt hier eine Orientierung an den Ausführungen des Drehbuchautors Christopher Vogler, der Jungs Ergebnisse für die filmischen Heldengeschichten in der Monographie *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*<sup>9</sup> fruchtbar gemacht hat. Dieser methodische Ansatz ist deshalb möglich, da auch Computerspiele in der Plot-Auserzählung oftmals den Filmvorbildern folgen.

## 2 Das Videospiel *Assassin's Creed*

*Assassin's Creed*<sup>10</sup> ist eine Videospieldserie des Entwicklers und Publishers Ubisoft Entertainment S. A. Im Jahr 2007 wurde der erste Teil der Serie veröffentlicht, worauf bis heute in der Hauptreihe neun weitere Spiele

---

<sup>7</sup> Vgl. Campbell, Joseph: *Der Heros in tausend Gestalten*. Berlin 2011.

<sup>8</sup> Vgl. Jung, Carl Gustav: *Archetyp und Unbewußtes*. Olten 1984 (= Grundwerk 2).

<sup>9</sup> Vgl. Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers, Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos*. Frankfurt am Main 2007.

<sup>10</sup> Im Folgenden mit AC abgekürzt und um den entsprechenden Spieltitel ergänzt.

folgten.<sup>11</sup> Das Grundprinzip der Spiele besteht aus zwei Handlungen, wobei die Rahmenhandlung im Hier und Jetzt angesiedelt ist, während die Haupthandlung in verschiedenen historischen Settings ihren Platz findet. Die Rahmenhandlung erzählt in den ersten fünf Teilen von Desmond Miles. Er durchlebt mithilfe des sogenannten Animus, einer Maschine, welche auf die DNA zugreift, die Erinnerungen seiner Vorfahren. Ab dem sechsten Teil ist diese Figur, aus deren DNA die Geschichten nacherlebt werden, nicht mehr definiert.

## 2.1 Grundzüge des Spiels und Biographie Ezios

Die Kernhandlung befasst sich in jedem Spiel mit einem Anhänger der Assassinenbruderschaft, welche sich gegen den Templerorden behaupten muss. Dieser Konflikt zieht sich durch mehrere Jahrhunderte hindurch. So spielt etwa die erste Episode zur Zeit der Kreuzzüge im syrischen Masyaf. Hierbei existiert eine Verbindung der fiktiven Spielwelt zum historischen Geschehen im 11.-13. Jahrhundert, als die extrem-schitische Sekte der Assassinen von Masyaf ihre politischen Ziele mit Selbstmordattentaten durchsetzen wollte.<sup>12</sup> Spätere Episoden haben ihre Schauplätze im Florenz der Frührenaissance, im Nordamerikanischen Bürgerkrieg, in der Karibik der Kolonialzeit, im Paris der Revolution von 1789 und im viktorianischen London. Ein für Ende 2017 angekündigter Teil ist im alten Ägypten angesiedelt.<sup>13</sup>

Die Gegnerschaft zu den Templern besteht in der andauernden Jagd nach sogenannten *Edensplittern*, Gegenständen, welche dem Besitzer auf verschiedene Weise Macht über Menschen verleihen. Während die Templer mit den Edensplittern völlige Kontrolle über die Menschheit erlangen wollen, streben die Assassinen nach Freiheit. Entsprechend dieser Einteilung in Gut und Böse agiert der Spieler (ausgenommen im Teil AC: *Rogue*) in der Rolle eines Assassinen. Um den Kampf gegen die Templer

---

<sup>11</sup> Vgl. Assassin's Creed Wiki: Assassin's Creed. [http://de.assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin's- \\_Creed\\_\(Reihe\)](http://de.assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin's-_%20Creed_(Reihe)) (Stand: 23.09.2017).

<sup>12</sup> Vgl. Halm, Heinz: Die Schia. Darmstadt 1988, S. 224-234.

<sup>13</sup> Vgl. YouTube: Assassin's Creed Origins. E3 2017 Official World Premiere Gameplay Trailer.: <https://www.youtube.com/watch?v=cUuKIpCM2o0> (Stand: 28.06.2017).



zu gewinnen, hat der Spieler die übergeordnete Aufgabe, wichtige Tempel und deren Schergen zu töten. Um dies zu erreichen, müssen jedoch vorher Teilaufgaben, sogenannte Nebenquests, erfüllt werden. Darunter fällt das Sammeln von Informationen, das Erobern bestimmter Bereiche, das Verbessern der eigenen Ausrüstung und das Rekrutieren von Kämpfern für die Bruderschaft. Jeder Teil endet damit, dass der Hauptgegner getötet und der jeweilige Edensplitter sichergestellt wird.

Der Spieler sieht den Protagonisten in der dritten Person (das heißt, er sieht den von ihm gespielten Assassinen von außen) und kann die Blickperspektive, auf den Protagonisten zentriert, frei bewegen.<sup>14</sup> Er kann sich außerhalb von Missionen, die sich zum Beispiel über mehrere Städte und deren Umland erstrecken, in der Spielwelt nach Belieben bewegen. Hat der Spieler eine Mission angenommen, so ist das Areal, in dem er sich bewegen kann, eingeschränkt, um ihn auf das Missionsziel zu lenken. Steuern lässt sich der Protagonist durch Tastatur und Maus. Mithilfe der Maus bedient der Spieler die Blickführung und das Angreifen. Über die Tastatur steuert er die Bewegung und die Hilfsmittel.

Ezio Auditore da Firenze<sup>15</sup> ist die Hauptfigur in drei Spielen der AC-Reihe: *AC II*, *AC: Brotherhood* und *AC: Revelations*. Seine Biographie lässt sich auf Basis dieser Spiele folgendermaßen darstellen:

Geboren 1459 in Florenz, verliert Ezio als junger Mann durch Verrat an seiner Familie seinen Vater und seine Brüder. Den Pazzi, einer mit den Medici verfeindeten Familie, waren die Auditore aufgrund ihrer engen Freundschaft zu den Medici ein Dorn im Auge. Deshalb ließen die Pazzi Ezios Vater und Brüder hängen. Später ermordeten sie auch mehrere Angehörige der Familie Medici aus Machtgier. Von Rachegedanken getrieben, lässt sich Ezio von den Kurtisanen von Florenz in den Künsten des Untertauchens und Diebstahls ausbilden. Von seinem Onkel Mario erlernt er die Führung von Hieb- und Stichwaffen. Dieser Unterricht wird

---

<sup>14</sup> Das selbst aufgezeichnete Video aus *AC: Brotherhood* zeigt die Perspektivführung um den Protagonisten herum. Im Folgenden werden die aufgezeichneten Spielminuten des entsprechenden Teils der AC Spiele mit angegeben.

<sup>15</sup> Vgl. Assassin's Creed Wiki: Ezio Auditore da Firenze. [http://de.assassins-creed.wikia.com/wiki/Ezio\\_Auditore\\_da\\_Firenze](http://de.assassins-creed.wikia.com/wiki/Ezio_Auditore_da_Firenze) (Stand: 28.06.2017).

auch als Einführung in das Kampfsystem für den Spieler genutzt, um Möglichkeiten des Parierens, Ausweichens und Kombinierens von Schlägen zu erklären. Ezio erhält den Auftrag, die mächtige Templer-Familie Borgia<sup>16</sup> zu liquidieren. Diese übergeordnete Mission zieht sich über die zwei Spiele *AC II* und *AC: Brotherhood* hinweg und lässt Ezio in den Städten Florenz, Forlì, Venedig und Rom agieren. Hier taucht auch der berühmte Leonardo da Vinci auf. Er unterstützt Ezio bei dessen Vorhaben, indem er ihn mit Verbesserungen für seine Ausrüstung und speziellen Geräten<sup>17</sup> versorgt. In Rom baut Ezio seine eigene Assassinen-Bruderschaft auf. Um seinem Auftrag gerecht zu werden, tötet Ezio in *AC: Brotherhood* zuerst Juan Borgia den Älteren, anschließend Rodrigo Borgia (Papst Alexander VI.) und im Finale des Spiels Cesare Borgia.<sup>18</sup> Mit dem Tod Cesares ist Ezios Auftrag in Italien beendet. Er hat den Edensplitter aus den Händen der Borgia zurückerlangt, um ihn unzugänglich zu machen. Nach der Liquidierung der Borgia war es sein zweites Ziel, den mächtigen Edensplitter wegzusperren.

## 2.2 Analyse von Spielsituationen

Joseph Campbells grundlegendes Werk<sup>19</sup> liefert ein Modell, mit dem die Heldenhaftigkeit Ezios analysiert werden soll. Campbell illustriert in seiner Monographie den „Weg, den die mythische Abenteuerfahrt des Helden normalerweise beschreibt“<sup>20</sup>, also eine Heldenreise mit mehreren Schritten, die laut Campbell einen Helden auszeichnet. Auch heute wird dieses allgemein gültige Prinzip häufig noch von Autoren und Filmemachern verwendet. Insgesamt nennt Campbell 17 Schritte der Heldenreise, welche als „Berufung“, „Weigerung“, „Übernatürliche Hilfe“, „Das Über-

---

<sup>16</sup> Die aus Spanien stammende Familie Borgia gehörte im 15. und 16. Jahrhundert zu den einflussreichsten Geschlechtern Italiens (vgl. Wikipedia, Die freie Enzyklopädie: Borgia. <https://de.wikipedia.org/wiki/Borgia> (Stand: 29.06.2017).).

<sup>17</sup> Leonardo da Vinci entwarf zahlreiche Maschinen und Kriegsgeräte (vgl. Leonardo da Vinci. <http://www.dynamic-cube.de/1/topic/kriegsgeraete.php> (Stand: 29.06.2017)).

<sup>18</sup> Die biografischen Eckdaten der Borgia werden im Spiel historisch korrekt verwendet (vgl. *Assassin's Creed Wiki: Borgia*. <http://de.assassinscreed.wikia.com/wiki/Borgia> (Stand: 02.11.2017)).

<sup>19</sup> Vgl. Campbell 2011.

<sup>20</sup> Ebd., S. 42.

schreiten der Schwelle“, „Der Bauch des Walfisches“, „Der Weg der Prüfungen“, „Die Begegnung mit der Göttin“, „Das Weib als Verführerin“, „Versöhnung mit dem Vater“, „Apotheose“, „Die endgültige Segnung“, „Verweigerung der Rückkehr“, „Die magische Flucht“, „Rettung von außen“, „Rückkehr über die Schwelle“, „Herr der zwei Welten“ und schließlich „Freiheit zum Leben“, bezeichnet werden.<sup>21</sup> Anhand dieser Schritte wird nun Ezios Heldenreise abgeglichen. Dabei werden Ausschnitte aus *AC II* und *AC: Brotherhood* untersucht, welche die Heldenreise Ezios widerspiegeln. Wichtig ist zu beachten, dass nicht in jeder Heldengeschichte alle Schritte in der gleichen Reihenfolge auftreten müssen, wie Campbell sie idealtypisch erläutert. Zudem ist zu bedenken, dass Campbell sich in seinem Werk sehr stark auf antike Heldengeschichten bezieht. Somit entfallen manche Schritte für *AC* beziehungsweise finden sich in der Geschichte Ezios nicht wieder.

Die „Berufung“<sup>22</sup> wird laut Campbell ausgelöst durch „[e]in Versehen, dem Anschein nach [dem] läppischste[n] Zufall“<sup>23</sup>, einem Ereignis im Leben des Helden, welches mit einer nie zuvor gekannten Situation einhergeht und somit neue Möglichkeiten für den Protagonisten eröffnet, wie beispielsweise im Fall von Harry Potter, welcher durch den Halbriesen Hagrid erfährt, dass er ein Zauberer sei.<sup>24</sup> In Ezios Lebenslauf wird die Berufung durch einen drastischeren Einschnitt verkörpert: Eine durch die Templer organisierte Festnahme seines Vaters und seiner Brüder in Verbindung mit der Hinrichtung dieser Angehörigen<sup>25</sup> reißt Ezio in jungen Jahren aus seiner heilen Welt. Dies führt zu Ezios Rachsucht und somit auch zu seinem weiteren Handeln.

Die „Weigerung“<sup>26</sup> ist der nächste Schritt, den Campbell wie folgt beschreibt:

---

<sup>21</sup> Vgl. ebd., S. 7f.

<sup>22</sup> Ebd., S. 63.

<sup>23</sup> Ebd., S. 64.

<sup>24</sup> Vgl. Rowling, Joanne K.: *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Hamburg 2002, S. 54-59.

<sup>25</sup> *AC II*: 00:52:30.

<sup>26</sup> Campbell 2011, S.72.

[D]er Ruf [stößt] auf taube Ohren und die Antwort bleibt [aus]. Denn immer, wie mächtig er auch sei, bieten sich noch Möglichkeiten des Ausweichens und der Flucht.<sup>27</sup>

Dies spielt in *AC II* jedoch keine Rolle, denn anstelle der Weigerung entschließt sich Ezio sofort zum Handeln. Im Anschluss an die Hinrichtung eines Teils seiner Familie wird Ezio sofort von einer Angestellten der Auditore zu seiner ersten Mentorin namens Paola geführt.<sup>28</sup>

Die von Campbell skizzierte Heldenreise setzt sich folgendermaßen fort:

Wer sich der Berufung nicht verschlossen hat, begegnet auf seiner Fahrt zuerst einer schützenden Figur, oft einem kleinen alten Weiblein oder alten Mann, die ihn mit Amuletten gegen die Kräfte der Dämonen, die er zu bestehen haben wird, versieht.<sup>29</sup>

So beschreibt Joseph Campbell die „[ü]bernaturliche Hilfe“<sup>30</sup>, welche auch als Mentoren oder Helferfiguren bezeichnet werden können. In *AC II* werden diese durch die Kurtisanen von Florenz unter der Führung Paolas verkörpert. Da Ezio nach Rache sinnt, aber aus der Sicht Paolas noch nicht dazu bereit ist, bringt sie Ezio mithilfe ihrer Mädchen die Kunst des Diebstahls und Versteckens bei. Außerdem schicken sie ihn zu einer weiteren Helferfigur, die niemand geringeres ist als Leonardo da Vinci.<sup>31</sup> Nach seinem ersten Mord und der später beschriebenen Flucht aus Florenz trifft er seinen Onkel und dritten Mentor Mario.

Nachdem er grundlegende Fähigkeiten unter der Obhut seiner Helferfiguren erlernt hat, wagt er den ersten Schritt in sein Abenteuer und begeht seinen ersten Rachemord an Uberto Alberti. Danach flieht er mit seiner Mutter und Schwester aus der Stadt.<sup>32</sup> Diese Handlung ist exakt das, was

---

<sup>27</sup> Ebd.

<sup>28</sup> *AC II*: 00:56:57.

<sup>29</sup> Campbell 2011, S. 83.

<sup>30</sup> Ebd.

<sup>31</sup> *AC II*: 01:02:50.

<sup>32</sup> *AC II*: 01:17:36.

Campbell als das Überschreiten der „Grenzen seiner gegenwärtigen Lebenssphäre“<sup>33</sup> beschreibt, betitelt als „Überschreiten der Schwelle“<sup>34</sup>. Ezio verlässt zum ersten Mal Florenz und somit die bekannte Welt seiner Jugend. Dies tut er, um seine Mutter und Schwester in Sicherheit zu bringen.

Oft, so führt Campbell in seinem nächsten Kapitel „Der Bauch des Walfisches“<sup>35</sup> weiter aus, „wird der Held ins Unbekannte geschlungen und scheint getötet zu sein“<sup>36</sup>. So verharret er zunächst „[a]nstatt die Mächte der Schwelle zu besiegen oder niederzuschlagen.“<sup>37</sup> Diese Aussage umschreibt das Scheitern des Helden oder das sprichwörtliche Verschlungenwerden des Helden. „Dieses Motiv,“ so Campbell, „bezeugt die Lehre, daß die Überschreitung der Schwelle einer Selbstvernichtung gleichkommt“<sup>38</sup>. Der Held zerbricht an seinen Aufgaben und scheitert vorläufig. Solche Momente findet man in *AC II* nicht. Ezio selbst scheitert nicht. Momente des Scheiterns können nur durch den Spieler hervorgerufen werden, der eine Aufgabe im Spiel nicht meistern kann. Das ist dann aber nicht Scheitern des Helden, sondern im übergeordneten Sinne als Scheitern von Desmond Miles zu verstehen. Auf Desmonds Scheitern folgt eine „Desynchronisation“<sup>39</sup>, das heißt, Desmonds Handeln stimmt nicht mit dem Ezios in seiner DNA überein und Desmond, somit auch der Spieler, wird an einen Punkt zurückgesetzt, an welchem Desmonds und Ezios Handeln noch synchron waren.

Auf das „Überschreiten der Schwelle“ folgt der „Weg der Prüfungen“<sup>40</sup>: „Nachdem der Held einmal die Schwelle überquert hat, bewegt er sich in einem Traumland, [...] wo er eine Reihe von Prüfungen durchstehen muss.“<sup>41</sup> Campbell schreibt hier zwar von einem Traumland, jedoch wie

---

<sup>33</sup> Campbell 2011, S. 91.

<sup>34</sup> Ebd.

<sup>35</sup> Ebd., S. 103.

<sup>36</sup> Ebd.

<sup>37</sup> Ebd.

<sup>38</sup> Ebd., S. 105.

<sup>39</sup> YouTube: Assassin's Creed 2 – DESYNCHRONIZED. <https://www.youtube.com/watch?v=XV6E-X1AhZk> (Stand: 02.11.2017).

<sup>40</sup> Campbell 2011, S. 109.

<sup>41</sup> Ebd.

zuvor erwähnt, bezieht er sich oftmals auf alte Mythen. Das Traumland ist im Fall von AC nicht eine göttliche Welt, sondern für Ezio die unbekannte Welt außerhalb von Florenz. Wie Campbell auch erwähnt, stellt der Weg der Prüfungen häufig einen Großteil der Geschichte dar.<sup>42</sup> So nimmt dieser Abschnitt auch in AC einen wesentlichen Zeitraum der Spielhandlung in Anspruch. Die Prüfungen sind hierbei weitere Morde, die Ezio an den Borgia und Pazzi begehen muss, um seinem Auftrag gerecht zu werden. Auf diesem Weg der Prüfungen reist Ezio unter anderem nach Venedig. Unterwegs muss er weitere Aufgaben bewältigen, wie unter anderem die Rettung Caterina Sforzas, die Auslöschung der Tempeler in Venedig und das Besiegen des Mönches Savonarola.

Als siebten Schritt nennt Campbell die „Begegnung mit der Göttin“<sup>43</sup>. Hier muss es sich nicht zwingend um ein göttliches Wesen handeln, sondern es geht darum, dass der Held eine Begegnung mit dem anderen Geschlecht hat.<sup>44</sup> Denn in Campbells siebtem Kapitel ist zwar die Rede von einer „göttlichen Weltmutter“<sup>45</sup>, als Beispiel werden allerdings unter anderem Brunhild oder Dornröschen genannt.<sup>46</sup> In *AC II* wird diese gegen geschlechtliche Figur durch Caterina Sforza verkörpert. Ezio trifft sie auf seinem Weg nach Venedig und hilft ihr aus einer Notsituation. Als Gegenleistung dafür unterstützt sie ihn auf seiner Reise nach Venedig.<sup>47</sup> Campbell schreibt außerdem, die Göttin sei „der Inbegriff aller Schönheit, die Antwort auf alles Begehren, das beseligende Ziel jeder irdischen und unirdischen Heldenfahrt“<sup>48</sup>. Diese Eigenschaften können auch Caterina zugeschrieben werden, denn auf die Frage Leonardos, ob Ezio wisse, wer diese Frau sei, antwortet dieser, sie sei „seine nächste Eroberung“<sup>49</sup>. Damit äußert er, dass er Caterina begehrt.

---

<sup>42</sup> Vgl. ebd.

<sup>43</sup> Ebd., S. 120.

<sup>44</sup> Vgl. ebd., S. 120f.

<sup>45</sup> Ebd., S. 120.

<sup>46</sup> Vgl. ebd., S. 121.

<sup>47</sup> AC II: 03:06:37.

<sup>48</sup> Vgl. Campbell 2011, S. 121.

<sup>49</sup> AC II: 03:07:22.

Die „Begegnung mit der Göttin“<sup>50</sup> steht unmittelbar in Verbindung mit dem Motiv der *Femme Fatale*, der Frau als gefährlicher Verführerin. Für den Helden erweist sich die Begegnung mit der verführerischen Frau oftmals als Gefahr, da er dazu versucht wird, eher eine angenehme Zeit zu verbringen, als seinen Aufgaben nachzueifern. In *AC II* kommt es nicht zu solch einer Situation. Wie auch bei der „Weigerung“, lässt sich Ezio nicht von seinem übergeordneten Ziel abbringen, sondern macht sich sofort weiter auf den Weg nach Venedig, um die Borgia zu liquidieren. Allerdings nimmt er Caterinas Angebot an, als sie ihm vorschlägt, er könne bei ihr als Gast einkehren, wenn er einmal wieder in Forlì sei.

In der Erzählung von *AC* folgt als nächster Schritt die Apotheose.<sup>51</sup> Campbell stellt sie als „jene[n] göttlichen Zustand [...] [dar], den der menschliche Held erlangt, wenn er die letzten Schrecken des Nichtwissens überwunden hat“<sup>52</sup>. In *AC II* gibt es für diese Vergöttlichung Ezios eine ganz bestimmte Szene: Nach einem Kampf gegen Rodrigo Borgia, welcher anschließend flieht, kommt die gesamte Bruderschaft, darunter auch seine Mentoren, zusammen und offenbart ihm, dass er der Prophet sei, von welchem Rodrigo Borgia dauerhaft gesprochen habe. Ezio wird darauf in die Bruderschaft aufgenommen. Sein übergeordnetes Ziel, die Borgia auszulöschen, bleibt bestehen. Seine Motivation ändert sich jedoch ab diesem Zeitpunkt, was einen entscheidenden Wendepunkt für seinen Handlungsimpetus als solchen darstellt. Er kämpft nun für die Bruderschaft der Assassinen und somit für die Freiheit der Menschen, anstatt nur für sich selbst und seine Familie.

Wenn der Held seine Aufgabe gelöst hat, [...], bleibt ihm nur noch der Rückweg mit der Trophäe, die das Leben verwandeln soll. Daß er nun die Arbeit unternimmt, die Weisheitsrunen, das Goldenen Vlies oder die schlafende Prinzessin in den menschlichen Bereich heimzubringen, wo der Segen in der Erneuerung der Gruppe, des Volkes, des ganzen Planeten oder der zehntausenden Welten sich bewähren

---

<sup>50</sup> Campbell 2011, S. 120.

<sup>51</sup> Apotheose lässt sich aus dem Griechischen als „Vergöttlichung eines Menschen“ übersetzen (vgl. Duden-Online: <http://www.duden.de/rechtsschreibung/Apotheose>, Stand: 24.8.2017).

<sup>52</sup> Campbell 2011, S. 164.

kann, schließt erst den Kreis, wie die Norm des Monomythos es fordert. Oft aber hat er sich der Verantwortung entzogen.<sup>53</sup>

Campbell beschreibt damit, dass der Held nach seiner höchsten Prüfung zögert, wieder in seine gewohnte Welt zurückzukehren und mit dem Elixier die Welt zu verbessern. Diese Verweigerung der Rückkehr kommt in dieser Form im Spiel nicht vor. Nach Ezios Sieg über Rodrigo im Zweikampf und der Unterhaltung mit Minerva hat Ezio zwar noch viele Fragen, jedoch keine Möglichkeiten, diese zu stellen. Sein Onkel Mario warnt ihn, er solle aus der Gruft im Vatikan kommen und mit ihm zurück nach Monteriggioni reisen. Ezio weigert sich nicht einen Moment lang und folgt seinem Onkel mit dem *Edensplitter*, um diesen in Sicherheit zu bringen.

Gleich zu Beginn des nächsten Kapitels schildert Campbell zwei Situationen: Als erste beschreibt er den Fall,

[w]enn der Held in seinem Triumph von der Göttin oder dem Gott gesegnet wird und dann ausdrücklich den Auftrag erhält, mit irgendeinem Elixier, an dem die Gesellschaft genesen soll, zur Welt zurückzukehren.<sup>54</sup>

Dabei nämlich „unterstützen alle Kräfte seines himmlischen Schutzherren ihn bei der Überwindung der letzten Strecke seiner Fahrt“<sup>55</sup>. Die zweite Situation ist folgende:

Wenn aber die Trophäe gegen den Widerstand ihres Wächters gewonnen wurde oder wenn der Held durch den Wunsch, zur Welt zurückzukehren, die Götter oder Dämonen erzürnt hat, dann wird diese letzte Strecke des Zyklus zu einer bewegten, oft komischen Hatz, voll von Überraschungen, magischen Hindernissen und magischem Entkommen.<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Ebd., S. 210.

<sup>54</sup> Ebd., S. 213.

<sup>55</sup> Ebd.

<sup>56</sup> Ebd., S. 210.



Ezios Verlassen des Vatikans folgt, wie vorher schon erwähnt, dem ersten Muster, deshalb handelt es sich hier nicht um die von Campbell als solche bezeichnete magische Flucht.<sup>57</sup> Minerva gibt Ezio zu verstehen, dass sie ihm wohlgesinnt sei. Nach der überbrachten Nachricht erlischt das Bild Minervas und Ezio verlässt die Gruft auf Marios Bitten hin mit dem mächtigen Gegenstand des *Edensplitters* ohne Hindernisse auf dem Weg. Da Ezio als der Prophet gesehen wird und der *Edensplitter*, von den Göttern geschaffen, dem Propheten sozusagen wohlgesonnen ist, hat das Erlangen des *Splitters* für Ezio keine Folgen.

Im darauffolgenden Kapitel wird die „Rettung von außen“<sup>58</sup> umrissen. Sie wird als „äußeres Zutun“ beschrieben, durch das „der Heros [...] von seinem jenseitigen Abenteuer zurückgebracht werden muß“<sup>59</sup>. Ezio befindet sich in der Gruft aber nicht in einer Notsituation und bedarf keiner Hilfe, um aus der Gruft zu entkommen. Das Zurückkehren aus der erklärenden Welt, aus dem Gespräch mit Minerva, bewältigt Ezio allein.

Das anschließende Kapitel mit dem Titel die „Rückkehr über die Schwelle“<sup>60</sup> beginnt mit dem folgenden Wortlaut:

Die beiden Welten, die göttliche und die menschliche, können nur als unterschiedene dargestellt werden, verschieden wie Leben und Tod, Tag und Nacht. Der Held wagt sich aus der vertrauten Landschaft hinaus in die Finsternis, besteht dort sein Abenteuer oder geht einfach verloren, wird festgehalten oder gerät in Gefahr, und seine Rückkehr wird als ein Wiederkommen aus dieser jenseitigen Zone beschrieben.<sup>61</sup>

Diese beschriebene Rückkehr findet sich im Übergang zwischen den beiden Spielen: Nach dem Gespräch mit Minerva endet *AC II* und *AC: Brotherhood* startet mit der Flucht aus dem Vatikan beziehungsweise der Ankunft in Monteriggioni. Die Rückkehr in bekannte Gefilde stellt auch

---

<sup>57</sup> Vgl. ebd.

<sup>58</sup> Ebd., S. 223.

<sup>59</sup> Ebd.

<sup>60</sup> Ebd.

<sup>61</sup> Ebd., S. 232.

die Heimkehr zu seiner Familie und der Bruderschaft dar. Ezio teilt sein Wissen über die Geschehnisse in der Gruft und diskutiert mit den anderen Assassinen darüber, was Minerva hätte meinen können.<sup>62</sup>

Auch im Folgenden befasst sich Campbells Monographie mit den zwei Welten der Heldenreise. In dem Kapitel „Herr der zwei Welten“<sup>63</sup> beschreibt Campbell den Helden, der nach dem Durchlaufen der bisherigen Schritte beide Welten beherrscht. So führt er aus, dass die „Freiheit, die Spaltung der Welt nach hüben und drüben zu durchmessen, [...] die Gabe des Herrn, oder biblisch zu reden, des Meisters“<sup>64</sup> sei. Hiermit ist das Verstehen beider Welten gemeint. Der Held betritt zu Beginn seiner Reise unwissend die unbekannte Welt und verlässt sie am Ende wieder, ausgestattet mit mehr Wissen über sie. So geht es auch Ezio. Am Ende seiner Heldenreise kann er das Wissen um Minerva teilen.<sup>65</sup>

Das letzte Kapitel der Heldenreise umreißt unter der Überschrift „Freiheit zum Leben“<sup>66</sup> die Folgen der Heldenreise. So kann die Welt, in der die Erzählung um den Heros spielt, weiterexistieren und es gibt in dieser Welt eine Zukunft, denn „[d]er Held ist der Günstling der gewordenen Dinge und nicht der werdenden“<sup>67</sup>. Auch in *AC II* sieht man diese Folgen der Heldenreise: Ohne Ezios Handeln in *AC II* wäre die gesamte italienische Bevölkerung unter die Herrschaft und Kontrolle Rodrigo Borgia gefallen. Dadurch, dass er die Templer aufgehalten hat, können auch seine Familie und der Orden der Assassinen weiterexistieren.

Die Heldenreise Ezios, wie zuvor ausgeführt, findet größtenteils in *AC II* statt. Einige Schritte der Reise, vor allem gegen Ende, spielen schon in *AC: Brotherhood*. Eine zweite Heldenreise Ezios füllt darauf folgend *AC: Brotherhood*. Zwar kann man in diesem Teil immer noch Elemente von Campbells Schema entdecken, jedoch durchläuft Ezio kaum eine weitere charakterliche Entwicklung. Abschließend lässt sich festhalten, dass Ezio

---

<sup>62</sup> AC: Brotherhood: 00:22:50.

<sup>63</sup> Campbell 2011, S. 247.

<sup>64</sup> Ebd.

<sup>65</sup> AC: Brotherhood: 00:22:50.

<sup>66</sup> Campbell 2011, S. 256.

<sup>67</sup> Ebd., S. 262.

Auditore in *AC II* und *AC: Brotherhood* durchaus das Heldenreise-Schema Campbells durchläuft und schon allein aufgrund dieses Befundes auch als Held bezeichnet werden kann. Anhand der aufgezeigten Abweichungen und Besonderheiten im Auserzählen des Campbellschen Schemas in der Spielreihe *AC*, lässt sich aber auch die Besonderheit Ezios als Heldenfigur beschreiben: Anders als Campbells heldischer Prototyp, handelt Ezio als ein sehr entschlossener und energischer Held, der sich von seinem übergeordneten Ziel nicht abbringen lässt. Das äußert sich insbesondere an den Schritten der „Weigerung“, „Der Bauch des Walfisches“, „Das Weib als Verführerin“ und in „Verweigerung der Rückkehr“. Ezio zögert nicht, was vor allem durch sein Handlungsmotiv der Rache unterstützt wird. Aber auch nach der Einführung in die Bruderschaft handelt Ezio weiterhin zielstrebig.

### 2.3 Einfluss durch Mentoren

So wie Campbell ein Standardwerk zur Heldenreise verfasste, so schrieb auch der Schweizer Psychologe Carl Gustav Jung im zweiten Band seiner Grundwerke zur Psychologie, *Archetyp und Unbewußtes*<sup>68</sup>, über die Archetypen, die in einer Heldengeschichte vorkommen. Christopher Vogler fasst in seinem Buch *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*<sup>69</sup> Jungs Werk zusammen und bezieht es auf die in Kinofilmen gezeigten Geschichten. Da auch Computerspiele in der Plot-Auserzählung filmischen Grundmustern folgen, sollen Jungs Ergebnisse in der Darstellung des Drehbuchautors Vogler herangezogen werden. Zunächst wird auf den Archetyp des Mentors und seinen Einfluss auf den Helden in *AC II* und *AC: Brotherhood* eingegangen.

Vogler beginnt sein Kapitel über die Helden mit einer Kurzbeschreibung:

Wenn Sie die Welt der Märchen und Mythen erst einmal betreten haben, wird Ihnen bald auffallen, daß bestimmte Charaktere Ihnen dort

---

<sup>68</sup> Vgl. Jung 1984.

<sup>69</sup> Vogler, Christopher: *Die Odyssee des Drehbuchschreibers*, Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos, Frankfurt am Main 2007.

immer wieder begegnen und daß diese in immer gleichen Beziehungen zueinander stehen.<sup>70</sup>

Diese Archetypen sind jedoch keinesfalls dauerhaft an eine Person gebunden. Sie sind „nicht als Charaktere mit einer unabänderlichen Rollenzuweisung, sondern eher als Funktionsträger“<sup>71</sup> zu sehen. Das heißt, keine Figur muss dauerhaft eine der folgenden Funktionen annehmen; diese Zuteilung kann im Lauf der Geschichte auch variieren.

Vogler schlägt zu Beginn des Kapitels „Der Mentor: Weiser alter Mann, weise alte Frau“<sup>72</sup> den Bogen zu Campbells Erwähnung des Mentors und beschreibt den Mentor als eine „für gewöhnlich positiv besetzte Figur, die den Helden [ausbildet] oder ihn [unterstützt]“<sup>73</sup>. Richtet man nun den Blick auf Ezios Leben, ist es offensichtlich, wer die Rolle der Mentoren einnimmt. Die Mentoren in *AC II* üben ganz unterschiedliche dramaturgische Funktionen aus und sind durch viele verschiedene Charaktere vertreten. Paola, sein Onkel Mario und Rosa verkörpern in *AC II* lehrende Mentoren. Paola bringt Ezio das Untertauchen und unauffällige Fortbewegen in Florenz bei<sup>74</sup>; Mario lehrt ihn das Kämpfen, Parieren und Ausweichen.<sup>75</sup> Rosa zeigt Ezio, wie man große Distanzen an Gebäudewänden überwindet.<sup>76</sup>

Doch nicht nur lehrende Mentoren sind in *AC II* und *AC: Brotherhood* aufzufinden. Leonardo da Vinci entspricht exakt der Figur des Mentors als Erfinder<sup>77</sup>, dessen Gabe „die von ihm entwickelten Vorrichtungen, Pläne oder Erfindungen [sind]“<sup>78</sup>. Leonardo repariert Ezios alte, versteckte Klinge<sup>79</sup> und versorgt ihn durch *AC II* hinweg weiter mit Erfindungen. Eine davon ist eine Pistole für Ezios Unterarmschiene.<sup>80</sup> Auch einige der

---

<sup>70</sup> Ebd., S. 79.

<sup>71</sup> Ebd., S. 81.

<sup>72</sup> Ebd., S. 105.

<sup>73</sup> Ebd.

<sup>74</sup> *AC II*: 00:57:07.

<sup>75</sup> *AC II*: 01:27:08.

<sup>76</sup> *AC II*: 03:39:09.

<sup>77</sup> Vogler 2007, S. 110.

<sup>78</sup> Ebd.

<sup>79</sup> *AC II*: 01:03:10.

<sup>80</sup> *AC II*: 04:44:28.

Erfindungen, welche der historische Leonardo wirklich plante, findet man in *AC* wieder. In *AC II* verwendet Ezio den Fluggleiter, um in den Dogenpalast zu kommen<sup>81</sup>, in *AC: Brotherhood* gibt es eine ganze Reihe an Aufträgen für Ezio, in denen man mit Leonardos Maschinen umgehen muss. Diese Aufträge behandeln vier von Leonardos Kriegsmaschinen.<sup>82</sup> In *AC: Brotherhood* hilft Leonardo Ezio weiterhin. Zwar steht er unter Zwang, für die Borgia Kriegsgeräte zu entwickeln, und kann sich nur im Geheimen mit Ezio treffen,<sup>83</sup> jedoch versucht er weiterhin, Ezio mit Verbesserungen für dessen Ausrüstung zu versorgen. Dies bestätigt seine Mentorenrolle als Erfinder, welche er durchgehend beibehält. Die Mentoren haben schon ab einem sehr frühen Zeitpunkt Einfluss auf den Helden. Sie formen seine Persönlichkeit und sein Handeln. So ist es Leonardo, für dessen Rettung Ezio seinen ersten Mord begeht.<sup>84</sup>

Die Wirkung der anderen Mentoren kristallisiert sich im weiteren Spielverlauf deutlich heraus. Mario stattet Ezio mit dem nötigen Können und Wissen aus, wie man sich verteidigt.<sup>85</sup> Es ist ebenfalls Mario, der Ezio durch das Training mit der Waffe ermöglicht, die vielen Morde auszuführen, die Ezio durch die Spiele hindurch begeht.

Schlussfolgernd lässt sich resümieren, dass die Mentoren vor allem in *AC II* starken Einfluss auf Ezio ausüben. Sie sind es, die ihm sein Handeln vorgeben und seine nächsten Schritte vorschreiben. Dieser Einfluss schwindet extrem über die nachfolgenden Spiele hinweg. In *AC: Brotherhood* gründet Ezio seine eigene Bruderschaft, hat nicht mehr die Mentoren als Lehrer und Auftraggeber, ist frei in dem, was er tut, und umgibt sich nur noch mit einigen Helferfiguren wie Bartolomeo d'Alviano, la Volpe und Machiavelli. Mit ihnen trifft er sich in einer Art Rat, um das weitere Vorgehen zu besprechen.<sup>86</sup> Es lässt sich also eine Entwicklung Ezios vom untergeordneten Befehlsempfänger zum Entscheidungssträger

---

<sup>81</sup> *AC II*: 04:29:56.

<sup>82</sup> Vgl. Missionsauswahl. Das selbst aufgezeichnete Video aus *AC: Brotherhood* zeigt die Aufträge Leonardos für Kriegsmaschinen.

<sup>83</sup> *AC: Brotherhood*: 02:55:30.

<sup>84</sup> *AC II*: 01:05:16.

<sup>85</sup> *AC II*: 01:27:15.

<sup>86</sup> *AC: Brotherhood*: 03:10:04.

erkennen. Diese Tendenz spiegelt sich auch in Ezios Rang im Assassinen-Orden wider; so ist er gegen Ende von *AC II* Novize,<sup>87</sup> leitet jedoch in *AC: Brotherhood* bereits in Rom seine eigene Bruderschaft und nimmt dort selbst Novizen auf.

## 2.4 Brutalität des Helden

Bereits in den ersten Minuten der *Assassin's Creed*-Spiele sieht man harte körperliche Gewalt. So tötet Altaïr in der Anfangsszene von *Assassin's Creed* drei Templerritter.<sup>88</sup> Im zuvor schon analysierten zweiten Teil folgt auf die Geburtsszene sogleich eine Straßenschlacht zwischen Ezio mit seinen Anhängern und den Pazzi.

Die Gewalt in der Erzählung um Ezio wird im Verlauf der zwei Spiele durch verschiedene Gründe gerechtfertigt. Zu Beginn von *AC II* ist der Rachedanke hinter den Morden ganz klar erkennbar. Ezio schwört, den Mann umzubringen, der seine Familie hängte.<sup>89</sup> Dieser Grund ändert sich ziemlich schnell, nachdem ihm sein Onkel Mario die Hintergrundgeschichte erzählt, warum die Pazzi und Uberto Alberti seine Familie im Visier hatten. Als Ezio dies erfährt, meint er, er wolle die Assassinen unterstützen – ganz gleich unter welchen Umständen.<sup>90</sup> Ab diesem Moment empfängt Ezio Befehle von Mario und die ausgeübte Gewalt wird somit durch das höhere Interesse, den Kampf zwischen Templern und Assassinen, gerechtfertigt. Fortan gilt es für Ezio nicht nur, den persönlichen Wert der Rache als Ziel zu sehen. Dieser Wert, die Freiheit der Menschheit (als Gegensatz zur absoluten Kontrolle durch die Templer) macht die Gewalt für den Spieler leicht nachvollziehbar und dadurch tolerierbar. Parallel zur Steigerung der persönlichen Rache bis zur ideell motivierten Freiheit der Menschheit erhöht sich auch die Gewalt: Im Verlauf der Spiele wird die dargestellte Brutalität immer stärker. Der Spieler hat mehr Möglichkeiten, seine Gegner zu töten, von denen einige sehr grausam sind.

---

<sup>87</sup> AC II: 05:56:08.

<sup>88</sup> AC: 00:00:00.

<sup>89</sup> AC II: 00:53:36.

<sup>90</sup> AC II: 01:31:50.

Abschließend lässt sich zusammenfassen, dass Ezio von Anfang an gewillt war, Gewalt anzuwenden. Diese Gewalt ist also in Ezio verankert. Zwar ändert sich die Legitimation dieser Gewalt, sie geht aber immer noch willentlich von Ezio und seiner Entscheidung aus, den Assassinen zu helfen. Ezio zeigt also aggressive Züge, welche aber für den Spieler durch die genannte Legitimation akzeptabel werden, sodass der Charakter Ezios nicht negativ wahrgenommen wird. Die Frage, ob die übergeordneten Ziele auch auf anderen Wegen erreicht werden könnten, wird im Spiel nicht gestellt.

### 3 Der ausgebrannte Held ohne Motivation

Nach Abschluss von *AC: Brotherhood* hat Ubisoft ein drittes Spiel zu Ezio veröffentlicht. Dieses dritte Spiel, *AC: Revelations*, handelt von Ezios Reise in den Nahen Osten. Nachdem er in Italien die Templer gestürzt und somit dort keine Aufgabe mehr zu erfüllen hat, begibt er sich auf die Suche nach einer Bibliothek. Von dieser Bibliothek, welche unter der Burg Masyaf liegt, dem allerersten Rückzugsort der Assassinen, weiß Ezio aus Briefen seines Vaters.<sup>91</sup> Er begibt sich also auf die Reise mit der Motivation, dort ein Heiligtum zu entdecken, das unermessliche Weisheit bereithält.<sup>92</sup> Jedoch findet er in der Bibliothek, welche eigentlich eine Gruft für den legendären Assassinen Altaïr bildet, weder Bücher noch Weisheit, sondern nur Altaïrs Skelett und weitere Artefakte. Dieser hat die Bibliothek als Aufbewahrungsort für einen weiteren *Edensplitter* eingerichtet und dort selbst seine letzte Ruhe gefunden.

So setzt *AC: Revelations* sowohl Altaïrs Leben, Ezios Handeln als Held als auch der Spieletrilogie um Ezio ein Ende. An Ezio kann man deutlich erkennen, wie sich ein Held verhält, dem die Motivation zum heldenhaften Handeln fehlt. So wie in *AC: Revelations* geschieht es in vielen anderen Heldengeschichten, dass der Held nach Erledigung seiner Aufgaben kei-

---

<sup>91</sup> AC: Revelations 00:07:43.

<sup>92</sup> AC: Revelations 00:07:50.

nen neuen Ruf zum Abenteuer erlebt und somit im gewissen Sinne arbeitslos wird. Ezio beispielsweise sieht den *Edensplitter* in der Bibliothek, weigert sich aber mit den Worten „No. You will stay here. I have seen enough for one life“<sup>93</sup>, diesen an sich zu nehmen und somit ein weiteres Abenteuer zu beginnen. Diese Demotivation wird in Heldendarstellungen nicht oft thematisiert. Nur wenige Werke beziehungsweise Medien befassen sich mit Helden, deren gesamte Reise vollendet ist und die müde vom Heldendasein geworden sind. Das hat damit zu tun, dass Helden, welche keine spezifische Aufgabe mehr haben, nicht mehr wirklich als Helden gelten können. Somit fällt auch jegliche Legitimation für eventuell weiterhin dargestellte Gewalt weg.

Gewalt spielt also in Verbindung mit Helden immer eine große Rolle. Ohne den Helden und seine Aufgaben wäre die Gewalt nicht legitimierbar. Zugleich wären aber auch viele Videospiele um Helden ohne Gewalt dröge und könnten aufgrund der fehlenden *Action* wohl kaum Spieldynamik entwickeln. Man stelle sich nur einen Ezio vor, der versucht, die Templer ausschließlich mit rhetorischen Mitteln dazu zu bewegen, dass sie nicht die absolute Macht über die Welt an sich reißen. Erst der existenzielle Kampf zwischen Leben und Tod macht das Miterleben des Weges der Figur spannend und legitimiert die Hauptfigur, die sich durch exorbitante Kampfkunst und Wagemut auszeichnet, als Helden.

---

<sup>93</sup> AC: Revelations 06:04:25.



## **4 Literaturverzeichnis**

### **4.1 Primärliteratur**

Jung, Carl Gustav: Archetyp und Unbewußtes. Olten 1984 (= Grundwerk 2).

Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Stein der Weisen. Hamburg 2002.

Ubisoft u. a.: Assassin's Creed. 2007.

Ubisoft, Akella: Assassin's Creed II. 2009.

Ubisoft Montreal, Ubisoft Ukraine: Assassin's Creed: Brotherhood. 2010.

Ubisoft Montreal u. a.: Assassin's Creed: Revelations. 2011.

### **4.2 Sekundärliteratur**

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Berlin 2011.

Halm, Heinz: Die Schia. Darmstadt 1988.

Holzer, Aline Madeleine: Digitale Heldengeschichten. Medienübergreifende narratologische Studie zur Rezeption der mittelalterlichen deutschsprachigen Epik in Computerspielen. Frankfurt am Main 2017 (= Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit 12).

Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt am Main 2007.

### **4.3 Internetquellen**

Assassin's Creed Wiki: Assassin's Creed. [http://de.assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin's\\_Creed\\_\(Reihe\)](http://de.assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin's_Creed_(Reihe)) (Stand: 28.09.2017).

Assassin's Creed Wiki: Ezio Auditore da Firenze. [http://de.assassins-creed.wikia.com/wiki/Ezio\\_Auditore\\_da\\_Firenze](http://de.assassins-creed.wikia.com/wiki/Ezio_Auditore_da_Firenze) (Stand: 28.09.2017).

Assassin's Creed Wiki: Borgia. <http://de.assassinscreed.wikia.com/wiki/Borgia> (Stand: 02.11.2017).

Duden online: Apotheose, die. <http://www.duden.de/rechtschreibung/Apotheose> (Stand: 24.8.2017).

Leonardo da Vinci. [http://www.dynamic-cube.de/l/topic/kriegs\\_geraete.php](http://www.dynamic-cube.de/l/topic/kriegs_geraete.php) (Stand: 29.06.2017).

Pong Game: <http://www.ponggame.org> (Stand: 23.9.2017).

Steam- & Spielstatistiken: Steam. <http://store.steampowered.com/stats/?l=german> (Stand: 22.9.2017).

Venturebeat: Xbox Live now has 48M active players: <https://venturebeat.com/2016/01/28/xbox-live-now-has-48m-active-players/> (Stand: 23.9.2017).

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie: Borgia. <https://de.wikipedia.org/wiki/Borgia> (Stand: 29.09.2017).

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie. Battlefield (Spielserie). [https://de.wikipedia.org/wiki/Battlefield\\_\(Spieleserie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Battlefield_(Spieleserie)) (Stand: 23.9.2017).

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie: Fifa (Spielserie). [https://de.wikipedia.org/wiki/FIFA\\_\(Spieleserie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/FIFA_(Spieleserie)) (Stand: 23.9.2017).

Wikipedia. Die freie Enzyklopädie: The Witcher. [https://de.wikipedia.org/wiki/The\\_Witcher](https://de.wikipedia.org/wiki/The_Witcher) (Stand: 23.9.2017).

YouTube: Assassin's Creed Videomaterial. <https://www.youtube.com/watch?v=UTwKhqDBeGY> (Stand: 05.11.2017).

YouTube: Assassin's Creed II Videomaterial. <https://www.youtube.com/watch?v=3ffZ09DD38U> (Stand: 02.11.2017).

YouTube: Assassin's Creed: Brotherhood Videomaterial.  
<https://www.youtube.com/watch?v=QSh1zOaAMyk> (Stand: 02.11.2017).

YouTube: Assassin's Creed Origins. E3 2017 Official World Premiere  
Gameplay Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=cUuKIpCM2o0> (Stand: 28.06.2017).

YouTube: Assassin's Creed: Revelations Videomaterial.  
[https://www.youtube.com/-watch?v=C\\_M622XbBJc](https://www.youtube.com/-watch?v=C_M622XbBJc) (Stand: 04.11.2017).

YouTube: Assassin's Creed 2 – DESYNCHRONIZED. <https://www.youtube.com/-watch?v=XV6E-X1AhZk> (Stand: 02.11.2017).

Im vorliegenden fünften Band der Reihe MimaSch werden Entstehung, Realisierung und Ergebnisse einer immer wieder geforderten Zusammenarbeit zwischen Schule und Universität dokumentiert. Im Zuge der themen- und kompetenzorientierten Vermittlung *Mittelhochdeutscher Sprache und Literatur* des Lehrstuhls für Deutsche Philologie des Mittelalters wurde zusammen mit dem E.T.A Hoffmann-Gymnasium Bamberg in der gymnasialen Oberstufe ein wissenschaftspropädeutisches Seminar zum Heldenbegriff durchgeführt, an dessen Ende erste wissenschaftliche Arbeiten verfasst und präsentiert wurden. In einer Einführung wird u.a. das mittelhochdeutsche *Nibelungenlied* als Ausgangstext für eine schulische Auseinandersetzung mit dem Heldenbegriff diskutiert. Darüber hinaus wird aus der Sicht der betreuenden Lehrkraft der Mehrwert einer Kooperation zwischen Schule und Universität gerade im Hinblick der aktuellen Kompetenzorientierung dargelegt. Abschließend werden die Qualifikationsarbeiten der Schüler:innen gesammelt, die eindrucksvoll die Lernprozesse und erzielten Lernerfolge verdeutlichen.



ISBN: 978-3-86309-781-3



9 783863 097813

[www.uni-bamberg.de/ubp/](http://www.uni-bamberg.de/ubp/)