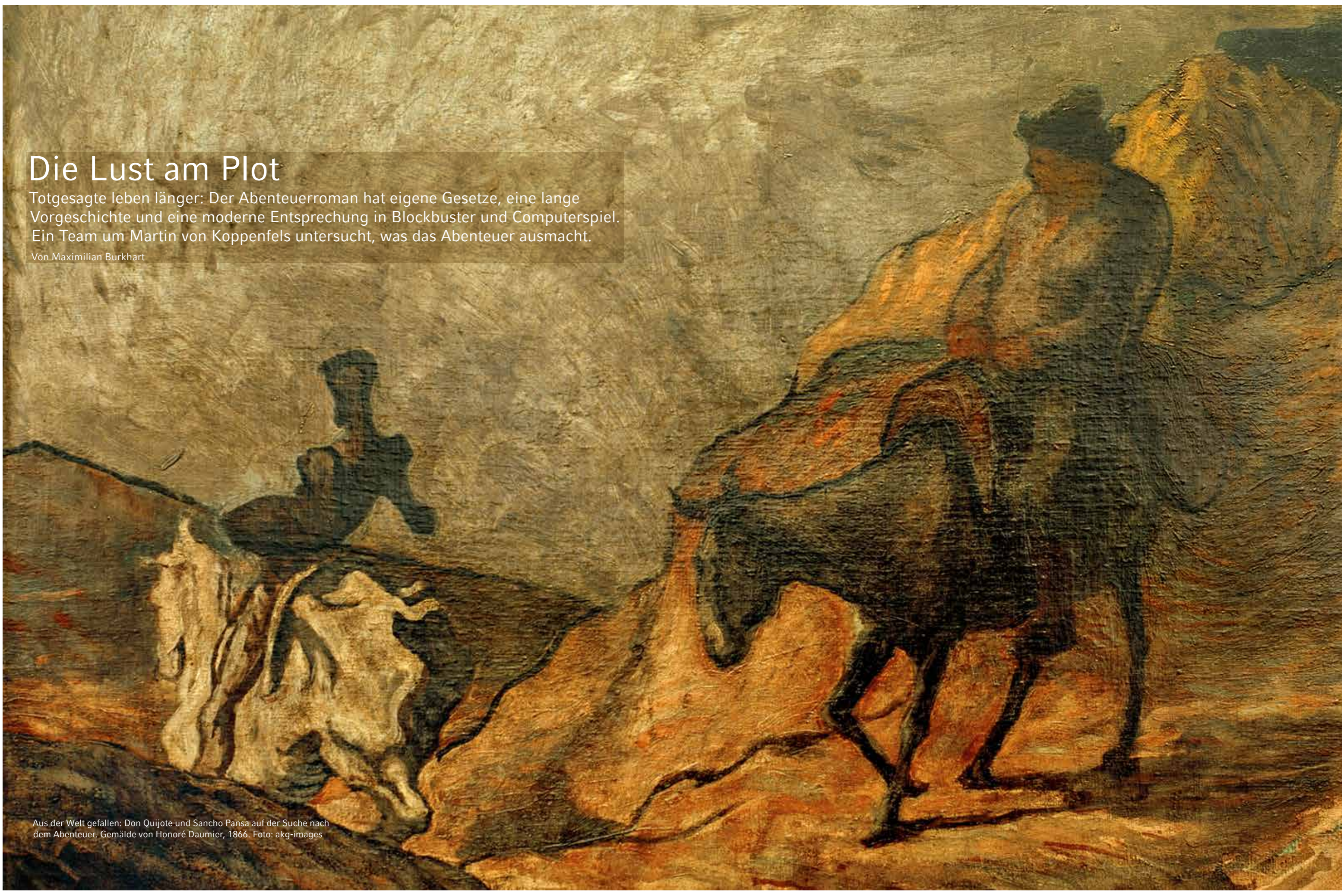


Die Lust am Plot

Totgesagte leben länger: Der Abenteuerroman hat eigene Gesetze, eine lange Vorgeschichte und eine moderne Entsprechung in Blockbuster und Computerspiel. Ein Team um Martin von Koppenfels untersucht, was das Abenteuer ausmacht.

Von Maximilian Burkhart

Aus der Welt gefallen: Don Quijote und Sancho Pansa auf der Suche nach dem Abenteuer. Gemälde von Honoré Daumier, 1866. Foto: akg-images



Kalogreant sucht Streit. So richtig Streit. Egal, wie es sich auch wendet: Wenn Kalogreant dabei sein Leben lässt – nun gut. Wenn er selbst jemanden erschlägt, umso besser, so hält man ihn für einen Mann. Denn Kalogreant, der Ritter, ist auf Abenteuer aus. Doch „Äventiure?“, so fragt ihn ein Hirte in der Erzählung, „waz ist daz?“ Um das Jahr 1200 hat Hartmann

Wenn er einen erschlägt – umso besser

von Aue seinen Artusroman *Iwein* verfasst, es ist eine der ersten deutschsprachigen *Äventiuren* überhaupt. „Abenteurer? Was ist das?“ Diese Frage stellt sich auch ein Team von LMU-Wissenschaftlern in einer neuen DFG-Forschergruppe zur „Philologie des Abenteurers“. Erklärtes Ziel der Literaturwissenschaftler ist, sich in den maximal sechs Jahren, die die Deutsche Forschungsgemeinschaft finanziert, „wissenschaftlich mit einem Thema zu beschäftigen, das vielen als unwissenschaftlich gilt“, so formuliert es der Sprecher der Gruppe, Martin von Koppenfels.

Doch wie wichtig die Abenteuererzählung tatsächlich zum Beispiel für die Popkultur ist, zeigt ein Blick ins aktuelle Kinoprogramm oder auf den mittlerweile finanziell noch viel bedeutenderen Markt für Computerspiele. Mit abenteuerlichen Erzählstrukturen lässt sich hier zuverlässig Geld verdienen. Davon zeugt nicht nur die Inflation serieller Superheldencomics im Blockbusterkino. „Die Abenteuererzählung ist heute in der Literaturwissenschaft Inbegriff des Trivialen“, sagt der Romanist und Komparatist Martin von Koppenfels: „Sie ist höchst erfolgreich in den Bereich der Popkultur eingedrungen“ – im Medium Buch ebenso

wie im Film oder Videospiel. Doch „Abenteurer“, davon ist der Literaturwissenschaftler überzeugt, „ist auch eine Grundbedingung des anspruchsvollen modernen Erzählens – ex negativo“.

Aber erst einmal: Was ist Abenteuer? Als Prototyp des Abenteurers gilt häufig der antike Held Odysseus, der nach dem Trojanischen Krieg zehn Jahre lang auf dem Mittelmeer umherirrt auf der Suche nach seiner Heimat Ithaka und dabei viele Gefahren überstehen muss. Die *Odyssee* erfüllt ganz augenscheinlich zwei zentrale Kriterien jeder Abenteuererzählung, erklärt Martin von Koppenfels: Sie hat, erstens, einen identifizierbaren Helden. Und sie bildet, zweitens, seine Bewegung im Raum ab: „Wenn jemand eine Reise tut, so kann er was erzählen“, heißt es nicht umsonst im Gedicht *Urians Reise um die Welt* von Matthias Claudius aus dem Jahre 1787.

Doch was einer Abenteuererzählung täuschend ähnlich sieht, beruht auf ganz anderen kulturellen Prämissen. „Wir projizieren den viel später entstandenen Abenteuerbegriff im Nachhinein auf antike Texte“, betont von Koppenfels. Die *Äventiure* stammt aus dem Frankreich des 12. Jahrhunderts, sie ist eine Erfindung der aristokratisch-ritterlichen Kultur und bildet deren Ideale ab. Die sogenannten „Seefahrermärchen“, die heute so abenteuerlich erscheinen, bilden einen nur kleinen Ausschnitt der *Odyssee*, den der Held am Hofe der Phaiaken erzählt. Dazu gehören zum Beispiel Odysseus' Auseinandersetzungen mit dem Zyklopen Polyphem, mit den Meerungeheuern Skylla und Charybdis und dem Gesang der Sirenen.

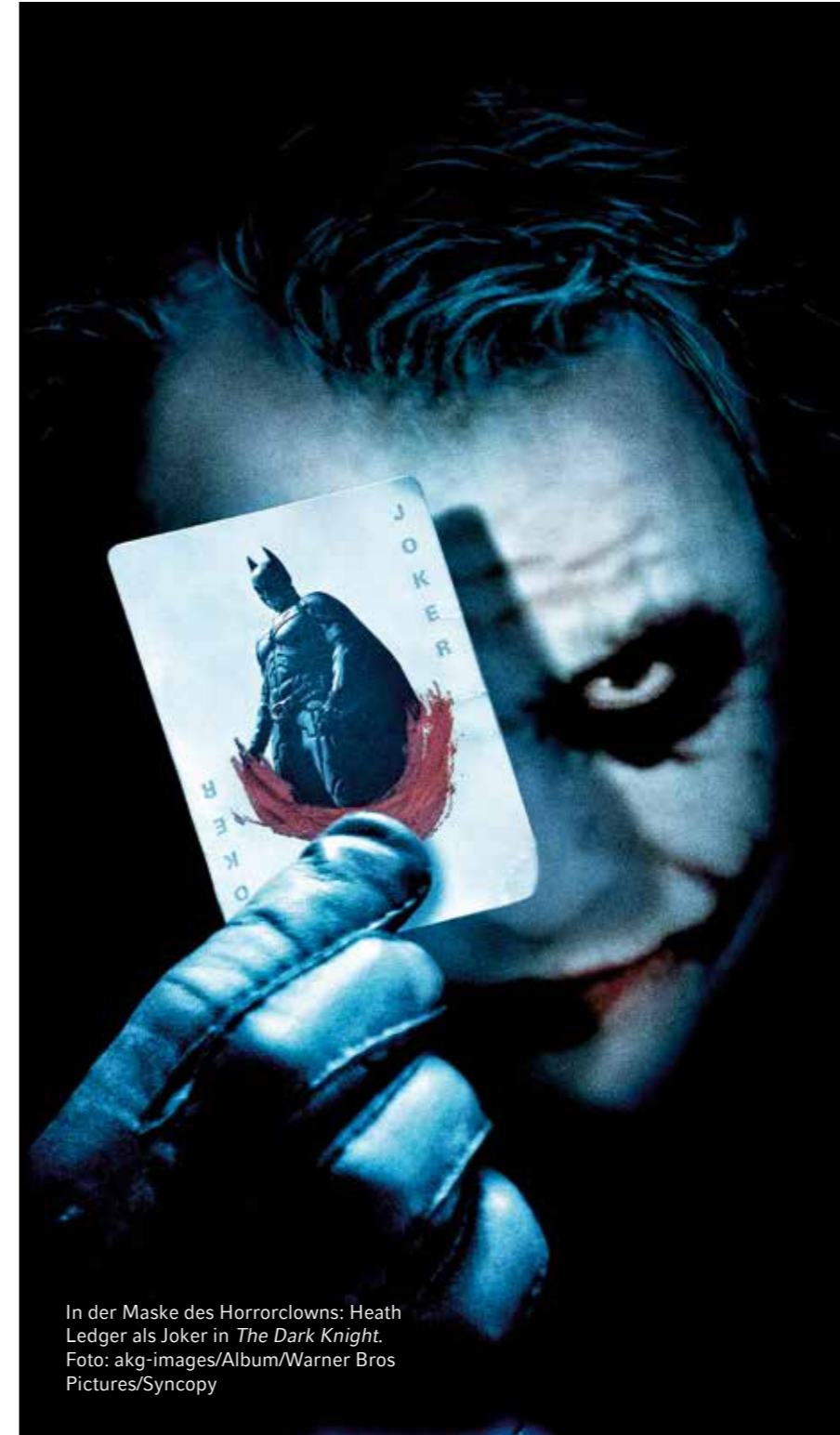
Das Grundmotiv der *Odyssee* ist, wie gesagt, kein Abenteuer. Odysseus wäre es nicht in den Sinn gekommen, derlei um seiner selbst willen suchen zu gehen, wie es die Kalogreants und Iweins tun. Auch kennen weder die griechische noch die lateinische Sprache ein entsprechendes Wort. Die „Abenteurer“ von Odysseus, Herakles oder der Argonauten werden im Griechischen als „Taten“ (erga),

„Wettkämpfe“ (athla) oder „Mühen“ (ponoi) bezeichnet, merkt die Gräzistin und Religionswissenschaftlerin Susanne Gödde von der Freien Universität Berlin an. Die Irrfahrt des Odysseus dient nicht der Bewährung des Helden, sondern ist eine Strafe der Götter. Dementsprechend haben seine Erzählungen den Anklang von Verteidigungsreden. Hinter der zehn Jahre währenden Irrfahrt des Odysseus steht ein göttlicher Heilsplan, eine göttliche Vorsehung („providentia“). Ihr fehlt das für Abenteuer so wichtige Kriterium der „arrangierten Kontingenz“, der gezielten Zufälligkeit, sagt Martin von Koppenfels. Der Kern der Abenteuererzählung ist also ein konstruierter Zufall.

Was sich zunächst abstrakt anhört, hat eine konkrete Funktion – für die Leser und Leserinnen. Von Koppenfels veranschaulicht sie an zwei Wendepunkten der Abenteuerliteratur. Sie sind das Bindeglied zwischen der mittelalterlichen *Äventiure*, die sie parodieren, und dem neuzeitlichen Roman: In Cervantes' *Don Quijote* und dem *Rasenden Roland* (*Orlando furioso*) von Ariost „bauen sich Schlüsselmomente jenes Prozesses auf, in dem das Abenteuer romanhaft wird“. Ritter Roland aus Ariosts 1516 erschienenem Renaissance-Epos *Orlando furioso* verliert ob der Liebe zur schönen chinesischen Zauberin Angelika den Verstand – und zwar

Eine Inflation der Superheldenfilme

ganz wörtlich. Sein Gehirn muss ihm sein Freund Astolfo auf einer waghalsigen Reise vom Mond zurückholen, bei der er – ebenfalls wörtlich – von einem Abenteuer ins nächste stolpert. Ständig springen irgendwelche Monster und Ritter aus dem Ge-



In der Maske des Horrorclowns: Heath Ledger als Joker in *The Dark Knight*. Foto: akg-images/Album/Warner Bros Pictures/Syncopy

büsch, die zu besiegen Ariosts Helden aber meist nicht allzu schwer fällt. Im Übermaß zelebriert der *Orlando furioso* das Moment der Serialität, das laut Martin von Koppenfels ebenfalls ein entscheidendes Kriterium der Abenteuererzählung ist.

Seriell sind auch die Abenteuer des anderen reitenden Verrückten. 1605, knapp 100

Auf den staubigen Straßen der Mancha

Jahre nach *Orlando furioso*, ist der erste Teil von Cervantes' Meisterwerk *Don Quijote* erschienen. Die mittelalterliche Abenteuerliteratur lebt nurmehr in exaltierten Fortsetzungsromanen fort und wird längst nur noch als (unfreiwillig) komisch empfunden. Lediglich ein armer Hidalgo, der kleine Landadlige *Don Quijote*, nimmt die ritterliche Welt aus den Büchern noch ernst. So ernst, dass er darüber wie Roland den Verstand verliert. Mit seinem mehr oder weniger treuen, dafür aber ziemlich verfressenen Knapen Sancho Pansa macht er sich auf den staubigen Straßen der Mancha auf die Suche nach Abenteuern.

Doch die eingebildeten und realen Gegner zu besiegen, erweist sich als nahezu unlösbare Aufgabe für den Ritter von der traurigen Gestalt. Gewappnet mit einem Helm aus Pappe, reitet der Wahnsinnige gegen eingebildete Monster, die sich bei Lichte besehen doch nur als Windmühlen und Hammelherden erweisen, und wird ständig verdroschen. *Orlando furioso* und *Don Quijote* sind zwei ganz besondere Wendepunkte der Abenteuerliteratur, erklärt Martin von Koppenfels: „Beide Texte konstatieren mit erzählerischen Mitteln eine phantasmatische Entkopplung des Abenteurers von der Realität, und beide reagieren

darauf mit einer Spaltung des abenteuerlichen Erzählschemas“, sagt der Literaturwissenschaftler. Sinnbild dieser Entkopplung sind etwa „die aberwitzigen Flugepisoden im *Orlando furioso*, in denen das Erzählen regelrecht darauf insistiert, dass es die Bodenhaftung verloren hat. Das darin ex negativo symbolisierte Bedürfnis nach Erdung wird im *Don Quijote* im Übermaß gedeckt“ – durch den platten Boden der Mancha, auf dem der Held in regelmäßigen Abständen landet. „Man muss wahnsinnig sein, um überhaupt noch Abenteuer erleben zu können.“

Für die Leser aber sind die absurden Abenteuer der beiden verrückten Ritter ein umso größerer Genuss, meint Martin von Koppenfels. Und genau darum gehe es bei der Abenteuer-Literatur: um das Abenteuer der Literatur, um die Lust am Lesen. Damit diese entsteht, bedarf es aber eines Erzählers, der für die Leser die Zufälligkeiten auf der Figurenebene auflöst und in einen sinnvollen Zusammenhang stellt – für von Koppenfels ein weiteres entscheidendes Kriterium der Abenteuererzählung. Nur so wird der „phantasmatische Überschuss des Abenteurers“ konsumierbar und ermöglicht die „libidinöse Erfahrung des Narrativen“. Was

Eine Art »Striptease- Lesen«

damit gemeint ist, kennt jeder, der als Heranwachsender mit Winnetou gegen die Utahs am Silbersee geritten oder dem Ringträger Frodo ins dunkle Reich Mordor gefolgt ist. Entsprechend will sich die DFG-Forschergruppe nicht nur mit Cervantes, Goethe und Robert Musil, sondern auch mit Karl May und H.R.R. Tolkien beschäftigen. Vor allem aber will sie die Frage stellen, was

diese verschiedenen Kulturen des Erzählens miteinander zu tun haben.

Die Lust am Text entsteht beim Abenteuer durch eine Art „Striptease-Lesen“, wie es der große französische Literaturtheoretiker Roland Barthes genannt hat: Abenteuer-Lektüre ist „Reading for the plot“, die Reduktion auf die Handlung. Es geht um Spannung und nicht um den Genuss der poetischen Gestalt, sagt von Koppenfels. Das hat für den Helden des Abenteurers einen positiven Nebeneffekt: Er kann in der Regel nicht sterben. „Das Abenteuer ist das Wagnis, das gut ausgegangen sein wird.“ Damit bleibt der Held für die Leserschaft identifikatorisch besetzbar, ein Grund für den überaus großen Erfolg des Abenteuergenres vor allem bei Jugendlichen.

Erleichtert wird dieses identifikatorische Lesen durch Elemente wie das geschlossene Visier des Ritters oder später die Maske zahlreicher Comic-Helden wie zum Beispiel *Batman*. Sie dienen als Projektionsfläche für die Leser, die sich in eine Wunschwelt versetzen. Entsprechend zeichnet sich der „fahrende Ritter durch eine fahrig subjektivität aus“, erklärt der Romanist Bernhard Teuber. „Das Subjekt hat keine zentrale Ordnungsfunktion, es darf sich einfach treiben lassen. Das macht die Abenteuererzählung auch so interessant für die Lebensphase der Adoleszenz“, ergänzt Martin von Koppenfels.

Der Weg ist das Ziel: Für die Abenteuererzählung trifft die etwas abgedroschene Metapher gut. Der Abenteurer macht sich auf den Weg, überschreitet Grenzen, erkundet Neuland, stößt sprichwörtlich wie in Joseph Conrads gleichnamiger Novelle ins *Herz der Finsternis* vor: „The Horror!“, den der Held aber natürlich überlebt. Entsprechend populär ist das Genre auch in der Ära der Entdecker und Kolonisatoren – besonders im Viktorianischen Zeitalter, der Blütezeit der modernen Abenteuererzählung. Mit der abgeschlossenen Vermessung der Welt sollte auch das Abenteuer sein Ende finden, könnte man meinen. Doch das Genre ver-

schiebt einfach seinen Horizont, erobert mit Jules Verne das Erdinnere (*Reise zum Mittelpunkt der Erde*) und das Weltall (*Reise zum Mond*) oder mit Conan Doyles Meisterdetektiv *Sherlock Holmes* den Großstadtschungel. Gerade an dem deduktiv arbei-

Der Londoner Nebel ist der größte Feind

tenden Meisterdetektiv Holmes („Wenn du das Unmögliche ausgeschlossen hast, dann ist das, was übrig bleibt, die Wahrheit, wie unwahrscheinlich sie auch ist.“) wird das für die Abenteuererzählung so wichtige Prinzip der Serialität besonders deutlich. Und so ist „Holmes' größter Feind nicht Moriarty, der selbst vielmehr ein letzter und verwegener Abenteurer bleibt“, erklärt der Anglist Tobias Döring, „sondern der notorische Londoner Nebel, der ihm die Sicht versperrt und den Ennui des ereignislosen Alltags quälend verlängert.“

Die Erde ist also nicht zu klein geworden für das Abenteuer – in der Literatur. Doch genügt sie auch noch den immens gestiegenen Ansprüchen des Bildungsbürgertums an das Erbauende von Literatur? Auf den ersten Blick steht die Abenteuererzählung in einem absoluten Gegensatz zum Bildungsroman, jener Großgattung des späten 18. bis frühen 20. Jahrhunderts, was die Abwertung der Abenteuerliteratur durch die Kulturkritik erklärt.

Doch ganz so einfach ist es nicht, erklärt Inka Mülder-Bach. Der Bildungsroman gilt normalerweise als Gegenentwurf und Kritik des Abenteurers, betont die Germanistin. Doch findet das Abenteuer auch in den großen Bildungsromanen wie zum Beispiel Goethes *Wilhelm Meisters Lehrjahre* oder Gottfried Kellers *Der grüne Heinrich* noch

seinen Platz, zumeist in den Binnenromanen: „Das Verhältnis des Bildungsromans zum Abenteuer“, so sagt Inka Mülder-Bach, „ist gleichermaßen von Abstoßung wie von Anziehung bestimmt.“

Der Bildungsroman benötigt das Abenteuer als Kontrastfolie für seine eigenen Bewältigungsstrategien gegen die Kontingenzen. Geht es doch im bürgerlichen Roman immer auch um die stets bedrohte Kontrolle über die Wechselfälle des Lebens, die die Einheit und Integrität des Subjekts bedrohen. Das lasse sich auch an den Bildungsromanen des 20. Jahrhunderts zeigen, analysiert Germanistin Inka Mülder-Bach anhand von Robert Musils *Mann ohne Eigenschaften* und Thomas Mann, der selbst in seinem *Zauberberg* nichts anderes als „die Sublimierung und Vergeistigung des Abenteuerromans“ sieht.

Waren im 18. und 19. Jahrhundert vor allem der Pazifik und die Weltmeere die Schauplätze vieler der klassischen Abenteuerromane – von *Gullivers Reisen* bis hin zu *Robinson Crusoe* und *Moby Dick* – so bildeten Afrika, der Orient und die Kolonien gerade zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Kulisse für eine Renaissance der Abenteuerliteratur. In deren Windschatten entstand eine ganze Reihe heute zu Recht vergessener Kolonialromane von oft mediokren Autoren. Besonders beliebt im Nationalsozialismus beispielsweise waren die Romane über den ebenso gewissenlosen wie rassistischen Gründer der „Kolonie Deutsch-Ostafrika“ Carl Peters. In solchen Texten spielen Entwürfe „planetarischer Großraumphantasien“ ebenso eine Rolle wie die Darstellung enthemmter Gewalt: „Die Rolle des Helden in *Peter Moors Fahrt nach Südwest*“, einem ehemals bekannten Roman von Gustav Frenssen aus dem Jahre 1906 über den Vernichtungskrieg gegen die Herero und Nama, „besteht demnach darin, im Krieg mittels vollkommen entgrenzter Gewalt einen sozialdarwinistisch stilisierten ‚Kampf ums Dasein‘, um den Fortbestand der deutschen Nation, aber auch des deutschen Volkes zu

gewährleisten“, sagt die Germanistin Susanne Lüdemann. „Auch das von den Nationalsozialisten später verwendete Schlagwort vom ‚Volk ohne Raum‘ verdankt sich bekanntlich dem Titel eines Kolonialromans von Hanns Grimm, der eine große, begeisterte Leserschaft fand.“

„Was zieht Menschen noch in Erzählungen hinein?“ Das ist die Ausgangsfrage des DFG-Projektes. „Es ist wohl, um eine erste Antwort zu wagen, die Möglichkeit, Phantasien zu organisieren“, sagt Martin von Koppenfels. „Dafür ist die Abenteuererzählung besonders geeignet aufgrund ihrer vier charakteristischen Merkmale: Sie hat einen



Prof. Dr. Martin von Koppenfels ist Inhaber des Lehrstuhls für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft mit einem Schwerpunkt im Bereich der romanischen Literaturen an der LMU. Von Koppenfels, Jahrgang 1967, studierte Literaturwissenschaft in München, Charlottesville, Barcelona und Berlin. Er wurde an der FU Berlin promoviert, wo er sich auch habilitierte. Zwischen 2007 und 2010 war von Koppenfels Professor an der Universität Bielefeld, bevor er nach München kam. Kürzlich nahm die DFG-Forschergruppe „Philologie des Abenteurers“ (www.lmu.de/philologie-des-abenteurers) ihre Arbeit auf. Neben den bereits genannten Forschern und Forscherinnen arbeiten die Literaturwissenschaftler Wolfram Ette und Robert Stockhammer sowie der Slavist Riccardo Nicoloso als Projektleiter mit.

Helden, der zur Identifikation einlädt, berichtet von einer Grenzen überschreitenden Heldenreise, sie lebt von einer konstruierten Zufälligkeit und hat schließlich einen Erzähler, der Ordnung ins Chaos bringt.“ Und genau das macht die Abenteuererzählung auch so interessant für Computerspiel und Kino, denen eine mögliche Fortsetzung der Arbeit der Gruppe gewidmet sein könnte.

Eines der prominenten Beispiele könnte dann womöglich *Black Panther* sein, der schon jetzt zu den zehn erfolgreichsten Filmen aller Zeiten gehört und ohnehin der einträglichste sämtlicher Superheldenfilme ist. Die Verfilmung eines Marvel-Comics mit ausschließlich schwarzen Protagonisten trifft ganz offensichtlich den Nerv der Zeit – knapp ein Jahrtausend nach der Geburt der afrofuturistische Abenteuer-Melange, die lange Heldenreise durch Ghettos der US-Städte, durch archaische Ethno- und verborgene Hightech-Welten, nicht nur kompatibel mit den Actionformaten des Popcorn-Kinos, sondern auch verankert in der *Popkultur* – mitsamt einem Soundtrack, den der mittlerweile mit dem Pulitzer-Preis geadelte Rapper Kendrick Lamar kuratiert hat.

Was also zieht hinein ins Abenteuer? „Einige Menschen wollen die Welt einfach nur brennen sehen“, erklärt Butler Alfred, ein viktorianischer Knappe gewissermaßen, in *The Dark Knight* einem als übergroße Fledermaus maskierten dunklen Ritter seine Aufgabe und zugleich die Psyche eines Horrorclowns. Zwei Maskierte treffen aufeinander in dieser für das Blockbuster-Kino adaptierten gotischen Welt der Superhelden. 2,5 Milliarden Dollar hat die *Batman*-Trilogie von Christopher Nolan eingespielt. Womöglich also haben die meisten Zuschauer – wie der von Heath Ledger so furios dargestellte oskarprämierte „Joker“ – wenig Interesse an Logik. Sie sitzen im Kinossessel und wollen einfach nur die Welt brennen sehen. ■