

Junge Helden-finstere Visionen

Dystopische Zukunftsperspektiven in der neueren Jugendliteratur am Beispiel der Buchserien Hunger Games von Suzanne Collins und Maze Runner von James Dashner

Diplomarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades „Mag.art“ (Magister artium)

eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien

am Institut für Kunst- und Kulturwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung

bei ao. Univ.-Prof. Dr.phil. Renate Vergeiner

Sophia Eyb

Wien, April 2018

Danksagung

Ich danke Dr. Renate Vergeiner für die Annahme meines Themas und für ihre motivierende Betreuung.

Meinen Eltern und meinen Geschwistern danke ich für die Unterstützung während meines Studiums.

Ein großes Danke geht auch an P. W., der mir dabei geholfen hat durchzuhalten.

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde an manchen Stellen im Text die männliche Formulierungsform gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich die Personenbezeichnungen auf Angehörige beider Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
------------------	---

Teil 1

1. Utopien – Der Traum vom Paradies	3
1.1 Etymologie und Geschichte	3
1.2 Ästhetik und Funktion von Utopien	7
1.3 Utopisten und das „utopische Moment“	8
1.4 „Realisierte“ Utopien und Utopiekritik	10
2. Dystopien – Der Albtraum Zukunft.....	15
2.1 Eine Frage der Definition	15
2.2 Von der Utopie zur Dystopie – das „dystopische Moment“	17
2.3 Ein dystopisches Zeitalter	20
2.3.1 Zwischen nuklearer Auslöschung und klimatischer Katastrophe	20
2.3.2 Zeitgenössische Interpretation	25
2.4 Literarische Aspekte zur Dystopie	26
2.4.1 Genreabgrenzungen und Gattungszusammenhänge	27
2.4.1.1 Phantastik	27
2.4.1.2 Fantasy	29
2.4.1.3 Science Fiction	31
2.4.1.4 Dystopie	32
2.4.1.5 Robinsonade	33
2.4.1.6 Postapolyptik (Science) Fiction	
2.4.1.7 Young Adult (Science) Fiction (YAF)	35
2.4.1.8 Dystopian Young Adult (Science) Fiction (DYAF)	37
2.4.2 Historischer Teil: angelsächsische Literatur 1945 bis zur Gegenwart	38
2.4.3 Inhalt, Form und Funktion der literarischen Dystopie	40
2.5 Erzählung und Erzähltechniken	

34

.....	43
2.5.1 Der Mythos als Ausgangspunkt jeder Erzählung	43
2.5.2 Die Erzählung	46
2.5.3 Funktionen des Geschichtenerzählens	47
2.5.4 Fiktionen	48
 3. Die Enden der Welt	 50
3.1 Die Katastrophe	51
3.1.1 Katastrophen der Weltgeschichte	53
3.2 Die Apokalypse	54
3.2.1 Apokalyptik	60
3.2.2 Literarische Apokalypsen	62
3.3 Die Lust am Untergang	63
3.3.1 Angst und Lust	63
3.3.2 Ontologische Faktoren	64
3.3.3 Realitätsbewältigung durch Katastrophenphantasien	65
 4. „Mensch-sein“ nach der Katastrophe	 66
4.1 Die Katastrophe als Test / „Anthropologie des Desasters“	67
4.2 Überlebensgemeinschaften	68
4.3 Biopolitik und Eugenik	70
4.4 Allokationsethik	72

Teil 2

5. Analyse ausgesuchter Motive	73
5.1 Eintritt in die Dystopie	74
5.2 Leben in einer Dystopie	77
5.2.1 Alltag	77
5.2.2 Essen und Nahrungsbeschaffung	80
5.2.3 Familie	82

5.2.4 Romantik	86
5.2.5 Antagonisten	90
5.2.6 Sprache	91
5.3 Politik und Biopolitik	92
5.4 Revolution und Verrat	94
5.5 Das Ende und der Neuanfang	96
 6. Schlusswort	 99

Teil 3: Anhang

Zusammenfassung Hunger Games	103
Zusammenfassung Maze Runner	117
 Literaturverzeichnis	 135
 Abstract	 142

Einleitung

Als Suzanne Collins im Jahr 2008 den ersten Roman ihrer *Hunger Games*-Trilogie veröffentlichte, schien ihre Geschichte genau in den vorherrschenden Zeitgeist des literarischen Genres zu treffen, was durch die Verkaufszahlen untermauert wurde: Über Monate war die Buchreihe auf Platz Eins der New York Times Bestseller-Liste¹ und wurde über sechsundzwanzig Millionen mal verkauft². Dystopian Young Adult Fiction, kurz DYAF, wurde zu All-Age-Literatur, da sie sich bis heute einer enorm breitgefächerten Leserschaft erfreut, die keine Altersbeschränkung kennt. Der Erfolg der *Hunger Games* regte die Publikation vieler weiterer Buchreihen an. Die beliebtesten und bekanntesten sind etwa Veronika Roths *Divergent*-Reihe, Beth Revis' *Across The Universe* oder Lauren Olivers *Delirium*. Im Kielwasser dieses Erfolgskurses entstanden auch James Dashners Buchreihe *The Maze Runner* im Jahr 2009. Auch diese Trilogie schaffte es wochenlang, Platz Zwei der New York Times Bestseller-Liste zu belegen³.

Nachdem ich mich in die Romane der DYAF vertieft habe, stellten sich mir folgende Fragen, die ich im Rahmen meiner Diplomarbeit zu beantworten versuche: Welche Vorbilder hat das zeitgenössische Genre DYAF, welcher Motivik bedient es sich, welche Topoi schafft es und was ist der mögliche Grund seiner Beliebtheit? Um diese Fragen beantworten zu können, werde ich mich in der vorliegenden Arbeit zuallererst mit den theoretischen Konzepten der Utopie beschäftigen, die den Grundstein der Dystopie bildet. Ich werde auf ihre Entstehung, kulturellen Einfluss und philosophische Auslegung eingehen. Danach wird die Dystopie eingehend beleuchtet, da sie namentlich im Genre DYAF vertreten ist und den Kern meiner Arbeit ausmacht. Ich werde literarische Aspekte auflisten, welche für das Genre wichtig sind, ebenso wie kulturelle und historische Phänomene. Das dritte Kapitel ist dem Thema „Untergang“ gewidmet, das stark in allen Formen der Dystopie vertreten ist. Im vierten Kapitel beschreibe ich die anthropologischen Aspekte des Themas. Im zweiten Teil der Arbeit analysiere ich ausgewählte Motive, die kennzeichnend für DYAF sind.

Zur Auswahl der Primärliteratur habe ich folgende Kriterien berücksichtigt: Die Bücher sollen

1 Vgl.: <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2011/02/06/series-books/> (Stand: 15.4.2018)

2 Vgl.: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/51167-the-hunger-games-franchise-the-odds-seem-ever-in-its-favor.html> (Stand: 15.4.2018)

3 Vgl.: <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2014/07/06/series-books/> (Stand 15.4.2018)

kein zu altes Erscheinungsdatum haben, damit ich Texte bearbeite, die am neuesten Stand dystopischer Jugendliteratur sind. Es sollen Buchreihen sein, die sich der Meisten Prominenz erfreuen, um nicht außer Acht zu lassen, dass diese Texte das größte Publikum erreicht und dementsprechend Einfluss auf die Leserschaft genommen haben. Mit diesen Kriterien wählte ich Suzanne Collins' *The Hunger Games*-Trilogie (die einzelnen Bücher sind *The Hunger Games* 2008, *Catching Fire* 2009 und *Mockingjay* 2010) und James Dashers *Maze Runner*-Trilogie (bestehend aus *The Maze Runner* 2009, *Scorch Trials* 2010, *Death Cure* 2011). Beide Buchreihen sind in der letzten Dekade erschienen und wurden verfilmt. Die *Hunger Games*-Filme kamen zwischen 2012 und 2015 in die Kinos, die *Maze Runner*-Filme zwischen 2014 und 2018. Besonders die *Hunger Games* Buchreihe hat eine Menge Schlagzeilen und Artikel in den Kunst und Kulturteilen der Medien bekommen.

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich aus Kunst- und Kulturwissenschaftlicher Sicht mit den Phänomenen der Utopie und Dystopie und dem literarischen Genre der dystopischen Jugendliteratur. Diese greift aktuelle gesellschaftspolitische und kritische Themen auf, die in verständlicher Sprache formuliert sind. Auf diese Weise kann die Komplexität der Welt gefasst und verarbeitet werden. In Hinblick auf die Analyse der einzelnen Motive in dieser Arbeit soll ein Einblick verschaffen werden, der Theorie und praktische Auseinandersetzung verbindet.

1. Utopien - Der Traum vom Paradies

1.1 Etymologie und Geschichte

Der Begriff „Utopie“ leitet sich vom altgriechischen ab und bedeutet übersetzt „*Nichtort*“, οὐ- *ou-* „nicht-“ und τόπος *tópos* „Ort“⁴. Der antike Bezug ist wichtig, da das Hauptnarrativ der modernen europäischen Kultur griechischen, römischen und biblischen Erzählungen entstammt und daraus unser Welt- und Selbstverständnis geformt hat.⁵ Allgemein wird unter der Utopie eine fiktive Gesellschaftsordnung verstanden, die einen überaus positiven aber auch unrealistisch, träumerischen Charakter aufweist. Die Übersetzung: Nicht-Ort, legt nahe, dass es sich um eine Illusion, und keine reale Vorstellung handelt. Trotzdem haben sich viele Menschen damit auseinander gesetzt, wie eine solche Idealstadt aussehen könnte, auf ganz reale Art und Weise. „Das 20. Jahrhundert steht für die markantesten Versuche, ideale Staatsmodelle zu realisieren und daran zu scheitern. Ideale Ordnungen, so scheint es, lassen sich nicht auf realen Fundamenten gründen – und vice versa.“^{6 7}

Ágnes Heller unterscheidet zwei Arten antiker Utopien: Die *Wunschutopie* und die *Utopie vom gerechten Staat*. Die Wunschutopie beschreibt eine Gegenwelt zur „realen“ Welt. Die Wünsche sind universale Wünsche, die aus keinem historischen Bewusstsein entspringen. Sie finden sich „tief verankert in einer der Schichten unserer unbewussten Seele“⁸ wieder, weshalb sie sowohl in der Vergangenheit, Zukunft oder Gegenwart zu finden sind und darüber hinaus lächerlich oder sogar naiv scheinen können.

Das wohl berühmteste Beispiel für eine griechisch, römische Wunschutopie ist „Die Legende vom goldenen Zeitalter“ in Ovids „Metamorphosen: Es beschreibt die vier Weltzeitalter (89-112)“. Die Legende verkörpert die Befriedigung aller Bedürfnisse. Sie beschreibt eine Welt frei von

4 <https://de.wikipedia.org/wiki/Utopie>

5 Vgl.: Heller, Ágnes: Von der Utopie zur Dystopie. Was können wir uns wünschen? Wien und Hamburg: Edition Konturen 2016. S. 19

6 Zinsmeister, Annett (Hrsg.): Constructing Utopia. Konstruktionen künstlicher Welten. Zürich und Berlin. Diaphanes Verlag 2005, S. 7

7 In Aldous Huxleys letztem Buch *Eiland* (1962) wird das ideale Staatsmodell Insel „Pala“ durch einen Diktator eines naheliegenden Militärstaats gestürzt und die nahezu utopische Lebensweise auf der polynesischen traditionelle religiöse Werte nach westlichem Vorbild reformiert.

8 Vgl.: Heller 2016, S. 21

Krankheiten, Kriegen oder Konflikten. Der Mensch lebt mit der Natur und seinen Mitmenschen in Harmonie. Weder Gesetz noch Richter werden benötigt, noch muss man sich um Nahrung kümmern, da alles von alleine und ohne Zutun wächst. „*Ströme von Milch nun wallten daher und Ströme von Nektar, und gelb tropfte herab von der grünenden Eiche der Honig.*“⁹ Die Wunschutopie ist also nicht von dieser Welt. Die abendländische Wunschvorstellung speist sich ebenso von den biblischen Texten vom Garten Eden und der Erlösung der Erde durch Gott in der Apokalypse.¹⁰

Von der Antike aus streckt sich die Wunschutopie bis in die Moderne, zu Karl Marx. Dieser träumt ähnlich wie zuvor Ovid:

„Es wird dort keinen Staat geben und keine Gesetze. Es wird keine Politik geben, keine Armeen, keinen Krieg. Es wird keinen Markt geben, überhaupt keine Wirtschaft, kein Geld, und Gold wird wertlos sein. Die Natur wird ihren Reichtum bereitstellen, weit über die menschlichen Bedürfnisse hinaus. Alle menschlichen Bedürfnisse werden befriedigt. [...] Es wird auch keine Gerechtigkeit geben, denn die wird nur in Zeiten des Mangels gebraucht, nicht unter den Umständen von Überfluss. Es wird keine Herren geben, keine Diener, keine Regeln, keinen Gehorsam, kein Kommando. [...] Den Tod wird es noch geben. Als Sieger der menschlichen Art über das einzelne Individuum.“¹¹

Die Utopie vom gerechten Staat oder philosophisch konstruierte Utopien, wie Heller die zweite Art antiker Utopien beschreibt, hat als Hauptwerk Platons *Politeia* „Der Staat“. Vereinfacht zusammengefasst: Die Idee des gerechten Staates ist die Idee der Gerechtigkeit selbst. Dies kann jedoch nur mit gerechten Gesetzen und Regeln entstehen, wo es Pflichten gibt, Arbeit, Soldaten und, den Regeln unterworfenen, Bürger. Bedürfnisse werden dem Interesse des Staates unter- und/oder den verschiedenen Kasten und Klassen zugeordnet. Das Vergnügen ist im gerechten Staat streng geregelt. Hier geht es also nicht mehr um einen Traum oder ein Paradies. Es ist vielmehr ein Modell, eine Anleitung, mit dem Ziel der Stabilität und Sicherheit.

Zwischen den Wunschutopien und Platons Staat gibt es, wenig aber doch, Gemeinsamkeiten. Der Staat kennt kein Privateigentum, daher gibt es weder Verträge, Handel, Kauf oder Verkauf. Buben und Mädchen betreiben nackt gemeinsam Sport. Frauen können Soldaten werden, dennoch entscheiden Staatsbeamte während der fruchtbaren Jahre einer Frau darüber, von wem sie

9 <http://www.gottwein.de/Lat/ov/ovmet01089.php>

10 Siehe weiter: Kapitel (Apokalypse) und weiterführend: Bischof, Norbert: Das Kraftfeld der Mythen. Signale aus der Zeit, in der wir die Welt erschaffen haben. Piper Verlag, München, Zürich, 1996

11 Heller 2016, S. 26

geschwängert werden, um gesunde Kinder zu (er)zeugen.¹² Danach ist die Liebe frei wählbar. Obwohl Platons aus den Ergebnissen historischer Erfahrung schöpft, wusste er um die Unrealisierbarkeit seines Projektes.¹³

Die größte Kritik an Platons Staat fasste Karl Popper in seinem zwei-bändigen Werk „Die offene Gesellschaft und ihre Feinde“ zusammen, in der Popper Platons Idee u.a. dem Totalitarismus unterstellte.

In der Renaissance griff der englische Jurist Sir Thomas Morus mit seinem Werk „Utopia“ Platons Idee eines gerechten Staates auf. Der Titel des Buches gilt als Namensgeber des Begriffs Utopie. Das Werk findet in fast jeder Arbeit über Utopie einen Eintrag. Morus (1478-1535) lebte in einer Zeit, in der viel gereist wurde. Dies führte zu Entdeckungen neuer fremder Länder und Kontinente. Inspiriert von Tagebüchern und Reiseberichten inszeniert Morus „*Utopia*“ als eine Insel. Utopia ist der Inbegriff einer „idealen Gesellschaft“, geboren aus dem Geist der Kritik an den sozialen, kulturellen und religiösen Verhältnissen Englands zu Beginn des 16. Jahrhunderts. Das Stadtbild Utopias beschreibt ein Raster mit rechteckigen Wohnanlagen und Gärten, die bei Bedarf auf diese Weise leicht erweitert werden können. Das Privateigentum ist abgeschafft und alle Bewohner sind am gesamtheitlichen Produktionsprozess beteiligt, was eine zentrale und kostenfreie Versorgung gewährleistet. Wenn der Einzelne nichts hat, haben alle genug.¹⁴

Utopia ist allerdings nicht isoliert von der Außenwelt, sondern betreibt regen Handel und übernimmt Erfindungen wie die Papierherstellung und den Buchdruck, wie es innerhalb der Erzählung über die Geschichte Utopias geschildert wird. Gastarbeiter wandern zu, Bündnispolitik und Kriegführung werde betrieben, sowie Kolonien gegründet.¹⁵

Morus' Utopia wurde auf alle erdenklichen Arten interpretiert: mittelalterlich-konservativ, frühbürgerlich-reformistisch, satirisch etc.. All diese Ansichten zeugen von der Wirkkraft des Klassikers. Obwohl heute die Bemühungen einer Sortierung des Werkes grundsätzlich erschöpft sind, findet Utopia in fast allen utopiebezogenen Berichten Erwähnung.¹⁶

12 Siehe hierzu ebenso Kapitel 4.3 Biopolitik und Eugenik

13 Vgl.: Heller 2016, S. 27-29

14 Vgl.: Zinsmeister, Annett (Hrsg.): Constructing Utopia. Konstruktionen künstlicher Welten. Zürich und Berlin: Diaphanes 2005, S. 11

15 Vgl.: Funke, Hans-Günther: Zur Geschichte Utopias. Ansätze aufklärerischen Fortschrittsdenkens in der französischen Reiseutopie des 17. Jahrhunderts. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 2, Stuttgart 1982, S. 302 f

16 Vgl.: Seeber, Hans-Ulrich und Bachem, Walter: Aspekte und Probleme der neueren Utopiediskussion in der Anglistik. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 1,

Eine weitere bekannte Utopie der Renaissance, die sowohl nach Platon als auch Morus gestaltet wurde, ist „Der Sonnenstaat“ von Tommaso Campanella (1568-1639). Das Werk wurde wie bei Platon und Morus in Dialogform geschrieben. Das Fundament der Utopie ist ebenfalls die Abschaffung des Privateigentums.¹⁷

Es wird eine deistische Staatsreligion betrieben, die Verfassung ist theokratisch, es herrscht Agrarkommunismus, alle Bürger sind gleichgestellt, die Bürger teilen jeden „Besitz“ und es werden Frauen- und Kindergemeinschaften geführt. All das gleicht einem Leben in einem gewaltigen Kloster. Auch der Sonnenstaat kennt keine Isolation. Der Außenhandel wird ähnlich dem Utopias geführt, mit der Ergänzung durch das „verbindliche Studium von Fremdsprachen“. Nicht nur die Erkenntnisse und der Fortschritt anderer Völker sind den Bürgern des Sonnenstaates von Interesse, sondern auch Bräuche, Sitten und politische Verfassungen. Denn alles, was den Sonnenstaat verbessern könnte, wird integriert, um seinen Fortschritt und seine Entwicklung zu sichern.¹⁸

Die Moderne Marxistische Vision einer Gesellschaftstheorie ist die einer *säkularen Utopie*. Sie setzt den Fortschrittsgedanken und die evolutionäre Sicht voraus. „Seine Theorie geht von einem gesellschaftlichen Entwicklungsstadium aus, in dem der Säkularisierungsprozeß die Menschen in die Lage versetzt, sich nicht nur wie Thomas Morus mit gesellschaftlichen Fragen auseinanderzusetzen, sondern sich mit Begeisterung und Optimismus eine Gesellschaft vorzustellen, die (im Gegensatz zu göttlicher Lenkung) planmäßig, rational und menschlich zu kontrollieren möglich erschien.“¹⁹

Trotz der Rationalen Vision Marx' kommt er ebenfalls dem Problem der realen Verwirklichung seiner Utopie nicht aus.

Soziologisch betrachtet, ist die aufkommende moderne Utopieliteratur, wie bei Marx, und Teile ihrer Entwicklung mit dem Prozess der europäischen Staatenbildung verbunden.²⁰

Die Oktoberrevolution Russlands 1917 durch Lenin entfachte ein utopisches Anstreben in

Stuttgard 1982, S. 150

17 Vgl.: Heller, 2016, S. 31 f

18 Vgl.: Funke 1982, S. 303 f

19 Kilminster, Richard: Zur Utopiediskussion aus soziologischer Sicht. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 1, Stuttgard 1982, S. 77-78

20 Vgl.: Elias, Norbert: Thomas Morus' Staatskritik. Mit Überlegungen zur Bestimmung des Begriffs Utopie. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 2, Stuttgard 1982, S. 110

den Bereichen der Kunst, Literatur und Architektur, sowie utopiekritische wie antiutopische Gegenströmungen. Die etwa zehn Jahre andauernden linke Phase der Revolution wurde durch die Agrarkollektivierung und forcierte Industrialisierung beendet. Rückblickend, könnte man sagen, geschah in der Geschichte Russlands ein „Abbau von utopischem Potential“. Als 1956 die Ideologie Russlands zerfiel, kam in der Bevölkerung ein prinzipielles Misstrauen gegenüber jeder Form utopischen Denkens auf. Mit dem Ergebnis, dass utopisch gedachte Revolutionen Ablehnung alles Utopischen führen. „Die Geschichte der Utopie nach der Oktoberrevolution ist im wesentlichen die Geschichte eines Utopieverschleißes.“²¹

1.2 Ästhetik und Funktion von Utopien

Die Tradition, eine Utopie außerhalb des traditionellen Raumes anzusiedeln und gleichzeitig innerhalb einer Utopie strenge geometrische Strukturen zu fordern²², zeigt, dass das Genre eine auffällige Bildlichkeit besitzt. Utopien lassen sich „unter psychologisch-archetypischen Aspekten als ikonologisch relativ stabile, universale Grund- und Leitbilder [...] charakterisieren, wenn man Ausprägungen kollektiver Wunsch- und Phantasiebilder (ideale Stadt, Garten Eden, Goldenes Zeitalter, Schlaraffenland, Insel der Seligen) zum Ausgangspunkt von Utopiedefinitionen wählt“.²³ Das besondere Merkmal aller Utopien ist „eine bestimmte Mobilisierung von Bildern“. Der Autor kann die politische Wirklichkeit in seinem Land satirisch-kritisch beschreiben und durch seine Utopie ein konträres Gegenbild entwerfen.²⁴

Demnach sind die meisten Utopien im klassischen Sinne als kritische Gegenpositionen zu lesen. Morus' Utopia war ebenso eine Form von Sozialkritik. Nach Ludwig Stockinger ist die Funktion von Utopien in ihrer Verbindung von Bildlichkeit und Kritikübung zu finden:

Die „Utopische Intention vermittelt sich nicht mehr durch die Darstellung von Bildern eines vollkommenen Gesellschaftszustandes, sondern durch die in den Roman als

21 Günther, Hans: Utopie nach der Revolution (Utopie und Utopiekritik in Rußland nach 1917) In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 3, Stuttgart 1982, S. 378

22 Vgl.: Gustafsson, Lars: Negation als Spiegel, Utopie aus epistemologischer Sicht. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung, Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie (1). Stuttgart: Metzler 1982, S.289

23 Voßkamp, Wilhelm (Hrsg.): Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd.1, Stuttgart 1982, S. 4

24 Vgl.: Voßkamp, Wilhelm: „The Day After Tomorrow“. Über Dystopien und Utopien. In: Tudyka, Kurt P. (Hrsg.): Ist eine andere Welt möglich? Utopische Zwischenrufe. Multidisziplinäre Analysen und Reflexionen des utopischen Diskurses. Hamburg: Kovac 2009 (Schriften zur politischen Theorie, Band 9), S. 93

Reflexionsmedium eingearbeitete Diskussion dieser Bildern, einer Diskussion über die Möglichkeit ihrer poetischen Darstellung und die Verbindlichkeit ihrer Normen.“²⁵

1.3 Utopisten und das „utopische Moment“

„Der Utopist ist kein Realist, sondern Produzent möglicher Welten.“²⁶ Utopien *sollen* sich von der uns bekannten Welt unterscheiden. Noch genauer: Die Utopie beginnt ihre Tradition in der *Negation* seit Thomas Morus. Die Negation des utopischen Textes geht von tatsächlichen Hintergründen aus, die dem Autor bewusst und für den Leser voraussetzendes Wissen sind. Der Utopist geht nicht auf den allgemeinen Zustand der Welt ein, sondern auf etwas Partielles, das sein Text erschließt. Der Gegensatz bzw. die *Leere* wird von der Vision des Utopisten aufgetan und muss von diesem auch wieder gefüllt werden. Bei Morus hat beispielsweise Gold keinen Marktwert, was die Frage aufwirft, wie die Bewohner ihre finanziellen Angelegenheiten klären. Die Negation ist ein schwieriges Unterfangen. Ist der Unterschied zu der uns bekannten Welt zu groß, oder gar gänzlich negativ, kann das Bild nicht verstanden bzw. gelesen werden. Seit Platon kehren ähnlich charakteristische Ideen wieder: kein Eigenbesitz, weder an Dingen noch an Grund, keine Geldwirtschaft, die Sexualität wird in gewisser Weise geöffnet, Berufe werden gerecht unter den Bürgern verteilt und sie tragen einheitliches Gewand. Diese Attribute werden als „utopische Intensität“ bezeichnet. Die Detailliertheit der Attribute wird durch die „utopische Dichte“ beschrieben, bzw. wie viele Fragen sich dadurch beantworten lassen, Fragen die durch die Leere der ursprünglichen Negation aufgetreten sind. Dieses Maßsystem kann universell auf Texte angewendet werden, um den utopischen Grad zu bestimmen. Eine Utopie kann jedoch niemals alle Fragen beinhalten oder beantworten, aber einen reichen Informationswert beinhalten.²⁷

Der Utopist ist also ein Kritiker seiner Zeit. Die Bedeutung seiner Utopie kommt auch nur dann zur Geltung, wenn man die Struktur seines Hintergrundes versteht, um das Wunschbild richtig zu deuten. Diese „soziogenetische[n] Phantasiebilder [...] sprechen aus einer sozialen Lage, auch einer erlebten sozialen Lage, heraus; sie sprechen in eine Lage, auch eine Erlebnislage, hinein, die für eine ganz spezifische, zumeist staatlich organisierte Gesellschaft und innerhalb ihrer für ein bestimmtes Publikum, eine bestimmte Schicht von Menschen charakteristisch ist“.²⁸

25 Stockinger, Ludwig: Aspekte und Probleme der neuen Utopiediskussion in der deutschen Literaturwissenschaft. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 1, Stuttgart 1982, S.126

26 Kilminster, Richard 1982, S. 73

27 Vgl.: Gustafsson 1982, S. 280-285

28 Elias 1982, S. 101

Diese Konflikte sollen späteren Generationen einen Einblick in die damaligen Umstände geben. Der Erfolg von Morus' Utopia ist dadurch zu erklären, weil er geschickt auf die Probleme seiner Zeit hingewiesen hat.²⁹

Angefacht durch die Idee der literarischen Utopien, kristallisiert sich ein wichtiger und zukunftsweisender Gedanke heraus. Und zwar das „utopische Moment“, wie es Ágnes Heller nennt. „Das utopische Moment ist weder eine Wunschutopie noch eine philosophische Konstruktion. Es ist die feste Überzeugung der historischen Akteure, dass sie durch ihre Handlungen zur Schaffung einer besseren, neuen, freien Welt beitragen.“³⁰ Das utopische Moment impliziert den festen Glauben an die Verwirklichung dieser Zukunft durch die politischen und sozialen „Handlungen, Anstrengungen, Bewegung[en]“ und den Kampf dafür.³¹ Alle utopischen Momente haben Enthusiasten gemeinsam, die sie tragen und „die bereit sind, ihr Leben zu opfern, und zwar nicht nur für den Sieg „der Sache“, sondern für die Verwirklichung ihrer Ideen.“³²

Die aufkommende Idee des Fortschritts, davon gingen die verschiedensten Denker Europas aus, ist Bedingung und Fundament des utopischen Moments. Sie soll durch die Gegenwart die neue und bessere Zukunft vorbereiten. Das Mittel der Durchführung ist die Revolution. Hier nennt Heller zwei Arten: Die Revolution, die *passiert* und die, die *statt findet*.³³

Diese Revolutionen, oder „sozialistische Utopien“, werden traditionell im 20. Jahrhunderts angesiedelt und haben alle ein utopisches Moment. Wie die früheren Utopien wurden sie aus einer Philosophie heraus entwickelt, sind aber kein bloßer theoretischer Vorschlag. Sie bewirken soziale Bewegungen, oder soziale Bewegungen werden durch sie erst ausgelöst. Auswirkungen, Institutionen und Gemeinschaften werden durch sie geschaffen ebenso wie Parteien und sie waren in ihrem Handeln immer auf die Zukunft gerichtet.³⁴

Die technischen bzw. naturwissenschaftlichen Utopien scheinen gegenüber den sozialen

29 In einem Interview erzählt Suzanne Collins, wie sie beim Programmwechsel im Fernsehen auf eine Reality Sendung und gleich darauf auf eine Kriegsdoku gestoßen ist. Das war der Grundstein ihrer Idee für die *Hunger Games*-Serie. Der Voyeurismus der Zuschauer und die teilweise degradierende Behandlung der Menschen auf Sendung fand sie sehr verstörend. Sie meint, das heutige Fernsehen gebe das Potenzial der Desensibilisierung, so dass wahre Tragödien nicht mehr den Eindruck hinterlassen, den sie eigentlich sollten.
(http://www.thehungergames.co.uk/wp-content/uploads/2014/08/a_conversation_with_suzanne_collins.pdf)

30 Heller 2016, S. 34

31 Vgl.: Ebd., S. 39

32 Ebd.

33 Vgl.: Ebd., S. 35

34 Vgl.: Ebd., S. 47

Utopien etwas resistenter, werden sie doch u.a. durch technische Revolutionen am Leben erhalten. Grund für ihr Überleben ist „die veränderte Rolle der Fortschrittsidee in der gegenwärtigen historischen Einbildungskraft“. Auf den Gebieten der Gesellschaft, der Politik und auch in der Kunst ist die Fortschrittsidee kaum noch zu finden, doch in den Naturwissenschaften bleibt sie erhalten. Es geht hauptsächlich um Wissen und die Anwendung und Anhäufung dieses – technologischen – Wissens. Manchmal passiert das mit erschreckender Geschwindigkeit. Jene „Akkumulation kann man als Fortschritt sehen, auch wenn manche Nebenwirkungen äußerst beunruhigend sind.“ Solange Wissen akkumuliert wird und technologische Geräte erfunden, gebaut und verteilt werden, solange kann man von Fortschritt sprechen. „Ein solcher Fortschritt, also die Anhäufung von „Know-how“ und „Know-what“, kann auch in Zukunft erwartet werden.“³⁵

Viele der utopisch-sozialistischen Ideen konnten in kleinen Gemeinschaften umgesetzt und praktiziert werden. Das Überleben dieser Gruppen hängt u.a. von der Überzeugung der Teilnehmer ab, die meistens religiös konnotiert ist. Marx' Modell eines „wissenschaftlichen Sozialismus“ wurde nie realisiert, sondern wenn, von geltungssüchtigen Diktatoren verfälscht und umgebaut.³⁶

1.4 „Realisierte“ Utopien und Utopiekritik

Morus' Utopia erschien zu einer Zeit, als die Bedeutung der Entdeckung Amerikas den Europäern langsam bewusst wurde. So scheint es logisch, dass viele von ihnen den unbekannten Kontinent mit der Idee des idealen Staates verbanden. Je mehr Gerüchte über das Land im Umlauf waren, desto mehr Spekulationen wurden gemacht. Neben fiktiven Wunschorten wie Atlantis, dem Garten Eden oder dem Schlaraffenland, gab es nun einen geografisch realen Ort, der Platz für Wünsche und Träume bot und sogleich mit utopischen Absichten regelrecht angefüllt wurde. Ein Gelehrter am Hof Isabella von Spaniens behauptete von den Indianern beispielsweise, dass diese aus dem „Reich der Mythen“ entsprungen seien, nie stritten und daher keine Gesetze oder Richter bräuchten. Ein englischer Kaufmann berichtete über die Gegend beim Hudson River, dass sie üppig an Früchten und leicht zu erjagendem Getier nur so wimmle. Und selbst die Menschen dort seien frei von jeglichen Krankheiten und Alltagstrott. Neben Landschaft und Bewohnern Amerikas waren es zwei Argumente, die für eine Auswanderung sprachen: Amerika war frei von feudalen

35 Vgl. Heller 2016, S. 41-42

36 Vgl.: Ebd., S. 46

Herrschaftsformen und keine Konfession versuchte die andere zu verdrängen. Amerika schien der einzige Ort zu sein, an dem man als Mensch noch seine „natürlichen“ Rechte beanspruchen durfte. Nach der Unabhängigkeitserklärung von England 1776 wurde das Potential der Möglichkeiten noch erweitert durch das persönliche Interesse der eingewanderten Amerikaner, sich am Wohl des Staates aktiv zu beteiligen. Das Gemeinwesen schien zu blühen. Im 19. Jahrhunderts hielt die Faszination an der Freiheit Amerikas noch an. Viele Tausende nahmen die schwere Reise auf sich und flüchteten vor den strengen europäischen Regeln, auf der Suche nach einem Stückchen Land, auf dem sie frei jagen, fischen (dies war in Europa nur das Recht der Herren) und einen eigenen Hof gründen können und frei von religiöser Unterdrückung waren.³⁷

Die Vorstellung von Amerika „als Versuchsfeld für das beste Dasein“³⁸ und die große Weite des Kontinents führte zur Entstehung mehrerer Kommunen. Die ersten entstanden zwischen 1620 und 1630 in Virginia und waren vorwiegend christliche Sekten. Die meisten Projekte scheiterten jedoch entweder an äußeren Widerständen oder der Unfähigkeit der Beteiligten. Die Erwartungen der Siedler wurden kaum bis gar nicht erfüllt. Viele ihrer Hoffnungen mussten sie zurückstecken und unter diesem Druck gab so mancher seine Pläne auf. Der „romantische Amerika-Fahrer“³⁹ wollte doch eher seine Phantasie ausleben, als weiter unter fremden Regeln und in völliger Wildnis leben.

Georg Rapps Kommune war eine der wenigen erfolgreichen utopischen Gemeinschaften, allerdings nur solange er Oberhaupt war. Der Laienprediger gründete Anfang des 19. Jahrhunderts eine christliche Kommune nach dem Vorbild der puritanischen Siedlungen New Englands. Nach langer Reise siedelten sich er und seine Gemeinschaft in Indiana an und nannten ihre Siedlung „New Harmony“. Durch ihre ertragreiche Landwirtschaft und Profit abwerfende Tuchproduktion ernteten sie viel Neid und Missgunst von benachbarten Farmern. Der Zölibat war mitunter einer der schwierigsten Aufgaben für Rapp. Wegen all der erdrückenden Umstände verkaufte Rapp 1824 seinen Besitz an Robert Owen. Nach Rapps Tod verfiel jedoch die Gemeinschaft. Viele andere Projektgemeinschaften teilten ein ähnliches Schicksal, indem ihr Verfall an die Abwesenheit des Gründers gekoppelt war. Ein paar wenige Kommunen hielten sich jedoch. „[S]pottend

37 Vgl.: Boerner, Peter: Utopia in der neuen Welt: von europäischen Träumen zum American Dream. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 2, Stuttgart 1982, S. 358-361

38 Vgl.: Ebd., S. 362

39 Boerner 1982, S. 364

aner kennend“ wurden sie „Backwoods Utopias“ genannt, von denen es heute noch welche gibt.⁴⁰

Der Erfolg solcher Gemeinden ist an viele Bedingungen geknüpft. Einerseits liegt es an der „Intensität des Glaubens“ der Mitglieder, der „Klugheit und Persönlichkeit der Führer“, der „Homogenität der Mitglieder“, der „Toleranz der Umwelt“, an „ökonomische[n] Faktoren“ und an der „Einstellung der heranwachsenden Generation“. Das reine Überleben ist aber auch nicht das eigentliche Ziel dieser Kommunen. „Eine jede hat [...] ein ausgesprochenes Missionsverlangen. Sie wollen die große, konventionelle Welt nicht *überleben*, sondern ihr etwas *vorleben*.“ Dieses „Vorleben“ ist bis heute Hauptaufgabe aller Kommunen. Ihre Botschaft: Dass die Zivilisation mit ihrem Wirtschaften einem Ende zusteuert und nur eine radikale Änderung des Zusammenlebens diese Ende abwenden kann, durch das Zurückstecken von Bedürfnissen, die Einschränkung des Konsums und dem nachhaltigen Umgang mit der Umwelt.⁴¹

In den 70er Jahren veranlasste die New York Times eine Zählung, die zweitausend Kommunen in vierunddreißig Staaten ergab. Viele davon sind wieder verschwunden, einige sind geblieben und natürlich neue wieder hinzugekommen.

Obwohl viele dieser Luftschlösser nicht realisierbar waren, hatten doch die meisten der europäischen Immigranten die Hoffnung auf eine bessere Welt nicht aufgegeben und setzten ihr Vertrauen auf ein besseres Dasein in die staatliche Macht der Vereinigten Staaten. Dieser „*American Dream*“ ist bis heute in politischen und sozialen Programmen sowie im Alltagsleben noch stark vorhanden. Entsprungen aus einer tiefen Unzufriedenheit, liegt ihm eine „Bereitschaft zu räumlichen und sozialen Veränderungen“⁴² zugrunde, um den Traum zu verwirklichen. Der „*American Dream*“ ist so vorformuliert, dass er für alle Bürger gilt. Er ist sogar in der Unabhängigkeitserklärung als „*Persuit of Happiness*“ enthalten. Je länger die Pionierzeit und das von ihr geprägte soziale und politische Leben zurück lag und ihre Nachfahren unabhängiger wurden, desto mehr entwickelte sich der „*American Dream*“ zu einer nationalen Ideologie. Doch der Prozess „der Ernüchterung, den schon unzählige Einwanderer durchlaufen haben, wiederholte sich: auf übertriebene Erwartungen folgten Zweifel, Depressionen und das Gefühl, leeren Worten

40 Vgl.: Ebd.

41 Vgl.: Schwarz, Egon: Aus Wirklichkeit gerechte Träume: Utopische Kommunen in den Vereinigten Staaten von Amerika. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 3, Stuttgart 1982, S. 430

42 Boerner 1982, S. 367

und Versprechungen auf den Leim gegangen zu sein.“⁴³

Der „freie Wettbewerb“, der aus einem tüchtigen Tellerwäscher einen Millionär werden lassen konnte, artetete in einen gnadenlosen Existenzkampf und Wettbewerbsdruck aus. Nach der Weltwirtschaftskrise folgte eine große Gleichgültigkeit. Nach wie vor versuchen die Traumfabrik Hollywood die Versprechen des „American Dream“ zu erneuern, doch die damals beeindruckenden Inhalte erschienen nur noch als zuckersüßer Abklatsch einer vergangenen Glorie. So wurde der Traum zu einer Illusion.⁴⁴

Es gibt kein „Fehlen oder Verschwinden der utopischen Visionen, sondern nur eine Änderung ihrer Form“. Trotz des gescheiterten sowjetischen Kommunismus und dem daraus resultierenden Realitätsschock, gibt es immer noch anti-idustrielle Utopiegesellschaften. Gleichzeitig bemerkt man eine allgemeine Verzweiflung in der Gesellschaft. Die Furcht vor einer globalen Katastrophe im Kalten Krieg lies den optimistischen Glauben in eine utopische Gesellschaft schwinden. Die Menschen verloren ihr Vertrauen in den Einfluss menschlicher Kontrolle in soziale Prozesse, was zu einem tiefen Fatalismus führte. „Unter diesen Bedingungen können Utopien nicht als Katalysatoren für Veränderung wirken, sondern nur soziale Depravationen kompensieren.“⁴⁵

An der Utopie wurde nicht erst nach den gescheiterten Experimenten motivierter Gründer Kritik geübt. Seit sie in ihrer literarischen Form existiert, nannte man sie einen „schnellfertigen Leichtsinn“ über „falscher Fortschritts Glaube“ bis „versteckter Dogmatismus und Totalitarismus“. Sie „kenne keine Entwicklung, verharre sie doch im Immobilismus ihrer Vollkommenheit, in der ewigen Wiederkehr des Gleichen“.⁴⁶

Egon Schwarz schreibt: „Die Gründe für den Mißkredit, in den die einst so beliebte Utopie geraten ist, liegen tiefer. Sie sind verwandt mit der Hoffnungsarmut, mit einer gerade zu nihilistischen Verdüsterung der Gegenwart.“⁴⁷ Denn alle sozialen Revolutionen und utopischen Momente wurden „verraten oder enttäuscht“⁴⁸, von der amerikanischen Revolution, der

43 Boerner 1982, S. 368

44 Vgl.: Boerner 1982, S. 358-369

45 Kilminster, Richard 1982, S. 76

46 Funke 1982, S. 299

47 Schwarz, Egon 1982, S. 411

48 Die verschiedenen Revolutionen wurden nicht im selben Ausmaß bzw. auf die selbe Weise „verraten“. Es lassen sich drei Faktoren erschließen. Erstens: Der Verrat war bereits inhaltlich im ursprünglichen Glauben, zum Teil, eingebaut oder enthalten. Zweitens: Nicht alle Versprechungen wurden eingehalten, oder sie wurden zwar eingehalten, allerdings nicht so wie versprochen. Oder drittens: Das Gegenteil ist eingetreten und die Utopie wirkt rückblickend

französischen Revolution und die totalitären Revolutionen Deutschlands und Russlands bis zu den Revolutionen in Asien und Lateinamerika.⁴⁹ Bis heute wird die „Kritik an der Utopie eine wesentliche Strategie der Kritik an der Revolution und an politischen Bewegungen [sein], die sich auf das Prinzip der Revolution zurückbeziehen. Der Kern dieser Kritik ist der aus der Perfektion der geschilderten Gesellschaftssysteme abgeleitete Verdacht des „Totalitarismus“.“⁵⁰

Als konkretes Beispiel der Utopiekritik wähle ich Karl Poppers Kritik an Platons Staat in seinem Werk „Die offene Gesellschaft und ihre Feinde, Bd.1“. Platons Programm fasse ich in folgenden Punkten noch einmal kurz zusammen: Das Individuum hat sich dem Wohle des Staates unterzuordnen.⁵¹ Jegliche politische Veränderung ist der Untergang des Staates. Dieser muss daher einer strengen Klassenteilung folgen, die unter keinen Umständen durchmischt werden darf. Der Staat hat immer recht und wenn es seine Macht stärkt, ist es ihm erlaubt mit Gewalt durchzugreifen.⁵² Zugunsten des Staates, in dem kein Bürger lügen darf, muss der König lügen und Täuschen, wenn es zum Wohle des Staates ist.⁵³ Popper stellt fest, dass der utopische Versuch selbst aller Wahrscheinlichkeit nach zu einer Diktatur führt.⁵⁴

Platon nennt zwar andere Ziele als die der totalitären Bewegungen des 20. Jahrhunderts, wie z.B. die Wohlfahrt der Bürger und die Herrschaft der Gerechtigkeit, doch sind sie im Grunde identisch.⁵⁵ Platon und seine Ideen wurden immer idealisiert.⁵⁶ Es ist wichtig zu wissen, dass er ein Feind des Individualismus war und ihn mit dem Egoismus gleichstellte.⁵⁷ Es gibt in Platons Programm eine Methode zur Behandlung von politischen Problemen, die Popper „*die Methode des Planens im großen Stil, die utopische Sozialtechnik, die utopische Technik des Umbaus der Gesellschaftsordnung oder die Technik der Ganzheitsplanung*“ nennt. Ein für Popper höchst gefährliches Programm, das aus der Sicht einer „rationalen Sozialtechnik aus“, leider „von großer praktischer Bedeutung“ ist. Dem steht die „einzig rationale“ Sozialtechnik gegenüber, die, „von Fall

wie eine Dystopie, wie z.B. bei totalitären Revolutionen. Verlorene Revolutionen könne nicht verraten werden und bleiben daher immer als Utopien in Erinnerung. Vgl.: Heller 2016, S. 39

49 Vgl.: Heller 2016, S. 41

50 Stockinger, Ludwig 1982, S. 130

51 Vgl.: Popper, Karl: Die offene Gesellschaft und ihre Feinde. Bd. 1: Der Zauber Platons. J.C.B. Mohr (Paul Siebeck). Tübingen, 2003, S. 127

52 Vgl.: Ebd., S. 129

53 Vgl.: Ebd., S. 166

54 Vgl.: Popper, Karl R.: Die offene Gesellschaft und ihre Feinde. Der Zauber Platons Bd. 1, UTB 1724, J.C.B. Mohr, Tübingen, 1992, S. 190

55 Vgl.: Popper 2003, S. 105-106

56 Vgl.: Ebd., S. 106

57 Vgl.: Ebd., S. 125

zu Fall angewendete Sozialtechnik, die Sozialtechnik der Einzelprobleme, die Technik des schrittweisen Umbaus der Gesellschaftsordnung oder die Sozialtechnik der keinen Schritte“.⁵⁸ Marx und Popper strebten nach mehr Realismus, denn beide wussten, dass „utopische Pläne nie so realisiert werden, wie sie ausgedacht wurden, weil kaum eine soziale Aktion jemals genau das gewünschte Resultat herbeiführt.“⁵⁹ Resümierend fasst Popper zu seiner Kritik Platons zusammen:

„Mein Versuch, Platon in Analogie zu den modernen totalitären Lehren zu verstehen, führte mich, zu meiner eigenen Überraschung, zu einer Änderung meiner Ansicht von diesen totalitären Lehren selbst und von ihrer sozialen Funktion. Meine Abscheu vor diesen Ideen blieb dabei zwar unberührt, aber ich sah schließlich ein, daß die Stärke der alten wie der neuen totalitären Bewegungen auf dem Umstand beruhte, daß sie den Versuch machten, einem wirklichen Bedürfnis entgegenzukommen, wenn auch dieser Versuch schlecht ausgedacht war. [...] Ich bin bereit, sein grundsätzliches Wohlwollen zuzugeben.“⁶⁰

2. Dystopien – Der Albtraum „Zukunft“

2.1 Eine Frage der Definition

Der Begriff „*Dystopie*“ stammt etymologisch von der Utopie und stellt doch eine unabhängige Kategorie dar. Das Genre der Dystopie bedient sich einer Unmenge an Termini, die man verwendet um es zu beschreiben: Falsches Utopia, pessimistische Utopie, Schreckensbild, groteske Utopie, Negativ-Utopie, Mätopie, kritische Utopie, umgekehrte Utopie, umgedrehte Utopie, Dystopie, Anti-Utopie, warnende Utopie, um nur ein paar aufzuzählen. Bei den meisten Beispielen ist das Wortteil „Utopie“ integriert. Das wiederum impliziert, dass Dystopie lediglich eine Unterkategorie von Utopie bildet, was aber eine viel zu verkürzte Darstellung des Begriffs wäre.⁶¹

Einige Theoretiker verstehen unter Dystopie schlicht „*Anti-Utopie*“⁶², welches meiner

58 Popper 1992, S. 187

59 Popper 1992, S. 195

60 Popper 2003, S. 204

61 Vgl.: Lehnen, Christine: Defining Dystopia. A Genre Between The Circle and The Hunger Games. A Functional Approach to Fiction, Tectum Verlag, Marburg, 2015, S. 11

62 Vgl.: Voßkamp 1982, Bd.1, S. 7 und Suvin, Darko: Thesis on Dystopia 2001. In: Baccolini, Raffaella und Moylan, Tom (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London, Rutledge 2003, S. 189

Meinung nur den einen Aspekt des kritisch-utopischen Gedankens widerspiegelt. Der kroatische Literaturkritiker Darko Suvin unterscheidet Dystopie als Konstrukt zwischen „*Anti-Utopie*“ und „*Einfache Dystopie*“ (orig. *simple dystopia*)⁶³. Die Anti-Utopie erweist sich am Ende einer Utopiegeschichte als Dystopie, explizit konstruiert um eine geltend geplante Eutopie⁶⁴ zu entkräften.

Diese angebliche Eutopie ist eine Gesellschaft, deren hegemonialen Prinzipien scheinbar perfekt organisiert sind, besser als jegliche denkbare Alternative. Der Protagonist indessen, oder „Wert-Händler“, wie es Suvin u.a. beschreibt, findet heraus, dass die Gesellschaft noch signifikant weniger perfekt ist, als ihre, wie auch immer gearteten Alternativen, sondern eher einem polemischen Albtraum gleicht. Die „Einfache Dystopie“ ist eindeutig und von Anfang an dystopisch und nicht gleichzeitig eine Anti-Utopie.⁶⁵

Im historischen Kontext sind viele anfänglich utopisch erdachte Texte für den Gegenwärtigen Leser eine Anti-Utopie. In Plantons Staat und vielen anderen erdachten Gesellschaften zu leben wäre aus heutiger Sicht eine Dystopie in ihrer reinsten Form.

Der amerikanische Professor Lyman Tower Sargent bezeichnet die oben beschriebene Anti-Utopie als „*Flawed Utopia*“. Es beschreibt eine anscheinend utopische, gute Gesellschaft, bis der Leser auf einen *Schönheitsfehler* („*flaw*“) stößt, der die Gesellschaft nicht mehr so gut aussehen lässt. Sargent nennt Morus' Utopia als ein Beispiel eines „*Flawed Utopias*“. Es ist das anti-utopische Argument, so Sargent, dass es einen fatalen Schönheitsfehler im Make-Up der menschlichen Gesellschaft gibt. Gemäß dieses Arguments benehmen sich Utopisten wie folgt: Zuerst entwickeln sie einen Plan, eine „*Blaupause der Zukunft*“. Zweiten, versuchen sie den Plan in die Tat umzusetzen und finden heraus, dass er nicht funktioniert, weil andere Leute unwillig sind ihn zu akzeptieren, weil er zu rational für die menschliche Natur ist, oder weil er umgekehrt zu realitätsfremd ist. Drittens, da sie sich im Recht fühlen, verwerfen sie nicht den Plan, sondern die Realität. Sie versuchen die Menschen an den Plan und nicht den Plan an die Menschen zu adaptieren. Viertens, Aktionen wie diese führen unweigerlich zu Gewalt. Das Spektrum erstreckt sich vom Versuch, Personen zu ermutigen, den Plan zu adaptieren bis dahin, dass sie diese forcieren, sich so zu verändern, dass sie in den Plan passen. Fünftens, am Ende scheitert der Plan oder das Utopia und ein neuer Versuch wird gestartet. Utopie ist daher, nach Sargent, die

63 Suvin 2003, S. 189

64 In diesem Falle ist Eutopie als funktionierende Utopie gemeint und nochmals positiv bekräftigt; sie ist Antagonist der Dystopie

65 Vgl.: Suvin 2003, S. 189

ultimative Tragödie der menschlichen Existenz. Andauernd wird die Hoffnung auf ein gutes Leben geschürt und immer wieder scheitert man verheerend am Versuch, sie zu erreichen.⁶⁶

Unter all diesen Umständen, im kleineren oder größeren Ausmaß, dient die dystopische Einbildungskraft als ein prophetisches Medium. Sie ist wie der Kanarienvogel im Käfig, der im Bergwerk steht. Autoren mit einem ethischen oder politischen Anliegen benutzen sie, um die Gesellschaft vor schrecklichen soziopolitischen Tendenzen zu warnen, die, wenn sie sich so weiter entwickeln, die jetzige Welt in die eisernen Käfige der Unterseite Utopias verwandeln.⁶⁷

2.2 Von der Utopie zur Dystopie – das „dystopische Moment“

So wie der utopische Moment an den Glauben des sozialen und historischen Fortschritts gemacht ist, so beschreibt das dystopische Moment den Verlust dieses Glaubens. Es ist nicht die Enttäuschung über eine verlorene Revolution, sondern der Verlust des Glaubens an die Revolution und den Fortschritt selbst.⁶⁸

„Gibt es nichts, worauf man hoffen und für das man kämpfen kann, wird auch das individuelle menschliche Leben leer und ziellos, ohne Sinn, mehr eine Last denn mit offenen Möglichkeiten gesegnet“, so Heller.⁶⁹

Obwohl Dystopie das Gegenteil von Utopie ist, gibt es auch Parallelen, wie etwa die Sozial- und Kulturkritik, die zu einer „populäre[n] europäische[n] Gewohnheit“ wurde. Am Anfang des 20. Jahrhunderts waren diese Kritiken noch neu, „sowohl im utopischen wie im dystopischen Verständnis“.⁷⁰

Schopenhauers Werke wurden von einer dystopischen Welle getragen. Horkheimers und Adornos Text, „Dialektik der Aufklärung“ ließ sowohl eine utopische wie dystopische Lesart zu. Heidegger ist klar der dystopischen Kulturkritik zuzuordnen. Nietzsche liefert mit seinem viel zitierten „Tod Gottes“ sowohl utopische wie dystopische Lesarten. Utopisten sahen darin die Möglichkeit des Menschen, sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen, frei von den göttlichen

66 Vgl.: Sargent, Lyman Tower: The Problem of the „Flawed Utopia“: A Note on the Cost of Eutopia. In: Baccolini, Raffaella und Moylan, Tom (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London, Rutledge Verlag, 2003, S. 225f.

67 Vgl.: Baccolini, Raffaella und Moylan, Tom (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London, Rutledge Verlag, 2003, S. 1f

68 Vgl.: Heller 2016, S. 54

69 Vgl.: Ebd., S. 55

70 Ebd.

Geboten. Die Dystopisten erkannten darin den Verlust des Sinnes ihres Lebens und eine Ankündigung eines „wohlverdienten Endes“. Diese Dualität entsprach der Atmosphäre der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts und beeinflusste das kommende Jahrhundert stark. Das historische Bewusstsein wendete sich dem dystopischen Moment zu, sodass durch den „Tod Gottes“ jegliche Göttlichkeit von der Erde verschwand und Profanität und Langeweile zurück ließ. Obwohl in den Naturwissenschaften der Fortschritt große Erfolge brachte, war in der Gesellschaft kein Platz mehr für Hoffnung und Glaube.⁷¹

Der „Tod Gottes“ ist ein Ausdruck, der auf Hegel zurück geht, von Heine verfasst und von Nietzsche geprägt wurde. Alle genannten Denker waren Deutsche und alle deutschen Philosophen und Kunsttheoretiker bezogen sich auf das antike Griechenland.⁷²

Die Deutschen, „das Volk der Dichter und Denker“, „wurden für die modernen Griechen gehalten“. ⁷³ Griechenland war für sie nicht nur Bezugspunkt, sondern auch Modell. Friedrich Schillers Gedicht „Die Götter Griechenlands“ beschreibt ebenfalls den Tod des Göttlichen.⁷⁴ Alle griechischen Götter sind tot, nur die Kunstwerke die sie darstellen sind noch erhalten. Der christliche Gott wird demnach auch aussterben und nur die Kirchen und seine Abbilder bleiben zurück. Es geht also nicht darum, ob die Vorhersage vom „Tod Gottes“ eintritt, sondern um ihre Popularität. Also ist der „Tod Gottes“ ein Motiv utopischen als auch dystopischen Denkens. In Kürze zusammengefasst heißt das für das utopische Verständnis, dass, wenn Gott, der nach seinen eigenen Maßstäben bestraft oder belohnt und dem alle Menschen gehorchen müssen, stirbt, sind die Menschen frei und ihre eigenen Herren über das eigene Leben und die Welt und können diese nach ihrem Willen formen. Für das dystopische Verständnis heißt es, wenn Gott tot ist, dann ist alles erlaubt. Allerdings können die Menschen Gutes und Böses dann nicht mehr unterscheiden.⁷⁵ Demnach ist der „Tod Gottes“ auch der Tod des ethischen Strebens und der Moral. Auch die

71 Vgl.: Heller 2016, S. 55-57

72 Vgl.: Ebd. S. 60

73 Ebd. S. 61

74 An dieser Stelle ist auch der „Tod des großen Pan“ erwähnenswert. Plutarch überlieferte, dass Thamus, ein Steuermann, nahe der Insel Paxos eine Stimme vernahm, die ihm den Auftrag gab vor der Insel Palodes zu verkünden, dass der große Pan tot sei. Thamus erfüllte seinen Auftrag und verkündete an jenem Ort die Botschaft. Daraufhin ertönte großes Wehklagen. Pan ist so gesehen bereits zur Zeit des Tiberius (14-37 n. Chr.) „gestorben“. Vgl. hierzu: <http://www.nwerle.at/faun/pan.htm> (Stand 17.4.2018) und [https://de.wikipedia.org/wiki/Pan_\(Mythologie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Pan_(Mythologie)) (Stand 17.4.2018)

75 Der Unterschied zwischen Gut und Böse bzw. Wahrheit und Lüge greift Platon in der „Hippias Minor“ auf. Er lässt seinen Lehrer Sokrates und den Sophisten Hippias von Elis einen fiktiven Dialog führen. Sie vergleichen die mythischen Helden Achilleus und Odysseus anhand ihres Umgangs mit Wahrheit und Lüge und zwar ob es besser sei, freiwillig zu Lügen und etwas Schlimmes zu tun, oder es unfreiwillig zu tun. Die Frage wird nicht geklärt und endet in einer Aporie. Vgl.: https://de.wikipedia.org/wiki/Hippias_minor (Stand 17.4.2018)

Säkularisierung förderte den „Tod Gottes“ als dystopisches Moment. Es „bedeutet, dass das zivile und politische Leben keinen Gott benötigen. Wirtschaft, Politik, intimes Leben, Wissenschaft, auch die Erziehung können ohne Bezug zu Gott gedeihen. Gott „stirbt“, wenn die Religion Privatsache wird, Gegenstand von privatem Glauben und Gewissen.“⁷⁶

Die zweite Parole, die das 19. Jahrhundert prägte und bis heute in der Gesellschaft zu spüren ist, ist das Verkünden des Endes, wie z.B. das „Ende der Kunst“⁷⁷, oder das „Ende der Philosophie“, das „Ende der Religion“, oder das „Ende des Abendlandes“⁷⁸.

Der Durchbruch der Freudschen Psychoanalyse war dystopisch. Keine utopischen Wünsche konnten durch seine Analysen erfüllt werden. „Wenn jemand die absolute Utopie der anthropologischen Wende lächerlich machte, dann war das Freud. Wenn jemand uns dazu bewegte, nicht auf die erlösende Kraft politischer oder sozialer Utopien zu warten, dann war das Freud.“⁷⁹

Demnach bleibt, dass Menschen nicht ohne Hoffnung leben können. Am Anfang des 20. Jahrhunderts trat das dystopische Moment für kurze Zeit in den Hintergrund, als 1914 die Europäer ihre Hoffnung in den Ersten Weltkrieg steckten. Sie „fühlten sich wieder als Handelnde der Geschichte, die etwas Neues schufen“. Doch diese Hoffnung wurde durch die Gräueltaten des Ersten Weltkriegs bald zerstört. Revolutionäre wie Kriegsbegeisterte, Verlierer wie Sieger wurden betrogen. Als in dieser Zeit das dystopische Moment absolut schien, erhielt das utopische Moment einen Aufschwung durch die Versprechen der frühen Kommunisten und Nazis.⁸⁰

Zwei Ideologien prägten diese totalitären Bewegungen besonders (die auch in allen Utopien vorkommen): die Abschaffung des Privatbesitzes und die staatliche Kontrolle und Steuerung der Fortpflanzung. Im Fall des Kommunismus zeigte sich, dass die Abschaffung des Privatbesitzes das Gegenteil bewirkte, nämlich „Tyrannei und politische Ungleichheit“. Das „kommunale Leben

76 Heller 2016, S. 62

77 Als „Ende der Kunst“ sah man u.a. die Kommerzialisierung von Kunstwerken (Adorno), oder das Fehlen von „großer“ Kunst (Nietzsche). Zeitgenössische Kunst war ohnehin „minderwertig“. Vgl.: Heller 2016, S. 64

78 In seinem Werk *„Der Untergang des Abendlandes. Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte“* (1918) prognostiziert Oswald Spengler den „Untergang“ der europäisch-nordamerikanischen Kultur als „natürlichen Abschluss“ einer vorangegangenen Blütezeit. Friedrich Torbergs Buchtitel *„Die Tante Jolesch oder der Untergang des Abendlandes“* (1975) bezieht sich ironisch auf Spenglers Werk. Torbergs Buch beinhaltet Anekdoten aus dem jüdischen Leben der Zwischenkriegszeit. Vgl.: https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Tante_Jolesch (Stand 17.4.2018)

79 Heller 2016, S. 58

80 Ebd.

[wurde] als ultimativer Konformismus, als Gehirnwäsche gesehen, die jeden Rest freien Denkens erstickt“. Nach dem Nationalsozialismus sah man „Idee und Praxis biologischer Steuerung als Terror und Rassismus“.⁸¹

2.3 Ein dystopisches Zeitalter

Die erste Hälfte des 20. Jahrhundert wurde durch die beiden Weltkriege und die totalitären und faschistoiden Regierungsstile geprägt. In der zweiten Hälfte herrschte die Angst vor der Atombombe und Furcht über die Auswirkungen des Klimawandels.

2.3.1 Zwischen nuklearer Auslöschung und klimatischen Katastrophen

Auch wenn man die beiden Weltkriege als Sinnbild eines möglichen Weltendes sehen kann, bildeten erst die Atombombenangriffe auf die japanischen Städte Hiroshima und Nagasaki im Jahre 1945 das Bewusstsein für die Zerstörungskraft dieser Waffen. Die mögliche Ausrottung der gesamten Menschheit schien zum Greifen nahe. Sinnbilder dieser apokalyptischen Imagination sind die Darstellung einer Atomexplosion – der bekannte *Atompilz* – und einer Uhr, die knapp vor zwölf steht. Durch weitere überirdische Atomtests wird klar, dass nicht nur die Explosion einen gewaltigen Schaden anrichtet, sondern besonders das dabei freigesetzte radioaktive Material – der *Fallout* – noch viel weitläufigere und langfristige Schäden bewirkt. Noch viel stärker als bei den Weltkriegen, sieht sich der Mensch als Verursacher eines möglichen Weltendes und die Möglichkeit der totalen Selbstausslöschung. Das zweite Bild, eine *Uhr*, die kurz vor zwölf steht, zeigt Dringlichkeit auf und die kurz bevorstehende (atomare) Katastrophe. Auch später wird die „*Fünf-vor-Zwölf-Uhr*“ oder „*Doomstay Clock*“ gerne als Warnung in vielerlei Hinsicht eingesetzt.⁸²

Die Erfindung der Atombombe war ein irreversibler Schritt. Sie ist erfunden und auch praktisch realisiert und kann demnach auch eingesetzt werden. Die Diskrepanz zwischen der

81 Vgl.: Ebd. S. 65

82 Vgl.: Horn, Eva: *Zukunft als Katastrophe*, S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main, 2014, S. 77-80

menschlichen Fähigkeit, etwas herzustellen und der Fähigkeit, sich die Ergebnisse und/oder Konsequenzen des Herstellens vorzustellen ist furchteinflößend. Die Fähigkeit des Menschen im Ausblenden und Trivialisieren von Konsequenzen ist groß⁸³.

1987 führte Eliot Marschall in der Zeitschrift *Science* folgende Punkte der Auswirkungen eines globalen Atomkriegs auf:

„Der Himmel würde sich über Monate oder Jahre aufgrund gewaltiger aufgewirbelter Staubmassen verdunkeln, die Temperaturen würden um zwanzig Grad oder mehr sinken, die Pflanzen wären weitgehend vernichtet, schließlich hätten Tiere und Menschen – da sie auf Pflanzen angewiesen sind – kaum noch Überlebenschancen.“⁸⁴

Während des Kalten Krieges war die gesellschaftliche Stimmung noch recht angespannt und die Angst vor einem eventuellen Atomschlag groß. 1984 meinte Jacques Derrida, dass die 'Eingefrorenheit' des Kalten Krieges als stabilisierendes Element wirkte und dass die Imagination der Katastrophe in die Realität hinein reichte und diese auch konstruierte.⁸⁵ Die Pointe dieser Imagination war, dass sie „politisch operativ“ wurde. Die „zentrale Sicherheits- und Stabilisierungsmaßnahme des Kalten Krieges“ war die „Strategie der gegenseitigen Abschreckung“, die nicht auf Fakten beruhte, sondern hauptsächlich auf „Erzählungen und Hypothesen, die beide Gegner über ihr gegenseitiges zukünftiges Verhalten entwickelten“⁸⁶. Daher entstand die Strategie der *Mutual Assured Destruction* (MAD), die nicht von Generälen oder Politikern, sondern Mathematikern ins Leben gerufen wurde. Hierbei handelt es sich um die These, dass man den Gegner vor einem Angriff abhalten könne, wenn der Vergeltungsschlag gesichert und verheerend ausgehen würde. Aus der Spieltheorie kann man daher ableiten, dass sich durch diese „Abschreckungsstrategie“ ein Erstschlag gar nicht erst lohnen würde. Dieser Logik entsprach allerdings das Risiko abzurüsten, denn die Abschreckung funktioniert nur, wenn sie aufrecht erhalten wird und das heißt, dass man den Einsatz stetig erhöhen muss. MAD war ein „hyperrationales Kalkül“ von „ausschließlich hypothetischer Natur“.⁸⁷

83 Vgl.: Ebd., S 87-89

84 Wuketits, Franz M.: Die Boten der Nemesis. Katastrophen und die Lust auf Weltuntergänge, Gütersloher Verlagshaus, 2012 S. 42, zit. nach: Marshall, Eliot: Armageddon revisited: The governments's latest profile of World War III fails to consider climatic effects. *Science*, 12. Juli, 1421-1422

85 Vgl.: Derrida, Jaques: No Apocalypse, not now (Full Speed Ahead, Seven Missiles, Seven Missives), *Diacritics* 14/2: Nuclear Criticism (Sommer 1984), S. 23. zit. nach: Horn, S. 95

86 Horn 2014, S. 96

87 Ebd.: S. 96+97

Selbst Literatur und Film haben Beiträge geliefert, wie die fragile Sicherheitspolitik zu stabilisieren wäre.⁸⁸

Die Atombombe wurde das Medium einer neuen Fiktion des Untergangs. Sie wirkt als Imagination, Rechengröße, Hypothese und Gedankenexperiment. Ihr Einsatz wird hauptsächlich imaginiert. Man droht mit ihr, simuliert, berechnet und antizipiert. Hier spielen Literatur und Film eine besondere Rolle: Sie kreieren Szenarien, regt zum Nachdenken an und bereitet mögliche Zukünfte – um eine Reflexion zu ermöglichen.⁸⁹ Manche imaginierten die Atombombe als friedensstiftende „letzte Waffe“, ähnlich wie der Erste Weltkrieg als letzter Krieg begrüßt wurde. Sollte eine Bombe gezündet werden, bereitet das keinen Frieden, sondern nur Tod und Elend. Nur die Androhung einer eventuellen Zündung kann nur bedingt Frieden stiften.⁹⁰

Zumindest hatten die atomaren Anschläge auf Japan und demonstrative Atomtests einen derart massiven Eindruck hinterlassen, dass es – bis jetzt – nie zu einem Atomkrieg gekommen ist, weil sich der Mensch der Folgen durchaus bewusst ist. Dennoch kommt es gerade in letzter Zeit wieder zu Drohungen mit atomaren Waffen.⁹¹ Abgesehen von den menschlichen Verlusten, wäre auch „nur“ ein regionaler Konflikt mit Atomwaffen Auslöser einer Klimakatastrophe.⁹²

Das *Klima* ist eher ein neuer Typus katastrophischer Drohungen. Anders als das Wetter, kennt es „keine Ereignisse, nur latente Prozesse: schleichende Veränderungen, sich allmählich verschiebende Durchschnitte. Es bewegt sich in einem Raum der Erwartungen, Extrapolationen, Wahrscheinlichkeiten und Durchschnittsbildungen“.⁹³

Wetter hingegen beschreibt einen aktuellen Moment und einen lokalen Zustand im System des Klimas. Daher stehen beide in einer „unauflösbaren epistemologischen Spannung“.⁹⁴

Das Wetter war immer schon angst- bzw. hoffnungsbeladen. Als „Bühne der Götter“ galt das Wetter als Strafe oder Rettung. Insbesondere Stürme oder Fluten wurden paradigmatisch gesehen. Die Angst vor einer Klimakatastrophe reicht zweifellos bis zu den berühmten Ägyptischen Plagen

88 z.B.: Herbert George Wells' *Histographie der Zukunft* oder Stanley Kubricks *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964)

89 Eine der Hauptfunktionen von Erzählung. Siehe weiters Kapitel: 2.5.3 Funktionen des Geschichtenerzählens

90 Vgl.: Horn, S. 82-86

91 „Nordkorea droht erneut mit Atomkrieg“ -news.ORF.at, <http://orf.at/stories/2417412/2417413/> (Stand 19.02.2018)

92 Vgl.: Wuketits 2012, S. 42

93 Horn 2014, S. 111

94 Ebd.: S. 116

zurück. Nicht nur historische Erfahrungen, auch Forschung und Wissenschaft trug zu den Imaginationen von klimatischen Katastrophen bei. Diese Fiktionen gehen auf die tiefgreifenden Veränderungen des Klimas für den Menschen und seine Um- und Lebenswelt zurück.⁹⁵

Wetter kann man kaum im Labor untersuchen. Der Inbegriff des Wetters, der Zufall und das Unkontrollierbare, ist in einem Labor kaum nachbaubar. Noch mehr gilt das für das Klima. Wegen seiner Hyperkomplexität haben sich „drei lange unverbundene Ansätze“ entwickelt: Die „theoretische Erforschung der allgemeinen Gesetze der Atmosphärenphysik; die empirisch messende Erfassung tatsächlicher Wetterlagen im Sinne eines Klimaarchivs; und die praktisch-prognostische Kunst der kurz- bis mittelfristigen Vorhersage, die wir noch heute in Form des ›Wetterberichts‹ genießen“.⁹⁶

Klima galt gegenüber der Wechselhaftigkeit des Wetters immer als stabil.⁹⁷ Dennoch belegen die Beispiele zur globalen und kurz bevorstehenden Klimakatastrophe, dass die „Grenzen zwischen Prophezeiung und wissenschaftlicher Prognose“ mittlerweile verwischt sind.⁹⁸ Prophezeiungen sind nebulös und ihre dunklen Androhungen beeindrucken eher als Wahrscheinlichkeiten. Doch wie sieht es mit wissenschaftlich begründeten Prognosen aus?

Prognosen und Prophezeiungen gleich zu stellen verbietet sich von selbst. Erstere sind ein grundlegender Bestandteil der Naturwissenschaften. Naturwissenschaftliche Theorien sind erklärend und müssen demnach auch voraussagend sein, je nach Art der Wissenschaft. Dagegen sind Archäologie und Paläontologie historisch rekonstruierende Zweige und stellen keine Prognosen.

Erklärungen und Prognosen stehen in einem sehr nahen Verhältnis. Am Beispiel des Flugzeugs zeigt sich, dass Abflug und Landung auf physikalische Phänomenen sind, wie Aerodynamik und Auftrieb, die sich aber wiederum auf Prognosen stützen. Fliegen ist eines der sichersten Fortbewegungsmittel. Abstürze sind so unwahrscheinlich, dass von ca. vier Millionen Passagieren pro Jahr „nur“ 500 bis 700 verunglücken.⁹⁹

„Zuverlässige Prognosen sind umso schwieriger, je komplexer der Bereich ist, in dem sie erstellt werden.“ Bei diesen komplexen Bereichen sind Prognosen eher „statistische Aussagen beziehungsweise Wahrscheinlichkeitsaussagen, die möglichen sich wandelnden

95 Vgl.: Ebd., S.112

96 Ebd., S. 114

97 Vgl.: Ebd., S. 117

98 Vgl.: Wuketits 2012, S. 11

99 Vgl.: Wuketits 2012. S. 92-93

Rahmenbedingungen Rechnung tragen müssen“.¹⁰⁰

Dem gegenüber sind Prophezeiungen unbedingte Aussagen und demnach unwahrscheinlich. Im praktischen Sinne dienen Prognosen der Rechtfertigung rechtzeitiger Maßnahmen, wie etwa Evakuierungen oder die Versorgung mit Nahrungsmitteln.¹⁰¹ Sie geben Handlungsanleitungen und „sie können helfen, mögliche Folgen menschlichen Handelns abzuschätzen. Aber sie stoßen an Grenzen, und zwar überall dort, wo die künftige Entwicklung komplexer, dynamischer Systeme vorausgesagt werden soll.“¹⁰² Trotzdem bleiben Ereignisse wie ein Erdbeben unvorhersehbar, weil in diesen dynamischen Systemen die „beteiligten Akteure im Wesentlichen unberechenbar“¹⁰³ sind. Der Mensch hat sich immer schon mit der Zukunft beschäftigt, was sich durchaus als nützlich erwiesen hat. Die Beschäftigung mit ihr und das Vergegenwärtigen, dass es sie gibt, hilft ihm, gewisse Handlungen zu unterlassen, um eventuell zukünftiges Unheil zu verhindern.

Die Frage, wie sich das Klima auf den menschlichen Körper auswirkt, stellte man sich bereits zu Zeiten Aristoteles'. Das mediterrane Wetter Griechenlands galt ihm als ideales Mittelmaß und daher als guter Einfluss auf das Tun des Menschen. Die Regulierung von Klima, bzw. das Schaffen eines angenehmen Mikroklimas durch Heizungen (oder später durch Air Conditioning), sollte den Menschen vom Wetter unabhängig machen. Phantasien über die Regulierung des Klimas tragen immer wieder utopische Züge.¹⁰⁴

In der Utopie von Charles Fourier, der *Théorie des quatre mouvements* (1808) träumt der Autor von einem globalen Sommer, der durch die sich ausbreitenden Polarlichter, nicht nur Licht sondern auch Wärme spendieren und der gesamten Menschheit Harmonie und Wohlstand bringen.¹⁰⁵ Das Prinzip der klimatischen Regulierung wurde auch in Form der „Isulation“, also der „Erzeugung eines temperierten Klimas innerhalb eines abgeschlossenen Raumes“ angewendet. Diese „Klimakapseln“ kennen wir heute in der Form von Treibhäusern oder Einkaufspassagen und sind nun Teil einer wahr gewordenen Utopie.¹⁰⁶

Die Forschung geht auf diesem Feld Richtung Biosphären, um entweder ökologische Systeme zu erforschen oder eine Besiedelung abseits der Erde zu ermöglichen. Die „Abschirmung oder

100 Ebd. S. 95

101 Vgl.: Ebd., S. 96

102 Ebd., S. 97

103 Ebd., S. 98

104 Vgl.: Ebd., S. 121-122

105 Vgl.: Ebd., S. 123

106 Vgl.: Horn, S. 124

Abkapselung“ wirkt dann wie ein „Rückzugsgebiet“ oder ein „Rettungsort“.¹⁰⁷

Jedoch fasst Eva Horn abschließend zusammen: „Der Menschheitstraum, sich von den Fährnissen des Wetters und der Bestimmung durch das Klima zu befreien, kann heute nur noch als post-apokalyptisches Behelfsmittel, dystopisches Abriegelungsverhalten und selbstaufgelegte Freiheitsberaubung gesehen werden“¹⁰⁸.

2.3.2 Zeitgenössische Interpretation

Wie es scheint, ist die stärkste und beste Funktion der Utopie die Erkundung von Alternativen und zwar auf eine Weise, die soziale Transformationen unterstützt oder katalysiert. In der heutigen Zeit scheint es, dass Utopien von einem potentiellen Katalysator der Veränderung zu einem bloßen Trostpflaster oder Medium der Kritik geworden sind. Das ist einer der Gründe für die Dominanz dystopischer Einstellung in der gegenwärtigen Kultur. Diese Form dystopischen Denkens ist keine Anti-Utopie und ihr kritisches Potential von der Möglichkeit eines Auswegs abhängig.¹⁰⁹

Das dystopische Denken unterscheidet sich vom dystopischen Moment, indem zweiteres noch utopisch interpretiert werden. Das dystopische Denken hingegen versperrt alle Zugänge für eine utopische Interpretation. Man findet dieses Denken in Schriften über zeitgenössische Politik, zur Lage der Welt und an vielen anderen Stellen. Es hält sich jedoch nicht an „empirisch zugängliche und bestätigte Daten“. Die Zukunft, der Ort des dystopischen Denkens, ist entweder „Fortschreibung“ oder „Spekulation“. „Die Fortschreibungen erweisen sich meist als falsch. [...] [D]ie Spekulationen sind im Wesentlichen immer dystopisch“.¹¹⁰

Der neuzeitliche Mensch lebt moralisch in einer beinahe vollständigen Dystopie und ökologisch auf Messers Schneide, kurz vor dem viel zitierten und lang erwarteten Kollaps – distributiv und kollektiv.¹¹¹ Doch ein Utopia kann nicht erstrebenswert sein, denn der Preis dafür ist

107 Vgl.: Ebd., S. 127

108 Ebd., S. 127-128

109 Vgl.: Levitas, Ruth und Sargisson, Lucy: Utopia in Dark Times: Optimism/Pessimism and Utopia/Dystopia. In: Baccolini, Raffaella und Moylan, Tom (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London, Rutledge 2003, S. 13f.

110 Vgl.: Heller 2016, S. 69

111 Suvin 2003, S. 187

viel zu hoch. Die Kosten und Vorteile „unserer“ Handlungen werden nicht zugunsten des Großen Ganzen berechnet. Da es unmöglich ist, den Bedürfnissen und Wünschen aller nachzukommen, müssen manche Bedürfnisse und Wünsche ignoriert werden. Es ist einfacher zu berechnen, was ignoriert werden kann, als das Glück der Masse gegen das Leid des Einzelnen abzuwiegen. Kann man das Glück von vielen mit dem Leid eines Einzelnen aufwiegen?¹¹² Der Stand der menschlichen Gesellschaft zeigt, dass für den Wohlstand einiger viele andere leiden müssen. Man kann diesen Zustand nicht einfach ändern, aber man kann neue und bessere Wege einschlagen.¹¹³

Ich zitiere abschließend Sargents Worte zu einem dieser besseren Wege:

„We must *commit* eutopia knowing that it is *not* perfect and that, like the ideal *polis* in Plato's *Republic*, it contains within it the seeds of its own destruction. We must commit eutopia again and again because each time we do we have the opportunity, as Oscar Wilde put it, of landing there and then setting off after another. Wilde concludes that „progress is the realization of utopias“, and while we believe in progress much less than in Wilde's day, not believing in the possibility of betterment, however flawed, condemns us to live in someone else's vision of a better life, perhaps one forced on us. As a result, denying eutopia ensures that we live in dystopia.“¹¹⁴

2.4 Literarische Aspekte zur Dystopie

In den 60 und 70ern fanden literarische Versuche statt eine „*Kritische Utopie*“ zu entwerfen. Sargent beschreibt die „*Kritische Utopie*“ als eine nicht existente, detailliert ausformulierte Gesellschaft, die in einer Zeit und/oder einem Raum spielt, die der Autor für eine kontemporäre Leserschaft ausgedacht hat und die schlimmer als die eigene kontemporäre Gesellschaft dargestellt wird. Normalerweise beinhaltet diese Konstruktion zumindest eine eutopische Enklave oder lässt die Hoffnung bestehen, dass die Dystopie am Ende doch überwunden und mit einer Eutopie ersetzt werden könne. In den 80ern führten Ökonomie und eine rechtspopulistische Politik zu einer Neubesetzung des dystopischen Genres. Dazu kam in den 80ern das neue Genre des *Cyberpunk* mit Werken wie Ridley Scott's *Blade Runner* (1982) oder Romane wie William Gibbons' *Neuromancer* (1984). Ende der 80er konfrontierten mehrere Autoren das Thema des „Zum-Schweigen-bringens“ und die Gleichschaltung Utopias indem sie sich dystopischen Strategien zuwandten. Es war ein Weg sich mit der sich verändernden Gesellschaft zu arrangieren. Der

112 Siehe auch Kapitel 4.4 Allokationsethik

113 Vgl.: Sargent 2003, S. 227-229

114 Ebd.: S. 230

dystopische Text ist um das Konstrukt einer Erzählung über eine hegemonial geordnete Gesellschaft und einer Gegenerzählung des Widerstands gebaut. Die typische Erzählstruktur der Dystopie ist die präzise Kapazität von Erzählung, die die Möglichkeit für Sozialkritik und utopische Antizipation im dystopischen Text kreiert. Die Dystopie hat das Potential utopische Möglichkeiten auszuforschen und kritisch-dystopische Texte behalten einen utopischen Impuls. Da sich diese Texte spezifische Konventionen von anderen Genres entlehnen, verwischen sie die ohnehin vage dystopische Formgebung, was jedoch das kreative Potential für den kritischen Ausdruck fördert.¹¹⁵

2.4.1 Genreabgrenzungen und Gattungszusammenhänge

„Die Gefahr, die das generische Definitionsspiel bereithält, ist die einer Exklusivität, die der Empirie vorgreift und in den historischen Prozess der ständigen Neuverhandlung generischer Grenzen steuernd und normierend eingreifen will.“¹¹⁶

Die Unterscheidung und Klassifizierung von Genres ist zwar von großem literaturwissenschaftlichen Interesse, jedoch sind genaue Abgrenzungen in vielen Fällen nur bedingt möglich. Im Folgenden sollen dem Leser diverse Kategorisierungsprobleme dargestellt werden.

Dystopie kann man als ein eigenes Genre bezeichnen. Sie bedient sich allerdings vieler Inhalte und ist mit bestimmten Genres oder Gattungen verknüpft. Gattungen sind im Endeffekt „literarische Institutionen oder Gesellschaftsverträge zwischen Schriftsteller und einer Öffentlichkeit“¹¹⁷. Dystopische Texte sind durch eine Vielzahl von Kategoriebeschreibungen und eine Unzahl Teil- bzw. Subgenres repräsentiert. Ein paar der – mehr oder weniger bekannten – Klassifizierungen lauten: *Science Fiction*, *Dystopie* bzw. *Anti-Utopie*, *Endzeitliteratur*, *Young Dystopian Fiction*, *Postapocalyptic Fiction*, *Post Disaster Fiction*, u.v.m.

Dystopische Szenarien und Motive werden in der Theorie durch all diese Bezeichnungen verwirklicht. Ich möchte an dieser Stelle extra festhalten, dass die unten aufgelisteten Genres

115 Vgl.: Baccolini, Moylan 2003, S. 2-7

116 Innerhofer, Roland: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Genres. Science Fiction In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013, S. 320

117 Moylan, Tom: Das unmögliche Verlangen. Science Fiction als kritische Utopie, Argument Verlag, München, 1990, S.39

untereinander Überlappungen und Hybridisierungen aufweisen. Trotzdem werde ich die wichtigsten Kategorien und deren Inhalte in Bezug auf Dystopie möglichst getrennt anführen.

2.4.1.1 Phantastik

„*Phantastik*“ ist ursprünglich ein französischer Begriff, der aus der Mitte des 19. Jahrhunderts stammt. Erst in den 1960er Jahren griff Pierre George Castex ihn für seine Literaturtheorie auf. Dieser meinte, dass das Phantastische „aus dem Traum, dem Aberglauben, der Angst, der Reue, der nervlichen oder geistigen Überanspannung, dem Rausch und allen krankhaften Zuständen“ entstehe. Phantastik ist demnach auch eine „literarische Verarbeitung von Krisenerlebnissen“. Roger Caillois verhalf dem Begriff später zu einer „systematisch strukturell belastbaren Definition“: Das Phantastische ist als „Ergebnis eines Ordnungskonfliktes zwischen einer Welt des Wunderbaren und des Normalen“ zu begreifen. In einer Welt der Vernunft, ist das Phantastische unmöglich, ja sogar skandalös. In späterer Folge, als der technische Fortschritt Dinge integrierte, die bis dahin für unmöglich gehalten wurden, verlor die Phantastik ihren berüchtigten Status und glich sich der Science Fiction an.¹¹⁸

Das Hauptmotiv der Phantastik ist „die profunde Verunsicherung des modernen Individuums und seiner rationalen naturwissenschaftlichen Weltsicht“, die durch einen „Riss in der Wirklichkeitswahrnehmung“ und dem „plötzlichen Auftauchen irrationaler Phänomene, Gestalten oder Welten“ ausgelöst wird.¹¹⁹

Junge Leser greifen, nach Bogdan Trocha und Pawel Walowski, gerne zu phantastischer Literatur, weil sie ihre attraktive Ästhetik schätzen und sie diese in Verbindung mit ihren Erlebnissen und populären Filmen und Computerspielen bringen. Phantastik soll hier aber nicht auf ihre Ästhetik reduziert werden, denn sie durchlebt ebenso Wandlungen in stilistischer und inhaltlicher Form. Trocha und Walowski sehen Phantastik als eine Literatur „frei von mimetischen Bedingungen“, die ihre „Kraft immer mehr aus den Problemen der gegenwärtigen Welt“ zieht. Dadurch verlöre sie ihren Ruf als „nur *Unterhaltungsliteratur*“. Phantastik ist ein wesentlicher Teil

118 Vgl.: Brittnacher, Hans Richard und May, Markus: Systematischer Teil. Phantastik-Theorien In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013, S. 189

119 Vgl.: Ewers, Hans Heino: Systematischer Teil. Mediale Ausprägungen des Phantastischen. Kinder und Jugendliteratur In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013, S. 255

der heutigen Kultur, deren Einfluss nicht zu unterschätzen ist. Da Religion und ihre gelebten Traditionen oft kaum mehr vorhanden sind, leben (vor allem) junge Menschen in einem „Milieu der reduzierten Sinngehalte“, sagen Kulturosoziologen, Literaturwissenschaftler, Philosophen und auch Religionswissenschaftler.¹²⁰

Stellt sich der Mensch noch die fundamentalen Fragen, und wenn ja, wo sucht er nach Antworten? Trocha und Walowski nennen das „Bedürfnis nach Gewissheit und Identität“, also das Stellen der Fundamentalen Fragen und wo man nach deren Antworten sucht, auf die Literatur bezogen „*Phantastische Spekulationen*“. Weiters erklären sie:

„Diese Spekulationen werden sowohl in vergangenen als auch in zukünftigen Welten angestellt. Indem sich die Autoren der zeitlichen Retention und Protention bedienen, verorten sie den Gegenwartsmensch und seine Fragen im mythischen (Fantasy) und im technologischen (Science-Fiction) Spiegel. Die Tatsache, dass literarische Spekulationen im imaginierten Raum angestellt werden, lässt gewisse Parallelen zur philosophischen Suche nach einer Utopie und zur religiösen Suche nach rationalen Sinngehalten im Bereich religiöser Erfahrungen erkennen.“¹²¹

Es gibt nach Trocha und Walowski zwei Modelle der Spekulation: Erstens, die „mythologische Spekulation“; Zweitens, die „futurolologisch-technologische Spekulation“. Ihre Funktion ist es, eine Grundlage zu finden, die das Handeln und Verhalten bestimmt, und eine Grundlage zu bieten. Dies kann entweder im Bereich der Symbolik der Narration, in „literarischen adaptierten und zu erprobenden metaphysischen Schemata“, „in der Auseinandersetzung mit der Tradition“, „in neuen Technologien“ oder in „tiefgründigen anthropologischen Analysen“ geschehen.¹²²

Die Phantastik ist zudem als eine Überordnung der folgenden Gattungen zu sehen.

2.4.1.2 Fantasy

120 Vgl.: Trocha, Bogdan und Walowski, Pawel: Phantastik als spekulatives „moralisches Labor“? Der literarisch-axiologische Aspekt der Suche nach Identitätsmustern in der postmodernen Welt. In: Lötscher, Christine und Schrackmann, Petra und Tomkowiak, Ingrid und von Holzen, Aleta-Amirée (Hrsg.): Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik, Lit Verlag, Wien, 2014, S. 263

121 Ebd., S. 266

122 Vgl.: Ebd., S. 286

Fantasy steht in enger etymologischer Beziehung zur Phantastik und wird ganz in diese einbezogen. Ebenso wie die Phantastik hat Fantasy eine große Formenvielfalt, was allgemein zur Folge hat, „dass für die Abgrenzung einzelner Genres nicht mehr auf formale bzw. strukturelle Merkmale zurückgegriffen werden kann, sondern auf deren zentralen Gehalt rekurriert werden muss“. Ein Ansatz einer Definition von Fantasy ist, dass sie in einer „geschlossenen Sekundär- bzw. Anderswelt“ spielt. Ein weiterer, dass im Zentrum der Erzählung ein „Kampf um Macht und Herrschaft“ zweier „unvereinbarer politischer Weltordnungen“ steht. Die beschriebene Welt ist meist vormodern mit archaisch-mystischen Zügen.¹²³

Der Begriff „Fantasy“ ist nicht aus einem literaturwissenschaftlichen Diskurs heraus entstanden, sondern im Spannungsfeld von „editorischem Verlangen nach Kategorisierung und dem Identifikationsbedürfnis einer eingeschworenen Lesergemeinde“. Die ersten, als Fantasy bezeichneten Geschichten, entstanden ab 1949 in den sogenannten *Magazines of Fantasy and Science Fiction*.¹²⁴

Das englische Wort „*fantasy*“ hat viele Wortbedeutungen, was erste Definitionsversuche schwierig gestalten ließ. Vor dem 18. Jahrhundert wurde sie noch als geringschätzig abgehandelt. Ab der Romantik das stellt es offizielle, positiv bestimmte, Gegenteil der Ratio dar. Viele phantastische Texte, die sich im 19. Jahrhundert einer klaren Zuteilung entzogen haben, kann man heute als „Proto-Fantasy“ bezeichnen. Dazu gehören Werke wie z.B. Lewis Carrolls *Alices Adventures in Wonderland* (1865).¹²⁵

Wie schon erwähnt ist das Erfinden von sekundären Welten ein Ansatz einer Definition von Fantasy. Die epische Trilogie *The Lord of the Rings* von J.R.R. Tolkien ist hierzu der maßgebenden Beitrag. Das Werk wird auch als „Grundstein der modernen Fantasy“¹²⁶ bezeichnet.

Wie ein göttlicher „Zweit-Schöpfer“ setzt der Autor seine Protagonisten in eine selbsterdachte Welt, die als Spiegelbild der Leser „Trost und Erlösung“ finden. Tolkien definierte diesen Ansatz als *eucatastrophe*. Da seiner Meinung nach der Mythenschatz in England, im Vergleich zu andern europäischen Ländern, recht spärlich sei, half er diesem Mangel durch Entlehnungen aus fremden Mythologien ab und belebte damit seine eigenen Werke. Heute würde

123 Vgl.: Ewers 2013, S. 255

124 Vgl.: Rüster, Johannes: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Genres. Fantasy In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013, S. 284

125 Vgl.: Ebd., 2013, S. 285

126 Vgl.: Rüster, Johannes: Historischer Teil. 1945 bis Gegenwart. In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013, S. 154

man Tolkiens Arbeitsweise als *intertextuell* bezeichnen. Die Mischung von Sekundärwelten mit mythischen Einschlägen, die auf den globalen Sagenschatz zurückgreifen und den Lesern eine eukatastrophische Katharsis verschaffen, nennt Rüster den „Kern“ der Fantasy.¹²⁷

Alle Untergruppierungen der Fantasy, wie „High Fantasy“, „Sword and Sorcery“, „Dark Fantasy“ oder „Science Fantasie“, betreiben eine „Rückbesinnung auf traditionelle Stoffe zum stellvertretenden Erleben von Trost und Erlösung“.¹²⁸

Durch das „Element ersatzmetaphysischer Tröstung“ geriet Fantasy jedoch ins Visier ideologiekritischer Literaturtheoretiker.¹²⁹

2.4.1.3 Science Fiction (SF)

Der Begriff entstand in den 1930er Jahren in Amerika durch die sogenannten *Pulp Magazines*. Science Fiction, kurz SF, bezieht sich inhaltlich auf Werke aus dem deutschsprachigen Raum des 19. Jahrhunderts der Gattungen „technischer Zukunftsroman“ oder „naturwissenschaftliches Märchen“. Durch die veränderten Lebensbedingungen durch Industrialisierung und Massenproduktion und die daraus resultierende Verunsicherung der Gesellschaft entstand ein neuer Markt für populärwissenschaftliche und fiktionale Texte, „die die neue Welt der Naturwissenschaft, Technik und Industrie durch bewährte Erzählmuster und Figurenkonstellationen familiarisierten“. Erst in den 1950ern setzte sich SF auch im deutschsprachigen Raum durch.¹³⁰

Das Grundthema der SF ist das Überschreiten von Grenzen. SF „operiert mit dem Antagonismus von Wirklichem und Möglichem“. Im Unterschied zu Phantastik widmet sie sich dem Streben scheinbar Unmögliches in den Bereich des Machbaren zu rücken. Zum Unterschied von Phantastik spielt SF nicht mit dem Auftauchen des Unmöglichen in der Realität, sondern sie spielt vielmehr mit dem Möglich-Machen von unmöglichen Dingen. Da meistens die Zukunft der Schauplatz dieser Narrative ist, kann SF neue Techniken und Erfindungen plausibel und rational

127 Vgl.: Rüster: Fantasy, 2013, S. 285

128 Vgl.: Ebd., S. 292

129 Vgl.: Ebd., S. 286

130 Vgl.: Innerhofer 2013, S. 320-321

begründen.¹³¹

Die „Plausibilität der Zukunfts- und Alternativwelten“ der SF ist eher als eine „ästhetische als eine wissenschaftliche“ zu sehen. Es gehört zu der „Selbstwahrnehmung und Selbstdefinition der SF“, dass sie durch „Berufung auf das Gedankenexperiment und auf rationale Wirklichkeitskonstruktion“ baut. Dadurch lässt sie sich klar vom Märchen, Horror- bzw. Schauerliteratur und der Fantasy abgrenzen. Selbst wenn Mystisches oder Paranormales in der SF auftaucht, wird es auf rationaler Ebene aufgedeckt. SF greift das Vertraute der Realität auf und steht doch mit dem Wunderbaren in Verbindung. Die imaginativ konstruierte Gesellschaft der SF basieren nicht prinzipiell auf soziopolitischen oder radikal abweichenden biologischen oder geologischen Prinzipien. Die Erkenntnis, dass sich Gesellschaftspolitik nicht ändern kann, ohne alle anderen Aspekte des Lebens zu verändern, führte dazu, dass SF der bevorzugte Umschlagsort für utopische Fiktionen des 20. Jahrhundert wurde. Das bedeutet, dass utopische Fiktionen – heute wie retrospektiv – von der SF sowohl unabhängig als auch abhängig sind.¹³²

Zeit und Ort überschauen in der SF „große Räume und weite Zeitspannen“, daher sind viele Plots von SF-Romane sowohl in der Zukunft, als meistens auch auf andern Planeten oder in weit entfernten Galaxien angesiedelt. Das Genre hat von seinem Beginn an Vorstellungen eines Endes geliefert oder den Stillstand der Zeit beschrieben, der Abstand von religiösen Erklärungen nimmt und vor allem durch technische Desaster begründet wird.¹³³

Im Gegensatz zur Utopie bzw. Dystopie ist die SF überwiegend handlungsorientiert. Sie geht weniger der Wünschbarkeit ihrer Realisierung oder den Fragen eines moralischen Status nach, sondern stimuliert via Gedankenspiel und Durchspielen von Möglichkeiten.¹³⁴

SF und Utopie/Dystopie teilen sich das Satirische: Es wird der Gesellschaft ein Spiegel vorgehalten, indem sie durch die Augen einer anderen Welt äußerst lächerlich erscheinen kann.¹³⁵

2.4.1.4 Dystopie

Die literarische Dystopie beginnt mit dem Werk von Émile Souvestre: *Le monde tel qu'il sera*

131 Vgl.: Innerhofer 2013, S. 318

132 Vgl.: Suvin 2001, S. 188

133 Vgl.: Innerhofer 2013, S. 327

134 Vgl.: Ebd., S. 319

135 Vgl.: Ebd., S. 322

(„Die Welt, wie sie sein wird“) von 1846. Es ist der erste Text, „der die Furcht vor einem bloß technologischen und materiellen Fortschritt, der moralische Kategorien ausblendet und eine letztlich seelenlose Menschheit hervorbringt“ und diese Vorstellungen in „das komplexe Bild einer negativen Zukunftsgesellschaft fasst“. Der vormalige „Glücksort“, die Utopie, wird zu einem „Unglücksort“ der Dystopie. Ein letzter utopischer Rest, der in der Dystopie noch vorhanden ist, liegt in der „Funktion, durch die ausführliche Schilderung einer negativen Gesellschaft und ihrer Auswirkungen auf das Individuum vor gegenwärtigen Entwicklungen zu warnen, um zu verhindern, dass die Prognose Wirklichkeit wird“. Der dystopische Text weist zwei erzähltechnische Neuerungen auf: Die „Identifikationsfigur“ wird von einem begeisterten Reisenden zu einem Bewohner der dystopischen Welt; Die Erzählweise ändert sich von einer „satirischparodistischen“ zu einer ernsthaften. Das Hauptthema der Dystopie ist die Auseinandersetzung eines Außenseiters der Identifikationsfigur mit einer übermächtigen Gesellschaft. In den letzten Jahren hat sich die Grenze zwischen Utopien und Dystopien merklich verwaschen, wodurch „ambivalente Mischformen“ entstanden sind. Zur gegenwärtigen Zeit erfreuen sich Dystopien besonderer Beliebtheit, da sie die „begründete Angst ihrer Leser vor nuklearen, ökologischen, biotechnologischen oder sonstigen Katastrophen“ bedienen.¹³⁶

Die Blütezeit der Dystopie – wie auch der SF – war die Zwischenkriegszeit, denn das Wunschbild einer omnipotenten Technik, welches noch vor dem Ersten Weltkrieg in den Köpfen der Menschen spukte, wurde allmählich zu einem Albtraum.¹³⁷ Nach Georg Orwells Roman *Nineteen-Fourty-Eight* (1949), einem Meilenstein der dystopischen Literatur, entwickelte sich das Genre in unterschiedliche Richtungen weiter. Es gibt psychologische Charakterstudien wie Cormac McCarthys *The Road* (2006) oder „juvenile Befreiungsprozesse“¹³⁸ wie bei Suzanne Collins *Hunger Games*-Trilogie (2008-10). Da nur wenige Autoren in ihren utopischen oder dystopischen Geschichten auf Elemente der SF verzichten, wird Dystopie oft als Untergattung von SF gesehen, die sich von der Dystopie „nur durch bildhafte Ausgestaltung und kontroverse Reflexion komplexer Gesellschaften unterscheidet“¹³⁹.

136 Vgl.: Kuon, Peter: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Genres. Utopie/Dystopie In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013, S. 334

137 Vgl.: Innerhofer 2013, S. 323

138 Rüster 2013, S. 157

139 Kuon 2013, S. 335

2.4.1.5 Robinsonade

Prinzipiell handelt es sich auch bei der sogenannten Robinsonade um eine Dystopie. Dabei ist die Reise ein zentrales Thema, die sowohl eine „äußere“ wie eine „innere“ ist und eine Art Lebensreise beschreibt. Die äußere Reise beschreibt einen realen Ortswechsel, während die innere eine „Reise zum Ursprung menschlicher Entwicklung darstellt“. Der Protagonist steht im Verhältnis zu einer fremden Welt und muss sich mit ihr auseinandersetzen. Er möchte die Harmonie zwischen *innerem Subjekt* und *äußerer Umwelt* wiederherstellen „und zwar durch Versetzung des Subjekts in einen Extremraum innerhalb der dargestellten Welt“. Die dabei gemachten Erfahrungen gleichen einer Zählung der inneren wie äußeren Wildnis.¹⁴⁰

Im Zuge der Forschung wurden Robinsonaden entweder als Untergruppierung von Utopien gesehen, oder von ihr ganz unabhängig. Eine eindeutige Verwandtschaft herrscht mit der Raumutopie, da beide „äußerlich ähnliche Voraussetzungen“ haben wie den „Inselcharakter“ oder die „Abgeschlossenheit von menschlicher Gesellschaft“.¹⁴¹ Der Austritt aus der Gesellschaft geschieht in der Robinsonade für das Individuum letztendlich unfreiwillig und es muss sich durch einen „mehr oder weniger wilden Naturzustand“ durchschlagen.¹⁴²

Ähnlich wie in der SF ist der Ausgangspunkt der Robinsonade eine Strandung an einem abgelegenen Ort und dem folgenden Wunsch, diesen nach und nach auszukundschaften. Diese Erkundungen „sind als Experimentalanordnung konzipiert, in denen ein Team Prüfungen zu bestehen und für auftretenden Probleme praktische Lösungen zu finden hat.“¹⁴³

Anhand diese Beschreibung wäre der erste Band der *Maze Runner*-Trilogie eindeutig auch der Robinsonade zuzuordnen. Darin müssen eine Gruppe von Jungen an einem, vom Rest der Welt abgeschiedenen Ort, der „Lichtung“, für das eigene Überleben sorgen. Sie betreiben sowohl Ackerbau wie Viehzucht. Ihre Prüfung besteht darin einen Weg aus dem Labyrinth zu finden, in dessen Mitte die Lichtung steht.

140

Vgl.: Blödorn, Andreas: Erzählen als Erziehen. Die Subjektivierung der Utopie und die Selbstreflexion der Aufklärung in den Robinsonaden Defoes, Campes und Wezels. In: Bernáth, Árpád und Hárs, Endre und Plener, Peter (Hrsg.): Vom Zweck des Systems. Beiträge zur Geschichte literarischer Utopien. Francke Verlag, Tübingen, 2006, S.27

141 Vgl.: Ebd., S. 29

142 Vgl.: Ebd., S. 32

143 Vgl.: Innerhofer 2013, S. 322

2.4.1.6 Postapocalyptic (Science) Fiction

Krieg, Hunger, Pestilenz und Tod sind nicht nur vier Apokalyptischen Reiter der des Johannes, die das Ende der Welt einleiten. In der Postapocalyptic Fiction werden Themen wie Krieg, Hunger Pestilenz und Tod auf profanere Art und Weise erklärt: Durch nukleare oder biologische Kriegsführung, atomare Unfälle, ökologische und geologische Katastrophen, Pandemien oder kosmologische Desaster. Doch im Schlepptau des Kataklysmus gibt es Überlebende. Wie ihr Leben aussehen könnte, damit spekuliert die Postapocalyptic Fiction.¹⁴⁴

Das Genre bezieht sich auf einen bestimmten Aspekt der SF. Diese wird meist als der dominante Schauplatz des 20. Jahrhunderts für den Ausdruck von Visionen von Apokalypsen und Katastrophen betrachtet, was paradox wirkt, da diese eigentlich mit wissenschaftlichem Fortschritt und technischem Utopismus assoziiert wird. Doch kann diese Umwandlung dann genau interpretiert werden, wenn man sich auf die Signifikanz moderner Ideen zum Begriff *Fortschritt* fokussiert. Schon Walter Benjamin hat 1939 damit argumentiert, dass das Konzept des Fortschritts immer schon in der Idee der Katastrophe verankert war. Fortschritt impliziert die Vernichtung eines existierenden Zustands, um Platz zu machen, für Neues.¹⁴⁵

Daher wurde *Katastrophe* immer mit *Technologie* verbunden. Die Annäherung von SF und Katastrophe kann daher in Bezug auf ihre gemeinsame Relation der modernen Konzeption von Fortschritt und Technologie interpretiert werden.¹⁴⁶

Die Beliebtheit von Postapocalyptic Fiction lässt sich meiner Meinung nach damit erklären, dass sie den Überlebenswillen des Menschen darstellt und was er bereit ist im Angesicht möglicher Annihilation zu tun. Ebenso verkörpern diese Geschichten eine Hoffnung auf Neuanfang, der auf den Grundfesten der Alten Welt aufbaut, ähnlich wie in der Apokalyptik¹⁴⁷. Diese Aspekte erfüllen beide meiner ausgesuchten Romanreihen, sowohl *Hunger Games* als auch *Maze Runner*.

2.4.1.7 Young Adult (Science) Fiction (YAF)

144 <http://www.irosf.com/q/zine/article/10013> (Stand: 8.2.2018)

145 Siehe Kapitel 3.2 Apokalypse

146 Vgl.: Mousoutzanis, Aris: Apocalyptic SF. In: Bould, Mark und Butler, Andrew M. und Roberts, Adam und Vint, Sherryl (Hrsg.): The Routledge Companion to Science Fiction, Taylor & Francis Group, London und New York, 2009, S. 458

147 Siehe Kapitel 3.2.1 Apokalyptik

Der Unterschied von „Young Adult“ und „Teen“ ist, obwohl sie vielfach als gleichbedeutend angesehen werden, dass „Young Adult“ dem Altersbereich ab vierzehn, „Teen“ dem zwischen zwölf bis vierzehn zugeordnet werden. Teen-Fiction ist inhaltlich und thematisch sanfter als YAF, welche brisante Themen und herausfordernde Inhalte wie aufkommende Sexualität und erwachsene Beziehungen behandelt. In YAF wird auch gelegentlich geflucht. Die Leserschaft dieses Genres geht allerdings über die Adoleszenz hinaus. Laut Berechnungen sind ca. 55% der Käufer von YAF-Romanen Erwachsene¹⁴⁸.

Der wichtigste Indikator von YAF ist ein adoleszenter Protagonist, der sich signifikanten Schwierigkeiten und Krisen stellen muss, die mit einem hoffnungsvollen Ende, einem glücklichen Ende oder keinem von beidem schließen.¹⁴⁹ Auf der Agenda von YAF steht eindeutig, auf die wahren Bedürfnisse und Erfahrungen von jungen Erwachsenen einzugehen. Dabei geht es nicht um die alltäglichen Dinge der Jugendkultur, sondern um die thematisch und strukturell relevanten Themen, die in dieser Periode des Lebens von Bedeutung sind, wie z.B. Erwachsenwerden, seinen Platz in der Gesellschaft finden. Das heißt nicht, dass YAF sich nur mit den mondänen Realitäten der Jugendkultur, sondern sich thematisch und strukturell mit Jugendlichen beschäftigt.¹⁵⁰

Das Ziel von YAF ist es, einen Prozess der Reifung in jungen Erwachsenen zu begleiten und zu bewirken. Aus dem Grund setzt das Genre stellvertretende Erfahrungsbeispiele ein, damit die Leserschaft Wissen und Urteilsvermögen über intensive und sogar grenzwertige Erfahrungen wie Geburt, Liebe, Verlust und Tod gewinnen kann.¹⁵¹

Format und Struktur sind in der YAF sehr beständig. Joe Sutliff Sanders stellt fest, dass jungen Leute weniger Erfahrung im Lesen haben und es daher noch physisch und/ oder mental üben müssen. Viele Autoren bauen daher ihre YAF so auf, dass sie ihren Lesern beim navigieren durch die Geschichte helfen, indem sie z.B. viele und kurze Kapitel anlegen. Dieser Zugang macht Lust auf die folgenden Kapitel, gewährt Pausen um eventuelle Ungereimtheiten zu klären und gibt eine bewältigbare Struktur vor. Um den Lesefluss zu erleichtern, ist sowohl Schrift als auch Zeilenabstand etwas größer als bei Erwachsenenliteratur, was den Vorteil hat, dass junge Leser mit dem öfteren Umblättern der Seiten belohnt und der Augenmuskel beim Lesen sanft trainiert wird.

148 Dazu sei gesagt, dass die erwachsenen Käufer die Bücher auch als Geschenk kaufen und nicht für sich selbst.

149 <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2014/jul/31/ya-books-reads-young-adult-teen-new-adult-books> (Stand: 9.2.2018)

150 Vgl.: Sanders, Joe Sutliff: Young Adult SF. In: Bould, Mark und Butler, Andrew M. und Roberts, Adam und Vint, Sherryl (Hrsg.): The Routledge Companion to Science Fiction, Taylor & Francis Group, London und New York, 2009, S. 442

151 Vgl.: Kullmann, Thomas: Englische Kinder- und Jugendliteratur: Eine Einführung. Grundlagen der Anglistik und Amerikanistik, Bd. 31, Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2008, S. 90

YAF geht noch weiter auf die Bedürfnisse seiner Leserschaft ein, indem teilweise Passagen eingebaut werden, die Erklärungen abgeben: Sie zeigen auf, welche Entdeckungen gemacht wurden, welche Neuerungen zustande gekommen sind oder es werden Zusammenhänge offen gelegt. Sollte der Leser das alles selbst geschafft haben, wirkt das auf ihn bestätigend. Gut ausgeführt können Erklärungspassagen weiterführend und inhaltsaufwertend bzw. verbessernd sein. Studien der YAF sind daran interessiert, wie geschickt die Interessen der jungen Erwachsenen verarbeitet werden.¹⁵²

Das Didaktische dieses Genre ahmt nicht den Stil einer Predigt nach, die ein Monopol auf Wahrheit zu haben vorgibt, sondern verweist auf eine Vielfalt an Blickwinkel und Situationen, moralische Entscheidungen, die gemacht werden müssen, inbegriffen.¹⁵³

Häufige Motive der YAF sind Quests, Reisen oder Expeditionen, da sie eine Verbildlichung der Prüfungen sind, die auf den Protagonisten warten und in ihm versteckte Qualitäten erwecken sollen. Zusätzlich geben sie der Geschichte eine klare Struktur vor und setzen einen Spannungsbogen, der in der Verwirklichung oder dem Schicksal des Protagonisten gelöst wird.¹⁵⁴

2.4.1.8 Dystopian Young Adult (Science) Fiction (DYAF)

Dystopian Young Adult Fiction, kurz DYAF, ist eine Ergänzung zu Young Adult Fiction. Wie auch in YAF verfolgt sie die Entwicklung und Reise – die innerliche wie äußerliche – eines Protagonisten, der mit Herausforderungen zu kämpfen hat. Beide Genres erlauben eine philosophische Diskussion zwischen dem Kampf von „Gut“ und „Böse“¹⁵⁵.

Gut und Böse sind hier allerdings nicht genau voneinander unterscheidbar und der Unterschied zwischen den beiden ist dem Protagonisten nicht meist nicht offenkundig und daher auch nicht dem Leser. Das Wissen darüber, was Gut und Böse, oder Richtig und Falsch ausmacht, ist vielmehr das Resultat des Prozesses der Entwicklung und der Reifung des Protagonisten.¹⁵⁶

Für DYAF sind zwei weitere Merkmale wichtig: Erstens, die komplexe Hintergrundgeschichte,

152 Vgl.: Sanders, S. 443

153 Vgl.: Kullmann 2008, S. 40

154 Vgl.: Ebd., S. 78

155 Vgl.: Ebd., S. 79

156 Vgl.: Ebd., S. 83-84

die entscheidend für den Aufbau der dystopischen Welt ist, da sie beschreibt, wie es zu der Lebenswelt des Protagonisten gekommen ist.¹⁵⁷

Zweitens, sind DYAF oft Geschichten über Waisen. Auch wenn der Protagonist nicht unbedingt ein Waise sein muss, fehlt es oft an elterlichen Figuren, da sie entweder getrennt leben, oder ihre Abwesenheit mit ihrer passiven oder ignoranten Haltung gegenüber der dystopischen Gesellschaft zu tun hat. Die Zusammenhänge, die sich DYAF und Geschichten über Waisenkinder teilen, sind die Effekte, die die Situation auf die Entwicklungen und Charakteristiken der Protagonisten haben. Diese sind bereits anders als andere Kinder. Ihre Benachteiligung lässt den Leser mehr Sympathie für sie fühlen und das Interesse an ihnen wachsen. Der anfängliche Nachteil lässt den Zuwachs an Stärke und Charakter entlang der Geschichte umso erfüllender erscheinen.¹⁵⁸

Eine andere These zur Abwesenheit elterlicher Figuren in DYAF liefert Kirk Curnutt. Er benennt die Situation rebellischer Jugend ohne erwachsenen Einfluss als „entfremdete Jugend“ (orig. „*alienated youth*“) oder „beunruhigte Teenager“ (orig. „*troubled teens*“).¹⁵⁹ Curnutt stellt die Jugendlichen in DYAF mit tatsächlichen Jugendlichen mit ihrer realen Stellung in der Gesellschaft in Verbindung. Er beschreibt das Heranwachsen als neue, oft furchterregende und verwirrende, Erfahrung für Teenager, was sie einerseits beunruhigt und andererseits zu Unruhestifter macht (orig. „*troubled and troubling*“).¹⁶⁰

Seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts sei Heranwachsen zunehmend entfremdend geworden, so Curnutt. Die sich rapide verändernden sozialen und technischen Veränderungen sind seiner Meinung nach schuld an dem Verlust von Werten und Traditionen. Daher ist das literarische Ringen in DYAF ein Spiegelbild des gesellschaftlichen Ringens im realen Leben der Bevölkerung, in der die Jugend zum Sprachrohr einer unglücklichen Gesellschaft wird.¹⁶¹

Auch wenn die Jugendlichen in DYAF auf die eine oder andere Weise keine elterliche Leitfigur haben, erfüllen Erwachsenenfiguren doch eine spezielle Funktion. Curnutt stellt fest, dass Erwachsene in vielen Romanen generell den Platz böser Gegenspieler einnehmen. Ihre Figuren sind oft korrupt und nicht vertrauenswürdig.¹⁶² Dieser Ansicht kann ich nicht voll zustimmen, da Erwachsene meiner Meinung nach viele Rollen in DYAF einnehmen, unter anderem natürlich auch

157 Vgl.: Kullmann 2008, S. 54

158 Vgl.: Ebd., S. 118

159 Vgl.: Curnutt, Kirk: Alienated-Youth Fiction In: Brucoli, Matthew J. und Layman, Richard: Literary Topics, Bd. 16, The Gale Group, Detroit, 2001, S. 3

160 Vgl.: Ebd., S. 4-5

161 Vgl.: Ebd., S. 8-9

162 Vgl.: Ebd., S. 11-12

die der Antagonisten, die die Jugend den Regeln ihrer Gesellschaft zu unterordnen versuchen. Ich behaupte, dass die Antagonisten in DYAF und ihr unterdrückendes Regime oder Reglement für Autoritätsfiguren stehen, die für unsere Gesellschaft ihre Glaubwürdigkeit verloren hat, was mich zu dem Schluss kommen lässt, dass eben das der Grund für das Fehlen jeglicher Spiritualität oder Religiosität in DYAF ist.

Die beunruhigten und unruhestiftenden Jugendlichen stellen eine gewisse Gefahr für die kulturelle Stabilität dar. In DYAF sind der junge Protagonist mitsamt seiner adoleszenten Verbündeten die eigentlichen Feinde des unterdrückenden Regimes. Laut Curnutt teilt DYAF ihrer Leserschaft mit, dass es besser sei, sich Problemen zu stellen als sich vor ihnen zurückzuziehen. Weiters meint er, dass DYAF ihre Leserschaft zum Engagement ermutigt, sowie Konfrontationen nicht aus dem Weg zu gehen.¹⁶³

2.4.2 Historischer Teil: angelsächsische Literatur 1945 bis zur Gegenwart

Die Publikation von phantastischer Literatur wurde im angelsächsischen Raum, nach einer Pausierung während des Zweiten Weltkriegs, wieder aufgenommen. Für den Inhalt orientierte man sich an den Interessen des Publikums. Zu einer Aufarbeitung der Erfahrungen im Krieg sollte es erst nach geraumer Zeit kommen.

Während des Zweiten Weltkrieges und ein paar Jahre danach war der „farbenfrohe Eskapismus der Weltraumopern zwischen Science Fiction-Motivik und High-Fantasy-Exotik gefragt“. Doch das Publikum wurde mit der Zeit erwachsen und verlangte nach erwachsenerer Unterhaltung. Dieser Einzug des Wirklichkeitsbezuges, ausgelöst durch die traumatischen Begebenheiten des Krieges, des Holocausts, der Atombombe, sowie des aufkeimenden Kalten Kriegs, löste einen „erdverbundenen, vorsichtig sozial- und fortschrittskritischen Ton“ in der Literatur aus. Zu dieser Zeit definierten sich die drei Subgenres der Phantastik:

- Die Science Fiction (SF) „als narratives Gedankenexperiment über die *conditio humana*“
- Die Fantasy, die sich beim „globalen Mythenschatz im kollektiven Unbewussten und schuf so neue alte Helden“ bediente
- Die klassische Phantastik, die mit der Horrorliteratur zusammen schmolz und

163 Vgl.: Curnutt 2001, S. 99-100

„beklemmende neue Bilder für alte Ängste“ kreierte ¹⁶⁴

In der New Wave begann ab den 60er Jahren ein Paradigmenwechsel der phantastischen Literatur. Dieser Wechsel ist auf die Umbrüche dieser Zeit und auf die Bewegung der *nouvelle vague* zurück zu führen. „Der damit einhergehende zunehmend ikonoklastische, formal expressive und inhaltlich kritische Stil sollte Vorbild einer literarischen Befreiungsbewegung werden, für die sich im Bereich der phantastischen Literatur der wörtlich aus dem Französischen übersetzte Sammelbegriff „New Wave“ durchsetzte.“¹⁶⁵

In den 1970ern, der Zeit der Postmoderne, verebbte die New Wave wieder. Die in ihr versammelten Autoren hatten sich weit vom Mainstream entfernt, was zu einer „massiven Überforderung des Durchschnittsleser“ geführt hat. Damit zusammenhängend ist auch die „Entradikalisierung und Revolutionsmüdigkeit der Zeitkultur“. Mit dem Kinohit *Star Wars* (1977, 1980, 1983), von George Lukas, sollte die Phantastik wieder eine Renaissance erfahren. Lukas erzählt in *Star Wars* ein Märchen von Rittern und Prinzessinnen in einer weit entfernten Galaxie, vor langer Zeit, durchdrungen von Mystik und Technik. „Durch den durchschlagenden kommerziellen Erfolg [von *Star Wars*] wurde die Phantastik sozusagen aus ihrem literarischen Nischendasein ins Rampenlicht gezogen und zum Schrittmacher der Populärkultur und Schlüsselindustrie kollektiver Imagination“. In weiterer Folge wurde durch die Hybridisierung jegliche Trennschärfe zwischen den klassischen Genres zunehmend schwerer.¹⁶⁶

Erst durch die Prozesse der Massenphänomene kam Phantastik auch in der akademischen Welt an und erlangte dadurch noch größere Wertschätzung. Ausgehend vom angelsächsischen Raum entwickelten sich die *Cultural Studies*, die sich mit der Zeit auch an anderen Universitäten ausbreiteten und spätestens bis zur Jahrtausendwende an allen angekommen waren.¹⁶⁷

Die reichhaltige Geschichte der angelsächsischen phantastischen Literatur bietet dermaßen viele Themen, dass sie immer wieder aus sich selbst schöpfen und sich auf andere Weise wiederholen kann, „weil Innovation ein Teil ihrer Tradition geworden ist.“¹⁶⁸

164 Vgl.: Rüster 2013, S. 152-153

165 Vgl.: Rüster 2013, S. 154

166 Vgl.: Ebd. S. 156

167 Vgl.: Ebd. S. 156-157

168 Ebd.: S.158

2.4.3 Inhalt, Form und Funktion der literarischen Dystopie

Wenn es um dystopische Literatur geht, werden immer folgende berühmte Beispiele genannt: „*We*“ (1923) von Jewgenij Zamyatin, „*Brave New World*“ (1932) von Aldous Huxley und „*Nineteen-Eighty-Four*“ (1949) von George Orwell. So wie „*Utopia*“ von Thomas Morus ein Paradigma für das gesamte Genre Utopie ist, so sind es diese Beispiele für das Genre Dystopie. Huxleys und Orwells Werke definieren die meisten allgemeinen Richtlinien der Dystopie: Sie warnen vor zukünftigen Gesellschaften, in denen das Individuum einer Marionette gleicht, weshalb Leser und Gelehrte gleichermaßen Dystopien mit der Kritik an Totalitarismus assoziieren. Der generische Horizont scheint durch paradigmatische Texte geformt zu sein und beinhaltet drei Aspekte: Inhalt, Form und Funktion. Obwohl sich die meisten Gelehrten über den Genrebegriff streiten, ist die Frage der Funktion recht eindeutig. Manche akademischen Texte diskutieren über die Notwendigkeit der Dystopie als Satire des Utopischen. Alle sind sich darüber einig, dass der dystopische Autor sozial-politische Entwicklungen seiner zeitgenössischen Gesellschaft in eine Zukunft, oder einen anderen Ort, extrapoliert, um vor ihrem gefährlichen Potenzial zu warnen. Diese warnende und einschüchternde Funktion ist nicht unbedingt Priorität zeitgenössischer Dystopien, doch füllt sie den größten Platz in den Narrationen aus. Zusammenfassend kann man jedoch sagen, dass die Hauptfunktion der meisten Dystopien die Warnung ist. Sie bieten das Potential, die Lage unserer Gesellschaft in die Zukunft, oder einem anderen Ort, zu imaginieren um durch realistische Extrapolation sozial-politische Tendenzen der Gegenwart aufzuzeigen. Wie kann man nun dieses Potenzial umsetzen?

Inhalt und Form betreffend gibt es eine Anzahl an Faktoren, die in einem typischen dystopischen Text vorkommen sollten, beginnend mit vier Thematiken:

1. die Gefahr des Kollektivs gegenüber des Individuums
2. die Verteidigung moralischer Werte, die dem technischen Fortschritt zum Opfer fallen
3. die Ansicht, dass ein absolut friedliches Leben ohne Konflikte einen vergessen lässt, was Glück und glücklich sein überhaupt bedeutet
4. die Auffassung, dass wahres Glück und Freiheit nur außerhalb von strikten Gesetzen gefunden werden kann

Die folgenden Faktoren bieten ebenfalls einen Indikator für typisch dystopische Inhalt:

1. die Beschreibung einer totalitären Regierung
2. das Ringen eines Individuums gegen die kollektive Unterdrückung seiner/ihrer Grundrechte
3. eine Ent-Individualisierung und das fehlen von Privatsphäre
4. das Vorhandensein eugenisch-technischer Prozeduren und eine gewisse skeptische Haltung gegenüber technischen Fortschritts
5. strikte Hierarchien
6. die Isolation der beschriebenen Gesellschaft
7. Die Manipulation von Geschichte
8. Kunst degeneriert zu Propaganda oder wird auf andere Weise unkenntlich gemacht
9. die Bedeutsamkeit von Sprache zur Wahrnehmung von Realität
10. Natur als der Ort der Freiheit

In Hinblick auf die Form wird folgende narrative Struktur als typisch dystopisch ausgelegt:

a) Ein (allerwelts-) Mann oder eine (allerwelts-) Frau ist Außenseiter/in innerhalb der dargestellten Gesellschaft und b) realisiert, oft auf schmerzliche Weise, wie ungerecht das System wirklich ist, in dem er/sie lebt. In einem darauffolgenden Szenario c) entscheidet er/sie sich, gegen das System zu rebellieren oft in Kombination mit einem romantischen Plot. Ebenfalls essenziell ist d), eine Konversation zwischen dem/der Außenseiter/in und einem Mitglied des bestehenden Kollektives, zur Enthüllung des Fundaments der alternativen Gesellschaft. In einem dritten Akt, so es ihn gibt e), wird er/sie psychisch oder physisch zerstört.

Bis zu dem Grad, wo ein Text diesen Formeln anhaftet, kann er mehr oder weniger eine Warnung übermitteln, also ist er mehr oder weniger dystopisch. Mit anderen Worten: Die qualitative und quantitative Präsenz der oben genannten Elemente erlaubt bzw. prognostiziert, ob Literatur als Übermittler von Warnungen funktioniert. Diese Elemente beziehen sich hauptsächlich auf die drei paradigmatischen dystopischen Werke und sind so auch auf den Großteil der Werke

des Genres beziehbar. Natürlich gibt es Ausnahmen, die diese Elemente herausfordern.¹⁶⁹

Die kommunikative Funktion jedes fiktionalen Werkes ist, die Leser einzuladen sich auf eine Fantasiewelt einzulassen, sich selbst in die beschriebene Situation zu versetzen und so zu tun, als wäre alles, was beschrieben wird, real. Dadurch wird das fiktional erlebte zu einer Realität. Im Kino ist es ebenso: Man fürchtet sich, wenn der Serienmörder durch die Tür bricht, obwohl für den Zuschauer keine reale Gefahr besteht. Fiktion wurde lange Zeit von der Psychologie ignoriert, da sie als bloße Unterhaltung mit keinem empirischen Nutzen abgetan wurde. Der Gedanke von Fiktion als Simulation entspringt daher einer jüngeren Psychologie. Geschichten sind wie Simulationen, in denen soziale Information abstrakt dargestellt wird, um besser verstanden zu werden. Die erlangten Informationen lassen sich dann auf andere Situationen transferieren. Mit anderen Worten: Komplexe soziale Informationen über menschliches Verhalten, Absichten und Beziehungen werden durch selbst gemachte Erfahrungen nachvollziehbar. Durch Fiktion können wir gewisse soziale Situationen in unser Erfahrungsrepertoire aufnehmen und Informationen zu dieser Erfahrung sammeln, die wir abstrahieren und später in realen Situationen anwenden können. Diese Simulation von sozialen Situationen befähigt uns, andere Menschen besser zu verstehen indem sie uns zu emphatischer und sozialer Inferenz fähig macht. Der Mensch ist nämlich, wie viele Biologen und Anthropologen schon bewiesen haben, ein äußerst soziales Wesen. Die Fähigkeit, sozial zu sein, andere Menschen zu verstehen und ihnen gegenüber empathisch zu sein, war und ist für den Menschen eine Frage von Leben und Tod (sozial oder buchstäblich). Darum kann man sagen, dass das Geschichtenerzählen universell ist, da es in jeder bekannten menschlichen Kultur vorkommt.¹⁷⁰

2.5 Erzählung und Erzähltechniken

2.5.1 Der Mythos als Ausgangspunkt jeder Erzählung

Das Themenfeld des Mythos ist sehr weit und kann hier nur knapp angeschnitten werden. Ich nehme Teile der mythischen Forschung in meine Arbeit auf, weil der Mythos der Urahn von

169 Vgl.: Lehnen 2015, S. 16-19

170 Vgl.: Lehnen 2015, S. 33-35

Fiktionen ist. Die Menschheit hat sich schon immer Gedanken über Schöpfung und Untergang gemacht und Geschichten darüber erzählt. Weltbeginn und Weltende sind in der Mythologie ein zentrales Thema. Das Ende der Dinge kommt meist durch eine Katastrophe. In all den uns bekannten Kulturen kommt mindestens eine Version eines Weltuntergangs vor.¹⁷¹

Heute leben wir in einer zwiegespaltenen Zeit, wo Mythos und Wissenschaft nebeneinander stehen. Norbert Bischof erklärt das folgendermaßen: „wo die Fackel der Ratio besonders hell zum Himmel lodert, auch das Schattenreich der Irrationalität seine Faszination entfaltet. Es ist, wie wenn zwei auseinanderstrebende Motivkräfte miteinander ringen würden: Der Wille zu *Klarheit* und die Sehnsucht nach Tiefe“¹⁷². Es können zwar beide nebeneinander existieren, das Gleichgewicht ist allerdings recht labil. Mal hat das eine, mal das andere Überhand.

Nach dem mythischen Verständnis von Mircea Eliade ist Wirklichkeit mehr als nur „banale Faktizität“, denn sie „schließt *zeitübergreifende Gültigkeit* ein“.¹⁷³ „Das mythische Bewußtsein ist [...] *rückwärts* gewandt.“ Der Ritus soll daher in die Vergangenheit zurückgreifen, um eventuelle Misserfolge in einen Vor-Zustand zurück zu versetzen, um einen besseren Verlauf zu gewähren. Zukunft hat im mystischen Sinn keine positiven Eigenschaften. Es ist die „tragende Kraft des schöpferischen Ursprungs“, welche die heilbringende Aufgabe übernimmt. Bricht diese zusammen kommt die Katastrophe, die den Untergang einleitet und eine neue Welt möglich macht. In der Moderne wendet sich das Bewusstsein wieder in Richtung Zukunft. Alles Heilbringende wird auf sie projiziert. Der Weg in die Zukunft ist der Fortschritt und alles, was nach dem „Jetzt“ ist, ist nur noch „Geschichte“.¹⁷⁴

Der Mythos hat viele Funktionen. Er unterstützt die Gruppenidentität, indem er die „Genealogie des eigenen Volkes und seiner Herrscher in der Urzeit“¹⁷⁵ ansiedelt.

Er erzählt die Taten der (Volks-)Helden, begründet Klassenunterschiede und Heiratsregeln, Bräuche und Rituale. Seine, tief im Menschen verankerte, Funktion ist die Erklärung von rätselhaften Ereignissen, in der Natur oder das (Innen-)Leben eines Menschen betreffend, bezüglich Selbsterfahrung, unbewusste Begierde, Triebe und Affekte¹⁷⁶. Die Innenwelt bietet eine

171 Vgl.: Wuketits, S. 9

172 Bischof, Norbert: Das Kraftfeld der Mythen. Signale aus der Zeit, in der wir die Welt erschaffen haben. Piper Verlag, München, Zürich, 1996, S. 37

173 Ebd., S. 25

174 Vgl.: Bischof 1996, S. 26

175 Ebd., S. 73

176 Triebe und Affekte sind nach Heller die wichtigsten emotionalen Motivationen für Utopien und Dystopien. Vgl.: Heller, S. 13

Nische für Mythen. Man bedient sich Bildern, um Unverständliches zu erklären.¹⁷⁷ Diese Bilder sind Instrumente, deren Aufgabe „das kompliziert und widersprüchlich vernetzte Wirkungsgefüge der antreibenden, hemmenden und steuernden Seelenkräfte, das System der *Motivation* also, in seiner verborgenen Organisation transparent zu machen, ja ihm diese Organisation überhaupt erst zu ermöglichen und ihm so zu helfen, seinen Sinn zu finden.“¹⁷⁸

Der Mensch braucht Bezugssysteme, Maßstäbe und Wegweiser. Diese stabilisieren seinen Handlungsraum, denn sie geben ihm viele Handlungsmuster. Ein älterer Mensch hat durch seine Lebenserfahrung viele Handlungsmuster mitbekommen, wo hingegen jungen Menschen durch Mythenerzählung diese Stabilität erfahren können.¹⁷⁹

Aus diesem Grund sind Mythen „zu Bewußtsein gebrachte und damit der Auseinandersetzung erschlossene Grundmöglichkeiten der Selbst- und Welterfahrung“. Dabei wird nicht immer einen moralischen Aspekt benötigt. Das „Böse“ braucht nicht bestraft zu werden. Es genügt, es durchschaubar zu machen, um seinen Bann zu brechen und es „emotional beherrschbar zu machen“. Infolge dessen sind Mythen in ihrem Kern immer gleich, da sie sich auf die menschliche Natur beziehen und diese immer gleich ist.¹⁸⁰

Eva Horn nennt diese Ähnlichkeit von Imaginationsformen „Das kollektive Imaginäre“. Fiktive Bilder, Narrative, Szenarien, Symbole und Phantasien sind „damit Teil einer Dimension des Sozialen“. Sie sind kein kultureller Aufsatz sondern prägen das Soziale und den Zusammenhalt von Gesellschaften. Sie dienen nicht nur zur Verständigung, denn sie beinhalten ebenso Codes, die dazu beitragen, was man als „Wirklichkeit“ annimmt.¹⁸¹

Für Horn steht das kollektive Imaginäre und Zukunft in einem bedeutungsvollen Verhältnis. Sie meint:

„Ein Wissen von der Zukunft, ebenso wie eine Verständigung über sie, ist nicht möglich ohne Rückgriff auf Erzählungen, die von der Zukunft aus auf die Gegenwart ›zurückblicken‹ oder die aus der Kenntnis bisheriger Verläufe eine Voraussage über das Kommende extrapolieren. Solche Narrative strukturieren die Art und Weise, wie wir Künftiges antizipieren, planen, aber vor allem auch zu verhindern suchen. Das Verhältnis zur Zukunft ist daher nicht denkbar ohne Metaphern, Bilder, Visionen oder hypothetische Szenarien möglicher künftiger Welten.“¹⁸²

177 Vgl.: Bischof 1996, S. 73-75

178 Bischof 1996, S. 75

179 Vgl.: Ebd., S. 77

180 Vgl.: Ebd., S. 77-78

181 Vgl.: Horn 2014, S. 22

182 Ebd., S. 22-23

Was Eva Horn als „Das kollektive Imaginäre“ anführt, wird von Ágnes Heller als „Einbildungskraft“ bezeichnet. Heller meint, dass Einbildungskraft rationale und emotionale Fähigkeiten miteinander verbindet. Es gibt keine kognitiven Erinnerungen ohne Gefühle und der säkulare Instinkt gehört, laut ihr, in die Welt der Gefühle.¹⁸³

Rationale Fähigkeiten, wie etwa die logischen Abläufe von Deduktion und Induktion, benötigen keine Einbildungskraft, jedoch wird sie bei Assoziation und Dissoziation verwendet.¹⁸⁴

Aus der Kombination von Assoziation und Dissoziation ergeben sich die Ansichten auf die Welt. Die Einbildungskraft hat allerdings auch Grenzen, im Sinne von Rahmenbedingungen. „Eine Grenze ist das historische Bewusstsein und das Material, das von ihm geordnet wird[...].“¹⁸⁵

Heller geht auch auf den Bezug von Einbildungskraft auf Utopien und Dystopien ein. Im Fall der Utopien sind die „Schöpfungen der Einbildungskraft verbunden mit bestimmten Ansichten einer Zeit und der Leidenschaft der Hoffnung. Dystopien sind Schöpfungen der Einbildungskraft in Verbindung mit bestimmten Ansichten einer Zeit und der Leidenschaft der Furcht.“¹⁸⁶

Furcht und Hoffnung wird von rationalistischen Philosophen als „Leidenschaften“ bezeichnet. Spinoza und Goethe erklären Furcht und Hoffnung zu schlechten Leidenschaften, weil sie zu einer Abwendung vor der Wirklichkeit verleiten.¹⁸⁷

Da allerdings alle Menschen schon immer diese Emotionen hatten, sind es die bestehenden Ansichten der Gegenwart, die den Unterschied zwischen Utopien und Dystopien liefern, da sie „in die historische Einbildungskraft eingebettet“ sind.¹⁸⁸

Abschließend fasse ich zusammen, dass Mythen „tradierte Erzählungen“ sind. Auch ohne schriftlich fixiert zu werden, bewahren sie eine gewisse inhaltliche Stabilität. Ihre Hauptmotive treten so gut wie in jeder Kultur auf, auch und obwohl diese keinen Kontakt miteinander hatten. Bischof versteht Mythen „nach Analogie biologischer Organismen“, deren Baupläne sich gleichen obwohl sie sich unabhängig von einander entwickelten. Mythen siedeln sich „in einer ökologischen Nische“ an, „an die sie angepaßt sind“. Menschliche „Triebe, Gefühle und Leidenschaften“ bilden

183 Vgl.: Heller 2016, S. 7

184 Assoziation ist nicht immer, Dissoziation hingegen immer unbewusst, wie z.B. bei Intuition oder Inspiration.

185 Heller 2016, S. 16

186 Ebd., S. 17

187 Vgl.: Ebd., S. 13

188 Ebd., S. 17

die Ausgangslage, da die Menschen Mythen als Orientierungshilfe und zum „Ausgleich affektiver Spannungen“ brauchen.¹⁸⁹

2.5.2 Die Erzählung

Nach Siegfried J. Schmidt ist Erzählen – anders als Beschreiben, Analysieren, Befehlen oder Formalisieren – die grundlegende bewusste Arbeit, um Bedeutung für Kognition und Kommunikation zu schaffen. Daher ist sie ein unverzichtbarer Vorgang die intrinsische Medialität unseres Verhältnisses zur Welt gleichzeitig darzustellen als auch aufzudecken. Die Erzählung ist ein Prozess, der einen oder mehrere Erzähler beinhaltet, sowie fortlaufende Ereignisse und zumindest einen bzw. mehrere Zuhörer. Dieser Ablauf ist entweder an eine spezifische Gruppe oder an eine disperse Öffentlichkeit gerichtet. Durch das Instrument der Kommunikation (die natürliche Sprache) und durch das Medium der Erzählung (von Gedrucktem bis zum Internet¹⁹⁰) wird Erzählung determiniert. Ihre reflexive Referenz geht auf die soziokulturellen Voraussetzungen ein, die wiederum durch sie bestätigt werden. Dieser selbstreflexive Charakter ist Grund des kommunikativen Erfolges. Das Produzieren von Inhalt und Bedeutung, wie es die Erzählung macht, kann man durchaus als konstruktiv bezeichnen, da sie, genau so wie der Mythos, erfundene Ereignisse in eine Form oder Ordnung bringt. Erzählung ist unser prominentester und vertrautester Weg zu einer experimentellen Realität. Daher werden nicht nur Ereignisse vermittelt, sondern auch Meinungen gebildet und Reaktionen ermöglicht. Erzählung braucht Zeit und fordert die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit. Diese Forderung ist legitim, weil der Autor etwas sagen will, dass für die Öffentlichkeit relevant sein soll und daher Aufmerksamkeit und Aufwand der Rezipienten braucht. In jeder Gesellschaft gibt es spezielle Formen und Modelle von Erzählung, um die Aufmerksamkeit der Zuhörer zu erwecken. Erzählungen sind entweder linear (Anfang – Höhepunkt – Lösung) oder zirkular. Sie schaffen eine familiäre Ordnung, die ein bedeutungsvolles Muster von Ereignissen und deren Lösungen darstellt. Erzählen kann in Form von mündlicher Weitergabe, „eingefrorener Geschichten“ (Bilder), Filmen, und vieler Hybridformen erscheinen. Jedes Medium formt die Zeit-und-Raum Konditionen anders, beeinflusst die Themen anders und

189 Vgl.: Bischof 1996, S. 747

190 Erzählen hat sich über die Zeit sehr verändert. Es ging von der mündlichen Erzählung, zur schriftlichen und Medialen Erzählung und schließlich zur digitalen, wie u.A. Computerspiele.

lässt mehr oder weniger einen Eingriff des Rezipienten zu. Erinnerung und Erzählung verwenden Schemata, die sehr von unserer Kultur bestimmt sind. Alle möglichen Arten kollektiven Wissens und Erzählschemata werden via Sozialisation den neuen Mitgliedern der Gesellschaft weitergegeben. Diese Schemata organisieren nicht nur die Verbalisierung von Erinnerungen, sondern auch deren kognitive Elaboration.¹⁹¹

2.5.3 Funktionen des Geschichtenerzählens

Geschichten sind mit der essentiellen Aufgabe beauftragt mittels kritischen oder affirmativen medialen Abläufen, die wesentlichen sozialen Überzeugungen und Ziele, hinsichtlich Mitmenschen, Gesellschaften, Emotionen, Moralität und persönliche Entwicklung, im Prozess der Sozialisation, zu implementieren, zu diskutieren und zu stabilisieren. Geschichten beziehen sich auch auf andere Geschichten. Sie werden fortgeführt, kommentiert oder ausgetauscht mit vorangegangenen.

Geschichten sind in allen identitätsbildenden Prozessen essenziell. Darum haben Kinder einen elementaren Bedarf an Geschichten, weil sie dem Bedürfnis nachkommen müssen, sich in ihrer Gesellschaft zu orientieren. Viele der Erfahrungen, die als Orientierung dienen, können nicht in der Realität gemacht werden. Stellvertretende Erfahrungen werden durch Geschichten stimuliert oder bereitgestellt. Identität ist keine stabile Angelegenheit, sondern ein laufender Prozess. Man kann sie als einen selektiven Mechanismus bezeichnen, der Selbstobservation und Fremdoobservation steuert. Identität ist auch mit Emotionen und moralischer Orientierung nahe verbunden. Sie muss nicht nur stetig produziert, sondern auch stetig präsentiert werden. Darum ist es wichtig, eine Kontinuität und Kompatibilität durch verbale oder nonverbale Präsentation der eigenen Identität via Erzählen und Reden zu gewinnen.

Die Aufgabe der Zähmung von Angst hängt mit der wichtigen Rolle der Erzählung in identitätsbildenden Prozessen zusammen. Narration ordnet das Chaos der universalen Kontingenzen.

¹⁹¹ Vgl.: Schmidt, Siegfried J.: Telling Stories about Storytelling. In: Gächter, Yvonne u. Ortner, Heike u. Schwarz, Claudia u. Wiesinger, Andreas (Hrsg.): Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung, Innsbruck University Press, 2008, S. 17-20

Sie übersetzt was los ist, durch die Erzählstruktur eines Anfangs und eines Endes. Sobald wir Vorkommnisse, die uns widerfahren sind und die uns bedrückt haben, erzählen können, demonstrieren wir unsere Überlegenheit über diese Erinnerungen. Darum arbeiten auch Psychotherapeuten mit der Erzählung

Man darf nicht vergessen, dass Narrative auch eine große Rolle in der Qualität von Unterhaltung, im Sinne des „*entertainment*“, spielen. Menschen sind neugierig, mitfühlend und boshaft zugleich. Wir sind neugierig zu beobachten (aus sicherer Entfernung) was anderen Menschen passiert und in welche Geschichten sie verstrickt sind und aufgrund ihrer Taten bewundern oder verhöhnen, beneiden oder verachten wir sie. Anhand von Geschichten trainieren wir unsere Emotionen und moralische Normen. Darum mögen wir auch Geschichten, die unsere Vorurteile und unsere vermeintliche Überlegenheit bestätigen.

Letztlich brauchen wir Narrationen nicht nur in unserem täglichen Leben, sondern auch in der akademischen Welt. Theorien müssen nicht nur erfunden oder aufgestellt werden, sondern auch präsentiert. Nur jene Darbietungen von Theorien werden im Endeffekt Erfolg haben, die ihre Struktur und ihre Leistung schlüssig und ansprechend erzählen können.¹⁹²

2.5.4 Fiktionen

„In der Fiktion können wir der Unheimlichkeit der lauernden Katastrophe zwar nicht Herr werden, aber ihr wenigstens ins Auge sehen.“¹⁹³

Fiktionen sind nach Eva Horn „Agenten einer Formatierung von Zukunftserwartung. [...] Sie drücken nicht nur etwas aus, sondern greifen unmittelbar strukturierend in das Imaginäre einer Kultur ein.“¹⁹⁴ Weiters sind sie Interventionen im kollektiven Imaginären, indem sie das kollektive Imaginäre herstellen, strukturieren, und vor allem verhandeln. Fiktionen helfen die Ungewissheit in „einer offenen, plan- und gestaltbaren Zukunft“ zu integrieren. „Zukunftsfiktionen machen nicht nur die Zukunft, sondern vor allem auch die Gegenwart, die Wirklichkeit, in der wir leben.“ Darum

192 Schmidt 2008, S. 22-24

193 Horn 2014, S. 35

194 Ebd., S. 23

greifen Zukunfts fiktionen auch in die Wirklichkeit ein.¹⁹⁵

Das narrative Disaster kann als politische Fantasie oder als Fiktion gelesen werden, indem „das Soziale im Modus der ultimativen Krise – als Frage von Untergang und Überleben – gedacht wird.“ Katastrophen sind als „hypothetische Situation“ zu sehen, die „etwas narrativ durchdenken, das unsere Wirklichkeit intensiv strukturiert“. Wenn man Fiktionen nur auf ihren literarischen Aspekt reduziert, verliert man ihr Potential als „wissenschaftliche Gedankenexperimente und philosophische Hypothesen“, da sie „Extrapolationen des Möglichen mitten in unserer sozialen Wirklichkeit“ sind.¹⁹⁶

Fiktionen können eine Gefahr greifbar machen. Sie kreieren mögliche Welten und mögliche Zukünfte, obwohl sie aus „heterogenen und widersprüchlichen Imaginationen“ bestehen. Man kann sie durchaus historisch betrachten, da sie „Varianten, Versionen, [und] Virtualitäten der jeweiligen historischen Lebenswelt“ sind. Außerdem beschreiben sie jene Ängste und Zukunftserwartungen, die in einer bestimmten Epoche den Zeitgeist getroffen haben, da sie „ein bestimmtes Krisenwissen mit einer bestimmten historischen Form von *Nicht-Wissen* oder *Noch-nicht-Wissen*“ verbinden. Dieses Wissen oder Nicht-Wissen wird in den Fiktionen auf eine mögliche Zukunft hin „extrapoliert“. Als Form einer Erzählung bringt Fiktion Ordnung in ein diffuses und komplexes Kuriosum, das eine Ahnung von Zukunft birgt, denn was greifbar gemacht wird, kann auch bearbeitet werden. Die einzelnen Erzählungen können eine „drohende Zukunft zum Gegenstand eines subjektiven Bewusstseins und eines individuellen Affekts“ machen.¹⁹⁷

Fiktionen bedienen sich nicht nur an Bildern, Romanen oder Filmen, sondern auch Denk- und Redefiguren von Philosophen oder Soziologen, wie z.B. „die Bombe“ im Kalten Krieg oder das „Rettungsboot“, oder das „Anthropozän“¹⁹⁸, in dem der Mensch auf sich selbst zurück blickt.¹⁹⁹ Auch in der Wissenschaft dienen sie als Extrapolationen hypothetischer Szenarien. Jede Wissenschaft ist unweigerlich narrativ strukturiert, also wird jeder Wissenschaftler „auch nur Geschichten erzählen“.²⁰⁰

195 Vgl.: Ebd., S. 24

196 Horn, Eva: [Die Enden des Menschen. Globale Katastrophen als biopolitische Phantasie](#), in: [Reto Sorg/Stefan Bodo Würffel \(Hg.\): Apokalypse und Utopie in der Moderne](#), München: Fink 2010, 101-118., S. 105

197 Vgl.: Horn 2014, S. 35

198 Vor kurzen erst wurde der Begriff des *Anthropozäns* entwickelt, der besagt, dass der Mensch durch seine Handlungen sehr wahrscheinlich einen unauslöschlichen Abdruck auf der Welt hinterlässt. Daher bekam er jene eigene Bezeichnung in der Sammlung von geochronologischen Epochen.

199 Vgl.: Horn 2014, S. 36

200 Vgl.: Schneider, Ingo: Über die gegenwärtige Konjunktur des Erzählens und die Inflation der Erzähltheorien –

Zukunftsentwürfe dienen ebenso dazu, „Literatur und Wissenschaft, Fiktion und Politik als Diskursform zu lesen.“ Denn sie sind alle „Formen der experimentellen Exploration eines Raums“, in dem „erfahrungs- oder beobachtungsgeschütztes Wissen nicht zugänglich ist.“²⁰¹

Fiktionen sind multidisziplinär und besonders „an den multiplen Überschneidungen von Faktoren, Ereignissen und Betrachterstandpunkten interessiert“.²⁰² Dadurch, dass Fiktionen das „Verhältnis von Wissen und Nichtwissen, Planbarkeit und Kontrollverlust, Sicherheit und Unwissenheit auf einen Punkt bringen“, machen sie jegliche Abstraktheit greifbar und zeigen, „welche Affektlagen und Handlungsoptionen daran gebunden sind“. Dabei schaffen es Fiktionen, „die Schwierigkeiten unseres Verhältnisses zur Zukunft überhaupt erst individuell verfügbar zu haben, darüber kollektiv zu kommunizieren und sie politisch zu verhandeln.“²⁰³

3. Die Enden der Welt

„Unter all uns bekannten Lebewesen ist der Mensch das einzige, das um seine Vergänglichkeit weiß und über die Zukunft nachzudenken imstande ist. Dieses Nachdenken weist oft über die individuelle Existenz und die Existenz der eigenen Gattung hinaus und umschließt die ganze Welt; und da wir in Kategorien wie Unendlichkeit und Ewigkeit nicht denken können, müssen wir auch einen Endpunkt für das Universum fixieren.“²⁰⁴

Stellen wir uns eine Zeit vor in der es den Menschen nicht mehr geben wird, die Erde sich einfach weitergedreht hat und die Natur und die Tierwelt sich ihren Platz zurück erobert haben werden. Das Bild einer menschenleeren Straße erscheint, in dem Gebäude still vor sich hin zerfallen. Es wuchern Ranken und Gräser, Tiere weiden da, wo sonst Autos gefahren sind.

Diese Beschreibung ist nicht nur ein dystopisch post-apokalyptisches Schreckensbild, das man so oft im Kino oder in Zeitschriften sieht. Darin versteckt sich in der heutigen Zeit ein

Versuch einer Orientierung zwischen den Disziplinen. In: Gächter, Yvonne u. Ortner, Heike u. Schwarz, Claudia u. Wiesinger, Andreas (Hrsg.): Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung, Innsbruck university press, 2008, S. 63

201 Horn, 2014, S. 36

202 Horn 2014, S. 36-37

203 Ebd., S. 37-38

204 Wuketits 2012, S. 10

heimlicher Wunsch nach Ruhe. Eine Welt, wo der Mensch verschwunden sein wird, oder zumindest radikal dezimiert, verheißt: „zurück zum Ursprung“, zurück in eine natürliche Balance, in einen wiedergekehrten Garten Eden. Diese Phantasie vom Ende der Menschheit, wie wir sie kennen, bringt eine seltsame Ambivalenz mit sich: Erst ein Umbruch oder eine Katastrophe kann diese Idylle schaffen. Die Katastrophe ist daher Wunschtraum und Albtraum zugleich.²⁰⁵

3.1 Die Katastrophe

„Katastrophe“ ist ein uralter Begriff und stammt aus der Literatur. Er bezeichnet eine „unabsehbare und radikale Wendung“. Das ursprünglich griechische Wort setzt sich aus der Vorsilbe „kata“, die eine „Umkehr- oder Abwärtsbewegung“ anzeigt, und dem Verb „strephein“, das man mit „wenden, drehen und umkehren“ übersetzen kann. Eine wortwörtliche Übersetzung hieße also „Wendung nach unten“.²⁰⁶

Aristoteles bezeichnet diesen Punkt der Wendung auch *Peripetie*, „den Umschlag der Handlung in ihr Gegenteil, vom Glück ins Unglück“²⁰⁷, ähnlich wie die Utopie, die in eine Dystopie kippen kann. Nach den Lehren, die sich am Beispiel von der Dichtung Aristoteles' entwickelt haben, beschreibt „Katastrophe“ nicht einen Wendepunkt, sondern eher das Ergebnis der Wende, also die ausschlaggebenden und dass alles bereits seinen Lauf genommen hat.²⁰⁸

Allgemein werden Katastrophen als „unglückliche (unvorhersehbare) Wendungen, verheerende Ereignisse von lokalem oder auch überregionalem Ausmaß, denen eine signifikante Anzahl von Lebewesen zum Opfer fällt“ gesehen. Wann eine Katastrophe als solche definiert wird, hängt von der subjektiven Wahrnehmung ab, die nicht zuletzt von Medien und Gesellschaft beeinflusst wird. Die Katastrophe wird umso schlimmer bemessen, je mehr Menschenleben sie fordert.²⁰⁹

Naturkatastrophen bilden eine Kategorie, wie Erdbeben, Vulkanausbrüche, Tsunamis, Lawinenabgänge, Erdrutsche, technische Katastrophen eine andere, wie Massenkarambolagen,

205 Vgl.: Horn 2014, S. 8-13

206 Vgl.: Horn 2014, S. 15

207 Ebd., vgl. nach: Aristoteles: Poetik, griech./dt., übs. Und hg. Von Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam 1987, Kap. 11

208 Vgl. Ebd. S. 15

209 Vgl.: Wuketits 2012, S. 25

Zugunglücke, Flugzeugabstürze, Störfälle bei Atomkraftwerken. Naturkatastrophen und technische Katastrophen sind nicht exakt von einander trennbar, da letztere erstere ausgelöst haben können oder mitverantwortlich für ihre Entstehung sind, wie es beim Fall des Reaktorunglücks von Fukushima war.²¹⁰

Ausgehend von der Dichtungstheorie, die „Katastrophe“ als Auflösung einer Verworrenheit sieht, die man erst am Ende der Erzählung überblickt, erlangt der Begriff in der frühen Neuzeit durch Theologie und Naturwissenschaften eine rein negative Bedeutung. Theologen sehen die Katastrophe als Strafe Gottes, Historiker sehen darin politische Umwälzungen oder Revolution, Naturwissenschaftler erkennen darin ein verheerendes Naturereignis. Das 20. Jahrhundert verändert den Begriff von der Beschreibung eines Ereignisses zu einem Prozess, bis hin zu einem Zustand. Heute ist Katastrophe die „exakte Verbindung von Kontinuität und Bruch“. Mit anderen Worten herrscht die Vorstellung, dass sich unser gegenwärtiges Weitermachen und Weiterleben auf einen Umbruch zuspitzt.²¹¹

Dieser Umbruch wird auch „*Tipping Point*“ genannt. Der Begriff bezeichnet jenen (Zeit-)Punkt, an dem ein laufendes System in einen instabilen Zustand umschlägt. Oft beschreibt man diesen Punkt auch als das „Erreichen einer kritischen Masse“.²¹²

Das Unheimliche an *tipping points* ist nicht die Gewissheit, dass sie eintreten werden, sondern ihr schwer antizipierbarer Charakter. Bevor sie geschehen, geht alles seinen Wege und Veränderungen werden kaum wahrgenommen.²¹³

In komplexen Systemen, wie Gesellschaft, Märkte oder Klima, ist dieser Punkt besonders schwer antizipierbar. Es besteht nicht nur der Anschein von Stabilität, es scheint auch, dass alles so weiter laufen kann, wie bisher. In der jetzigen Zeit herrscht das Gefühl, dass wir gerade an so einem *Tipping Point* sind und etwas gegen eine anbahnende Katastrophe tun sollten. Schier Alltägliches scheint sich zu einem Fiasko aufzuaddieren.²¹⁴

Eva Horn beschreibt dieses gegenwärtige Bewusstsein als „*Metakrise*“:

210 Vgl.: Ebd., S. 26

211 Vgl.: Horn S. 16-17

212 Vgl.: Ebd. S. 17

213 Vgl.: Ebd. S. 168

214 Vgl.: Ebd. S. 19

„Die Metakrise ist eine Katastrophe ohne Ereignis, denn sie besteht gerade in der Kontinuität, im schieren Weitermachen. Sie hat keine klar benennbaren Akteure und Schuldigen, keine präzisen Moment oder einen begrenzbaren Ort, kein einzelnes Szenario – vielmehr viele, große und kleine, deutliche und undeutliche, wahrscheinliche und unwahrscheinliche Zeitpunkte, Lokalitäten und Verlaufsformen.“²¹⁵

3.1.1 Katastrophen der Weltgeschichte

George Cuvier (1769-1832) war ein französischer Gelehrter und ein Pionier auf dem Forschungsfeld der Paläontologie. Er gilt als Begründer der Vergleichenden Anatomie bei Wirbeltieren. Während seiner Forschungsarbeit, bei der er die verschiedenen Bodenschichten untersuchte, stellte er fest: Je tiefer die Schicht, desto unterschiedlicher ist die Flora und Fauna im Vergleich zur gegenwärtigen. Daraus entwickelte er seine *Katastrophentheorie*, denn er erkannte „Fossilien als Reste von Lebewesen, die durch Katastrophe vernichtet worden waren“.²¹⁶

Anders als einige seiner Kollegen, glaubte er nicht an biblische Ereignisse wie die Sintflut, sondern daran, dass regionale Ereignisse zum Tod der Lebewesen geführt haben. Weiters bemerkte Cuvier, dass es viele solcher großen Katastrophen gab, die zwar ein Massensterben ausgelöst haben, diese aber niemals den „Strom des Lebens“ zum Stillstehen brachten. Das „normale“ Aussterben wird als „Hintergrundsterben“ bezeichnet. Arten kommen und (ver)gehen und ihr Verschwinden ist in dem Sinn „unauffällig“. Bei „Massenaussterben“ verhält es sich anders. Dieses Aussterben hat eine „spektakuläre“ Katastrophe zum Ursprung. Man zählt fünf dieser Katastrophen verheerenden Ausmaßes in den letzten fünfhundert Millionen Jahren. Dabei wurden nicht nur Arten, sondern ganze Organismengruppen vernichtet. Mit den heutigen Erkenntnissen aus der Evolutionstheorie weiß man, dass das Leben nie unterbrochen wurde, denn von den ausgestorbenen Tierarten (wie z.B. den Dinosauriern) leben heute Art-Nachfahren oder Art-Verwandtschaften durch Seitenzweige (wie im Fall der Dinosaurier die heutigen Vögel) weiter. Jene Katastrophe, die die Dinosaurier (übersetzt: „Schreckensechsen“) vor rund fünfundsechzig Millionen Jahren dahinraffte, ist wohl die Bekannteste unter den fünf großen Katastrophen. Es ist bewiesen worden, dass ein Meteor der Größe des Mount Everest auf die Erde einschlug und über viele Tausend Jahre hinweg Erdbeben, Vulkanausbrüchen und Klimakatastrophen auslöste. Über

²¹⁵ Ebd. S. 20

²¹⁶ Vgl.: Wuketits 2012, S. 44

das genaue Zusammenspiel der einzelnen Katastrophen ist man sich nicht sicher, vor allem warum einige Arten vollends ausstarben und andere überlebten (wie z.B. Haie und Skorpione). Auch wenn es paradox erscheint, waren viele der Katastrophen dafür verantwortlich, dass es einen Aufschwung neuen Lebens gab. Andere Arten konnten sich durchsetzen und zum Teil war das Leben „üppiger als zuvor“. Auf der Erde herrschte schon immer das Spiel von Verfall und neuem Leben, Ursache und Wirkung. Dies ist das Naturgesetz schlecht hin. Die Erde war nie ein ruhiger Planet, denn sie selbst entstand aus einer gewaltigen „Katastrophe“.²¹⁷

3.2 Die Apokalypse

Katastrophen stellen nicht nur den Bruch von Existenzen und Zuständen dar, sondern in ihnen steckt auch die Möglichkeit, Dinge wieder sichtbar zu machen, ihnen auf den Grund zu gehen oder das Verborgene wieder zum Vorschein zu bringen. Die Katastrophe hat einen enthüllenden Charakter, der verborgene Strukturen ans Tageslicht bringt, wo Hypothesen, Statistiken, Wahrscheinlichkeiten und Prognosen nur ein ungenaues Bild liefern. Ihr Gestus ist von epistemischer Besonderheit und im wahrsten Sinne des Wortes *apokalyptisch*, also enthüllend.²¹⁸

Die Katastrophe als Mittelpunkt und Weg der Offenbarung gehört zu der antiken Textgestaltung der Prophezeiung. Die Heilsgeschichte des christlichen Weltendes enthüllt eine göttliche und obligatorische Wahrheit und den Wert aller Dinge. Im klassischen Schema der Johannes Offenbarung ist die Zukunft etwas „Ankommendes, etwas, dass schon entschieden²¹⁹ ist und auf uns zu kommt“.²²⁰

Das Wort selbst stammt aus dem Griechischen und setzt sich aus „apo“ (von, weg) und „kalyptein“ (verbergen) zusammen. Inhaltlich bedeutet es „soviel wie Offenbarung, Offenlegung, meint also in erster Linie nicht (nur) Zerstörung, sondern vor allem die Verkündigung eines geheimen Wissens bzw. die Einweihung oder Berufung eines Auserwählten, an diesem Wissen teilzuhaben und es mitzuteilen.“ Apokalypsen kommen in so gut wie jeder Religion vor und beschreiben entweder das Ende der materiellen Welt durch die Ankunft Gottes oder den

217 Vgl.: Ebd., S. 43-54

218 Vgl.: Horn 2014, S. 24-25

219 Die „Prädestination“ ist, nach dem Konzept des Hl. Augustinus (354-430 n. Chr.), eine Vorherbestimmung Gottes über das Schicksal jedes Menschen von Anfang an. Vgl.: <https://de.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A4destination> (Stand: 24.4.2018)

220 Vgl.: Ebd., S. 26 + 28

ultimativen Kampf zwischen den Mächten des Guten und Bösen. Meistens kündigen Zeichen, Naturkatastrophen oder Naturspektakel, wie eine Sonnenfinsternis, die Ankunft des Endes an. Die Katastrophen führen zur Vernichtung der „alten Welt“ und haben letztlich den Sinn eine neue Ordnung zu schaffen. Den Hintergrund zum apokalyptischen Denken bilden viele Arten von Krisenerfahrungen. Um Traumata verkraften zu können und um die Trostlosigkeit und Ungerechtigkeit der Welt – politische Unterdrückung, Fremdherrschaft, soziale Not – , bewältigen zu können, erzählt die Apokalypse vom verheißungsvollen Untergang alles Irdischen, der Platz schafft für eine bessere, ewig währende, utopisch-paradisische neue Welt, das „Reich Gottes“, das „neue Jerusalem“. Die Gerechten und Gläubigen dürfen in das neue Reich, die Sünder und all jene, die Unrecht getan haben, werden bestraft und verstoßen.²²¹

In der Apokalypse gibt es keine Grauzonen mehr, da alles klar getrennt wird. Sie verspricht Gleichheit, da sie Arme wie Reiche betrifft, Glückskinder wie Pechvögel, Junge wie Alte. Sie ist die Vergeltung der Zu-Kurz-Gekommenen. Daher ist Apokalypse nicht nur schrecklich, sondern auch tröstlich.²²²

Ihr tröstlicher Sinn besteht darin, eine unvollkommene und unfaire Welt für eine bessere aufzulösen. Der alltägliche Lebensschmerz und alle Krisen und Katastrophen, wie auch die Angst vor dem Ende verlieren dadurch ihren Schrecken. Prinzipiell herrscht eine „binäre Struktur von Oppositionen“ in apokalyptischen Texten: Der Lüge steht die Wahrheit gegenüber, dem Tod das ewige Leben, die Endlichkeit dieser Welt der Ewigkeit der neuen sowie der Weltuntergang den Erlösungsvorstellungen.²²³

Da die Weltreligionen in der heutigen Zeit ihre Überzeugungskraft und Wirkkraft verloren haben bleibt das Heilsversprechen aus.²²⁴

Die Offenbarung des Johannes ist eine von vielen Apokalypsen und durch die Verbreitung des Christentums wohl die Wirkungsmächtigste. Das Besondere an ihr ist die „einzigartige Bilderwelt“, „die effektiven synkretistischen Denkfiguren“ und „der archaisch prophetische Ton“.²²⁵

Nach Ulrich Kühn wirkt das Christentum, dass immerhin die abendländische Geschichte und

221 Vgl.: Brittnacher, Richard: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Themen und Motive. Apokalypse/Weltuntergang. In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, J.B. Metzler Verlag, Stuttgart, 2013, S. 336

222 Vgl.: Brittnacher: Apokalypse/Weltuntergang 2013, S. 338

223 Vgl.: Seiwert, Hubert: Einleitung: Das Ende der Welt als Deutung der Gegenwart In: Jones, Adam (Hrsg.): Weltende. Beiträge zur Kultur- und Religionswissenschaft, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, 1999, S. 9

224 Vgl.: Ebd., S. 337

225 Ebd. S. 337

Kultur geprägt hat, nach wie vor in den heutigen gemischten Kulturkreisen nach, auch wenn vom christlichen Glauben eher Abstand gehalten wird.²²⁶

Um neuere Ausführungen zu belegen wähle ich die Öffnung der Sieben Siegel und die Sieben Engel mit den sieben Posaunen. Danach fasse ich den verbleibenden Text nur kurz zusammen.

Die Offenbarung beginnt mit dem „Buch mit sieben Siegeln“, das nur das „Lamm“ (ein Symbol für das Leiden Jesu Christi) öffnen kann:

„Zwischen dem Thron und den vier Lebewesen und mitten unter den Ältesten stand ein Lamm; es sah aus wie geschlachtet und hatte sieben Hörner und sieben Augen; die Augen sind die sieben Geister Gottes, die über die ganze Erde ausgesandt sind. Das Lamm trat heran und empfing das Buch aus der rechten Hand dessen, der auf dem Thron saß.“ (Offenbarung 5, 6-7)

Danach erscheinen beim Öffnen der ersten vier Siegel jeweils ein Reiter mit Ross. Ein weißes, ein feuerrotes, ein schwarzes und ein fahles. Der erste Reiter erscheint als Sieger mit Kranz und Jagdbogen; der zweite mit einem großen Schwert, um Krieg zu verbreiten; der dritte hält eine Waage in der Hand; der vierte ist der Tod, dem die ganze Unterwelt folgt.²²⁷

Das fünfte Siegel lässt alle verstorbenen Seelen unter dem Altar, der vor dem Thron steht, erscheinen. Sie werden in weißes Gewand gekleidet und warten darauf, vor den Weltenrichter zu treten.

Das sechste Siegel lässt ein gewaltiges Beben den Weltkreis erschüttern. Die ganze Welt scheint in eine einzige große Naturkatastrophe geraten zu sein:

„Die Sonne wurde schwarz wie ein Trauergewand und der ganze Mond wurde wie Blut. Die Sterne des Himmels fielen herab auf die Erde, wie wenn ein Feigenbaum seine Früchte abwirft, wenn ein heftiger Sturm ihn schüttelt. Der Himmel verschwand wie eine Buchrolle, die man zusammenrollt, und alle Berge und Inseln wurden von ihrer Stelle weggerückt.“ (Offenbarung 6, 12-14)

226 Vgl.: Kühn, Ulrich: „Ich warte auf ein Leben der zukünftigen Welt.“ Weltende und Weltvorstellung als Gegenstände der christlichen Theologie In: Jones, Adam (Hrsg.): Weltende. Beiträge zur Kultur- und Religionswissenschaft, Harrowitz Verlag, Wiesbaden, 1999, S. 15

227 Die vier Apokalyptischen Reiter waren in der Kunst seit jeher ein sehr beliebtes Motiv. Das wohl bekannteste Werk ist ein Holzschnitt von Albrecht Dürer aus 1498. Die Auslegungs- und Deutungsgeschichte der Reiter ist lange. Ihre Symbolkraft und Beliebtheit ist bis in die heutige Zeit erhalten geblieben. Vgl.: Wuketits 2012, S.102

Nach der Öffnung des siebenten Siegels halten vier Engel an den vier Ecken der Welt die vier Winde fest. Sie werden aufgefordert, niemandem Schaden zuzufügen, bis nicht alle Auserwählten Gottes mit dessen Siegel gekennzeichnet werden.

In vielen Mythen und Religionen ist Numerologie von großer Bedeutung. Die Zahl vier und die Zahl sieben kommen an manchen Stellen der Offenbarung vor und verleihen ihr dadurch Gewicht. Die Vier wird mit der materiellen Welt in Zusammenhang gebracht, mit ihren vier Elementen und den vier Himmelsrichtungen²²⁸. Die Zahl Sieben symbolisiert die göttliche und einheitliche Urkraft.²²⁹

Alle Völker der Welt treten, in weiße Gewänder gehüllt und mit einem Palmzweig in der Hand, vor Gott. Sie verbeugen sich vor ihm und danken ihm und dem Lamm für die Rettung. An dieser Stelle wird ihre Erlösung verkündet:

„Es sind die, die aus der großen Bedrängnis kommen; sie haben ihre Gewänder gewaschen und im Blut des Lammes weiß gemacht. Deshalb stehen sie vor dem Thron Gottes und dienen ihm bei Tag und Nacht in seinem Tempel; und der, der auf dem Thron sitzt, wird sein Zelt über ihnen aufschlagen. Sie werden keinen Hunger und keinen Durst mehr leiden und weder Sonnenglut noch irgendeine sengende Hitze wird auf ihnen lasten. Denn das Lamm in der Mitte vor dem Thron wird sie weiden und zu den Quellen führen, aus denen das Wasser des Lebens strömt, und Gott wird alle Tränen von ihren Augen abwischen.“

(Offenbarung 7, 14-17)

Nach dem Öffnen des siebenten Siegels erhalten sieben Engel sieben Trompeten und verkünden großes Unheil:

„Der erste Engel blies seine Posaune. Da fielen Hagel und Feuer, die mit Blut vermischt waren, auf das Land. Es verbrannte ein Drittel des Landes, ein Drittel der Bäume und alles grüne Gras. Der zweite Engel blies seine Posaune. Da wurde etwas, das einem großen *brennenden Berg* glich, ins Meer geworfen. Ein Drittel des Meeres wurde zu *Blut*. Und ein Drittel der Geschöpfe, die im Meer leben, kam um und ein Drittel der Schiffe wurde vernichtet. Der dritte Engel blies seine Posaune. Da fiel ein großer Stern vom Himmel; er loderte wie eine Fackel und fiel auf ein Drittel der Flüsse und auf die Quellen. Der Name des Sterns ist «Wermut». Ein Drittel des Wassers wurde bitter und viele Menschen starben durch das Wasser, weil es bitter geworden war. Der vierte Engel blies seine Posaune. Da wurde ein Drittel der Sonne und ein Drittel des Mondes und ein Drittel der Sterne getroffen, sodass sie ein Drittel

228 Vgl.: Bauer, Wolfgang und Dümötz, Irmtraud und Golowin, Sergius: Lexikon der Symbole, Fourier Verlag, Wiesbaden, 1980, S. 350 + 353

229 Vgl.: Ebd., S. 61

ihrer Leuchtkraft verloren und der Tag um ein Drittel dunkler wurde und ebenso die Nacht.“ (Offenbarung 8, 7-12)

„Der fünfte Engel blies seine Posaune. Da sah ich einen Stern, der vom Himmel auf die Erde gefallen war; ihm wurde der Schlüssel zu dem Schacht gegeben, der in den Abgrund führt. Und er öffnete den Schacht des Abgrunds. Da stieg Rauch aus dem Schacht auf, wie aus einem großen Ofen, und Sonne und Luft wurden verfinstert durch den Rauch aus dem Schacht. Aus dem Rauch kamen Heuschrecken über die Erde und ihnen wurde Kraft gegeben, wie sie Skorpione auf der Erde haben. Es wurde ihnen gesagt, sie sollten dem Gras auf der Erde, den grünen Pflanzen und den Bäumen keinen Schaden zufügen, sondern nur den Menschen, die das Siegel Gottes nicht auf der Stirn haben. Es wurde ihnen befohlen, die Menschen nicht zu töten, sondern nur zu quälen, fünf Monate lang.“ (Offenbarung 9, 1-5)

Nicht nur die Natur wendet sich gegen den Menschen, sondern auch Tiere. Darin rekurriert die Offenbarung auf das Alte Testament, wo von Tierplagen im zweiten Buch Mose die Rede ist, als eine der zehn biblischen Plagen. Die achte Plage, die Über Ägypten hereinbrach, waren Heuschrecken, die alles, was noch nach den vorigen Plagen übrig geblieben war, auffressen. Die Apokalyptischen Heuschrecken sind allerdings von noch grauenhafterer Art. Ihr Aussehen wird wie das von Schlachtrössern geschildert, außerdem tragen sie goldene Kränze auf ihrem Kopf und ihre Gesichter sind menschenähnlich.

Nachdem der Sechste Engel in die Posaune blies, wird ihm aufgetragen die vier Engel loszuschicken, die vorher an den Ecken der Welt standen, um mit ihrer Heerschar weiter zu schlachten. Ihr Aussehen wird folgendermaßen beschrieben:

„Sie trugen feuerrote, rauchblaue und schwefelgelbe Panzer. Die Köpfe der Pferde glichen Löwenköpfen und aus ihren Mäulern schlug Feuer, Rauch und Schwefel. Ein Drittel der Menschen wurde durch diese drei Plagen getötet, durch Feuer, Rauch und Schwefel, die aus ihren Mäulern hervorkamen. Denn die tödliche Macht der Pferde war in ihren Mäulern und in ihren Schwänzen. Ihre Schwänze glichen Schlangen, die Köpfe haben, mit denen sie Schaden zufügen können.“ (Offenbarung 9, 17-19)

Selbst danach gibt es noch frevelnde Menschen, die von ihren Untaten nicht ablassen wollen. Daher werden sie weiter mit göttlichen Strafen gepeinigt, welche ich hier in ihren Einzelheiten auslasse.

Nachdem der Siebente Engel seine Posaune blies und er die Herrschaft Gottes über die Welt verkündete, tritt Satan in Gestalt eines siebenköpfigen, feuerroten, zehnhörnigen, großen Drachen auf, der eine gebärende Frau im Himmel bedroht. Sie gebärt einen Sohn, der danach über die

verbleibenden Menschengruppen herrscht. Sie flieht vor dem Drachen in die Wüste und wird durch Gottes Gnade ernährt und umsorgt. Die Frau ist ein Symbol für das Volk Gottes bzw. das Reich Gottes.²³⁰

Satan wird erst viel später gestürzt und leidet dann mit seinen Dienern in alle Ewigkeit Höllenqualen. Nachdem nichts mehr von der Erde übrig ist als ein Feuersee, wird schließlich über alle Toten Gericht gehalten. Diejenigen, die aufgrund ihrer Taten keinen Platz im Himmel haben, werden in den Feuersee geworfen. Schlussendlich erscheinen eine neue Erde und ein neuer Himmel. Es ist die Wohnung Gottes, das verheißene Neue Jerusalem, eine prunkvolle, recht genau beschriebene Stadt, in der Gott unter den Menschen haust. Es herrschen paradiesische Zustände (in alle Ewigkeit).

Zwei Dinge sind für Franz Wuketits an dieser Stelle frappant: Erstens, mit welcher Bildhaftigkeit und Grausamkeit sich die Menschen vor 2000 Jahren das Ende der Welt vorgestellt haben und zweitens, dass sie diesen Untergang als Strafe für ihre Vergehen deuteten.²³¹

Ich habe hier nur bruchstückhafte Beispiele aus der Offenbarung gewählt, doch sie genügen, um sich ein Bild der Gräueltaten zu machen, auf die die Menschen damals gewartet haben.

Es ist durchaus schwierig in der heutigen Zeit das christlich-apokalyptische Denken sinnvoll zu interpretieren. Man beschränkt sich in seiner Deutung hauptsächlich darauf, dass es sich um bildhafte und symbolische Darstellungen handelt, die eine eschatologische Botschaft beinhalten und nicht wortwörtlich oder gar naturwissenschaftlich zu lesen sind.²³²

3.2.1 Apokalyptik

230 Vgl.: Wuketits 2012, S. 105

231 Vgl.: Wuketits 2012, S. 105-106

232 Vgl.: Kühn 1999, S. 24-25

Die Bewegung der Apokalyptik entstand etwa zwischen 200 vor und 200 nach Christi Geburt. Zu dieser Zeit wurden Endzeitvisionen „besonders intensiv reflektiert“. Nur ein kleiner Teil der damals existierenden Visionen wurden in die jüdische Literatur eingebaut. Davor wurde bereits im ersten Jahrtausend v. Ch. unter dem Einfluss des Jahweglaubens eine vielschichtige Literatur entwickelt und in der „Heiligen Schrift“ zusammengefasst, die heute als das Alte Testament bezeichnet wird. Auch darin finden sich Vorstellungen vom Weltende, wie etwa die Sintflut in der Genesis, in der Gott die verdorbene Menschheit durch eine Sintflut zurück ins Urchaos stürzen lässt. Die Ausnahme bilden Noah und seine Familie inklusive ein Paar jeder Tiergattung. Die israelischen Erzählungen von Sintfluten weisen einschlägige Parallelen zu mesopotamischen Mythen auf, wohl aus dem Grund, weil Israel im geographischen und ethnologischen Kreis der semitischen Gemeinschaft Alt-Vorderasiens war.²³³

Auch auf den iranischen Propheten Zarathustra (ca. 1000 v. Chr.) beziehen sich Passagen der Apokalyptik, der dem das Thema der „Auferstehung der Toten“ und dem „Jüngsten Gericht“ große Bedeutung zumaß. Bemerkenswerterweise erzählt menschliches Handeln durch die Prophezeiungen Zarathustras einen eschatologischen Sinn, da es am „Ende“ bewertet wird.²³⁴

Zu den Texten der Apokalyptik gehören auch:

- Die Vernichtung der Welt als Bild der Kolossstatue aus dem zweiten Buch Daniel.

Die Welt und ihre Geschichte wird von einem Koloss dargestellt, dessen Glieder aus Gold, Silber, Bronze und Eisen bestehen, als Symbol für die vier Weltreiche. Dann zerschlägt ein Stein die Statue. Der Stein wird immer größer und begräbt schließlich die ganze Welt. Daniel deutet den Stein als Reich Gottes, das „unzerstörbar ist und ewig bleiben wird“. Auch in dieser Version muss die Welt untergehen, um Platz für das Reich Gottes zu machen.

- Das „Weltende als Weltendgericht Gottes“ im Kapitel sieben des Buch Daniel.

Daniel erzählt sein Traumbild, in dem die vier Himmelstürme das Urmeer aufwühlen. Vier Tiere steigen aus dem Wasser: ein Löwe, ein Bär, ein Parder (eine Raubkatze) und ein undefiniertes, aber

233 Vgl.: Wagner, Siegfried: (Alt-) Israelitische Vorstellungen vom Weltende In: Jones, Adam (Hrsg.): Weltende. Beiträge zur Kultur- und Religionswissenschaft, Harrowitz Verlag, Wiesbaden, 1999, S. 150-155

234 Vgl.: Seiwert 1999, S. 8 + 11

besonders Brutales. Es sind die Symbole der Weltreiche, die sich „an Gewalt, Rechtlosigkeit und Grausamkeit“ überbieten. Ein Ende der Welt wird nicht genau beschrieben. Allerdings wird ein Gottesgericht gehalten und Gott vernichtet als Folge des „Weltgerichtsurteils“ alle Weltreiche. Ein „Menschen(sohn)“ tritt auf, der königlich die auserwählten Völker ewig regieren soll, wobei das Volk Israel als „Heilige“ mitregieren.

- „Der Himmel und die neue Erde“

Wie z.B. in Tritojeesaja (Jes 56-66) wird ein neuer Himmel und eine neue Erde prophezeit. Sie ist der Gegenentwurf zur negativen (Jetzt-) Zeit. Alles, was schlecht ist, wird in der neuen Welt besser sein. Aber die neue Welt setzt das Ende der alten voraus.

Nur an manchen Stellen in der israelischen Schrift wird explizit das Ende der Welt beschrieben. Außerdem existieren viele Versionen, die nebeneinander bestehende. Die Apokalyptik sieht die Ursache für das Ende der Welt in ihrer, von großen Fehlern dominierten, Geschichte, weshalb sie Gott nach seinem Richtspruch vernichtet, um eine bessere Welt zu erschaffen.

In den (alt-)israelitischen Texten wie auch der Apokalyptik herrscht ein lineares Zeitverständnis.²³⁵ Die Zeit ist homogen und wird, nachdem das „Reich Gottes“ gekommen ist, nichts Neues mehr bringen. Im jüdisch-christlichen Verständnis hat die Zeit einen klaren Anfang und ein klares Ende. Alle Ereignisse dazwischen dienen dem Plan Gottes und haben alle einen, wenn auch nicht für den Menschen nachvollziehbaren, Sinn.²³⁶

3.2.2 Literarische Apokalypsen

235 Vgl: Wagner 1999, S. 155-160

236 Vgl.: Seiwert 1999, S. 3-4

Die Apokalypse diente sowohl Utopien als auch Dystopien als Fluchtpunkt ihrer ideengeschichtlichen Ausstattung und lieferte ihren modernen populärliterarischen Nachfolgern, der Fantasy und der SF, die wichtigsten Formulierungen und Anhaltspunkte.²³⁷

Utopien, und somit auch ihr Gegenstück die Dystopien, sind allerdings nicht im wirklichen Sinn apokalyptisch, da sie „innerweltlich und innergeschichtlich“ bleiben und keine Macht von Außen in den Vorgang involviert ist. Hans Richard Brittnacher argumentiert, dass die Apokalypse das „Urgestein der Phantastik“ sei, wenn man Phantastik darüber definiert, dass sie religiöse Inhalte in nichtreligiöser Form bewahrt. Weiters meint er, dass der „Mythensynkretismus“ zu der „dominierenden ästhetischen Leistung der Phantastik“ zählt. Diese formuliert, wie die Apokalypse, eine „hermetische Bilderwelt“ mit Visionen und Deutungen, die einen klaren Zugang zur Wahrheit besitzen und zugleich verbergen. Im Fin de Siècle, einer dekadenten Sparte der Literatur um 1900, deren Mitglieder ihrer Lebenswelt überdrüssig geworden waren und ein Ende herbei sehnten, dienten Texte über den Untergang als Orientierungshilfen. Eines der bekanntesten Beispiele ist Thomas Manns *Buddenbrooks. Der Verfall einer Familie* (1897).²³⁸

Nach dem Ersten Weltkrieg bestätigte sich die allgemeine Endzeitstimmung der Gesellschaft durch die gemachten Erfahrungen des Krieges, der einen Einschnitt der Technik darstellte, die zu Vernichtung und Massenvernichtung führten, wie sie vorher noch nie dagewesen waren. Später imaginierte die literarische Apokalypse bevorstehende Katastrophen, um diese entweder zu vermeiden oder den Prozess sogar noch zu beschleunigen. Nach dem Zweiten Weltkrieg stellte sich für einige heraus, dass all das Imaginierte durch die Ereignisse des Krieges übertroffen wurde und der Untergang eigentlich schon passiert war. Im 20. Jahrhundert war die literarische Apokalypse eher in der deutschen Kultur vertreten. Heute finden wir die Apokalypse hauptsächlich in englischsprachigen Büchern, sowie in Produktionen der Filmindustrie. Bis heute ist das Potenzial der Apokalypse nicht aufgebraucht und beflügelt, trotz oder gerade wegen aller Schrecken die Fantasie zahlreicher Autoren und Regisseure.

3.3 Die Lust am Untergang

237 Vgl.: Brittnacher: Apokalypse/Weltuntergang, 2013, S. 338

238 Vgl.: Ebd., S. 339

Die Rezeption von dystopischer Literatur macht einen wichtigen Teil der Theoriebildung aus, daher sollen hier kurz die Funktionsweisen des Motivs und seine (positiven) Effekte beleuchtet werden. Damit zusammenhängend ist auch die Fruchtbarkeit der Thematik, die ich hier als „Lust am Untergang“ betiteln will. Der utopisch wie dystopische Impuls ist die Sehnsucht nach einer radikalen Veränderung der eigenen Existenz: Die Utopie eines einfachen Lebens. Das Desaster ist etwas, dass die Kompliziertheit unserer Welt (er)klären und Dinge dadurch wieder durchschaubar machen soll. Es besteht dazu großes Interesse an Büchern, Filmen u.A. dieser Art. Dieser Überblick ist interdisziplinär gedacht, da die Parallelen zwischen dem Lesen dystopischer Texte und dem Rezipieren von Filmen und Videospielen offensichtlich sind.

3.3.1 Angst und Lust

Die grundlegende Motivation, dystopische Literatur zu lesen, ist bestimmt der „Spaßfaktor“. Allerdings ist dieser Reiz nicht autonom, sondern steht mit vielen anderen Gefühlen in komplexer Weise in Verbindung. Innerhalb vieler Untersuchungen zum Ende der Welt wird das Gefühl der „Lust“ häufig mit dem der „Angst“ verbunden.

Ein historisches Beispiel nannte Dirk Vanderbeke, der in der Zeit, da die Atombombe in aller Munde war, von „Angstlust“ gesprochen hat. Dieser Nervenkitzel, den die Menschen damals verspürten, dauerte zwar lange an, kippte aber langsam in Angst über.²³⁹

Während die fremde Angst, von der man selbst Abstand halten kann, fasziniert, ist die eigene, die auf Bedrohung reagiert, keine Lust im eigentlichen Sinne. Die Identifikationsmechanismen des Menschen lassen ihn fremde Angst spüren, ohne tatsächlich bedroht zu werden. Das gefahrlose Gefühl der Angst macht den Lustfaktor letztlich aus. Friedhelm Lövenich stellt das deutsche Wort „Angstlust“ mit dem englischen Wort „thrill“ gleich. Beide Wörter beschreiben die Kombination von Angst und Motivation. Weiters verweist Lövenich darauf, dass die Menschen sich der Angstlust, oder dem *thrill*, immer freiwillig aussetzen.²⁴⁰

Demnach benutzen viele Medien Schaulust und Nervenkitzel, um ihr Publikum zu unterhalten. Sie erregen Angst, um sie in Befriedigung umschlagen zu lassen. Dadurch, dass wir uns

239 Vgl.: Vanderbeke, Dirk: Worüber man nicht sprechen kann. Aspekte der Undarstellbarkeit in Philosophie, Naturwissenschaft und Literatur, Verlag für Wissenschaft und Forschung, Stuttgart, 1995, S. 7-8

240 Vgl.: Lövenich, Friedhelm: Angstlust. Über die Verführung von Angst – zur Theorie des Thrillers. In: Ästhetik und Kommunikation 80/81, Berlin, 1992 (Jahrgang 21), S. 179

sicher fühlen – also dem Geschehen weit entfernt wissen – können wir uns immer wieder diesem Erleben hingeben.

3.3.2 Ontologische Faktoren

Ein weiterer Effekt dystopischer Szenarien ist der „Einblick“ in ontologische, historische und philosophische Fragen. Diese Darstellungen können als Zukunftsentwürfe gesehen werden und bieten *dort* ein besonderes Interesse, wo sie sich vom *Heute* unterscheiden. Denn es sagt immer etwas über die Grundeinstellung der Gegenwart aus, wie man sich ihre Zukunft vorstellt. Diese Vorstellungen entsprechen also dem „Weltbild des jeweiligen Zeitalters“.²⁴¹

Die gegenwärtigen Problemlösungsstrategien können dahingehend überprüft werden, ob ihre „Selbstverständlichkeiten“ Aufschluss darüber geben, was „anthropologisch gedacht, als dem Menschen wesensmäßig eingeschrieben und nicht kulturell/historisch bedingt ist“.²⁴² Hier stellt sich also die Frage, was der Mensch ist, und was ihn ausmacht.²⁴³

Zukunftsentwürfe können auch als Korrekturversuch der Gegenwart entstehen. Frank Kermode meint, dass das „Interesse an Enden“ der allgemeinen Sehnsucht entspringt, schlechte und sinnlose Zustände zu bekämpfen und Ordnung zu schaffen. Er nennt es „die unerträgliche Idee“, dass wir in einer Ordnung von Ereignissen leben, zwischen denen es keine Relation, Muster, Gemeinsamkeit oder verständliche Entwicklung gibt.²⁴⁴

Gerry Canavan hat fünf Szenarien vorgestellt, die das Thema der Lustgewinnung durch Untergangsszenarien strukturieren. Es sei dazu gesagt, dass alle fünf Punkte nicht isoliert stehen, sondern dass sie alle miteinander verbunden sind und sich überlappen, auch wenn manche sich teilweise widersprechen:

1. Die Hochschaubahn-Hypothese: Man ist in der Lage, Szenarien einer radikalen Zerstörung oder den Kollaps einer zivilisierten Gesellschaft zu genießen, wenn man sich nicht fürchten muss, dass dies wirklich geschehen könnte.

241 Vgl.: Wuketits 2012, S. 36

242 Vgl.: Krah, Hans: Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom „Ende“ in Literatur und Film 1945-1990, Ludwig Verlag, Kiel, 2004, S. 7

243 Siehe auch Kapitel: Mensch sein, nach der Katastrophe

244 Vgl.: Kermode, Frank: Waiting for the End. In: Bull, Malcolm (Hrsg.): Apocalypse theory and the ends of the world. Blackwell Publishers, Cambridge, 1995, S.250

2. Die Überlebenskünstler-Hypothese: Man konsumiert diese Szenarien gerade weil man glaubt, dass sie geschehen könnten und weil man weiß, dass sie geschehen müssen.
3. Die Rekursiv-Hypothese: Apokalyptische Phantasien verbuchen einen Erfolg bei Kinokassen und Bestseller-Listen, weil diese Arten von Phantasien schon in der Vergangenheit erfolgreich waren. Mit anderen Worten, versorgt uns die Konsumgesellschaft mit althergebrachten Formen, die sie schon immer besessen und genossen hat und die daher immer wieder funktionieren werden.
4. Die Blanke-Leben-Hypothese: Man erfreut sich an apokalyptischen Phantasien, weil man ideologisch vorprogrammiert wurde, die Abwesenheit von Zivilisation als einen Status permanenter Gewalt und Degradierung als „unzivilisiert“ zu erkennen, wie es der englische Philosoph Hobbes formuliert hat. Die Funktion apokalyptischer Phantasien ist, bereits existierenden biopolitischen Machtstrukturen als Verstärkung und Berechtigung zu dienen.
5. Die Wunscherfüllung-Hypothese: Der Mensch beharrt auf seine Vorstellungen auf ein Ende der Welt, weil er sich insgeheim nach der Zerstörung von Gesellschaft im Allgemeinen bzw. der Zerstörung von Kapitalismus im Speziellen sehnt.²⁴⁵

3.3.3 Realitätsbewältigung durch Katastrophenphantasien

In ihren Überlegungen zu Katastrophenphantasien schreibt Susan Sontag, dass der Reiz solcher Phantasien darin bestehe, dass sie von „normalen Verpflichtungen“ befreien.²⁴⁶ Weiters hilft die Thematisierung, Traumata zu bewältigen.²⁴⁷ Ein besonderes Trauma, so Sontag, hat Mitte des 20. Jahrhunderts begonnen. Durch die Atombombe war nicht mehr das persönliche Leben bedroht, sondern das der ganzen Menschheit. Die seelisch unerträgliche Möglichkeit einer kollektiven Auslöschung ohne Vorwarnung und ein Untergang innerhalb von Sekunden hat bis heute einen Schatten hinterlassen.²⁴⁸

Da wir laut Sontag in einer Zeit der Extreme leben – zwischen isoliertem urbanen Leben und permanenter Todesangst – ermöglichen es Katastrophenphantasien „mit den Schreckgespensten

245 Vgl.: <http://culturemonkey.blogspot.co.at/2008/01/past-as-anti-future.html> (Stand 16.02.2018)

246 Vgl.: Sontag, Susan: Die Katastrophenphantasie. In: Sontag, Susan: Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen, Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt am Main, 1982, S. 285

247 Vgl.: Ebd. S. 289

248 Vgl.: Ebd. S. 296

der Banalität und unvorstellbarem Schrecken fertig zu werden“. Sie lenken von realen Bildern ab und ermöglichen eine Flucht in gefährliche Situationen, die am Ende meist gut ausgehen. Sie können das „seelisch Unerträgliches auf ein normales Maß reduzieren“ und härten uns auf diese Weise ab.²⁴⁹

Ob uns das „Nachdenken über das Unausdenkbare“ wirklich hilft, stellt Sonntag allerdings in Frage.²⁵⁰ Für Hans Krah sind Katastrophenphantasien eine „Angsttherapie und magische Beschwörung“²⁵¹. Sie versuchen Sinnstrategien zu liefern und bieten gleichzeitig einen voyeuristischen Blick in den Abgrund. Dieser „Blick von außen“ verhilft Normen und Ausnahmesituationen zu bewältigen, da er „die Tragweite von Mythen, die Mythisierung des Alltags, den Aufbau und die Notwendigkeit symbolischer Ordnungen zur Bewältigung des Exzeptionellen wie des Normalen widerspiegelt“.²⁵²

4. „Mensch-sein“ nach der Katastrophe

In der Epoche der Romantik begann man sich mit dem Menschen, mit all seinen Fähigkeiten und Schwächen, zu befassen. In der Moderne werden zwar auch apokalyptischen Muster, wie Untergang und Neuanfang, verwendet, allerdings mehr zum Zweck, Kriege, Revolutionen und Zerstörung im Allgemeinen einem „heilsgeschichtlichen Schema zurückzuführen“²⁵³.

Der unvorhersehbare Fortschritt und die radikal offene Zukunft hingegen erzeugten in den Menschen um 1800 katastrophale Vorstellungen vom Ende. Daher imaginierte die Romantik das Bild der letzten Menschen bzw. vom „letzten Menschen“.²⁵⁴

Die alten apokalyptischen Motive werden zwar hin und wieder noch verwendet, allerdings neu interpretiert und aufgefächert.²⁵⁵ Vor allem im 20. Jahrhundert boomten Katastrophen-Fiktionen über die Zerstörung unseres Planeten und der Auslöschung der gesamten Menschheit, als Bilder, Geschichten²⁵⁶, und später hauptsächlich als Filme. Die Horror-Szenarien aus der

249 Ebd.: S. 297

250 Vgl.: Ebd. S. 298

251 Krah 2004, S. 376

252 Vgl.: Ebd., S. 377

253 Horn 2010, S. 102

254 Mary Shelly: *The Last Man* (1826) z.B. beschreibt das langsame Aussterben der Menschheit durch eine ominöse Pest, der die Protagonisten auf der Flucht durch ganz Europa zu entkommen versuchen.

255 Horn 2010, S. 102-103

256 Das berühmteste Beispiel der Katastrophenliteratur ist, wie schon erwähnt, H. G. Wells' *War of the Worlds*

Traumfabrik lassen sich als „Geschichte[n] der schlimmsten Ängste einer jeweiligen Epoche“²⁵⁷ lesen. Im Kalten Krieg waren es Spielfilme über *Doomstay* Maschinen, wie bei *Dr. Strangelove*, (1964) oder Alien Invasionen, wie in *War of the Worlds* (1953) oder *Invasion of the Body Snatchers* (1956), die diese Ängste aufgriffen. In den 80er und 90er wurden viele Szenarien von Meteoriten-Katastrophen durchgespielt. Danach geht es über den Kampf von Maschinen gegen die Menschheit, wie bei *Terminator* (1984), oder *Blade Runner* (1982), über weiteren Alieninvasionen, über Pandemien und schließlich zu Klimakatastrophen. Alle Filme haben ein Grundthema: Das Überleben.

4.1 Die Katastrophe als Test / „Anthropologie des Desasters“

Der Ernstfall testet den Menschen, seine „moralische Integrität, seine Institutionen und seine Bindungen, aber auch seine individuelle Tapferkeit und Klugheit“²⁵⁸.

Die Katastrophe wirkt als ein Testfeld für die Krisensicherheit der menschlichen Zivilisation, ihrer Stärke, Haltbarkeit und Belastbarkeit. Sie hat die Macht, den wahren Kern und das wahre Potential eines Menschen, oder einer Menschengruppe zu zeigen und daher eine eigene „Anthropologie des Desasters“. Auch jede Utopie enthält eine Art „Anthropologie“. Sie versucht das Beste aus dem Menschen herauszuholen. Kant meinte dazu, dass wir dazu Institutionen brauchen, „in deren Rahmen sich sogar ein Volk von Teufeln anständig benehmen würde.“²⁵⁹

Laut Kant gibt es keine Fortschritte in der Geschichte, allerdings meint er auch, „dass wie die Kultur sich entwickelt so auch die Moral sich immer verbessern wird.“ Seine Anthropologie lautet: „Menschen sind die einzigen vernünftigen Wesen auf der Erde, die in der Lage sind, sich durch Vernunft zu vervollkommen (und dies daher tun sollten).“ Die Voraussetzung für die menschliche Perfektion ist die „Einrichtung einer zivilen Gesellschaft, die durch Gesetze regiert wird.“²⁶⁰

Die „Anthropologie des Desasters“ entwirft Entscheidungsszenarien, in denen der Mensch sich beweisen kann, die aber auch tiefliegende Fragen aufwerfen: Kann der Mensch belastet werden, oder ist er zu verletzlich? Ist er selbstlos und heldenhaft oder handelt er egoistisch? Wird

(1898).

257 Horn 2010, S. 106

258 Ebd. S. 102

259 Heller 2016, S. 36-37

260 Ebd., S.37

er panisch oder bleibt er rational? In diesen Ausnahmezuständen zeigt sich, ob unsere Werte oder unsere Besitztümer Beständigkeit über die Existenz unserer Zivilisation hinaus haben. Die Katastrophe zeigt, so die Vorstellung, das „wahre“ Gesicht der Menschheit.²⁶¹

Die Katastrophe ist hier wie der „Einbruch des Realen“²⁶². In diesem Fall erfasst Literatur etwas, das Wissenschaft nicht ins Auge fassen kann: In einem Szenario, in dem der aktuelle Wissensstand über eine Gefahr zum denkbar schlimmsten Fall zugespitzt ist, fragt die Literatur nach „der Belastbarkeit sozialer Bindungen in der Krise, nach der Stärke oder Schwäche des Einzelnen, nach den ethischen Entscheidungen, die im Ernstfall getroffen werden, nach den Praktiken und den Dingen, die dem Menschen nach dem Ende der Natur noch bleiben. Fiktion ermöglicht so einen Innenblick auf die Katastrophe, den kein wissenschaftliches Szenario entwerfen kann, ein Blick auf die Anthropologie des Desasters – und die Bedingungen ihrer Erkenntnis.“²⁶³

Was macht also die menschliche Natur aus? Sind wir mit Empathie geboren oder sind wir von Natur aus aggressiv? Kann die Katastrophe die soziale Fähigkeit des Menschen zerstören? Die imaginierten Desaster denken „mögliche Spielarten des Sozialen“ durch. Darum tritt die Katastrophe als „epistemologische Rahmenbedingung“ auf, die eine gewisse Einsicht gewährt: „Im Angesicht des Untergangs, in der Extremsituation, so die Grundannahme all dieser Fiktionen, zeigt sich ein Wesen des Menschen und seiner Fähigkeiten zur Gemeinschaft, zeigt sich, was tragfähig ist und was nicht.“²⁶⁴

Seine Bindungen, Werte und Güter werden geprüft. Er legt Eigenschaften und Verhaltensformen ans Licht, die nur eine Extremsituation aus ihm herausholen kann und dabei stellen sich zwei gravierende Fragen: Was ist die Essenz des Menschen? Was sichert sein Überleben und was nicht?

4.2 Überlebensgemeinschaften

Jeder Mensch hat sich mindestens schon einmal gedacht: „Wenn jetzt eine Katastrophe passieren würde, könnte ich dann mit meinem Wissen überleben?“ Die wenigstens sind mit den

261 Vgl.: Horn 2014, S. 26

262 Žižek, Slavoj: Welcome to the Desert of the Real, S. 12ff. zit. nach: Horn, 2010, S. 105

263 Vgl.: Horn 2014, S. 32

264 Vgl.: Horn 2010, S. 106

grundlegendsten Überlebenstechniken vertraut wie z.B. ohne Streichhölzer Feuer machen, Nahrung anpflanzen und dergleichen. Manche üben genau diesen Ernstfall einer solchen Katastrophe.

Die Rede ist hier von der *Survival*-Bewegung. Ihre Mitglieder sind auf der ganzen Welt zu finden und je nach ihrer Vorstellung, was für ein Desaster kommen wird, versuchen sie, sich so gut wie möglich darauf vorzubereiten. Beinahe täglich werden die wichtigsten Techniken trainiert und die einzelnen Abläufe für den Notfall geübt. Dazu gibt es genügend *Survival*-Handbücher, um sein Wissen an spezifischen Techniken zu mehren. Wasser, Essen und Benzin wird eingebunkert. Der Garten wird zum Anpflanzen von Gemüse umgewidmet und das Jagen von Wild trainiert. Meistens leben die *Survivalists*, oder *Preppers* (vom engl. Wort *prepare*, also vorbereiten), fernab von großen Städten, damit sie von Epidemien oder Plünderern besser geschützt sind. Sie sind ständig in Alarmbereitschaft, denn alle *Survivalists* wissen, und das verbindet sie auch, dass eine Katastrophe wahrscheinlich ist und kurz bevor steht. Was als Pfadfinder angefangen hat und später ein Outdoor-Sport wurde, ist ab den 80ern zu einer dauerhaften Katastrophen-Übung geworden. Den *Survival-Kick* gibt es allerdings auch für Zuhause als Computerspiel. Die Industrie hat auf das Verlangen seiner Rezipienten hin eine Vielzahl an *Survival-Games* entwickelt, die das Überlebensexperiment beinahe hautnah und ungefährlich erleben lässt. In allen Fällen geht es darum, vorbereitet zu sein. Denn mit der Katastrophe kommt auch ein Ausfall von Infrastrukturen und staatlichen Versorgungswesen, ebenso wie ein Zusammenbruch der Kommunikationssysteme und natürlich Stromausfall. Die modernen Techniken sind zu anfällig, um in einem Katastrophenfall stand zu halten. Auf den Staat und die Wirtschaft könne man sich in einem solchen schwerwiegenden Szenario nicht mehr verlassen, meinen die *Survivalists*. Im Ernstfall wäre der Staat nicht mehr in der Lage, für die öffentliche Ordnung zu sorgen oder elementare Versorgung zu gewährleisten. Daher flüchtet der *Survivalist* ins Grüne, weil er dort seine Überlebenschancen höher einschätzt. Neben den *Survivalists* gibt es natürlich noch weitere Gruppierungen, die sich mit dem Zusammenbruch der Welt, wie wir sie kennen, beschäftigen. Eine möchte ich hier noch beschreiben, und zwar die Bewegung der *Resilienz*. Im Gegensatz zu den *Survivalists*, versucht die Resilienzbewegung, sich nicht nur auf kurzweilige Ereignisse einzustellen, sondern sie wollen aller Belastbarkeit standhalten, indem sie sich möglichst von der offiziellen Versorgung und Infrastruktur eines Staates abkapseln. Resilienzler versuchen, anders als *Survivalists* oder *Prepper*, die nur sich und ihre Kernfamilie schützen wollen, ein soziales Netzwerk aufzubauen um beispielsweise auch Sachen tauschen zu können. Ihre Gemeinschaft ist eine Überlebensgemeinschaft. Viele Leute

informieren sich im Internet und diskutieren in Foren über die beste Überlebensgemeinschaft bzw. welche die „katastrophentauglichste“ ist. Durch das Aufbauen einer nachhaltigen Gesellschaft unterscheiden sich Resilienzler besonders von anderen Survival-Gruppen.²⁶⁵

Die Überlebenstechinker sind sich einig, dass auf staatliche Institutionen und öffentliche Infrastruktur im Ernstfall kein Verlass ist. Ebenso sind Massenansammlungen von Menschen innerhalb eines Katastrophen-Szenarios immer eine große Gefahr (für sich und alle anderen). Die „Institutionen und Infrastrukturen werden nicht nur als lebensfeindlich und beklemmend, sondern vor allem als grundsätzlich schwach eingeschätzt“²⁶⁶. Die Bemühungen der Leute gehen von einer tiefen Verunsicherung, einem Gefühl der sozialen Bodenlosigkeit aus, in der nur Eigeninitiative vor dem Untergang schützt.

4.3 Biopolitik und Eugenik

Der biologische Überlebenskampf macht den politischen Gehalt zeitgenössischer Apokalypsen aus. Indem in der Katastrophe das „Soziale selbst auf dem Prüfstand“ steht, entsteht eine „unheimliche Verkoppelung von Politik und biologischem Leben“, die Michael Foucault als „Biopolitik“ bezeichnete. Er führte an, dass seit der Moderne das zweckmäßige Überleben und nicht das „gute und gerechte Leben“ zu einem Teil des Politischen gemacht wurde. Der Staat machte „Bevölkerungspolitik, Sozialversicherung und die Sicherstellung der Volksgesundheit von der Krankenversicherung bis zur Seuchenprävention“ zu seiner Verantwortung. Gleichzeitig zeigt Foucault auf, dass neben den Verbesserungen im Sinne des Allgemeinwohls auch eine „Bio-Macht“ entsteht, die „nicht nur eine Macht [ist], Leben zu produzieren und zu fördern – sondern immer auch eine Macht, die tötet – und dies ›um des Lebens Willen‹“. Lebensformen, die „ungesund“ sind, werden ausgelöscht, „infiziertes“ und „unwertes“ Leben ausgemerzt, Andersartigkeit an seinem Fortbestand gehindert und feindliches oder konkurrierendes Leben vernichtet. Der Kampf ums Überleben, oder einfach weiterleben zu können, ist das einzige Versprechen, dass die „säkularen Kataklysmen“ zu bieten haben. Ein apokalyptisches Heilsversprechen ist gar nicht mehr vorhanden. Das „biologische Überleben wird zum einzigen Ziel eines Endkampfes, der nunmehr nicht mehr zur *Heils*-Geschichte, sondern eigentlich zur *Natur*-Geschichte gehört: als

²⁶⁵ Vgl.: Horn 2014, S. 181-189

²⁶⁶ Ebd. S. 189

Überlebenskampf zweier Rassen oder das Aussterben einer Art unter katastrophisch veränderten Umweltbedingungen“.²⁶⁷

Die „Rassismen, ethnischen Säuberungen, Segregationen und Sterilisierungen des 20. Jahrhunderts bis hin zu Genoziden und Vernichtungskriegen“ sind daher Teil einer radikalen Biopolitik. Rassismus ist darin ein Mittel zur Trennung „zwischen denen, die leben dürfen und denen, die – um dieses Lebens willen – sterben müssen.“ Diese Spannung wird in den Narrativen der Katastrophen überspitzt. Das eigene Überleben hängt vom Sterben der anderen ab. Der Preis des eigenen Lebens ist der Preis eines anderen, das geopfert werden muss. Es ist genau diese „›tragische‹ Ökonomie von Leben und Tod, die in den Katastrophengeschichten den Gemeinschaftssinn der Menschen auf eine letzte, schwerste Probe stellt“. Je nachdem wer getötet werden muss, ob Freund oder Feind, ergibt sich eine andere Katastrophengeschichte und eine andere „Formatierung der Gesellschaft“. Eva Horn beschreibt diese unterschiedlichen Varianten der Todes-Entscheidungen als „Krieg der Arten“ und „Rettungsboot Erde“, die jeweils eine „spezielle Lösung“ für das Problem bieten²⁶⁸.

Im Krieg der Arten geht es um das Überleben des besser den Umständen angepassten Organismus, ganz nach Darwins Theorie: „Survival of the Fittest“. Die (radikale) Andersartigkeit muss, um das eigene Überleben zu sichern, ausgelöscht werden. Als literarisches Beispiel führt Horn H.G. Wells *War of the Worlds* an.²⁶⁹ Geschichtlich waren der Zweite Weltkrieg und der Kalte Krieg von diesen Vorstellungen beeinflusst.

Im Rettungsboot Erde ist es nicht die Andersartigkeit der Menschen, sondern gerade ihre Gleichheit, die die Tragik Auswahl ergibt. Alle haben das Recht zu überleben, aber wer soll „geopfert“ werden, um das Überleben der anderen zu sichern? Diese Krisen-Szenarien sind eher an natürliche Katastrophen gekoppelt wie Meteoriteneinschläge, Umweltkatastrophen oder Pandemien. Die feindlichen Anderen gibt es in diesem Fall nicht. Jeder ist der Katastrophe ausgeliefert.²⁷⁰

Der Begriff „Rettungsboot Erde“ geht auf das Bild zurück, das den begrenzten Planeten als einen Ort dramatisch reduzierter Ressourcen darstellt. Die Knappheit der Dinge zwingt den Menschen eine Selektion zu treffen, wer auf die wenigen Ressourcen zugreifen darf und wer dem

267 Vgl.: Horn 2010, S. 107

268 Vgl.: Ebd., S. 108

269 Vgl.: Ebd., S. 108-111

270 Vgl.: Horn 2010, S. 111-112

Untergang geweiht ist. Denn nicht für alle Insassen sind die überlebensnotwendigen Vorräte vorhanden. Es werden Fragen laut, wie: Wenn nur Wasser für vier Personen vorhanden ist, darf man die fünfte verdursten lassen, um das Überleben der anderen zu sichern? Darf man überhaupt Leute ins Boot lassen (und wenn nicht, ertrinken lassen), wenn nicht genug Ressourcen für alle vorhanden sind? Die Hoffnung auf eine bessere Welt, wie sie in den apokalyptischen Vorstellungen noch geherrscht hat, gibt es nicht mehr. Es bleibt nur noch die Frage offen, „ob einige wenige das Überleben der Menschheit als Spezies in eine Zukunft retten können, die kaum mehr sein wird als eine trostlose, lebensfeindliche Urzeit“.²⁷¹

Das politische in der Biopolitik des Rettungsbootes ist die Tötungen „mit Begründungen und rationalen Verfahren zu versehen“. Als in den 1970ern kritische Stimmen zum Thema „Bevölkerungsexplosion“ und „Überbevölkerung“ laut wurden, entstanden die ersten Überlegungen, „dass menschliches Leben auch ›zuviel‹ sein könnte“. Darum wurden zum Teil einschränkende Maßnahmen eingeleitet wie z.B. in China die „Ein-Kind-Politik“. Umweltschutz wurde von da an ganz groß geschrieben und ein Wandel in der Einstellung zum ›unendlichen Wachstums‹ bemerkbar.²⁷²

Bis heute blieb das biopolitische Denken über Knappheit Teil der Überlegungen zu schwierigen, fundamentalen, ethischen und politischen Fragen und birgt jene tragischen Entscheidungen, die heute unter dem Begriff Allokationsethik fallen.

4.4 Allokationsethik

Die Wissenschaft der Prinzipien zur möglichst gerechten Verteilung von knappen Ressourcen wird Allokationsethik genannt. Darin werden Spielräume und Möglichkeiten ausgeleuchtet und rechtlich begründet. Die Debatte soll Verfahren für die Verteilung im Ernstfall bereitstellen. Im Sinne des Durchexerzierens von Möglichkeitsspielräumen hat die Allokationsethik schon lange Einzug in die Literatur gehalten. Erst in den 70ern wurde sie zur Wissenschaft erhoben und debattiert in Bereichen wie medizinischer Versorgung oder Grundversorgung bei Hungersnöten. Allokationsethik akzeptiert Entscheidungen, die in diesem Sinne tragisch sind, weil sie Optionen liefern, die in keinem Fall wünschenswert, aber unausweichlich sind. Sie bietet rationale Verfahren

²⁷¹ Vgl.: Ebd., S. 114

²⁷² Vgl.: Ebd., S. 116

und Einschätzungen, welche die „moralischen und sozialen Kosten“ auflisten.²⁷³

Viele der Endzeit-Fiktionen beinhalten eine „Biopolitik der Knappheit“, die „das Leben und Überleben der Menschheit unter Bedingungen knapper und knappster Ressourcen“ durchspielen. Das Überleben der einen verlangt nach der Tötung der anderen. Das Politische daran ist, ein rationales und begründetes Töten daraus zu machen.²⁷⁴

Die „Intensität und Dramatik“ der Katastrophen-Narrative zeigt auch die beschränkte Handlungsmöglichkeit auf bzw. einen brisante Handlungszwang. Dabei rechtfertigt das Narrativ sämtliche Entscheidungen, die im Ernstfall ihren möglichen tödlichen Ausgang „begründbar“ macht, da sie logischen und bewussten und Annahmen folgen. Die Szenarien üben im gewissen Sinn diesen Ernstfall, indem sie viele ›was wäre wenn?‹ Fragen stellen. Onora O'Neill hat diese Fragen in ihrem Aufsatz „Rettungsboot Erde“ bearbeitet. Sie stellt sämtliche Szenarien unter einem juristischen Blick vor und formuliert Präzedenzfälle, die sich um das Recht des Lebenlassens und des Rechts, nicht getötet zu werden drehen.²⁷⁵

5. Analyse ausgesuchter Motive

In dieser Analyse befasse ich mich mit den Motiven, die die dystopische Charakteristik der DYAF meiner Meinung nach am Besten darstellen. Im erste Kapitel „5.1 Eingang in die Dystopie“, beschreibe ich, wie der Protagonist/die Protagonistin der jeweiligen DYAF in die dystopische Welt eintritt, bzw. wie der Leser in die dystopische Welt hineingeführt wird. Im folgenden Kapitel „5.2 Leben in einer Dystopie“ gehe ich auf die Lebensumstände und Bedrohungen der dystopischen Bevölkerung ein. In „5.3 Politik und Biopolitik“ stelle ich das politische System der jeweiligen Romanreihen vor. In „5.4 Revolution und Verrat“ stelle ich die Art und Weise des Umsturzes der dystopischen Politik dar. Im letzten Kapitel „5.5 Das Ende und der Neuanfang“ diskutiere ich die Katharsis der Protagonisten, ebenso welche Art „Ende“ die Narrative bereitstellen und welche Art von Neuanfang als „Ausweg“ aus der Dystopie vorgeschlagen werden. Ich werde mich in diesem Teil der Arbeit in einzelnen Punkten auf den theoretischen ersten Teil der Arbeit beziehen, um ein

273 Vgl.: Horn 2010, S. 115

274 Vgl.: Ebd., S. 116

275 Vgl.: O'Neill, Onora: Rettungsboot Erde. In: Lübke, Weyma (Hrsg.): tödliche Entscheidung. Allokation von Leben und Tod in Zwangslagen. Mentis Verlag, Paderborn, 2004, S. 35-52

tieferes Verständnis zu schaffen. Zur Analyse wähle ich, wie schon in der Einleitung erwähnt, die Buchreihen der *Hunger Games* von Suzanne Collins und des *Maze Runner* von James Dashner. Ich empfehle die Zusammenfassungen der Buchreihen, die im Anhang zu finden sind, vor der Analyse zu lesen. Ich werde die Bücher aus ihrer englischen Originalfassung heraus analysieren und im Falle zitieren, da ich mir nur so des Grundgedankens der Autoren sicher sein kann. Ich erhebe keinen Anspruch auf Vollständigkeit gegenüber der Inhalte der Buchreihen, sondern verwende einzelne Passagen, um die ausgewählten Motive der Dystopie anhand der Beispiele zu untermauern. Um einen besseren Lesefluss und einfaches Nachschlagen der Zitate zu bieten, verwende ich für die Bücher folgende Abkürzungen:

The Hunger Games – HG 1

The Hunger Games: Catching Fire – HG 2

The Hunger Games: Mockingjay – HG 3

The Maze Runner – MR 1

The Maze Runner: The Scorch Trials – MR 2

The Maze Runner: The Death Cure – MR 3

Es werden aus Gründen der Übersicht generell zuerst Beispiele aus den *Hunger Games* und danach aus *Maze Runner* genannt.

5.1 Eintritt in die Dystopie

„He began his new life standing up, surrounded by cold darkness and stale, dusty air.“ (MR 1, S.1)

Der Eintritt in die Dystopie ist abrupt. Es folgen keine einleitenden Worte. Die ersten Eindrücke, die wir als Leser bekommen, beziehen sich auf die unmittelbare Umgebung der Protagonisten noch bevor wir diese kennen lernen. Die erste Beschreibung ist das Gefühl der Kälte, die wie eine Vorahnung auf die Geschichte Bezug nimmt. Der Beginn der Narration wird mit dem Erwachen der Protagonisten eingeleitet.

Als im ersten Buch der *Hunger Games*-Reihe die sechzehn-jährige Katniss erwacht, ist die andere Seite ihres Bettes kalt. Sie streckt ihre Hand aus, um nach ihrer kleinen Schwester Prim zu suchen, die nicht da ist. Katniss schließt daraus, dass sie wohl einen Albtraum hatte und zu ihrer Mutter ins Bett kroch. Natürlich, denn es war ja auch der Tag der Ernte (orig. „*Reaping*“²⁷⁶). Katniss setzt sich auf und sieht beide Wange an Wange zusammen gekuschelt. Ihre Mutter sieht schlafend jünger aus, zwar immer noch erschöpft, aber nicht so abgeschlagen. Ihre kleine Schwester hingegen macht ihrem Namen alle Ehre: Primrose (Primel). Sie wirkt wie das blühende Leben und frisch wie ein Tautropfen. Neben Prim liegt „die hässlichste Katze der Welt“. Ihre Nase ist eingeschlagen und die Hälfte eines ihrer Ohren fehlt. Als Prim sie eines Tages zu ihnen nach Hause brachte, ausgemagert, mit Würmern im Bauch und mit Fliegen übersät, versuchte Katniss sie in einem Kübel zu ertränken. Sie braucht nicht noch jemanden im Haus, den sie mit Essen versorgen muss (orig.: „*The last thing I needed was another mouth to feed.*“ HG 1, S. 4). Doch Prim bettelte so lange, dass Katniss irgendwann nachgab und sie die Katze behalten durfte. Prim und ihre Mutter pflegten die Katze wieder gesund.

Der Eintritt in die Dystopie der *Hunger Games* wird sehr kurz gehalten. Katniss spürt die Abwesenheit ihrer kleinen Schwester durch die *Kälte*, die sie im Bett hinterlässt. Sie zieht den Schluss, dass Prim einen Albtraum hatte, weil es der Tag der „Ernte“ ist. Was genau diese Ernte ist und was sie bedeutet, lernen wir erst etwas später im Buch bzw. im Kapitel 5.3 kennen.

Anscheinend lebt die kleine Familie, bestehend aus Mutter und zwei Töchtern, auf so kleinem Raum, dass alle in einem Schlafzimmer schlafen müssen in dem es nur zwei Betten gibt. Katniss beschreibt das Aussehen ihrer Mutter, das Schlüsse über ihr Leben ziehen lässt. Anscheinend war sie einmal hübsch gewesen, doch die Umstände ihres Lebens haben sie erschöpft. Das Leben unter den schwierigen Umständen hat bei Prim noch keine Spuren hinterlassen, da sie noch jung genug ist. So wie Katniss ihre kleine Schwester beschreibt, wird klar, dass Katniss sie abgöttisch liebt und sie eine starke Verbindung zueinander haben, was dadurch unterstrichen wird, dass Prim bei Katniss im Bett schläft.

Die *Hunger Games*-Reihe wird aus der Perspektive von Katniss erzählt. Damit erhält die Leserschaft einen unmittelbaren Einblick in ihre Gefühlswelt und eine enge Verbindung mit der

276 Das englische Wort „*reaping*“ wird zwar (richtig) mit „ernten“ oder „Ernte“ übersetzt, jedoch verliert es in der deutschen Übersetzung den im Englischen vorhandenen Zusammenhang mit dem Tod, dem „*Grim Reaper*“, den „unerbittlichen Ernter“.

Protagonistin. Dadurch, wie sie ihre Welt beschreibt, erhält man einen Eindruck ihrer Sicht der Dinge und ihres Charakters. Als sie von der Katze erzählt, erkennt der Leser, dass anscheinend Katniss für die Nahrungsbeschaffung in der Familie zuständig ist (und daher nicht bereit ist, ein weiteres Maul füttern zu müssen). Sie reagiert rational und, man könnte sagen, unbarmherzig, da sie das „Problem“ mit der Katze auf radikale Art lösen will. Katniss leistet sich anscheinend keine Emotionen verweigert sich Dinge lieb zu gewinnen. Nur Prim hat dieses Privileg und Katniss liebt ihre Schwester für ihr Mitgefühl.

Das Zitat zu Beginn des Kapitels ist der allererste Satz im ersten Buch der *Maze Runner*-Trilogie. Thomas „beginnt sein neues Leben in einer kalten Dunkelheit, in der die Luft abgestanden und staubig ist“. Die Geräusche, die er wahr nimmt, sind metallisch und laut. Es wird nicht dezidiert erwähnt, aber auch Thomas erwacht. Er befindet sich nun in einem Lift, der sich langsam aufwärts bewegt. Er selbst kauert in einer Ecke. Übelkeit macht sich in ihm breit und ihm ist zum Weinen zumute. Thomas' Gedächtnis scheint gelöscht worden zu sein, denn er kann sich nur noch an seinen Vornamen erinnern. Er hat Kenntnis von der Welt, weiß, wie sie ungefähr funktioniert und er kann sich an verschiedene Situationen erinnern, an Orte und Menschen. Jedoch bleibt jedes Gesicht in seinem Gedächtnis verwaschen und er kann sich an keine einzige Konversation erinnern. Er weiß nicht, wer seine Eltern sind, ob er welche hat, oder wie sein Nachname lautet.

Dadurch, dass die Erinnerung von Thomas auf ein Minimum reduziert ist, er weder eine Ahnung hat von der Welt, in der er lebt, noch davon, welche Dinge ihn erwarten, ist er auf dem gleichen Stand wie der Leser. Alles, was dieser erlebt, erlebt auch Thomas zum ersten Mal. Wenn Thomas etwas über seine Welt erklärt bekommt, lernt der Leser mit. Diese Gleichstellung schafft eine Nähe zwischen beiden, da sie durch ihr Nicht-Wissen verbunden sind und miteinander lernen und Erfahrungen machen. Thomas' Neugierde spiegelt die der Leserschaft und umgekehrt.

Bei *Maze Runner* bekommen wir auch bald einen Eindruck von Thomas' Charakterzügen. Es scheint, als ob er sich in der Dunkelheit und Abgeschlossenheit des Lifts verliert, da ihm jegliches Zeitgefühl fehlt. Doch er reißt sich schnell zusammen, denn er ist „*smarter than that*“ (MR 1, S. 2). Er vertraut seinen Instinkten und lässt sich nicht von Zweifel unterkriegen. Damit wissen wir als Leser, dass er in prekären Situationen die Nerven bewahren kann.

Der Lift stoppt und über Thomas öffnet sich eine Doppeltür. Grelles Licht strömt in die Liftzelle. Einige Jungs im Alter von Teenagern, teilweise auch noch jünger, blicken auf ihn herab.

Einer von ihnen hilft ihm aus dem Lift und heißt ihn auf der „Lichtung“ (orig. „*Glade*“) willkommen.

5.2 Leben in einer Dystopie

5.2.1 Alltag

Wie oben erwähnt, bekommen wir in den *Hunger Games* sehr bald den dystopischen Alltag beschrieben. Als Katniss an besagtem Tag der Ernte aufsteht, schlüpft sie sogleich in ihre Jagdstiefel und ihre Jagdmontur. Sie packt den vorbereiteten Ziegenkäse von Prim ein und macht sich auf den Weg in den Wald. Während sie unterwegs ist, beschreibt sie ihre Heimat: Katniss lebt mit ihrer Familie am Rand des Distrikt 12, auch der Saum (orig. „*Seam*“) genannt, der hauptsächlich für Kohlebergbau zuständig ist. Die Häuser sind grau und heruntergekommen, ähnlich sehen auch die Bewohner aus. Der gesamte Distrikt ist mit einem hohen Elektrozaun umgeben, damit, so wird den Bewohnern gesagt, keine wilden Tiere aus dem angrenzenden Wald in die Stadt eindringen können. Die Stromversorgung ist allerdings so schlecht, dass der ganze Distrikt etwa drei Stunden Strom am Tag erhält. Daher ist der Zaun meistens auch nicht eingeschalten. Trotzdem achtet Katniss immer darauf, ob nicht doch ein Summen vom Zaun ausgeht. Im Wald zu jagen steht unter hoher Strafe, doch Katniss kennt einen Weg, ihn unbeobachtet zu betreten. Das Mädchen hat ihre Jagdausrüstung von seinem verstorbenen Vater, von dem es alles gelernt hat. Katniss ist also eine Halbwaise und hat praktisch die Rolle ihres Vaters übernehmen müssen, da ihre Mutter nach seinem tödlichen Unfall komplett ausgefallen ist. Wie in Kapitel 2.5.1.8 nachzulesen, ist die wenig bis gar nicht vorhandene Elternschaft ein wichtiges Merkmal von DYAF. Katniss kann die Ausbeute ihrer Jagd, die sie nicht selbst braucht, auf dem Schwarzmarkt verkaufen, denn selbst die Ordnungshüter, deren Aufgabe es eigentlich ist, solche Taten zu ahnden, leiden Hunger. Wir erkennen, dass es zwar sehr strikte Regeln im Distrikt 12 gibt, sie aber im kleinen Rahmen missachtet werden können. Der dystopische Alltag wird für Katniss unterbrochen, als sie sich durch die Dynamik der Ereignisse gezwungen sieht, an den Hungerspielen Teil zu nehmen.

Der Alltag in *Maze Runner* ist schwierig zu fassen, da die Hauptakteure der Geschichte kaum einen direkten, umfassenden Eindruck des alltäglichen Lebens gewinnen, weil sie so gut wie immer auf der Flucht sind, oder sich in einem Ausnahmezustand befinden. Außer am Beginn der

Buchreihe, als sich die Lichter, so nennen sich die Jungs im Labyrinth, über lange Zeit im Labyrinth versorgen müssen. Dieser Alltag ist allerdings künstlich gemacht, da er Teil eines Experiments über einen langen Zeitraum ist. Trotzdem ist das Leben auf der Lichtung dem alltäglichen „Überleben“ sehr nahe.

Die Gruppe der Jungen überlebt zwei Jahre lang auf einer Lichtung, die inmitten eines gigantischen Labyrinths gelegen ist. Sie betreiben Ackerbau und Viehzucht, schlachten Tiere, zimmern sich Wohnstätten, betreiben sanitäre Anlagen, kurz: sie betreiben eine effiziente, wenn auch rudimentär ausgeführte Infrastruktur. Sollten sie etwas Bestimmtes brauchen, das nicht auf der Lichtung zu finden ist (ein Wald ist vorhanden), können sie im Lift, der ihnen jede Woche Lieferungen bringt, eine Notiz hinterlassen. Manchmal erhalten sie den gewünschten Gegenstand, manchmal nicht. Neben der Bewältigung des Alltags sucht eine ausgewählte Gruppe den Ausgang aus dem Labyrinth, dessen Wände sich in der Nacht verschieben und das Heimat technisch-organischer Hybridungeheuer ist.

Das Lösen von Rätseln und Labyrinth im weiten Sinn ist ein Hauptthema in der Buchreihe des *Maze Runner*. Das Labyrinth als architektonischer Raum und Sinnbild der Verwirrung und Selbstfindung wurde vor langer Zeit als Motiv der Geistesgeschichte und somit in unser kulturelles Gedächtnis integriert. Es beinhaltet ein „topologisches System“, das in seiner „archetypischen Struktur und Symbolfunktion“ seit vielen tausend Jahren in vielen Kulturen zu finden ist. Antike Überlieferungen, etwa bei Pausanias, Plutarch Apollodoros, Homer oder Ovid sind offensichtliche Substrate.²⁷⁷

Welche Gegenstände, Erzählungen oder Orte zum antiken Vorbild beigetragen haben, ist Thema zahlreicher Forschungen. Den Mittelpunkt der griechischen Labyrinth Erzählungen bildet die Sage um das Fabelwesen Minotaurus, das, halb Mensch halb Stier, in ein Labyrinth gesperrt und von Theseus getötet wird. Theseus findet den Weg aus dem Labyrinth mithilfe eines Fadens, den seine Geliebte Ariadne ihm gab.

Die Form eines Labyrinth zeichnet sich als „strukturelles Muster“ mit einem „komplexen Wegsystem“ aus und unterscheidet sich somit vom antiken Vorbild als es ein absichtsvoll angelegter Irrgarten ist. Es können drei Arten des Labyrinths unterschieden werden: Das univiale

²⁷⁷ Vgl.: Schmeling, Manfred: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Themen und Motive. Labyrinth. In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, J.B. Metzler Verlag, Stuttgart, 2013, S. 401

(minoische) Labyrinth, das wie eine Spirale in die Mitte des Labyrinths führt und nur einen Weg hat, dem man folgen kann; Der barock-manieristische Irrgarten, der verzweigt ist und seinem Namen nach in die Irre führen kann; Das rhizomartige Labyrinth der (Post-)Moderne, eine beliebige Struktur, ohne Zentrum, mit vielen Ein- und Ausgängen. In vielen phantastischen Werken wird das Labyrinth dysphorisch dargestellt, ein angstbesetzter Raum, der auch meistens eine Bedrohung beherbergt. Generell wird mit dem Labyrinth etwas Okkultes oder Hermetisches assoziiert. Nicht immer muss das Labyrinth etwas Unheimliches für seinen Begeher sein, hat es doch auch eine spielerische Funktion, die Vergnügen bereitet und einen ästhetischen Reiz bietet.²⁷⁸

Das Labyrinth beschreibt auch eine „Denkbewegung, die dialektisch ausgerichtet ist und letztlich den Weg, auf dem der Mensch sein Heil findet, symbolisch vorschreibt.“ Die Raumstrukturen eines Labyrinths spiegeln, neben ihrem „architektonischen Reiz“, auch eine „dunkle und destruktive Seite menschlicher Existenz, die psychischen und sozialen Befindlichkeiten der Protagonisten, ihre Ängste, Albträume, Schuldgefühle“ wieder.²⁷⁹

In *Maze Runner* ist es die Organisation ANGST (ein Apronym²⁸⁰ für Abteilung nachepidemische Grundlagenforschung Sonderexperimente Todeszone (orig. *WICKED: World In Catastrophe: Killzone Experiment Department*), die stellvertretend eine destruktive Seite des Menschen aufzeigt, die für die Findung eines Heilmittels ohne jeden Skrupel Kinder in ein alpträumhaftes Experiment schickt, von denen nur wenige überleben. Thomas, der von Anfang an bei der Entwicklung der Labyrinth-Testphase mitgewirkt hat, fühlt sich den Lichtern gegenüber schuldig, obwohl er auch ihr Schicksal teilt und selbst im Kampf gegen die Monstrositäten im Labyrinth umkommen könnte. Obwohl sie sich in einer ausweglosen Situation befinden, geben die Lichter auch nach zwei Jahren Gefangenschaft im Labyrinth nicht auf. Sie wurden genau aus diesem Grund für die Testreihe ausgewählt. Wie ich in Kapitel 2.4.1.8 erwähnt habe, ist das „Nicht-Aufgeben“ eine Haltung, die speziell in Teen Fiction oder DYAF auftritt, um den jungen Lesern Mut zu machen, sich den schwierigen Dingen im Leben zu stellen und in ihrer Haltung zu bestärken, nicht aufzugeben, eine wichtige Erkenntnis im Leben ist.

278 Vgl.: Schmeling 2013, S. 402

279 Ebd.: S. 403-404

280 „Das Apronym ist eine Sonderform des Akronyms. Als Akronym werden Kurzwörter bezeichnet, die aus den Anfangsbuchstaben mehrerer Wörter gebildet werden (WM ~ WeltMeisterschaft). Sollten die Anfangsbuchstaben selbst ein eigenständiges Wort aus dem Wortschatz ergeben, wird dies als Apronym bezeichnet (Beispiel: ELSTER ~ ELEktronische SteuerERklärung).“ Zitat: <http://wortwuchs.net/apronym/> (Stand: 15.4.2018)

5.2.2. Essen und Nahrungsbeschaffung

Thomas Kullmann hat beobachtet, dass Ernährung ein wiederkehrendes Thema in DYAF ist. Er erklärt dieses Phänomen damit, dass Essen und Trinken zum infantilen Genuss gehören und dass die Beschreibung auch für den Leser als stimulierend empfunden wird. Die Qualität und Quantität der Nahrungsmittel wird innerhalb der Fiktion oft verglichen und kontrastiert.²⁸¹

Im Distrikt 12 herrscht z.B. eine strenge Rationierung. Die Bevölkerung der meisten Distrikte muss hungern, während die des Kapitols, der Hauptstadt des Landes Panem, und die der Distrikte 1 und 2 übermäßig viel und dekadent speisen. Die ungleiche Verteilung von Essen wird besonders in der Szene beleuchtet, in der Katniss und Peeta zum ersten Mal im Zug Richtung Kapitol sitzen und zum Abendessen gebeten werden:

„The supper comes in courses. A thick carrot soup, green salad, lamb chops and mashed potatoes, cheese and fruit, a chocolate cake. Throughout the meal, Effie Trinket keeps reminding us to save space because there's more to come. But I'm stuffing myself because I've never had food like this, so good and so much, and because probably the best thing I can do between now and the Games is put on a few pounds. „At least you two have manners,“ says Effie as we're finishing the main course. „The pair last year ate everything with their hands like a couple of savages. It completely upset my digestion.“ The pair last year were two kids from the Seam who'd never, not one day of their lives, had enough to eat. And when they did have food, table manners were surely the last thing on their minds.“ HG 1, S. 51

In der Buchreihe *Hunger Games* wird das Essen im Kapitol sehr genau beschrieben, jeder Gang aufgezählt und auf keine Beilage vergessen. Als Gegenstück dazu wird der permanente Nahrungsmangel mit dem Fehlen von Tischmanieren gleichgesetzt, sobald die „Provinzler“ aus Distrikt 12 genug zu Essen bekommen. Effie Trinket, eine Frau die im Kapitol aufgewachsen ist, verschlägt es dadurch den Appetit. Katniss hat Verständnis mit den beiden vorangegangenen Tributen und erklärt, wie sie selbst viel Zeit und Mühen in die Beschaffung von Nahrung investieren musste um zu überleben. Das Thema der Essensbeschaffung geht für Katniss sogar so weit, dass sie in eine Identitätskrise fällt, wenn sie sich nicht damit beschäftigen muss:

„Most of [my life] has been consumed with the acquisition of food. Take that away and I'm not really sure who I am, what my identity is.“ (HG 1, S. 365)

281 Vgl.: Kullmann, S. 72

Die verwöhnte Gesellschaft des Kapitols hat genug zu essen und kann, ähnlich wie die der heutigen 1. Welt, mit verschiedenen Beilagen und Gängen alle möglichen Variationen von Essen auskosten. Daraus folgt zwingend die Ausbeutung der sogenannten 3. Welt. Dystopische Gesellschaften repräsentieren oft diesen Zustand von Entbehrungen und bzw. oder zeigen eine utopische Gesellschaft, die im Überfluss lebt. In dystopischen Narrativen sind es oft die Antagonisten bzw. die als Gegenspieler dargestellte Gesellschaft, die gutes Essen in Überfluss für sich beansprucht, während die Helden und Heldinnen der Geschichten meist mit wenig oder beinahe gar nichts auskommen müssen. Grundlegende menschliche Bedürfnisse und kindliche Vergnügen, wie Essen, sind ein Garant für die Anteilnahme der Leserschaft und lassen den Teil der Gesellschaft, der den Überfluss genießt, umso tyrannischer erscheinen. Die Zuteilung von „gutem“ und „schlechtem“ Essen ist in diesen Narrativen also auch eine Zuteilung, wer oder was „gut“ und „böse“ ist und bedeutet demnach eine Zivilisationskritik an den Zuständen der 1. und 3. Welt. Kullmann weist darauf hin, dass der Kampf zwischen diesen Mächten schon lange in DYAF als philosophische Fragestellung diskutiert wurde.²⁸² Ein weiteres Beispiel soll diesen Zusammenhang verdeutlichen: Als Katniss und Peeta zur Party im Präsidentenpalast eingeladen werden, wird beschrieben, dass mehr Essen vorhanden ist, als von den Partygästen tatsächlich je gegessen werden könnte. Als Katniss gefragt wird, warum sie nicht mehr esse und sie darauf antwortet, satt zu sein, wird ihr ein Glas mit klarer Flüssigkeit gereicht. Peeta fragt, ob der Inhalt sie Erbrechen lässt, worauf ihm mit Gelächter geantwortet wird, dass jeder das tue. Wie sonst würde man Spaß auf Partys haben und all das Essen genießen können (HG 2, S. 89-92). Suzanne Collins verweist hier klar auf die Sitte des dekadenten Rom, dessen Prassern nachgesagt wird, dass sie sich, um wieder von Neuem essen zu können, mit einer Feder am Gaumen kitzelten und so zum Erbrechen brachten.

Im Gegensatz zu der *Hunger Games*-Buchreihe wird bei *Maze Runner* nicht so detailliert auf das Thema Essen eingegangen. Es wird entweder als nebensächliche Zwischenhandlung eingebaut (in Ersten Buch) oder durch seine Knappheit als Spannungselement verwendet (Buch zwei und drei). Folgendes Zitat ist der einzige Text, der explizit auf das Fehlen von Nahrung und das Gefühl

282 Vgl.: Kullmann, S. 79

des Hungers eingeht.

„Hunger. It's like an animal trapped inside you, Thomas thought. After three full days of not eating, it felt like a vicious, gnawing, dull-clawed animal was trying to burrow its way out of his stomach. He felt it every second of every minute of every hour. He drank water as often as possible from the sinks in the bathroom, but it did nothing to drive the beast away. If anything, it felt like he was making the thing stronger so it could inflict more misery within.“ (MR 2, S. 47)

Thomas kommt immer wieder an den Punkt, kaum Nahrung zu haben. Er muss sich immer wieder daran erinnern, dass, wenn er wieder etwas zu Essen bekommt, langsam isst und nicht schlingt. Würde er das tun, müsste er wegen der Überreizung des Magens erbrechen. Als ob Thomas seinen Lesern dieses Wissen vermitteln würde, wiederholt sich dieses Szenario.

5.2.3. Familie

Die Thematisierung der Familie ist eines der speziellen Merkmale der DYAF, wie bereits in Kapitel 2.4.1.8 beschrieben.

Katniss' Mutter wuchs in einer Kleinhändlerfamilie auf, die eine Apotheke führte. Ihr Vater brachte ihnen von seinen Jagdausflügen im Wald wilde Heilkräuter mit, die sie dann weiterverarbeiteten. Apotheker sind im Distrikt 12 die Ärzte der Bevölkerung, die ca. 8000 Menschen ausmacht. Dieser Zustand erinnert stark an die mittelalterliche medizinische Versorgung mittels Baader und Kräuterfrauen. Katniss glaubt, dass ihre Mutter ihren Vater sehr geliebt haben muss, da sie aus dem ansehnlichen Teil des Distrikts auszog in denen alle Kleinhändler wohnten, um mit ihm an den weniger ansprechenden Rand der Siedlung zu ziehen.

In *Hunger Games* ist Katniss, wie oben bereits angeführt, eine Halbwaise. Ihr Vater starb, als sie elf Jahre alt war, bei einer Explosion in den Kohleminen des Distrikt 12. Nachdem das Unglück passierte, verfiel Katniss' Mutter in eine schwere Depression, die sie ihre Kinder vernachlässigen ließ.

„She didn't do anything but sit propped up in a chair or, more often, huddled under the blankets on her bed, eyes fixed on some point in the distance. Once in a while, she'd stir, get up as if moved by some urgent purpose, only to then collapse back into stillness. No amount of pleading from Prim seemed to affect her. I was terrified. I suppose now that my mother was locked in some dark world of sadness, but at the time, all I knew was that I had lost not only a father, but a mother as well.“ (HG 1, S. 31)

Sie erhielten vom Distrikt einen kleinen Betrag als Kompensation. Genug, um einen Monat lang ohne Arbeit auszukommen. Danach hätte Katniss' Mutter einen Job finden müssen, um die Familie zu erhalten, doch dazu war sie wegen ihrer Depression nicht imstande. Katniss hatte daher keine Wahl und musste bereits als junges Mädchen für ihre Familie sorgen, weil ihre Mutter komplett ausfiel. Sie setzte alles daran, die Vernachlässigung ihrer Mutter nicht an die Öffentlichkeit dringen zu lassen, da sie und ihre Schwester sonst ins Heim gekommen wären. Dieses Schicksal wollte sie Prim unter allen Umständen ersparen. Als ihnen das Geld ausging, drohten sie zu verhungern. Diese Art von Tod war im Distrikt keine Seltenheit. Von offizieller Seite war es nie der Hungertod, sondern entweder ein grippaler Infekt oder eine Lungenentzündung. Als es nichts mehr gab, das Katniss zu Geld machen konnte, lag sie eines Tages halb verhungert vor der Hintertür des Bäckers. Sein Sohn, Peeta, hatte Mitleid mit ihr, als er sie so abgemagert im Regen liegen sah, sodass er einen Laib Brot vorsätzlich anbrennen ließ. Wegen der schwarzen Kruste nun unverkaufbar für die Bäckerei, trägt ihm seine Mutter auf, den Laib an die Schweine zu verfüttern. Doch er wirft ihn Katniss vor die Füße und geht, ohne ein Wort zu sagen, wieder ins Haus. Katniss schöpft dadurch wieder Hoffnung und fängt im Wald an zu jagen und kann so die Familie wieder aus ihrem Tief holen. Nachdem etwas Zeit vergangen war, geht es auch der Mutter wieder deutlich besser. Doch Katniss hat keinen guten Draht mehr zu ihrer Mutter.

„Prim was thrilled to have her back, but I kept watching, waiting for her to disappear on us again. I didn't trust her. And some small gnarled place inside me hated her for her weakness, for her neglect, for the months she had put us through. Prim forgave her, but I had taken a step back from my mother, put up a wall to protect myself from needing her, and nothing was ever the same between us again.“ (HG 1, S. 60-61)

Aus dieser Passage können wir erkennen, dass Prim ihrer Mutter sofort vergeben kann. Doch Katniss hat durch ihre Abwesenheit in einer Zeit, als ihre Kinder ihre Mutter brauchten, diese aber deren Bedürfnissen nicht nachkommen konnte, sehr schnell erwachsen werden müssen. Durch den Vertrauensverlust zu ihrer Mutter lernte Katniss, dass es besser ist, sich nicht in emotionale Abhängigkeit anderen Menschen gegenüber zu begeben. So gesehen ist sie auf gewisse Art eine Zeit lang Vollwaise. Die Emotionslosigkeit, bzw. die rationale Art von Katniss, ist durch die Buchreihen hindurch klar zu spüren und hinterlässt beim Leser ein Gefühl der Leere. Es wäre

falsch, Katniss als eine glatte und unnahbare Protagonistin zu bezeichnen oder gar als zu wenig ausgeschmückt. Im Kontext der dystopischen Lebensumstände machen diese Charakterzüge durchaus Sinn.

Als Katniss sich vor der Reise ins Kapitol von ihrer Mutter und Prim verabschiedet, entsteht trotzdem noch ein inniger Moment zwischen den dreien. Prim sitzt auf Katniss' Schoß und ihre Mutter umarmt alle zusammen. Katniss fokussiert sich wieder und spricht ihre Mutter auf alle Dinge an, die sie nicht vergessen dürfen, zu tun.

„I turn to my mother and grip her arm, hard. „Listen to me. Are you listening to me?“ She nods, alarmed by my intensity. She must know what's coming. „You can't leave again,“ I say. My mother's eyes find the floor. „I know. I won't. I couldn't help what – “ „Well, you have to help it this time. You can't clock out and leave Prim on her own. There's no me now to keep you both alive. It doesn't matter what happens. Whatever you see on the screen. You have to promise me you'll fight through it!“²⁸³ (HG 1, S. 40-41)

Die Art, wie Katniss an dieser Stelle mit ihrer Mutter redet, verdeutlicht noch einmal das Verhältnis der beiden. Katniss sagt beiden zum Abschied zwar, dass sie sie liebt, agiert allerdings auch als Aggressor mit der Agenda, bzw. um sicher zu gehen, dass Prim, auch durch die Abwesenheit ihrer großen Schwester gut versorgt ist.

Denn das Wichtigste in Katniss Leben ist Prim. Prim steht – für Katniss wie auch allegorisch für den Leser – für alles Menschliche, das schützenswert und gut ist. Prim verkörpert Eigenschaften wie Güte, Unschuld, Heilung und Liebreiz. Auch Rue wird später in dieser Geschichte diese Rolle spielen, daher bildet sich in der Arena eine Freundschaft zwischen den beiden.

Bei *Maze Runner* ist Thomas, so wie alle Mitglieder der Lichte, Vollwaise. Als Leser muss man zumindest davon ausgehen, da die Kinder und Teenager in der Geschichte ihre Eltern nie mehr wieder sehen. Für die Experimente mussten diese von ihren Eltern getrennt werden. Meistens waren die Eltern schon mit dem Brand-Virus befallen oder hofften auf eine Chance auf Heilung durch ihre Kinder, die ja durch ihre Teilnahme an den Experimenten bei der Findung eines Gegenmittels helfen würden. Der artifizielle Virus, der 99% der Menschheit befallen hat, wird „der Brand“ genannt (orig. *Flare*). Er nistet sich im Gehirn seines Wirtes ein und lässt seinen Träger

283 An diesem Punkt der Geschichte sieht Katniss keine Hoffnung, je wieder lebend nach Hause zu kommen, daher ihre Eindringlichkeit.

langsam verrückt werden, bis dieser jegliche Menschlichkeit verloren hat.

Thomas kann sich wegen der Löschung seines Langzeitgedächtnis nicht an seine Eltern erinnern. Nur durch einen Traum erlangt er ein Stück Erinnerung an seine Mutter zurück. Er ist fünf Jahre alt und liegt im Bett. Eine Frau sitzt neben ihm. Ihr Gesichtsausdruck ist traurig, obwohl sie es mit einem Lächeln zu verbergen versucht. Als sie spricht, klingt sie liebevoll und wütend zugleich, was der junge Thomas sehr beunruhigend findet:

„ „I don't know why they chose you, but I do know this. You're special somehow. Never forget that. And never forget how much“ – her voice cracks and tears run down her face – „never forget how much I love you.“ The boy replies [...]. „Are you gonna be crazy like all those people on TV, Mummy? Like ... Daddy?“ The woman reaches out and runs her fingers through his hair. Woman? No, he can't call her that. This is his mother. His ... mummy. „Don't you worry about that, sweetie,“ she says. „You won't be here to see it.“ “
(MR 2, S. 4)

Wir können aus dieser Passage herauslesen, dass Thomas als junger Bub von ANGST ausgewählt wurde, an Experimenten teilzunehmen und mitzuarbeiten. ANGST besitzt dermaßen viel Macht, Autorität und rechtliche Privilegien, dass sie ohne Skrupel Kinder auch ohne Erlaubnis der Eltern einziehen. Anscheinend weiß Thomas' Mutter nicht, dass er einer der wenigen Immunen ist, die den Brand zwar in sich tragen, aber weder ansteckend sind noch Symptome zeigen oder an ihm zugrunde gehen. Thomas ist zudem äußerst intelligent, da er bereits als Teenager an der schwierigen Entwicklung des Labyrinths mithilft. Thomas' Mutter zeigt in dieser Szene noch keine Symptome, doch sie ist sich ihres Schicksals bewusst und zum Teil froh, dass ihr Sohn nicht mit ansehen muss, wie sie nach und nach unmenschlicher wird. Der Passage zufolge, hat den Vater das Schicksal eines Cranks, so werden die mit dem Brand infizierten Menschen genannt, ereilt. Sobald Symptome einsetzen und für die Umwelt sichtbar werden, Verwirrung oder leichter Wahnsinn, wird man in Quarantäne gesteckt. Brendas Vater, der ebenfalls am Brand erkrankt war, wollte seine Tochter nicht der Organisation ANGST übergeben und wurde vor ihren Augen erschossen, bevor man sie mitgenommen hat.

Thomas beweist als Sechzehnjähriger, dass er schon alt genug ist und keine Familie braucht, die ihm hilft, sich in der Welt zurecht zu finden. Der einzige Charakter in der *Maze Runner*-Buchreihe, der den Wunsch nach Familienleben hat, ist Chuck. Der zwölfjährige Junge ist der beste

Freund Thomas', der sich am Anfang um ihn kümmert. Thomas entwickelt starke Gefühle für den Jungen und versucht, ihn unter allen Umständen zu schützen. Chuck eröffnet Thomas an einem Punkt der Geschichte seine Gefühle:

„ „Thomas, I'm kinda messed up, man. It's weird to feel sad and homesick, but have no idea what it is you wish you could go back to, ya know? All I know is I don't want to be here. I want to go back to my family. Whatever's there, whatever I was taken from. I wanna remember.“ “ (MR 1, S. 190-191)

Chuck fragt Thomas weiter, ob dieser glaubt, dass er Eltern hat, die ihn vermissen. Da ergreift Thomas eine tiefe Liebe für den Jungen und ein großer Gerechtigkeitssinn. Er verurteilt die Menschen, die Chuck die Möglichkeit genommen haben, das normale Leben eines Zwölfjährigen zu führen, der in die Schule geht, mit den Nachbarskindern spielt und von seinen Eltern vermisst wird. Thomas erkennt die Ungerechtigkeit, die jedem der Jungen im Labyrinth widerfahren ist: Alle sind sie ihren Familien entrissen worden und wurden sogar ihrer Erinnerungen an ihre Kindheit, als auch an ihre Eltern beraubt.

5.2.4 Romantik

Das Motiv der Romantik ist in DYAF ein prominentes Element, wobei es entweder in ausgeprägter oder nur angeschnittener Form vorkommt. Während der Adoleszenz bestimmen romantische Gefühle die wichtigsten Prozesse zur Identitätsbildung jedes Menschen. Wie auch schon im Kapitel 2.4.1.8 angesprochen, gibt es die Tendenz, dass in DYAF Romanen die Hauptrolle weiblich besetzt ist, damit Platz für einen romantischen Handlungsstrang mit einem männlichen Charakter möglich ist. Dennoch gilt für beide Geschlechter die vorrangige Bedeutung von romantischen Beziehungen in Hinblick auf die Reifung und Entwicklung der Protagonisten, wie auch der jungen Leserschaft. Besonders beliebt in Jugendromanen ist das Liebesdreieck. Über die Geschichte hinweg wird die Spannung aufgebaut, mit welcher Person unser Protagonist am Ende zusammen kommt, wobei die andere zwangsmäßig enttäuscht werden muss. Im Laufe dieser Untersuchungen bin ich zu der Auffassung gelangt, dass das Motiv des Liebesdreieck bzw. die mögliche Auswahl mehrerer potentieller Partner mehrere Blickwinkel, Charakterentwicklungen und alternative Ansichten ermöglicht und daher auch für die Entwicklungsgeschichte der

Protagonisten von essenzieller Bedeutung ist.

Die (Dreiecks-)Beziehung in den *Hunger Games* besteht aus Katniss, Gale und Peeta. Katniss ist am Anfang der Geschichte sechzehn Jahre alt, Gale ist zwei Jahre älter als sie, Peeta etwa gleich alt. Gale und Katniss haben sich beim Jagen im Wald kennen gelernt. Sie teilen ein ähnliches Schicksal, denn Gale musste nach dem Tod seines Vaters, der beim selben Unfall im Kohlebergwerk wie Katniss' Vater starb, die Familie versorgen. Er wird als „Bild von einem Mann“ beschrieben, der beim weiblichen Geschlecht auch gut ankommt:

„Gale won't have any trouble finding a wife. He's good-looking, he's strong enough to handle the work in the mines, and he can hunt. You can tell by the way the girls whisper about him when he walks by in school that they want him. It makes me jealous, but not for the reason people would think. Good hunting partners are hard to find.“ (HG1, S. 11-12)

An dieser Stelle wird uns als Leser klar, dass Katniss sehr wohl Gefühle für Gale hat, die sie sich aber nicht zu fühlen erlaubt und daher rein pragmatisch auf seine Qualitäten als „Partner“ für die Jagd hinweist. Wie schon erwähnt, hat sich Katniss von ihren Gefühlen gegenüber anderen Menschen, außer Prim, abgegrenzt, um nicht von jemandem abhängig zu sein bzw. verletzt werden zu können. Die Verantwortung, ihre Familie zu versorgen, ist für sie hart genug – verständlicherweise. Gale ist eindeutiger in seinen Gefühlen für Katniss und zeigt sie ihr auch. Am Tag der „Ernte“ theoretisiert er darüber, mit Katniss wegzulaufen und im Wald zu leben. Doch sie merken, dass ihr Weglaufen keinen Sinn macht, wenn sie ihre Geschwister nicht mitnehmen könnten. Sie wissen beide, dass ihre Familien ohne sie nicht überleben können und sie ihre Verantwortung nicht abgeben können. Katniss möchte daher, wie wir aus einem Gespräch mit Gale im Wald herauslesen können, in Zukunft keine Kinder haben. Im Verlauf der Bücher nähern und entfremden sich beide, besonders weil Gale während der Revolution radikale Ansichten vertritt, die Katniss nicht teilt.

Peeta brennt weniger für die Revolution als er seinen massiven Beschützerinstinkt für Katniss auslebt. Als er als männlicher Tribut im ersten Band für die Hungerspiele gezogen wird, erkennt Katniss ihn als den Jungen, der ihr damals das Brot zugeworfen hat. Als Peeta später öffentlich seine Liebe zu ihr bekundet, glaubt sie, dass das seine Strategie sei, um das Publikum und die

Sponsoren auf ihre Seite zu ziehen. Sie spielt ihren Part überzeugend genug, dass die Spielemacher, um mehr Dramatik während des Spiels zu erzeugen, die Regeln ändern, so, dass es nun zwei Gewinner statt nur einen geben solle. Sobald Katniss und Peeta auch als Sieger aus den Spielen hervorgehen und sie wieder auf dem Weg in ihre Heimat sind, muss Peeta einsehen, dass Katniss (die meisten) Gefühle für ihn nur gespielt hat. Durch die ganze Buchreihe hindurch bringt er sich selbst in höchste Gefahr, um Katniss aus jeglicher Gefahr zu retten. Schließlich finden sie durch die vielen Ereignisse, die sie miteinander durchstehen mussten, zueinander. Katniss sieht schlussendlich, dass sie nur mit Peeta eine heilsame Beziehung haben kann.

„The promise that life can go on, no matter how bad our losses. That it can be good again. And only Peeta can give me that.“ (HG 3, S. 436)

Die Dreiecksbeziehung bei *Maze Runner* verläuft zwischen Thomas, Teresa und Brenda. Thomas fühlt sich seit dem ersten Anblick von Teresa mit ihr verbunden. Da all seine Erinnerungen vor dem Eintreten in das Labyrinth gelöscht wurden, kann er sich diese Verbindung nur damit erklären, dass sie sich anscheinend aus der Zeit davor kannten, was durch Albys Erinnerungen bestätigt wird. Als Leser haben wir das Gefühl, dass schon etwas mehr als Freundschaft zwischen ihnen sein muss, denn jede Berührung Teresas lässt Thomas auf angenehme Weise erschauern. Auch ihre Erscheinung findet Thomas bedeutend schön. Ihre Verbindung wird dadurch vertieft, dass sie telepathisch miteinander kommunizieren können.

Nachdem Thomas den Stich der Griewer über sich hat ergehen lassen und er einige wichtige Erinnerungen zur Lösung des Labyrinths erlangen konnte, sah er sich und Teresa für die erste Testphase der Experimente zusammenarbeiten. Später träumt er von seiner Vergangenheit, in der Teresa immer eine Rolle gespielt hat. In den frühesten Erinnerung, die er über Teresa hat, sind beide etwa elf Jahre alt.

Kurz vor der zweiten Testphase in der Brandwüste, dem Teil der Erde, der einmal das Gebiet um den Äquator war und von den Sonneneruptionen am Meisten beschädigt wurde, werden Thomas und Teresa voneinander getrennt. Auch ihre Fähigkeit, telepathisch zu kommunizieren, können sie nun nicht mehr einsetzen. Durch einen Zettel an ihrem Schlafraum, in dem sie eines Morgens nicht mehr anzutreffen ist, wird ihr für diese Phase die Bezeichnung „Verräterin“ zugeschrieben. Im Laufe des zweiten Bandes muss sie, gezwungen von der Organisation ANGST,

Thomas Vertrauen zu ihr brechen indem sie vorgibt, die ganze Zeit mit einem anderen Jungen liiert gewesen zu sein und die Gefühle für ihn nur gespielt zu haben. Thomas sieht sich am Ende des zweiten Bandes in ihrem Lügennetz verstrickt und trennt sich emotional von ihr.

Während Thomas' Zeit in der Brandwüste, vor dem Verrat Teresas, lernt er ein Mädchen namens Brenda kennen, das am Brand leidet, aber noch keine Symptome zeigt. Brenda ist von Anfang an körperlich recht kontaktfreudig, was in Thomas Schuldgefühle gegenüber Teresa aufkommen lässt:

„Thomas was enjoying her being so close, but it seemed so bizarre and out of the blue. Then he had a surge of guilt, thinking of Teresa. All this was stupid. He was in the middle of a brutal and ruthless attempt to make it across a wasteland, his life on the line, his friends maybe dead. Teresa could even be dead. To sit here and cuddle with some strange girl in the dark was about the most absurd thing he could think of.“
(MR 2, S. 173)

Als Brenda ihn auf Teresa anspricht, weicht er aus. Irgendwie kann er sie doch nicht als seine Freundin bezeichnen. Anscheinend nimmt Brenda das als Möglichkeit wahr, ihn bei einer Party unter Drogeneinfluss zu küssen, doch Thomas weicht ihr aus denn: „ „You're not ... her“ [...] „You could never be her.“ “ (MR 2, S. 218). Brenda hält von da an Distanz zu Thomas, der sie wiederum doch als gute Freundin sieht, so wie damals im Labyrinth Chuck.

Als sich Teresa und Brenda zum ersten Mal sehen, sind ihre Blicke hasserfüllt. Teresa spielte zu dem Zeitpunkt die ruchlose Anführerin der Mädchengruppe. Als es zum Endkampf gegen weitere Monster von ANGST kommt, können dennoch beide zusammenarbeiten, um den Feind zu überwinden. Später rettet Teresa Brenda davor, aus dem Berk, einem Luftfahrzeug, gestoßen zu werden. Ähnlich wie Peeta und Gale können Brenda und Teresa ihre Differenzen beiseite legen, wenn es ums bloße Überleben geht.

Nach dem Verrat Teresas ist Thomas' Verbindung zu ihr gestört und sein Vertrauen zu ihr ist in den Grundfesten erschüttert. Zum Teil hängt das auch damit zusammen, dass Teresa an die Arbeit von ANGST glaubt, koste es, was es wolle. Thomas setzt hingegen alles daran, ANGST zu vernichten, damit sie ihre makaberen Experimente nicht mehr durchführen. Dass Brenda in Wirklichkeit für ANSGT arbeitet und, wie er, immun gegen den Brand-Virus ist, setzt ihm zwar zu, doch Brenda kann ihn durch ihre Taten überzeugen, ihr zu vertrauen. Auch sie findet die

Vorgehensweise von ANSGT abscheulich und kämpft an Thomas' Seite.

Teresa findet ihr Ende dadurch, dass sie Thomas vor einer herabstürzenden Decke rettet, indem sie ihn aus der Gefahrenzone stößt, selbst aber dabei tödlich verletzt wird. Thomas kann sich nur noch mit den Worten „*I'm sorry*“ verabschieden, bevor sie stirbt.

Interessanterweise sind in DYAF sehr viele der Hauptfiguren weiblich. Thomas Kullmann erklärt dieses Phänomen damit, dass weibliche Heldinnen faktisch mehr sozialen Herausforderungen entgegensetzen müssen und eher Gefahr laufen bedroht zu werden, als männliche Helden. Die Protagonistinnen können den auch eher ihrem „*Prinz Charming*“ begegnen, der ihnen physisch oder psychisch hilft, um ein romantisches Element in die sonst grausam beschriebene, dystopische Welt einzubringen.²⁸⁴

Obwohl diese Darstellung eher einem Klischee entspricht, zeigt es doch ein gewisses Ungleichgewicht auf. In den *Hunger Games* wird deutlich mehr Augenmerk auf die romantischen Querelen gelegt als in *Maze Runner*, obwohl in beiden Fällen die romantische Entwicklung der Charaktere ein wichtiger Teil des Plots ist.

5.2.5 Antagonisten

Was das Motiv der Antagonisten angeht, sind sich beide Buchreihen recht ähnlich. Es gibt eine Gesellschaft oder eine Gruppierung, gegen die sich die Protagonisten wehren. Beim Aussehen der führenden Person der feindlichen Gruppe verwenden sowohl Collins, als auch Dashner animalische Vergleiche. Präsident Snow in den *Hunger Games* wird als weißhaariger alter Mann beschrieben mit Schlangenaugen (Körpermodifikation) und einem zwiespältigen Geruch von Rosen und Blut (HG 2, S. 19). Direktor Janson des Unternehmens ANGST wird wegen seines Aussehens, hagerer Körperbau, schütteres Haar über eine Glatze gekämmt, lange krumme Nase und verschlagene braune Augen (MR 2, S. 51), von den Lichtern als „Rattenmann“ bezeichnet. Beide Antagonisten sind überaus skrupellos in der Ausführung ihrer Pläne zur Erhaltung ihrer Systeme, der eine auf politischer (Snow), der andere auf wissenschaftlicher (Janson) Ebene. Hinter beiden steht die dystopische Gesellschaft. In den *Hunger Games* ist es die Bevölkerung des Kapitols, die in Saus und Braus lebt, während andere verhungern und im Elend leben müssen, in *Maze Runner* ist

²⁸⁴ Vgl.: Kullmann., S. 122

es eine Organisation namens ANGST, der alle Mittel recht sind, für die Pandemie, den Brand, ein Heilmittel zu finden. ANGST verlangt nicht nur, dass sich die Jungen und Mädchen für den guten und großen Zweck opfern, sondern dass sie eine Reihe perfider Experimente über sich ergehen lassen, weil Millionen Menschen auf Heilung hoffen.

Der zentrale Punkt ist hier, dass die gute und böse Seite am Anfang der Geschichten zwar dargestellt wird, im Verlauf aber selten noch klar getrennt werden kann. Das Wissen um richtig und falsch lernen die Protagonisten als Resultat des Prozesses von Entwicklung und Reifung.²⁸⁵

5.2.6 Sprache

Die Sprache wird in der Dystopie als Medium zum Generieren von Wirklichkeit verwendet. Sie ist ein Faktor für dystopische Narrative, wie in Kapitel 2.4.3 aufgelistet. Laut Kullmann sind Lexik und Syntax in DYAF der Sprache von Teenagern angepasst.²⁸⁶

In den Hunger Games wird besonders der Unterschied zwischen Akzenten, also einen Teilaspekt von Sprache, aufgezeigt, welcher allerdings in keiner verschriftlichten Form auftritt. Er wird lediglich in einem Satz beschrieben.

„Besides, the Capitol accent is so affected, almost anything sounds funny in it.“ (HG 1, S. 9)

In *Maze Runner* ist die veränderte Sprache viel präsenter als in den *Hunger Games*. Schon im ersten Kapitel wird Thomas mit ihm unverständlichen Wörtern begrüßt:

„Look at that shank.“ „Looks like a klunk in a T-Shirt.“ „You're the klunk,, shuck-face.“ (MR 1, S.3)

Chuck, ein etwa zwölf jähriger Junge, erklärt Thomas:

„Klunk's another word for poo. Poo makes a klunk sound when it falls in our pee pots.“

285 Vgl.: Kullmann, S. 83-84

286 Vgl.: Ebd. S. 58

Wir lernen, etwas später im Buch, dass die Jungen, die diese Wörter, erfunden haben, schon mehrere Jahre zusammen in der Lichtung wohnen, ohne jeglichen – sprachlichen – Außenkontakt. In ihrer Abgeschlossenheit und um ihren Zusammenhalt zu signalisieren, haben sie eigene Wörter erfunden, um Alltägliches zu beschreiben. Thomas eignet sich im Verlauf der Geschichte immer mehr Wörter der Lichter an, bis er ein „wahrer“ Lichter wird. Der Slang der Lichter zieht sich durch die ganze Buchreihe und reißt an keinem Punkt ab. Obwohl nur die wenigsten Wörter erklärt werden, bekommt man als Leser mit der Zeit ein immer besseres Gefühl der möglichen Bedeutung der Wörter. Kullmann nennt das Merkmal dieses Slangs „die parodistische Vermengung heterogener Prätexte“²⁸⁷, bei denen alltägliche Ereignisse oder Aussprache mit Inhalt und linguistischen Erfindungen durchsetzt und bereichert werden.

5.3 Politik und Biopolitik

Das politische System Panems in den *Hunger Games* ist zwar totalitär, folgt aber keiner Ideologie oder Eugenik. Die medizinische Versorgung des Kapitols ist jedoch dermaßen fortgeschritten, dass sie im Bereich der Körpermodifikationen (wie z.B. die Schlangenaugen von Präsident Snow), der Heilung und der Lebenserhaltung den Menschen den Distrikten weit überlegen ist. Der Preis dieser Überlegenheit ist natürlich die Ausbeutung der Distrikte, ohne diese Unterdrückung würde das Kapitol zusammenbrechen. Wir lernen aus den Büchern über die Historie Panems – jedes Jahr wird der Bevölkerung während der „Ernte“ ein (Propaganda-)Film zu diesem Thema gezeigt – , dass Panem aus der „Asche Nordamerikas“ aufstieg, das von Umweltkatastrophen und durch Kriege um Ressourcen heimgesucht worden war. Die Propagandafilme schließen mit der Feststellung, dass das glorreiche Kapitol dem Land wieder Frieden und Wohlstand gebracht hat.

Panem erinnert an dieser Stelle an Platons Politeia, in der jede Gesellschaftsklasse eine Arbeit zugeteilt bekommen hat. So ist es auch in Panem. Jeder Distrikt hat seine Hauptaufgabe. Distrikt 12 ist für den Kohlebergbau zuständig, Distrikt 11 für Agrarwirtschaft, Distrikt 10 für die Viehzucht usw. . Es herrscht keine Kommunikation zwischen den Distrikten und der Informationsaustausch ist streng verboten. Man heiratet auch nur innerhalb seines Distriktes. In

287 Kullmann, S. 58

den Schulen lernen die Kinder über die anderen Distrikte ausschließlich, welcher Arbeit sie nachgehen um das Kapitol zu stützen.

Aufgrund der Unterdrückung kam es vor der Zeit Katniss' doch zu Aufständen gegen die Regierung. Diese vernichtete den dafür verantwortlichen Distrikt 13, und führte die Hungerspiele ein. Ein Event, das die Bevölkerung daran erinnern soll, sich nie wieder gegen das Kapitol aufzulehnen. Jedes Jahr finden die Spiele statt und jeder Distrikt hat einen Bub und ein Mädchen zwischen zwölf und achtzehn Jahren mittels Auslosung bereitzustellen. Diese Auslosung, „Ernte“ genannt, hilft dem Kapitol, die Bevölkerungszahl im Auge zu behalten. Die „Tribute“ kämpfen daraufhin in einer Arena bis auf den letzten Überlebenden. Die Spiele dienen einerseits als Unterhaltung für die Bevölkerung des Kapitols, andererseits auch als Machtdemonstration gegenüber ganz Panem. Durch diesen Akt der Tötung des Nachwuchses wird jede Hoffnung oder Kampfeswille im Keim erstickt. Zum Leid aller Distrikte, müssen die Hungerspiele als Festivität gefeiert werden. Dem Sieger winkt allerdings ein Leben der Fülle und des Ansehens.

Das politische System der dystopischen Welt von *Maze Runner* ist durch die Ausnahmesituation nach den fatalen Sonneneruptionen entstanden. Die noch bestehenden Nationen haben sich zu einer Regierung zusammengeschlossen, um vereint das Überleben der Menschheit zu gewährleisten und das sich verbreitenden Virus, genannt der „Brand“, zu stoppen, das so gut wie die ganze Menschheit befallen hat und auszulöschen droht. Dazu wurde die Organisation ANGST ins Leben gerufen, die aufgrund der Zusammenarbeit der Regierung auf alle Ressourcen, Gelder und Technologien dieser Nationen zurückgreifen kann. Kanzlerin Ava Page leitet diese. Die besten Wissenschaftler, Techniker, Ärzte, Psychologen und allerlei andere Branchenmitglieder arbeiten unter ihr daran, ein Heilmittel für das Brandvirus zu finden, das angeblich während der Sonneneruptionen aus einem Chemielabor ausgetreten war. Sie erstellen Variablen und Muster von Gehirnströmen (da der Brand das Gehirn befällt), die für einen Bauplan verwendet werden, der dann ein Heilmittel oder eine Behandlung ergeben soll. Das Experiment besteht aus drei Testphasen: Das Labyrinth, die Brandwüste und zuletzt einzelne Tests im Hauptquartier von ANGST.

Die Erkrankten, genannt Cranks, steckt man in Quarantäne-Zonen, manche in die Brandwüste, manche in sogenannte Crank Paläste. Diese Quarantäne-Zonen stehen in der Nähe der noch bestehenden Städte (z.B. Denver), in die die Befallenen schnell eingeliefert werden

können. Auf diese Weise hofft die Bevölkerung, den Brand in Zaum zu halten. Doch wie es scheint, ist diese Krankheit nicht aufzuhalten und dringt in jede auch noch so abgeschottete Stadt vor. Daher sind die Regierungen sehr an der Arbeit von ANGST interessiert und gewillt ihnen jegliche Möglichkeiten zu bieten, die sie für ihre Arbeit braucht. Der Brand lässt seinen Wirt langsam wahnsinnig werden. Der animalische Trieb nimmt überhand und lässt die Erkrankten sich wie Zombies gegenseitig zerfleischen.

Zur Zeit der Geschichte von Thomas zeigt die Erde bereits Anzeichen der Stabilisierung. Die Temperaturen sinken wieder, der Meeresspiegel jedoch noch nicht, was darauf schließen lässt, dass anscheinend alle ehemaligen Küstenstädte unter Wasser liegen. Obwohl die Naturkatastrophe so viele Opfer gefordert hat, könnte die Menschheit schon wieder am Weg der Besserung sein, gäbe es den Brand nicht, meint Brenda an einem Punkt der Geschichte.

Die wahre Auswirkung der Biopolitik der *Maze Runner*-Trilogie kommt erst im Epilog des letzten Buches zum Vorschein. Darin wird erklärt, dass das Virus von der Regierung selbst eingesetzt wurde, um die sich zu rasch wieder vermehrende Population einzudämmen, da nicht genug Ressourcen vorhanden waren, um allen ein Leben zu ermöglichen. Das Virus mutierte jedoch und war nun nicht mehr zu stoppen.

5.4 Revolution und Verrat

Revolution bzw. Aufstand und Verrat sind Hauptthemen in den dystopischen Buchreihen *Hunger Games* und *Maze Runner*. Beide Protagonisten sind „auserwählt“, Symbolfigur für die Revolution zu sein.

In den *Hunger Games* hat Katniss als Bürgerin Panems gelernt, mit den ungerechten Gegebenheiten zu leben. Sie hatte zwar in ihrer Jugend einige Momente, in denen sie sich öffentlich kritisch der Regierung gegenüber äußerte, jedoch lernte sie daraus, dass ihr Verhalten nur zu Problemen führen würde und sie sich daher lieber hinter einer Maske der Gleichgültigkeit versteckt (HG 1, S. 7). Ihr Freund Gale nützt die Zeit mit ihr in den Wäldern auch dafür, sich Luft zu machen über die unfaire Behandlung. Katniss erfährt später, wie groß die unterschiedliche Behandlung der Bevölkerung des Kapitols gegenüber dem Rest von Panem ist. Sie sieht die Unterschiede, wie mit Essen umgegangen wird, wie die Leute des Kapitols die Hungerspiele sehen

und welcher Unwissenheit jene verfallen sind.

Katniss' erster Akt des Ungehorsams, der Startschuss für die gesamte Rebellion, ist ihr „Trick mit den Beeren“. Indem sie den Spielern ihren und Peetas Selbstmord androht, entscheiden sich diese, doch zwei Gewinner aus den Spielen hervortreten zu lassen, anstatt einem. Dieses Nachgeben kam bei Präsident Snow nicht gut an. Er sah darin einen Spott gegen das Kapitol. In seinem Gespräch mit Katniss wird klar, dass er die Bedeutung ihrer Aktion sehr wohl einzuschätzen weiß und droht Katniss mit dem Tod Gales, wenn sie es nicht schafft, auf ihrer Tour der Sieger die Distrikte davon zu überzeugen, dass der „Trick mit den Beeren“ kein Akt der Rebellion, sondern der Liebe war. Katniss scheitert jedoch an der Aufgabe. Obwohl sie für sich nie die Rolle des Symbols der Rebellion beansprucht hat, hat es nur diesen kleinen „Trick“ gebraucht, um den Distrikten Hoffnung auf Revolution zu machen. Katniss wird gleichermaßen unfreiwillig in diese Rolle gezwängt und von beiden Seiten, der des Regimes und der Rebellion, für einen höheren Zweck manipuliert und ausgenutzt. Katniss' utopischer Moment, ihr Glauben an die Revolution, wird dadurch verraten, dass sie sowohl vom Regime Snows, als auch von Coin, der Führerin der Rebellen, verraten wird. Als letzter Akt des Spotttölpels (orig. *Mockingjay*) und als Verrat ihrerseits an die Revolution, erschießt sie nicht Snow, sondern die machthungrige Coin, die den Bombenanschlag auf die Kinder des Kapitols veranlasst hat, bei dem auch Prim umkam. Dieser Verrat scheint notwendig, denn Coin hätte mit Sicherheit Ausbeutung und Gräueltaten des vorhergegangenen Regimes weitergeführt. Aus den Ereignissen der *Hunger Games* kommt Katniss schließlich schwer traumatisiert heraus.

In der Welt des *Maze Runner* ist Thomas in seiner Rebellion gegen die Organisation ANGST nicht alleine. Im dritten Buch der *Maze Runner*-Trilogie trifft er auf eine Gruppe namens „Der rechte Arm“. Laut ihrem Anführer, Vince, sind sie in jeder Stadt und jedem Dorf vertreten, das es auf der Welt noch gibt. Ihre aktive Zahl beträgt insgesamt ein paar Tausend. In Denver, zur Zeit, als Thomas dort ist, sind es nur wenige hundert. Ihre (angebliche) einzige Mission ist, ANGST zu stürzen und ihre Finanzen und ihren Einfluss für wirklich wichtige Dinge zu verwenden („*things that actually matter*“ (MR 3, S. 119)). Sie wollen das Geld, das ANGST zur Verfügung steht, für die Gesunden verwenden, um sie so gut wie möglich vor dem Virus zu schützen. Ihrer Kritik nach hätten die Ressourcen von Anfang an besser verteilt werden sollen.

„For years and years all we've heard about is the mission of WICKED. How every penny, every man, every woman, every resource – how it all had to be devoted to the cause of finding a cure to the Flare. They told us they'd found Immunes, and if we could just figure out why their brains don't succumb to the virus, why then the whole world would be saved! While in the meantime, cities crumble; education, security, medicine for every other malady known to man, charity, humanitarian aid – the whole world goes to pot so WICKED can do whatever they want to do“. [...] „We could've stopped the spread of the disease a lot better than we've been able to cure the disease. But WICKED sucked up all the money and all the best people. Not only that, they gave us false hope, and nobody took the care they should've. Thought the magical cure would save them in the end. But if we wait any longer we'll run out of people to save.““

(MR 3, S. 240-241)

Abgesehen davon sind es auch die unmenschlichen Experimente, die ANGST als Forschungsgrundlage verwendet, denen sie ein Ende machen wollen. Ihnen ist klar, dass es keine Heilung für den Brand gibt und auch nicht geben wird. ANGST sammelt alle Immunen, die sie finden kann und würde sie alle für die Schaffung einer Heilung opfern. Kaum ein Mitglied des Rechten Arms ist immun, doch sie wollen alles tun, um irgendwie zu retten, was es noch an Menschlichem zu retten gibt. Als Thomas in Denver mit Vince spricht, eröffnet ihm dieser, dass sie nicht die Ressourcen haben, eine Organisation dieser Größe zu zerschlagen. Daher brauchen sie die geflohenen Testpersonen (Thomas und seine Freunde inklusive), um an wichtige Insider-Informationen heranzukommen und ANGST infiltrieren zu können. Der Plan für die Stürmung des ANGST-Hauptquartiers ist, mit einem Chip deren Waffen zu blockieren, da der Rechte Arm dem ANGST-Sicherheitspersonal zahlenmäßig unterlegen ist. Die letzte Rettung für die gefangenen Immunen ist am Ende nicht der Rechte Arm, sondern die Leiterin von ANGST Ava Page. Die Rebellen wollen, wie sich herausstellt, nicht das ANGST-Hauptquartier und seine Ressourcen übernehmen, sondern einfach zerstören.

5.5 Das Ende und der Neuanfang

„Now we're in that sweet period where everyone agrees that our recent horrors should never be repeated,“ he says. „But collective thinking is usually short-lived. We're fickle, stupid beings with poor memories and a great gift for self-destruction. Although who knows? Maybe this will be it, Katniss.““

Plutarch Heavensbee (HG 3, S. 426)

Wie schon im vorigen Kapitel zu den *Hunger Games* beschrieben, erkennt Katniss die wahren Absichten der aufstrebenden Rebellenanführerin Coin und erschießt sie an Stelle von Snow. Dieser wird dennoch von der wütenden Masse erfasst und kommt im Gemenge um. Katniss versucht noch, bevor die Ordnungshüter an sie herangekommen, eine Giftpille zu schlucken, die ihr sofort den Tod bringen würde, doch Peeta hält sie in letzter Sekunde davon ab. Daraufhin wird Katniss in Einzelhaft gesteckt, wo sie ihren Selbstmord plant, da sie nicht davon ausgeht, freigesprochen zu werden. Sie begibt sich in Hungerstreik und ist bald schon zu schwach um selbst aus dem Bett zu kommen, als Haymitch sie besucht und ihre Entlassung verkündet. Sie sei aus dem Grund freigesprochen worden, weil sie mental nicht zurechnungsfähig sei. Haymitch und Katniss gehen beide ins Exil, zurück nach Distrikt 12. Die neue Regierung weiß eben nicht, was sie mit dem Spotttölpel und dem Rebellen anfangen soll. Zurück in ihren alten Häusern im Dorf der Sieger verfällt Haymitch in seine alten Trinkgewohnheiten. Katniss' Mutter ist außer Stande sich dem Tod Prims zu stellen, vergräbt sich in den Wiederaufbau von Spitälern und kehrt nie wieder nach Distrikt 12 zurück. Eine alte Bekannte kocht und putzt für Katniss, die gehorsam isst, aber sonst nur lethargisch im Bett liegt. Ihre Selbstmordgedanken verschwinden, denn sie scheint auf etwas zu warten, weiß aber selbst nicht auf was genau. Als Peeta ebenfalls ins Dorf der Sieger zurückkehrt, scheint das Mädchen endlich ihre Trauer zulassen und langsam wieder heilen zu können. Sie beginnt mit Peeta an einem Buch zu arbeiten, das von allen Personen handelt, die sie verloren haben. Beide lernen ihren Alltag zu gestalten und bauen den Distrikt mit anderen Heimgekehrten wieder auf. Selbst ihren Vorsatz, keine Kinder zu haben oder zu heiraten, hat sie – für Peeta – aufgegeben. Für beide hören jedoch die nächtlichen Albträume nicht auf. Katniss fängt in schweren Momenten an eine Liste mit all den guten Taten aufzuzählen, die sie Menschen tun gesehen hat.

„That's when I make a list on my head of every act of goodness I've seen someone do.“
(HG 3, S. 348)

Zurück zu *Maze Runner*: Verraten vom Rechten Arm, kann Thomas nur auf den Plan Ava Pages hoffen. Nachdem er beinahe sein Leben für die Fertigstellung des Bauplans geben muss (ihm soll das Gehirn seziert werden), erwacht er aus seiner Narkose, denn er lag bereits auf dem Operationstisch, und findet eine Notiz von Kanzlerin Ava Page. Sie habe eingesehen, dass Thomas' Leben nicht geopfert werden muss. ANGST habe genügend Daten, um den Bauplan für einen Heilung zu entwickeln. Sie hinterlässt ihm eine Karte, in der eingezeichnet ist, wo sich im Gebäude

das Flat Trans befindet, das Thomas und seine Freunde und alle anderen gefangenen Immunen an einen sicheren Ort bringen soll, an dem sie neu anfangen können.

Thomas schafft es mit seiner Truppe, die Immunen aus dem Labyrinth zu führen, in dem sie gefangen gehalten wurden. Der Rechte Arm hat allerdings bereits angefangen, das Gebäude zu sprengen, weshalb viele der Flüchtigen von herabfallenden Trümmern erschlagen werden. Auch Teresa kommt auf diese Art um, doch sie rettet Thomas' Leben, indem sie ihn aus der Gefahrenzone stößt.

Am sicheren Ort angekommen, schaltet Brenda das Flat Trans ab und zündet sogar die Hütte an in dem es untergebracht ist (*„Just making sure“* MR 3, S. 323). Thomas, der sich fragt woher Brenda das Wissen, hat ein Flat Trans zu bedienen, weiß nicht, dass sie und Jorge von Ava Page beauftragt wurden, die Immunen in Sicherheit zu bringen. Ihr neues Zuhause gleicht einem Paradies. Es ist eine grüne Landschaft mit Wiesen und Wäldern. Am Horizont ein Gebirge, gegenüber das Meer.

„Paradise. They'd come to paradise. He could only hope that one day his heart would feel the joy of the place.“ (MR 3, S. 323)

Während Thomas noch in der Betrachtung seiner neuen Heimat schwelgt, organisiert Minho bereits einen Suchtrupp für Nahrung, ein Baukomitee und bestimmt Details der Sicherheitsvorkehrungen. Auf Brendas Aussage, dass dies ein guter Start sei, fragt Thomas, was das zu bedeuten habe. „Nichts“ meint Brenda und er drückt sie an sich, nachdem sie ihm einen Kuss auf die Wange gibt.

Im Epilog erfahren wir von Ava Page, wieder in Memorandum-Form, dass die Tests zu keinem Ergebnis geführt haben und es keine Heilung für den Brand gibt. Weitere Tests würden keinen Sinn ergeben. Anstatt die Immunen für die Heilung bereits Kranker zu opfern, setzt sie auf einen radikalen Neustart des „Projektes Menschheit“.

Der Brand wurde von der Regierung ursprünglich als Mittel zur Kontrolle des Bevölkerungswachstums eingesetzt, was allerdings eine weitere Katastrophe ausgelöst hat. Die Kanzlerin verteidigt ihr Vorgehen und dass ANGST alles versucht habe, diesen Fehler zu bereinigen, mit allen Mitteln. Am Ende habe sie jedoch eingesehen, dass die Immunen gerettet und nicht getestet werden dürfen um das Überleben der Menschheit zu gewährleisten. Sie ist jedoch bis zuletzt der Meinung, Gutes getan zu haben.

„I don't know how history will judge the actions of WICKED, but I state here for the record that the organisation only ever had one goal, and that was to preserve the human race. And in this last act, we have done just that. As we tried to instil in each of our subjects over and over, WICKED is good.“ (MR 3, S. 327)

6. Schlusswort

Beide Trilogien enden mit dem Ausblick darauf, dass nach den Gefahren und Strapazen der endzeitlichen Missstände nun ein tatsächlicher Fortschritt in Gestalt eines Neubeginns möglich scheint. Dieser Neuanfang knüpft allerdings nicht an jenes Leben an, das die Protagonisten vor ihren Abenteuern hatten, sondern manifestiert sich als vergleichsweise demütige und bescheidene Lebensart. Das vormalige Erdulden desaströser Zustände bringt allerdings auch in dieser Konstellation teils gravierende Folgen mit sich, wie an der psychischen Verfassung der Charaktere abzulesen ist. Peeta wird beispielsweise von Flashbacks heimgesucht und Katniss' Albträume verschwinden nie vollständig. Im Fall von Thomas und Brenda wird uns verschwiegen, wie sehr ihre Vergangenheit sie noch behelligen wird. Als Thomas allerdings ihr neues paradiesisches Heim zum ersten Mal sieht, ist er sich nicht sicher, ob er es jemals genießen könne. Der Wiederaufbau und der Vorsatz „es besser zu machen“ sind jedenfalls in beiden Buchreihen Antrieb und Prospektive eines Neuanfangs.

Die Narrative *Hunger Games* und *Maze Runner* sind soziale Dystopien, die sowohl zivilisationskritisch sind und gleichzeitig große Leselust bieten. Die dystopische Dichte nach Gustafsson fällt bei den Werken unterschiedlich aus. Collins schafft es bei den *Hunger Games*, die Lücken ihrer dystopischen Erzählung nachvollziehbar zu füllen, während für den Leser bei Dashners *Maze Runner* einige Dinge unklar bleiben. Die Narration erinnert bei *Maze Runner* streckenweise an eine motivische Abfolge im Stile eines Computerspiels. Die Kapitel muten zum Teil wie Level an, durch die sich die Protagonisten kämpfen müssen, gefüllt mit genretypischen Gefahren und Hindernissen.

Beide Buchreihen entspringen einem dystopischen Moment, der allerdings in einem utopischen Finale endet.²⁸⁸ Im Stil apokalyptischer Texte folgend offenbart sich in beiden Buchreihen eine einfache Wahrheit: Dystopia muss untergehen, gleichsam vom Angesicht der Erde hinweggetilgt werden, damit sich seine Protagonisten neu erfinden und ihren Idealen treu bleiben können.

Im Zuge meiner Arbeit habe ich den Ansatz verfolgt, die Topoi der dystopischen

288 Vgl.: Heller, S. 69

Jugendliteratur zu erforschen und vor allem herauszufinden, welchen Vorbildern sie entspringen. Die Motivik der DYAF, welche den Kern meiner Arbeit bildet, bedient sich klar am Kanon der Geschichte von Utopie und Dystopie. Der Wunsch nach einer perfekten Gesellschaft, oder wahlweise der Untergang einer schlechten, die erst – durch eine Naturkatastrophe – zerfallen muss, um Platz zu machen für eine bessere, wurde schon in der frühen Menschheitsgeschichte formuliert, etwa durch den Sintflutbericht im 1. Buch Mose.

Einer letztgültigen, präzisen Genredefinition entzieht sich die Dystopie, sie ist nicht klar abgrenzbar und ihre Wurzeln ragen in viele andere Genres. Ich möchte sogar noch weiter gehen und behaupten, dass die Dystopie erst durch ihre Hybridformen ihr wahres Potential ausschöpfen kann. Dieses Potential beschränkt sich nicht nur auf eine Warnung vor katastrophenartigen Zuständen oder Tendenzen, sondern bietet kritische Sichtweisen und prüft moralische und gesellschaftliche Ansichten auf ihre Gültigkeit, womit sie einen wichtigen Teil zur Auseinandersetzung mit der Realität beiträgt. Die DYAF bedient sich klar bei den gegenwärtigen Trends, wie dem Wunsch nach Veränderung oder dem Gefühl, an einem Wendepunkt der Zeit zu leben. Wie es scheint, kann nur eine radikale Veränderung eine bessere Zukunft bieten. Schließlich besteht der Reiz der DYAF auch darin, sich freiwillig dem angsteinflößenden und unangenehmen literarischen Szenario auszusetzen. Im realen Leben mag der Durchschnittsbürger vielleicht alles tun, um Katastrophen aus dem Weg zu gehen, doch deren literarische Pendant sucht er scheinbar umso bereitwilliger auf, wie die Verkaufszahlen der DYAF-Romane belegen. Die literaturwissenschaftliche Forschung hat erst vor kurzem begonnen, dieser Literaturgattung vermehrt Aufmerksamkeit zu widmen. Das Genre ist aufgrund der großen Akzeptanz innerhalb der Jugendkultur und den vielfältigen Hinweisen auf eine neue ethische Ausrichtung derselben nach den althergebrachten, in neuer Form auftretenden humanistischen Tugenden und Werte wohl am ehesten interdisziplinär von Literatur- und Sprachwissenschaftlern, Religionsgeschichtlern, Kulturwissenschaftlern und auch Jugendpsychologen zu bearbeiten.

Ich komme zu dem Schluss, dass DYAF als Gattung für das Ethikverständnis der kommenden Generation viel beizutragen hat. Sie bringt ein neues Ethos auf den Weg, das gespeist ist mit menschlichen Tugenden wie sozialer Kompetenz, Empathie, Integrität und Improvisationsvermögen. Sie stellt Identifikationsfiguren und Modelle für die Zukunft zur

Verfügung, die eine Entwicklung zur Resilienz²⁸⁹ ermöglichen, denn in der DYAF haben herkömmliche Orientierung bietende Faktoren wie Religionen, Eltern, Staat oder Lehrer versagt. Resilienz ist hier soziologisch gemeint und bedeutet Fähigkeiten zu erlernen, um externen Störungen standhalten zu können. Die Gattung zeigt weiters auf, dass die Überlebenschancen einer Gruppe größer sind, wenn Empathie und Freundschaft gepflegt werden und auf ein „Miteinander“ gesetzt wird. Sie propagiert also letztlich die Vorstellung eines philanthropischen Modells, das auch inmitten dystopischer Widrigkeiten die pessimistisch-pragmatische Maxime des Überlebens des Stärkeren dem Gedanken an kollektiven Fortschritt unterordnet.

289 Siehe Kapitel 4.2

Die Geschichte dreht sich um Katniss Everdeen, ein sechzehnjähriges Mädchen. Es lebt in Amerika einer fernen Zukunft, das von verheerenden Naturkatastrophen und Kriegen größtenteils zerstört worden war. Das neu aufgebaute Nordamerika, das in der Geschichte nun *Panem* heißt, wird von einem diktatorisch-totalitaristischen Regime geführt. Bevor die Geschichte um Katniss beginnt war Panem noch in dreizehn Distrikte aufgeteilt. Der Regierungsmittelpunkt liegt im *Kapitol*, um das sich die Distrikte befinden. Jeder Distrikt wurde nummeriert und einer bestimmten Aufgabe zugeteilt, wie Stromerzeugung, Fischerei, Bergbau, Landwirtschaft, etc., um sich am Überleben Panems zu beteiligen. Als die Ausbeutung der Distrikte für die Bewohner untragbar wurde, kam es zu einer Revolution gegen das Kapitol, fünfundsiebzig Jahre bevor die Geschichte um Katniss beginnt. Die Regierung zerschlug die Revolte und zerstörte nach eigenen Angaben den Distrikt 13, der haupttragend in der Revolution war. Um jegliche zukünftige Aufstände der Bürger im Keim zu ersticken, führten die Gesetzgeber Panems die *Hunger Games* (Hungerspiele) ein. Sie dienen zur Einschüchterungsmaßnahme und Machtdemonstration und nicht zuletzt als Bestrafung für den Aufstand der Distrikte. Jedes Kind zwischen zwölf und achtzehn Jahren muss einmal im Jahr an einer Verlosung teilnehmen, der Ernte (orig. *Reaping*). Aus jedem Distrikt wird ein Bub und ein Mädchen ausgewählt, um in einer Arena mit allen anderen Tributen und mit Live-Übertragung im Fernsehen, bis zum Tod zu kämpfen. Die Spiele sind das größte Ereignis für die Bewohner des Kapitols und daher mit viel Aufmerksamkeit und Geld verbunden. Über Sponsoren können den Tributen wichtige Dinge in der Arena zugeteilt werden, die eventuell ihre Chancen auf Überleben verbessern können. Dem oder der letzten Überlebenden winken als Sieger der Spiele große Ehre und Reichtum. Die gesamte Bevölkerung ist dazu verpflichtet, den Spielen zu folgen und sie als Festivität zu feiern. Alle fünfundzwanzig Jahre werden besondere Hungerspiele abgehalten, die sogenannten Jubel-Jubiläen (orig. *Quarter Quell*).

Am Tag der Auslosung für die 74. Hungerspiele setzt das Buch ein. Katniss wohnt mit ihrer Mutter und ihrer Schwester Primrose, kurz Prim, im Distrikt 12, der dem Kohlebergbau verschrieben ist. Es ist ein sehr armer Distrikt, dessen Bewohner täglich Hunger leiden müssen. Da der Vater von Katniss bei einem Unfall im Bergwerk ums Leben kam, war das junge Mädchen seit ihrem zwölften Lebensjahr gezwungen, sich um die Nahrungsbeschaffung für die Familie zu kümmern. Zu diesem Zweck missachtete Katniss sämtliche Regeln und ging im angrenzenden Wald

auf Jagd und Nahrungssuche. So sicherte sie ihrer Familie das Überleben, da ihre Mutter nach dem Tod des Vaters in eine depressive Lethargie gefallen war. *Gale* ist der Beste Freund von Katniss und zwei Jahre älter als sie. Sie lernten sich im Wald bei der Jagd kennen. Gales Vater starb beim gleichen Unglück wie der von Katniss. Gale ist neben Prim der einzige Mensch, den sie ins Herz geschlossen hat.

Als es zur Auslosung der Hungerspiele kommt, wird Prim als weiblicher Tribut gezogen. Katniss meldet sich aus Verzweiflung freiwillig als Tribut, das erste Mal, dass so etwas im Distrikt 12 passiert. Als männlicher Tribut wird Peeta Mellark gezogen, der Sohn des Bäckers. Katniss erinnert sich an das eine Mal, wo Peeta ihr verbranntes Brot zuwarf, als sie nach dem Unfall ihres Vaters kurz vor dem Verhungern im Regen hinter der Bäckerei kauerte.

Alle Tribute werden vor den Spielen ins Kapitol gebracht, wo sie sich vorbereiten und dem Publikum vorgestellt zu werden. Katniss und Peeta werden Berater zur Seite gestellt: *Haymitch Abernathy*, der als einziger aus Distrikt 12 die Hungerspiele gewann und nun allgemein als Berater der Tribute von Distrikt 12 gilt, *Effie Trinket*, die vom Capitol als Beraterin gestellt wurde, und *Cinna*, der sich freiwillig als Modeberater und Kleidermacher für Distrikt 12 engagieren ließ.

Als Peeta in einem öffentlichen Interview seine Liebe zu Katniss bekennt, will Haymitch dies als Vorteil nützen und verlangt von beiden Tributen das „verliebte Pärchen“ zu spielen um beim Publikum und Sponsoren Pluspunkte zu ergattern. Doch als die Spiele beginnen verlieren sich die beiden im Chaos des Spielstarts aus den Augen. Als Katniss von einer Gruppe von Karrieretriuten, die sich aufgrund der Ehre der Spielbeteiligung freiwillig melden, aus den Distrikten 1, 2 und 4 in Bedrängnis gebracht wird, kommt ihr das zwölfjährige Mädchen *Rue* aus Distrikt 11 unerwartet zu Hilfe. Das Mädchen erinnert Katniss sehr an ihre kleine Schwester Prim. Die beiden verbünden sich und schmieden zusammen einen Plan, um die Vorräte der Karrieretriute zu vernichten, da beide ihren Vorteil darin sehen, zu wissen, wie man mit Hunger umgeht, die Karrieretriute aber nicht, da sie in ihrem Leben nie Hunger leiden mussten. Das Erkennungszeichen, dass alles gut gelaufen ist, ist ein bestimmter Pfiff, den Rue Katniss beibringt und den die umgebenden Vögel, die Mockinjas, leicht aufschnappen und selber zwitschern. Über die Vögel verbreitet sich das Erkennungszeichen. Doch bei der Ausführung gerät Rue an einen Karrieretriuten und stirbt durch seine Hand. Katniss erschießt ihn mit ihrem Jagdbogen. Katniss beruhigt das sterbende Mädchen mit einem Schlaflied und umrahmt den toten Körper mit Wildblumen um ihr Ehre zu erweisen und dem Kapitol stillen Widerstand zur Spielphilosophie zu zeigen. Als besondere Geste des Respekts streckt sie Zeige-, Mittel- und Ringfinger aus, küsst diese und hält das Handzeichen in die Luft. Eine

Geste aus ihrem Distrikt.

Um das Spiel interessanter zu gestalten, verlautbaren die Spielleiter, dass es eine Regeländerung zum Sieg der Hungerspiele gibt: Zwei Tribute aus dem selben Distrikt können als Sieger aus den Spielen hervorgehen. Katniss erinnert sich wieder an die gespielte Liebesbeziehung zu Peeta, die beim Publikum so gut angekommen ist, und macht sich auf die Suche nach ihm. Sie findet ihn schwer verletzt am Fluss und hilft ihm in eine Höhle. Nun spielen sie das tragische Liebespaar, um Hilfe von Sponsoren zu bekommen, was anhand von kleinen Fallschirmen mit angebrachten Boxen auch passiert. Doch Peeta ist durch die Verletzung an seinem Bein der Blutvergiftung nahe und bräuchte eigentlich schwere Medizin. Die Spielleiter nützen diese Misere für einen weiteren Spannungsbogen aus und verkünden, dass am Ort des Spielbeginns, wo ein großes, goldenes Füllhorn gelegen ist, Rucksäcke mit für jeden Tributen überlebenswichtigen Dingen bereitgestellt werden. Die Spielleiter beabsichtigen damit, dass die Tribute zusammengeführt werden, was meistens in einem Blutbad und mehreren Toten endet. Katniss und Peeta vermuten, dort Medizin für Peetas schwere Beinverletzung zu bekommen. Doch Peeta, besorgt um Katniss, verbietet ihr dort hin zu gehen, um sich nicht dem unausweichlichen Gemetzel anzuliefern, dass die Spielleiter dort mit Sicherheit erwarten. In der Nacht davor lässt Haymitch Katniss Schlafsirup zukommen, mit dem sie Peeta ruhigstellt. Am nächsten Morgen macht sich Katniss auf den Weg und sieht tatsächlich drei Rucksäcke vor dem Füllhorn, doch als sie sich nähert, wird sie von dem Mädchen aus Distrikt 2 überrascht und überwältigt. Zu ihrer Rettung kommt der Tribut von Distrikt 11, Thresh, der das Mädchen tötet, aus Dankbarkeit für die respektvolle Beerdigung Rues aber Katniss ziehen lässt. Ausgestattet mit Medizin kann sie zurück bei Peeta nun seine Wunden heilen. Als nur noch drei Tribute am Leben sind (Peeta, Katniss und Cato aus Distrikt 2) lassen die Spielleiter den Bach, der die Trinkwasserquelle für Katniss und Peeta war, vollkommen austrocknen. Die Spielleiter wollen die verbliebenen Tribute so an der nunmehr einzigen Wasserquelle, dem See, zusammentreiben. Doch bevor es dort zum Kampf zwischen ihnen und Cato kommen kann, tauchen von den Spielmachern ins Leben gerufene Mutationen auf. Es sind Wölfe, die eine starke Ähnlichkeit mit den bereits getöteten Tributen aufweisen. Sie greifen Katniss, Peeta und Cato an. Letztlich fällt Cato im Kampf vom Füllhorn und wird von den Mutationen so lange gequält, bis Katniss ihn durch einen ihrer Pfeile erlöst. Obwohl sie und Peeta nun eigentlich aufgrund der neuen Regel gewonnen haben müssten, lassen die Spielmacher verlauten, dass doch nur ein Sieger aus den Spielen treten kann (und damit einer der beiden den anderen töten muss). Weder Katniss noch Peeta wollen an den jeweils anderen Hand anlegen.

Katniss reicht Peeta giftige Beeren um gleichzeitig Selbstmord zu begehen, um sich der auferlegten Grausamkeit zu widersetzen und vielleicht doch zu überleben. Da institutionell kein Hungerspiel ohne einen Sieger enden darf, gerät der Hauptspielmacher in Panik und beenden im letzten Moment die Hungerspiele doch noch mit zwei Siegern. Vor dem letzten öffentlichen Interview mit den Siegern der 74. Hungerspiele warnt Haymitch Katniss, dass *Präsident Snow*, nicht begeistert von Katniss' rebellischer Idee zum Selbstmord bzw. zum stillen Widerstand war und dass *Seneca Crane*, der oberste Spielleiter, für seine Entscheidung hingerichtet wurde. Das Kapitol sieht sich durch ihre Tat als Spott der Nation und fühlt sich herausgefordert. Haymitch rät ihr, die Aktion mit den Beeren auf ihre Liebe zu beziehen, weil sie „ohne Peeta nicht leben wollte“. Katniss weiß, dass alle ihre Lieben in Lebensgefahr sind, wenn sie nicht die „total Verliebte“ überzeugend spielen kann. Erschwerend dazu ist sie sich ihrer Gefühle zu Peeta nicht sicher. Doch das Interview scheint gut zu laufen und sie sind wieder am Weg nach Distrikt 12. Doch als Katniss sich auf ihr Zuhause einstellt, verschwinden alle Gefühle für Peeta und sie ist sich nicht sicher, wie sie die kommende *Tour der Sieger* durch alle Distrikte als Liebespaar spielen soll. Die Siegestour ist ein Teil der Hungerspiele, als eine Erinnerung, dass diese nie wirklich aufhören. Peetas Gefühle Katniss gegenüber sind jedoch genuin und daher bricht es ihm das Herz, als er von dem Mädchen erfährt, dass alles nur gespielt war, um die Gunst des Publikums zu bekommen und in der Arena zu überleben.

Catching Fire, Die Tribute von Panem - Gefährliche Liebe. Band 2/3

Die Erzählung beginnt kurz vor der *Tour der Sieger*. Katniss ist mit ihrer Familie in das *Dorf der Sieger* gezogen. Auch Peeta wohnt nun dort. Da sie vom Gewinn der Spiele mehr als genug zum Leben haben, versuchen sie das Leben der Bewohner des Distrikt 12 etwas besser zu machen. Katniss bräuchte nicht mehr zu Jagen. Sie trifft sich dennoch jeden Sonntag mit Gale um ihrer alten Leidenschaft nachzugehen. Gale arbeitet jetzt in den Kohleminen und kann sich nur an einem Tag in der Woche Zeit für Katniss nehmen. Obwohl sie ein angenehmes Leben haben könnte, plagen Katniss jede Nacht Albträume, die sie schreiend aufwachen lassen. Tagsüber fürchtet sie die Tour, da sie mit Peeta in der Zeit nach den Spielen kaum mehr Kontakt hatte. Als sie am Tag des Tourbeginns nach Hause kommt, wartet Präsident Snow auf sie. Er scheint von ihren Ausflügen in den Wald zu wissen und dass Gale sie eines Nachmittags geküsst hat. Er droht ihr mit dem Tod

Gales, wenn sie es nicht schafft, ihn auf der Tour von ihrer Liebe zu Peeta zu überzeugen, denn die Distrikte erkennen ihren „Trick mit den Beeren“ als eine Art Rebellion gegen das Kapitol und das ganze System Panems.

In den Distrikten laufen die Dinge aus dem Ruder. Vielerorts beginnen Unruhen. Per Zug fahren Katniss und Peeta in den Distrikt 11, ihrem ersten Stopp der Rundreise. Es ist der Heimatdistrikt von Rue und Thresh. Während der Zeremonie auf dem Ratsplatz verwirft Katniss die vorbereiteten Textkarten und richtet ihren Dank und ihr Mitgefühl an die Familien der Opfer und an die Bevölkerung des Distrikts. Ein älterer Mann pfeift die Melodie des Erkennungssignals, das Rue gepfiffen hat, um Katniss nach ihrem Attentat auf den Vorrat der Karrieretribute in der Arena in Sicherheit zu wissen. Darauf hin bedanken sich die gesamten Anwesenden auf dem Platz bei Katniss mit dem Gruß der drei Finger, mit dem Katniss Abschied von Rue genommen hat. Am Ende der Zeremonie werden die Tribute harsch weggeführt und bekommen noch durch Zufall mit, dass Friedenswächter den alten Mann, der den Pfiff initiiert hat, exekutieren. Katniss hört aus dem Inneren des Gebäudes zwei weitere Schüsse. Beängstigt und verunsichert setzen Katniss und Peeta die Tour fort und bemerken eine langsam wachsende Unruhe und Unzufriedenheit in den Distrikten. Beide versuchen am Ende ihrer Tour das Ruder herum zu reißen und in einem öffentlichen und via Fernsehen übertragenen Interview im Kapitol verloben sich Peeta und Katniss. Der anwesende Präsident Snow verspricht ihnen eine Hochzeit im Kapitol, doch lässt er Katniss mit einer Geste wissen, dass ihr Bemühen nicht genügend war.

Katniss sucht, zurück in Distrikt 12, einen Ausweg und versucht, Gale dazu zu überreden, in die Wildnis abzutauchen mit ihren Familien, Haymitch und Peeta. Gale gesteht Katniss seine Liebe, ist von ihrem Plan jedoch nicht überzeugt. Als er erfährt, dass in den Distrikten Unruhe ausgebrochen ist, will er aktiv werden und vor den Problemen nicht davonlaufen, vor allem nicht mit Peeta.

Währenddessen kommen im Distrikt 12 mehrere Friedenswächter an. Der bisherige oberste Friedenswächter, der ab und zu Jagdgut von Katniss kaufte, wird abgesetzt. Der neue greift mit seiner ersten Amtshandlung hart durch, als er Gale mit einem wilden Truthahn in der Hand erwischt. Gale wird vor versammelter Meute ausgepeitscht. Katniss schreitet ein und bekommt selbst einen Hieb der Peitsche ab. Peeta und Haymitch kommen ihr zu Hilfe und können den neuen Obersten Friedenswächter davon überzeugen, dass Gales Strafe nun gebüßt sei und nehmen ihn mit zu Katniss Mutter. Auch der Schwarzmarkt wird durch die neue Ordnungsmacht der

Friedenswächter niedergebrannt. Ebenfalls werden die Arbeitszeiten verlängert, die Löhne gekürzt und allgemein die Gesetze deutlich schärfer durchgesetzt, um jegliche Unruhe im Keim zu ersticken. Der zentrale Platz wird mit weiteren Exekutionsinstrumenten versehen.

Gale wird von Katniss Mutter wieder aufgepäppelt. Während seiner Genesung in ihrem Heim entscheidet sich Katniss, bei Gale zu bleiben und mit ihm in die Revolution zu ziehen. Als sie eines Tages einen Jagdausflug in den Wald unternimmt, trifft sie auf zwei Flüchtlinge des Distrikt 8, der für die Textilherstellung verantwortlich ist. Die Frau und das Mädchen erzählen ihr von den Unruhen in ihrem Distrikt und von ihrem Plan, nach Distrikt 13 zu gelangen. Sie zeigen ihr das Symbol des Spotttölpels (orig. *Mockingjay*), dass auf einem Keks eingebrannt ist und genau so aussieht wie die Stecknadel, die Katniss bei den ersten Spielen bei sich trug. Dieses Zeichen ist zum Symbol der Revolution geworden. Beide glauben, dass das Kapitol für ihre Aufnahmen des angeblich vernichteten Distrikts immer das gleiche Videomaterial verwenden und daher, dass das Kapitol seiner Bevölkerung verschweigt, was sich wirklich im Distrikt 13 befindet. Katniss glaubt ihnen nicht, versorgt sie aber für ihre Reise mit allem, was sie an Essen bei sich hat. Als sie auf ihrem Heimweg durch den Zaun will, bemerkt sie, dass er eingeschaltet ist. Durch ein waghalsiges Manöver, bei dem sie sich leicht verletzt, schafft sie es über den Zaun und zu ihrer Familie, bei der schon der neue oberste Friedenswächter wartet. Dieser wollte Katniss auf frischer Tat ertappen, muss aber aufgrund mangelnder Beweise seinen Verdacht loslassen.

Während Katniss genest, werden die 75. Hungerspiele angekündigt. Da es sich um ein „Jubiläum“ handelt, werden (wie schon bei den 25. und den 50. Spielen) besondere Bestimmungen verkündet. In diesem Jahr sollen die Tribute aus dem Kreis der Sieger vergangener Spiele gezogen werden, als Erinnerung daran, dass selbst der Stärkste es nicht mit der Stärke des Kapitols aufnehmen kann. Das bedeutet für Katniss, dass sie einen Fixplatz in den nächsten Spielen hat, da sie die einzige Siegerin ihres Distriktes ist. Haymitch und Katniss schmieden einen Pakt, dass sie in diesen Spielen nun alles daran setzen, dass Peeta gewinnen wird. Doch als Haymitch gezogen wird, meldet sich Peeta freiwillig, um Katniss in der Arena zu beschützen. Die Ordnungshüter schieben die Tribute gleich in den Zug, sodass sie sich nicht mehr von ihren Familien verabschieden können. Im Zug auf dem Weg ins Kapitol versucht sich Katniss von allen Menschen, die sie gern hat, mental zu lösen, da sie keine Hoffnung hat, jemals lebend aus diesen Spielen zu kommen, da sie weiß, dass Präsident Snow die Regeln für das Jubiläum so manipuliert hat, dass er Katniss los wird, ohne selbst Hand an sie legen zu müssen. Es wundert sie allerdings, dass die Bewohner des Kapitols alle

Mitleid mit ihr haben und die neue Regelung nicht gut heißen, da sie doch an den Champions der Spiele hängen.

Zur Eröffnung der Spiele wird das gleiche Prozedere durchgeführt. Die Tribute werden auf Pferdewagen durch das Kapitol gezogen. Katniss und Peeta hinterlassen dank Cinna und seinen Kostümen wieder einen enormen Eindruck. Haymitch rät ihnen, während des Trainings nach Verbündeten Ausschau zu halten, was nicht gelingt, da sich die Vorstellungen von Katniss und Peeta stark unterscheiden. Katniss irritiert die Freundschaft, die alle Sieger miteinander teilen. Statt alleine Mittag zu essen, stellen sie beispielsweise alle Tische zusammen um an einer großen Tafel zu essen. Prinzipiell herrscht eine leicht rebellische Stimmung zwischen den Tributen, die sich so gar nicht auf die Regeln der Spielmacher einlassen wollen. Die Siegeschancen von Katniss und Peeta werden von den Organisatoren dermaßen hoch eingeschätzt, da sie hoffen, dass sich alle Tribute zuerst auf die beiden stürzen, um die größte Konkurrenz auszuschalten. Im letzten Interview vor den Spielen zieht Katniss mit ihrem angeblichen Hochzeitskleid das Publikum in den Bann, als es sich in ein Kostüm eines Spotttölpels (Mockinjay), das Symbol der Revolution, verwandelt. Peeta zieht das Publikum ein weiteres Mal auf ihre Seite der tragischen Verliebten, da er behauptet, Katniss und er haben heimlich geheiratet und sie sei bereits schwanger. Das Publikum ist merklich bestürzt und verlangt nach einem Aus der Spiele. Das Kapitol schneidet das Interview so, dass die Reaktion des Publikums nicht übertragen wird.

Kurz vor Beginn der Spiele am nächsten Tag muss Katniss auf dem Weg in die Arena hilflos dabei zusehen, wie Cinna halb tot geschlagen wird. In der Arena, einem kreisrunden Areal, das im Inneren mit Wasser bedeckt und von einem Urwald umgeben ist, gestalten sich die Spiele, wie erwartet, besonders brutal. Die Tribute sind nicht, wie sonst, Kinder, sondern Sieger von Spielen und daher auf ihre Weise sehr fähig. Auch die Spielmacher leiten einige Tode durch, von ihnen, gesteuerte Gefahren, ein. Peeta und Katniss schließen sich trotz ihrer ursprünglichen Uneinigkeit darüber, wer ihre Verbündeten sein sollen, Finnick Odair und Mags aus dem Distrikt 4 an. Finnick ist ein Bild von einem Mann und durch seine Skrupellosigkeit und makellose Schönheit berühmt. Während des Trainings ist er Katniss öfter recht nahe gekommen. Für Katniss ist er einfach ein Angeber. Mags ist eine achtzig-jährige Frau, die sich freiwillig für den Platz eines hysterischen jungen Mädchens gemeldet hat. Sie ist Katniss während des Trainings positiv aufgefallen. Beim Erkunden der Arena trifft Peeta auf ein Kraftfeld und muss von Finnick wiederbelebt werden. Als sie während der ersten Nacht durch den Urwald nach Wasser suchen, opfert sich Mags einem

tödlichen Nebel, da Finnick Peeta tragen muss und Katniss weder Mags noch Peeta tragen kann. Die Zahl der lebenden Tribute nimmt durch den Einfluss der gelenkten Gefahren stetig ab. Johanna Mason aus Distrikt 7, der für Forstwirtschaft zuständig ist und die beiden Tribute, Beetee und Wiress, aus Distrikt 3, der elektronische Geräte herstellt, schließen sich der Gemeinschaft an. Wiress erkennt, dass die Arena mit ihren zwölf Sektoren wie eine Uhr funktioniert und jeder Sektor eine Stunde lang von einer tödlichen Gefahr befallen ist (wie z.B. der tödliche Nebel). Später fällt Wiress der Tributin aus Distrikt 1 zum Opfer. Da sie auf merkwürdige Weise von den meisten Tributen unterstützt werden, überleben Katniss und Peeta. Die Tribute machen sich die Technik der Arena zunutze und Katniss zerstört mit Hilfe Beetees Einfallsreichtum die Kuppel der Arena. Als Katniss aufgrund der von ihr hervorgerufenen Explosion bewusstlos am Boden liegt, rettet sie ein Hovercraft aus den Trümmern. Haymitch, Beetee, Gale, Finnick und Plutarch Heavensbee, der neue oberste Spielmacher, sind an Bord. Sie erklären Katniss, dass das Hovercraft zu den freien Menschen des zerstört geglaubten Distrikt 13 gehöre, der in Wirklichkeit weiter existierte und seine Bevölkerung im Verborgenen unter der Erde habe. Da der Distrikt immer noch im Besitz von nuklearen Waffen ist, sieht das Kapitol von einem Angriff darauf ab. Ebenso erzählen sie ihr von einer schon länger bestehenden Organisation, die, distriktübergreifend (Leute aus dem Kapitol inbegriffen, wie Plutarch Heavensbee), den Sturz der bestehenden Regierung mit Präsident Snow herbeiführen will. Als sich Katniss nach Peeta erkundigt, muss sie erfahren, dass sowohl er, als auch alle überlebenden Tribute, darunter auch Johanna Mason, vom Kapitol gefangen genommen wurden. Auch Gale befindet sich an Bord des Fliegers und berichtet Katniss die schlimme Nachricht, dass ihr Heimatdistrikt vom Kapitol dem Erdboden gleich gemacht wurde.

Mockingjay, Die Tribute von Panem – Flammender Zorn. Bd. 3/3

Katniss Everdeen besucht, als Kondition ihrer Zusammenarbeit mit den Rebellen in Distrikt 13, nach ihrer Genesung von den Strapazen der letzten Spiele und ihrem fulminanten Ende ihren zerstörten Heimatbezirk, Distrikt 12. In Distrikt 13 erfuhr sie von einer langen Zusammenarbeit der Distrikte zum Sturz der Regierung. Plutarch Heavensbee war zuständig für die Koordination der Rebellen im Kapitol. Gale konnte 800 Bewohner des Distrikts in Sicherheit bringen, inklusive

Katniss Mutter und ihre Schwester, die nun als Flüchtlinge im Distrikt 13 wohnen. Zu Katniss Bestürzung erfuhrt sie auch, dass die Tribute der 75. Hungerspiele, darunter Peeta und Johanna Mason, Gefangene im Kapitol sind und Cinna, ihr Stylist, während seines Verhörs umgekommen ist. Katniss hat nach ihrer Gehirnerschütterung und all der Schmerzmittel Probleme, ihre Gedanken zu ordnen und hat oft das Gefühl, nicht zu wissen, was wahr und falsch ist. Ein Arzt hat ihr empfohlen, eine Liste in solchen Situationen zu führen, beginnend mit den einfachsten Dingen, die sie weiß, z.B ihren Namen und ihr Alter, und sich dann in Richtung der komplizierteren zu bewegen. Sie schlendert weiter durch den zerstörten Distrikt und besucht die Orte, an denen das Haus des Bürgermeisters und die Bäckerei von Peetas Familie stand, beide Familien haben es nicht rechtzeitig geschafft zu fliehen. Als sie ihr Haus im Dorf der Sieger aufsucht, findet sie eine weiße Rose, eine wie sie Präsident Snow immer am Anzug trägt, und erkennt darin ein Symbol der Warnung und Rache.

Katniss erfährt viel über den vermeintlich zerstörten Distrikt 13. Während der Revolution war der Distrikt, ebenso wie das Kapitol, im Besitz von Atomwaffen. Diesen Vorteil nutzten sie, um mit dem Kapitol einen Pakt zu schließen. Sie würden sich „tot stellen“ und im Gegenzug vom Kapitol in Ruhe gelassen werden. Abgeschlossen von allen anderen Distrikten glaubte das Kapitol nicht an eine langzeitige Überlebenschance des Distrikt, doch dieser konnte sich auch durch Engpässe hindurch erhalten. Das Leben in Distrikt 13 findet hauptsächlich unter der Erde statt, in ausgebauten Bunkersystemen. Nur zu geregelten Zeiten darf man an die Oberfläche, um Sonnenlicht zu tanken oder Sport zu machen. Das Leben im Distrikt ist streng nach einem Zeitplan geregelt, an den sich auch Katniss halten muss, die ihrem Krankenstationsaufenthalt ins Abteil ihrer Mutter und Schwester gezogen ist. Zu den Essenszeiten wandert sie jedoch lieber erkundend in den Gängen herum und sucht Zuflucht in einem kleinen Lüftungsschacht, der ihr hilft, sich von der Welt abzuschotten. Katniss leidet unter den vielen Leuten, die ihr sagen, was sie zu tun hat. Die Rebellen hoffen, dass sie (endlich) ihren Platz als Symbol der Revolution einnimmt. Doch mit all den Leuten, die ihr sagen, was sie zu sagen hat, die sie einkleiden und ihre Auftritte koordinieren, fühlt sie eine zu große Parallele mit ihrer Rolle als Tribut im Kapitol.

Als Katniss und Gale von ihrem Besuch aus Distrikt 12 zurück im Distrikt 13 sind, werden sie zu einer Besprechung beordert, in der eine Fernsehübertragung aus dem Kapitol gezeigt wird, in der Peeta zu den Ereignissen und dem Ende der 75. Spielen von Caesar Flickerman interviewt wird. Er beteuert, dass weder er noch Katniss von den Absichten der Rebellen, sie aus der Arena zu

holen, wussten und nur die Zusammenarbeit mit den Tributen als Überlebensstrategie nutzten. Weiters schlägt er einen Waffenstillstand vor, was leicht einstudiert wirkt und für die Rebellen nur bedeuten würde, dass alles beim Alten bleiben müsste. Peeta wird durch diese Ansprache als Verräter und Kollaborateur betrachtet.

Der Distrikt hatte über Jahre hinweg an einer Untergrundbewegung gearbeitet. Ihm fehlte nur noch ein Funke, der das nötige Feuer auslösen würde, der die Revolution zum Brennen bringt. Katniss ist für sie dieser Funke. Daher setzen sie alles daran, auch Gale, dass Katniss ihre Rolle akzeptiert. Nach Peetas Interview wird ihr klar, dass er immer noch mit allen Mitteln versucht, sie am Leben zu halten und immer noch das Spiel des Kapitols mitspielt, indem er auf ihre Forderungen eingeht und Katniss als ahnungsloses Mädchen darstellt. Katniss weiß, dass ihr ein Waffenstillstand Peeta nicht zurück bringen wird. Daher entschließt sie sich doch noch, für die Rebellen den Spotttölpel, das Symbol und die Frontfrau der Revolution zu spielen. Ihre Bedingungen sind, unter anderem, die Begnadigung der im Kapitol gefangenen Tribute, Peeta inklusive, nachdem die Revolution erfolgreich ist. Plutarch zeigt ihr die Entwürfe von Cinna, die er für Katniss als Spotttölpel extra designt hat und herstellen ließ. Als Überraschung will er ihr ihr altes Vorbereitungsteam zur Verfügung stellen, dass sich auch im Distrikt aufhält, doch als er das Mädchen zu ihnen führt, müssen sie feststellen, dass es festgehalten und misshandelt wurde, nach eigenen Angaben wegen des Diebstahls eines Stücks Brot. Katniss weiß, dass dieser strafende Umgang mit ihrem ehemaligen Vorbereitungsteam aus dem Kapitol eine Warnung darstellt und ihr zeigt, wer wirklich an der Macht ist und was passieren kann, wenn Katniss nicht pariert. Nachdem das Team wieder aufgepäppelt wurde stylen sie Katniss nach den Entwürfen Cinnas. In ihrem Kostüm dreht sie nun Fernsehspots, die in das reguläre Fernsehen des Kapitols eingeschleust werden. Um Katniss Authentizität auf Film zu bannen, und weil sie schauspielerisch nicht die nötige rebellische Art heraufbringen kann, fliegt sie und ein Kamerateam in den Distrikt 8, wo Katniss dabei gefilmt werden soll, wie sie ein Lazarett besucht. Nur kurz nachdem sie das Lazarett verlassen haben, wird es von Raketen des Kapitols zerstört. Das Kamerateam benutzt die Aufnahmen, in denen auch eine Botschaft von Katniss an Präsident Snow enthalten ist, für propagandistische Clips, die, durch die Hacker in Distrikt 13, in ganz Panem ausgestrahlt werden. Ein weiteres Interview mit einem deutlich schlechter aussehenden Peeta wird ausgestrahlt. Er warnt Katniss in einer Botschaft an sie, dass sie von den Rebellen nur als Waffe eingesetzt wird und sich fragen sollte, ob sie den Menschen um sich herum wirklich trauen könne und ob sie wisse, was

wirklich vorgeht. Und Peeta hat recht, Katniss hat weder das Gefühl, den leitenden Personen in Distrikt 13 trauen zu können, noch glaubt sie, dass ihr die ganze Wahrheit gesagt wird. In den kommenden Wochen drehen Katniss und ihr Team weitere „Propos“, kleine Propagandafilme, die sie weiter in ganz Panem, mit Ausnahme des Kapitols, ausstrahlen. Diese scheinen Erfolg zu haben, denn mit der Hilfe der Rebellen aus Distrikt 13 schließen sich immer mehr Distrikte der Revolution an. Peeta tritt ein weiteres Mal im Fernsehen auf, diesmal in Begleitung von Präsident Snow, und appelliert wieder für einen Waffenstillstand. Da schleusen die Rebellen Videomaterial mit Aufnahmen von Katniss im Distrikt 12 ein. Ein Tumult bricht aus, als die Leute in den Fernsehstudios vom Kapitol und Distrikt 13 um Sendesekunden kämpfen. Das Kapitol gewinnt die Oberhand und in einer letzten Botschaft an Katniss schafft es Peeta, sie vor einem unmittelbaren Anschlag vom Kapitol auf Distrikt 13 zu warnen, bevor die Übertragung abbricht. Präsidentin Coin des Distrikts 13 und ihr Führungsteam können nach dieser Warnung, gerade noch rechtzeitig, alle Bewohner in Sicherheit bringen.

Von Peetas Auftreten und der Ungewissheit, was die Leute der Regierung ihm alles antun, bricht Katniss schließlich zusammen. Um ihren rebellischen Spotttölpel wieder zu bekommen, riskieren die Führenden des Distrikt 13, eine Truppe Freiwilliger auf eine Rettungsmission in die Hauptstadt zu schicken. Diese schafft es, Peeta, Johanna Mason und einige andere Gefangene in Distrikt 13 zu bringen. Obwohl Peeta körperlich gesund scheint, versucht er Katniss beim Wiedersehen zu erwürgen. Die Ärzte in Distrikt 13 finden heraus, dass Peeta mit einem Nervengift so lange gefoltert wurde, bis alle guten Erinnerungen an Katniss mit falschen, sie als Monster, das man vernichten muss, darstellenden, überschrieben wurden. Wegen dieser Gehirnwäsche ist er generell auch nicht mehr in der Lage, real passierte Angelegenheiten von denen zu unterscheiden, die ihm das Kapitol eingepflanzt hat. Während sich Katniss von Peetas Attacke erholt, besucht sie Gale und Beetee, die an verbesserten Formen von Gales Fallen, die er im Wald für Jagdgut entwickelt hat, arbeiten, damit sie auch gegen Menschen im Krieg gegen das Kapitol eingesetzt werden können.

Peeta zeigt keine Anzeichen von mentaler Genesung, was Katniss dermaßen aufwühlt, dass sie um eine Versetzung bittet. Da in allen Distrikten, außer 2, die Rebellen bereits die Oberhand für sich beanspruchen, wird sie eben dort hingeschickt. In Distrikt 2 werden die Friedenswächter ausgebildet und in einem zentral gelegenen Berg ist das Hauptaufgebot des Militärs des Kapitols. Der Distrikt gilt daher als äußerst loyal gegenüber der Regierung und leistet dementsprechend

Widerstand gegen die Rebellen. Der Berg scheint uneinnehmbar zu sein, sodass, nach zahlreichen erfolglosen Kämpfen, Gale die Idee hat, alle Ein- und Ausgänge bis auf einen durch Erdrutsche zu blockieren, inklusive die Lüftungsschächte. Die Leute im Berg stürmen daher, aus Mangel an Luft, aus dem einzigen Ausgang, wo die schwer bewaffneten Rebellen auf sie warten, um sie gefangen zu nehmen. Als Katniss versucht, die Arbeiter und Friedenswächter von einer friedlichen Kapitulation zu überzeugen und sich den Rebellen anzuschließen, wird sie von einem der Friedenswächter angeschossen. Dank ihrer , in ihr Kostüm eingebauten, kugelsicheren Weste kommt sie mit einigen schweren Prellungen lebend davon.

Nach ihrer Genesung in Distrikt 13 wird die Hochzeit von Finnick und seiner Verlobten gefeiert und gefilmt, um dem Kapitol die Einigung aller Distrikte gegen es zu verdeutlichen. Peeta stellte zu diesem Zweck die Hochzeitstorte her, was bezeugt, dass es ihm ein wenig besser geht. Er fühlt sich auch in der Lage, Katniss nach seiner Attacke auf sie wieder zu sehen. Doch Katniss muss nach diesem Gespräch erkennen, dass seine Liebe für sie nicht mehr da ist.

Nachdem die Rebellen nun alle Distrikte unter Kontrolle haben, geht es nun in Richtung Kapitol. Katniss darf allerdings nur bedingt am Angriff teilnehmen. Sie dreht weiterhin Propagandafilme, bei denen fingierte Angriffe dargestellt werden, damit auch keine wirkliche Gefahr für den, den Rebellen so wertvollen, Spotttölpel besteht. Auch Peeta wird zu Katniss Einheit beordert, was den Anschein hat, dass Präsidentin Coin, die der Hauptbefehlshaber der Rebellion ist, ihre eigene Strategie mit dem gepeinigten Jungen hat. Katniss und der Leiter der Einheit sind sich ihrer prekären Situation bewusst, denn Peeta ist für sie wie eine „tickende Zeitbombe“.

Das Team, bestehend aus Soldaten aus Distrikt 13, dem Kamerateam, Katniss, Peeta und Finnick, dreht gerade einen Propagandafilm, als von ihnen eine Mine ausgelöst wird. Dies führt zu einer Kettenreaktion tödlicher Abwehrsysteme, die das Team dezimieren und die Truppe ist dazu gezwungen, in den Untergrund des Kapitols zu flüchten. Sie werden dort von mutierten Kreaturen, die das Kapitol gegen Katniss und ihre Begleiter einsetzt, verfolgt und Finnick fällt ihnen zum Opfer.

Aus dem Untergrund entkommen, mischen sich die Verbleibenden unter die Menschenmasse, die auf dem Weg zum Präsidentenpalast ist, damit Katniss ihren Wunsch erfüllen kann, selbst Präsident Snow zu töten. Als sie in Sichtweite des Palastes ist, muss sie mitansehen, wie die kleinen Kinder, die um den Palast gescharrt wurden, von Fallschirmen, die mit Bomben bestückt sind, in die Luft gejagt werden. Helfer, darunter auch Prim, strömen den unzähligen Verletzten zu Hilfe. Diese werden in einer zweiten Welle von Explosionen getötet. Prim erkennt

Katniss in der Menschenmenge, kurz bevor sie stirbt und Katniss von der Hitzewelle der Explosion erfasst wird.

Katniss ist dem Tod selbst nur knapp entkommen. Die Ärzte im Kapitol können mit ihrer fortgeschrittenen Medizin sämtliche körperliche Wunden heilen, doch geistig ist Katniss schwer traumatisiert. Auch wenn sie nicht mehr spricht, werden ihr alle wichtigen Ereignisse zugetragen: Das Kapitol hat sich am Tag, als die Fallschirmbomben hoch gingen, ergeben. Präsidentin Coin ist nun offiziell Oberhaupt von ganz Panem. Die letzten Widerständler des Kapitols werden aufgespürt und zerschlagen. Snow wird in seinem Palast gefangen gehalten und wartet auf seinen Prozess mit, sehr wahrscheinlicher, anschließender Exekution, die Katniss ausführen soll. Gale kämpft in Distrikt 2 gegen widerständige Friedenswächter. Peeta liegt noch im Krankenhaus wegen seiner Brandwunden, die auch er von der zweiten Explosion wie Katniss abbekommen hat. Katniss Mutter vergräbt den Schmerz um den Verlust von Prim in Arbeit. Allein der Gedanke, dass Katniss Snow töten wird, hält sie am Leben. Sie ist davon überzeugt, dass er die Kinder als Ablenkung so platziert hat, dass, wenn die Bomben detonieren, er entkommen kann.

Als sie eines Nachmittags gedankenversunken im Präsidentenpalast herumirrt, trifft sie im Rosengarten auf Präsident Snow. Er erzählt Katniss, dass nicht er, sondern Coin den Befehl für die Fallschirmbomben gab. Dass sie immer den Wunsch hatte, selbst den Platz von Snow als Präsidentin einzunehmen.

Am Tag der öffentlichen Hinrichtung kommt Katniss zu dem Schluss, dass Snow ihr die Wahrheit gesagt hat. Sie erkennt, dass Coin Peeta in Katniss Einheit brachte, damit, wenn er im Angesicht des Stresses durchdreht, sie töten würde. Coin musste persönlich Absegnen, dass Prim an so einer gefährlichen Hilfsaktion teilnehmen durfte. Sie verschont den bereits todkranken Snow und exekutiert an seiner Stelle Coin. Im darauf ausbrechenden Tumult fällt Snow der wütenden Menge zum Opfer.

Katniss wird in der darauf folgenden Verhandlung für geistig unzurechnungsfähig erklärt und zur Rehabilitation in ihre Heimat geschickt, wo sie in ihrem alten Haus im Dorf der Sieger wohnt. Haymitch begleitet sie. Er gibt ihr einen Brief von ihrer Mutter, die in Distrikt 4 ein Spital mit aufbaut und nicht mehr nach Distrikt 12 zurück kehrt. Etwas später kehrt auch Peeta zurück. Gale bekommt einen tollen Job in Distrikt 2.

Im Epilog sieht Katniss ihren beiden Kindern beim Spielen auf der Wiese zu, die eigentlich ein

Massengrab ist, in denen die Opfer des Bombenangriffs des Kapitols liegen. Katniss und Peeta leiden noch an den Folgen ihrer Strapazen aus ihrer Vergangenheit, doch können sie diese zu zweit und mit ihren Kindern verarbeiten.

Die Handlung des Buches setzt mit dem Erwachen des Jungen Thomas ein, der sich in einem sich aufwärts bewegenden Fahrstuhl befindet. Thomas kann sich an nichts als seinen Namen erinnern. Als der Aufzug stoppt, öffnet sich eine Luke und Thomas befindet sich in einem Kreis von einer Gruppe Teenagern. Er wird vom Anführer der Truppe, einem dunkelhäutigen Jungen namens Alby, willkommen geheißen. Thomas befindet sich in einer Art bewaldeten Hof, der „Die Lichtung“ (orig. *Glade*) genannt wird. Die Bewohner bezeichnen sich selbst als „Lichter“ (orig. *Glader*) und haben allesamt keinerlei Erinnerungen an ihr bisheriges Leben. Alles, was sie noch wissen, sind ihre jeweiligen Vornamen. Über den Lift, mit dem auch Thomas auf die Lichtung kam, erreichen sie monatlich Vorräte, Baustoffe oder Kleidung. Zudem verfügen die Lichter über Nutzvieh, fließendes Wasser, mehrere häusliche Bauten, darunter ein Schlachthaus, und Strom.

Zu Beginn der Geschichte leben etwa fünfzig Jungen auf der Lichtung. Sie ist mit vier unüberwindbar hohen Betonmauern umgeben, in denen jeweils ein großes Tor gefasst ist. Zu Sonnenuntergang schließen sich die Tore automatisch. Was sich dahinter verbirgt, wird von den Lichtern enigmatisch nur das Labyrinth genannt, in dem sich nachts mörderische, animalisch-technoide Hybridkreaturen herumtreiben, die sie Griewer (orig. *Griever*) nennen. Wer ein Aufeinandertreffen mit den Griewern überlebt bzw von ihnen „gestochen“ wird, und rechtzeitig zurück auf die Lichtung kommt, erhält ein Serum, das einen schmerzhaften, mehrtägigen Prozess auslöst, welcher als „Verwandlung“ bezeichnet wird. Diejenigen, die den Prozess schon einmal erlebt haben, berichten davon, sich an teils schlimme Ereignisse aus ihrer Vergangenheit erinnern zu können, ohne dabei jedoch ins Detail gehen zu können.

Die Lichter arrangieren sich bestmöglich mit ihrer scheinbar ausweglosen Situation, indem sie eine eigene kleine Gesellschaft bilden, in der jeder eine bestimmte Aufgabe übernimmt. Sie teilen sich in neun Gruppen mit jeweils einem Anführer (Hüter/*Keeper*): Es gibt Köche, Baumeister sowie Läufer, die täglich das Labyrinth auf der Suche nach einem Ausweg erkunden und am Ende jeden Tages gemeinsam mit den Kartenzeichnern die entsprechenden Karten anfertigen und auswerten. Die Suche gestaltet sich insofern schwer, als sich die Wände des Labyrinths über Nacht stets verschieben. Die Schlitzer kümmern sich um die Aufzucht und Schlachtung der Tiere, die Hackenhauer um den Gemüse- und Obstanbau. Daneben gibt es die Eintüter, die sich um die Toten kümmern, die Sanis (Sanitäter) und die Schwapper, die sämtliche Reinigungs- und Hilfsarbeiten

erledigen, da sie sich für nichts anderes eignen. Jeden Monat kommt ein weiterer Junge über den Aufzug in die Lichtung. Schon an seinem ersten Tag auf der Lichtung bemerkt Thomas in sich den eindringlichen Wunsch, Läufer zu werden.

Zwei Tage nach der Ankunft von Thomas gelangt zum ersten Mal ein Mädchen über den Aufzug in die Lichtung, das ihnen die Botschaft überbringt, dass sie „die Letzte, für immer“ sei, bevor sie in ein, über Tage andauerndes, Koma fällt. Unter den Lichtern löst diese Verwirrung allgemeines Unbehagen und Skepsis gegenüber Thomas aus, den das Mädchen zu erkennen schien und er sie. Ihr Name ist Teresa, doch ist ihm nicht bewusst woher und warum er das weiß, noch warum er sich zu ihr hingezogen fühlt. Als die erwartete Lieferung von Vorräten ausbleibt, erkennen die Lichter ihre brenzliche Situation.

Schon am ersten Tag freundet sich Thomas mit Chuck, einem etwa zwölfjährigen, molligen Jungen und Newt, einem älteren Jungen, der schon länger in der Lichtung wohnte, an. Mit Gally verstand sich Thomas bereits von Anfang an nicht. Dieser findet Thomas verdächtig, da er ihn durch die Veränderung auf ominöse Art wiedererkennt und ihn für unvertrauenswürdig und böse hält.

Eines Abends schaffen der Hauptläufer Minho und der Anführer Alby es nicht mehr rechtzeitig in die Lichtung. Alby wurde von einem Griewer gestochen und muss daher von Minho getragen werden. Um sie nicht alleine im nächtlichen Labyrinth zu lassen, bricht Thomas die höchste Regel der Lichter und kommt ihnen, gerade bevor sich die Tore zur Lichtung schließen, zu Hilfe. Diese Regel besteht deshalb, weil in der Nacht Griewer ihr Unwesen im Labyrinth treiben und den sicheren Tod bedeuten. Thomas behält in dieser höchst lebensbedrohlichen Situation die Nerven und schafft es, Alby in den Efeuranken in beachtlicher Höhe zu sichern, während Minho vor Angst weg lief. Verfolgt von einem Griewer muss Thomas Alby alleine lassen und lockt das Monstrum von ihm weg. Während seiner Verfolgung trifft er auf zwei weitere Griewer, kann ihnen allerdings durch geschicktes Wegducken entkommen. So trifft er wieder auf Minho, der sein Ausweichmanöver gesehen hat und die beiden schaffen es, alle Griewer durch eine ähnliche Taktik los zu werden und die Monster stürzen in einen Abgrund, zu dem sie die Jungen geführt haben. So schaffen sie es als erste Lichter überhaupt, eine Nacht im Labyrinth zu überleben, wodurch sie auch Freunde werden. Als die Tore sich wieder öffnen, kommen Thomas und Minho mit dem bewusstlosen Alby zurück auf die Lichtung.

Während Alby mit dem Serum behandelt wird, lässt Newt, als Stellvertreter für Alby eine

Versammlung einberufen, in der beschlossen werden muss, was mit Thomas passiert, da er mit seinem Handeln trotzdem gegen die Regeln verstoßen hat. Die meisten der Lichter fordern eine harte Strafe, doch Minho und Newt setzen sich für Thomas ein, sodass er bloß einen Tag in ihrem Gefängnis verbringen muss. Des weiteren will Minho ihn nach Absitzen seiner Strafe als Läufer ausbilden. Gally ist über den Ausgang der Dinge dermaßen wütend, dass er Hals über Kopf in Richtung Labyrinth abhaut. Als Thomas am selben Tag mit Newt Teresa besucht, beginnt sie telepathisch mit ihm zu kommunizieren und sagt ihm, dass sie sich, wenn sie aufwacht, an nichts mehr erinnern würde, daher muss sie es jetzt und auf diese Weise sagen: Thomas und sie seien die letzten, dass es bald zu Ende sei, dass sie den Test bestehen werden und dass Thomas und sie es waren, die das alles den Jungen angetan haben und sich selbst.

Gally ist auch am nächsten Tag nicht zu finden, was Thomas egal ist. Er rechnet damit, dass er die Nacht im Labyrinth nicht überlebt hat.

Sein Tag in Gefangenschaft verläuft ruhig. Nur während eines Besuchs von Chuck, bei dem sie sich über ihre Eltern unterhalten, kommen sich die beiden näher und Thomas verspricht dem Jungen bei seinem Leben, dass er einen Ausweg finden wird und ihn seinen Eltern zurückbringen werde.

Am nächsten Tag beginnt Thomas seine Ausbildung als Läufer. Ihn wundert, wie gut diese ausgestattet sind, mit Laufschuhen und Sportkleidung. Sogar ein Arsenal an Waffen steht ihnen zur Verfügung. Minho zeigt Thomas das Läuferquartier, in dem sie alle Karten aufbewahren, die sie über die zwei Jahre hinweg angelegt haben. Das Labyrinth ist in acht Sektoren aufgeteilt, jeder Sektor ändert sich über einen Monat hindurch. Ein Ausgang hat sich bis jetzt aber nie gezeigt. Ausgerüstet mit Laufschuhen, Rucksack und einem Messer machen sie sich auf den Weg. Thomas bemerkt im Labyrinth ein Schild mit der Aufschrift **ANGST, Abteilung nachepidemische Grundlagenforschung Sonderexperimente Todeszone** (orig. *WICKED: World In Catastrophe: Killzone Experiment Department*). Besorgt über die Wortwahl machen sich die beiden wieder auf den Rückweg.

In der Nacht erhält Thomas wieder eine telepathische Nachricht von Teresa: Sie habe das Ende eingeleitet. Am nächsten Morgen scheint der Himmel völlig grau und keine Sonne ist zu sehen. Im Gegensatz zu den anderen Lichtern bleibt Thomas rational. Die Sonne kann natürlich nicht verschwunden sein. Was sie jeden Tag gesehen haben, war allem Anschein nach keine Sonne, ebenso wenig der (echte) Himmel. Dieser war anscheinend artifiziell, so wie die Lichtung und das

Labyrinth. Ohne Sonne würden auch keine Pflanzen mehr wachsen und das Vieh verenden. Minho und Thomas sind trotz alledem bereit, wieder ihre Laufroutine anzufangen. Sie treffen auf einen Griewer, den sie verfolgen und bekommen heraus, dass alle Monster über die „Klippe“, dem einzigen Ende des Labyrinths, aus diesem entkommen können. Sie entdecken ein unsichtbares Quadrat in der Mitte des Kliffs. Anscheinend eine optische Illusion, um den einzigen Ausgang zu verbergen. Kurze Zeit später erwacht Teresa aus ihrem Koma. Sie lässt ihn, bevor er sie besuchen kann wissen, dass das Labyrinth einen Code enthält. Als sie sich sehen, fühlt Thomas eine starke Verbindung zu ihr, die anscheinend aus der Zeit vor dem Labyrinth stammt.

Es wird immer dunkler in der Lichtung und auch die Tore stehen noch immer offen, obwohl sie sich nach der Zeit längst hätten schließen sollen. Thomas erkennt, dass Teresas und sein Auftauchen in der Lichtung eine Bedeutung hat. Er glaubt, dass das ganze ein Test sei und Teresa und er als Hilfe geschickt wurden, das Rätsel um den Ausgang aus dem Labyrinth zu lösen.

Die Lichter verbarrikadieren sich im Hauptgebäude, da sie, weil die Tore zur Lichtung offen sind, mit einem Angriff der Griewer rechnen. Als eine der Monstrositäten bereits am Eingang des Gebäudes scharrt, tritt plötzlich Gally ins Zimmer. Dem Wahnsinn nahe brüllt er, dass die Griewer jede Nacht kommen werden, um einen der Lichter zu töten, bis sie das Rätsel gelöst haben. Doch dadurch, dass er gestochen wurde, kann er sich an die Welt jenseits des Labyrinths erinnern und ist so verzweifelt über ihren Zustand, ohne genau zu verraten, was in der Welt vorgeht, dass er sich dem Griewer als erstes Opfer entgegen wirft. Das Monster verschwindet mit ihm ins Labyrinth.

Thomas und Teresa bündeln ihre Gedanken und kommen, zusammen mit Minho und Newt auf eine Lösung, aus den Karten der Läufer den Code des Labyrinths zu entziffern. Via Übereinanderlegen der Kartenteile kommen sie auf die, sich immer wieder wiederholenden Worte Treiben, Fangen, Bluten, Sterben, Fallen und Drücken. Da niemand auf die Bedeutung der Worte kommt, fasst Thomas den Entschluss, sich vorsätzlich stechen zu lassen. Als er die Verwandlung hinter sich hat, erzählt er den Lichtern seine Erinnerung: Das Labyrinth kann nicht gelöst werden. Sie alle sind Teil eines Experiments, das ihnen Variablen gibt um gewisse Reize zu testen, welche Reaktionen sie in bestimmten Situationen haben und ob sie aufgeben. Es geht darum, die Besten herauszufinden, die hoffen und kämpfen im Angesicht höchster Gefahr und Verzweiflung. Der letzte Test, der noch offen sei, ist ihr Entkommen aus dem Labyrinth. Der Test sei für ein höheres Ziel vorgesehen, das Thomas nicht kennt. Alle seien aufgrund ihrer Intelligenz auserwählt, bei dem Test mitzumachen. Ihre Namen sind eher Kosenamen, abgeleitet von berühmten Wissenschaftlern,

wie Alby für Albert Einstein, oder Newt für Edward Newton, oder Thomas für Thomas Edison. Er und Teresa waren maßgebend, aber unfreiwillig, bei der Entwicklung des Labyrinths beteiligt, bei dem nie eine Lösung geplant war, um die Lichter zu testen, wie sie ein unlösbares Problem lösen. Daher sieht Thomas den einzigen Ausweg aus dem Weg über das Loch in der Klippe, in dem die Griewer verschwinden. Nach dem Loch gäbe es einen Computerraum, in dem man den Code für die Deaktivierung der Griewer eingibt.

Die meisten der Jungen stimmen dem Plan zu, nur eine kleine Gruppe weigert sich und bleibt in der Lichtung. Noch in der selben Nacht wollen die vierzig Lichter losziehen. Als sie bei der Klippe ankommen, warten jedoch bereits eine Vielzahl der Monster auf sie. Alby opfert sich für die anderen, um herauszufinden, ob die Griewer darauf programmiert sind, nur einen Jungen pro Nacht zu töten, was sich als falsch erweist, denn kurz nach Albys Tod greifen die Griewer die ganze Gruppe an. Die Jungs halten die Griewer von Teresa, Chuck und Thomas fern, die nacheinander in das unsichtbare Loch an der Klippe springen. Darunter befindet sich tatsächlich ein Raum mit einem Computer. Teresa gibt die Lösungsworte ein und schaltet somit das Labyrinth und die Griewer aus. Nacheinander gelangen alle Überlebenden, etwa die Hälfte der Gruppe, in den Raum. Eine offene Tür führt sie in eine große Halle, in der sie von, hinter Glas sitzenden, Menschen beobachtet werden. Zwei Gestalten betreten die Halle. Die eine, eine erwachsene Frau, gratuliert ihnen zu ihrem erfolgreichen Bestehen des Tests. Die andere Gestalt stellt sich als Gally heraus. Die Lichter sind über dieses Wiedersehen verwirrt, dachten sie doch, Gally sei tot. Wie ferngesteuert zieht dieser hinter seinem Rücken ein Messer hervor und wirft es nach Thomas. Chuck hechtet vor Thomas, in die Flugbahn des Messers, und rettet somit sein Leben, stirbt aber kurz darauf selbst in dessen Arme. Thomas, außer sich vor Wut, stürzt sich auf Gally und schlägt ihn mit bloßen Händen blutig und bewusstlos. Die Frau von ANGST erklärt ihnen, dass alles aus einem Grund geschieht. Plötzlich platzt eine Gruppe bewaffneter Menschen in die Halle und eröffnen das Feuer auf die Mitarbeiter von ANGST. Sie befahlen den Lichtern, mit ihnen zu kommen, wenn sie überleben wollen. Die Jungen gehorchen ihren „Befreiern“ und werden in einen Bus geladen, der sie vom Gelände weg bringt. Kurz bevor Thomas einsteigen kann wird er von einer verrückten und scheinbar schwer kranken Frau zu Boden gerissen. Diese sagt immer wieder, dass die Jungen sie und alle anderen vom Brand erretten werden, bis die Frau von einem der Befreier vom verschreckten Thomas weggebracht wird.

Als alle Lichter und ihre Befreier im fahrenden Bus sitzen fragen Thomas und Teresa eine der

Beteiligten, was los sei. Diese erzählt ihnen, dass vor langer Zeit Sonneneruptionen auf die Erde trafen und Millionen Menschen durch die Folgen umkamen. Die Erde wurde eine Wüstenlandschaft und das Ökosystem brach zusammen. Viele der Überlebenden bekamen eine Krankheit, die sie heute den Brand (orig. *Flare*) nennen. Der Brand ist ein Virus, der sich im Gehirn seines Wirtes ausbreitet und diesen nach und nach verwirrt und animalisch werden lässt, bis dieser all seine Menschlichkeit verliert und wie ein Zombie wütet. Vieler der Erkrankten, die Cranks genannt werden, sind nun in der Brandwüste, dem verwüsteten Gebiet, das einmal die Gegend des Äquators war. ANGST habe als einzigen Zweck die Aufgabe, ein Gegenmittel für den Brand zu finden und ist daher von internationalen Regierungen und Sponsoren finanziert. Ihnen steht daher eine gewaltige Summe an Geld zur Verfügung. Ihre Mittel zum Zweck, so wissen die Lichter ja, sind aber unglaublich brutal und die Frau gehört einer Organisation an, die gegen ANGST und seine Machenschaften kämpft.

Die Jungen und Teresa werden nach ihrer Reise in eine Herberge gebracht, in der sie zu Essen und Trinken bekommen und sich in Sicherheit wiegen können.

Im Epilog erfahren wir durch ein Memo, dass eine Frau namens Ava Page als Leiterin der Labyrinthexperimente verantwortlich ist. Die Lichter rund um Thomas, die sie Gruppe A nennt, scheinen vielversprechend und boten befriedigende Reaktionen auf die ihnen gegebenen Variablen, wie den Mord an dem Jungen (Chuck) und ihre „Rettung“. Sie ist von dieser Thesphase positiv gestimmt, trotz der bedauernswerten Verluste. So wie Teresa würden auch die anderen verstehen, dass ANSGT „gut“ sei, da sie (um jeden Preis) die Menschheit retten wollen. Auch Gruppe B habe bemerkenswerte Ergebnisse erzielt. (Demnach gibt es nicht nur eine Gruppe, welche die Labyrinth-Tests bestanden hat.) Am nächsten Morgen solle die Phase zwei des Experiments starten, so Ava Page.

The Scorch Trials, Die Auserwählten – In der Brandwüste, Bd. 2/3

Teresa wird von den anderen Jungen getrennt und in ein eigenes Zimmer gebracht. Schon in der ersten Nacht teilt sie Thomas mit, dass etwas nicht stimmt. Kurz darauf reißt ihre telepathische Verbindung komplett ab und Thomas kann nicht mehr mit Teresa kommunizieren. Er driftet in

einen ihn überwältigenden Schlaf ab, bevor er auf ihre Warnung reagieren kann. Die Jungen werden am darauf folgenden Morgen von einem grauenhaften Lärm geweckt. An jedem Fenster, das mit Eisenstäben gesichert ist, drängt sich eine Meute von verwundeten, erkrankten und grauenhaft anzusehenden Menschen, die sich selbst Cranks nennen. Es sind jene Menschen, die mit dem Brand infiziert sind. Ohrenbetäubend schreien sie die Lichter an, man solle sie töten. Auf der Suche nach Teresa finden sie ihre Retter allesamt erhängt im Gemeinschaftsraum wieder. Als sie die abgeriegelte Herberge durchsuchen, bemerken sie, dass alle Vorräte aus der Küche verschwunden sind. Als sie zur Tür von Teresas Zimmer kommen, steht darauf: „Teresa Agnes. Gruppe A. Proband A-1. Die Verräterin“. Als sie die Tür aufbrechen, finden sie statt Teresa einen Jungen namens Aris im Zimmer. Über ihn erfahren sie, dass es ein zweites Labyrinth gibt, in dem eine Gruppe von Mädchen den exakt gleichen Dingen ausgesetzt wurde, wie die Lichter. Aris war der einzige Junge der Gruppe B, wie Teresa das einzige Mädchen bei den Lichtern war und wie sie hatte er die gleiche „Aufgabe“, das „Ende einzuleiten“. Auch seine Gruppe kam vor einigen Tagen erst aus dem Labyrinth und wurde von einer Gruppe Rebellen zuerst in einem Turnsaal untergebracht und später in der Herberge. Wie er aber in Teresas Zimmer kommt, oder ob dieses ausgetauscht wurde, weiß er nicht. Thomas kann mit Aris, wie mit Teresa, telepathisch kommunizieren. Selbst der Mord an Chuck findet bei Aris' Erlebnissen ein Äquivalent.

Den Lichtern und Aris fallen Tätowierungen an ihrem Hals auf, die anscheinend über Nacht angebracht wurden. Minhos Tattoo besagt, dass er der Anführer der Gruppe A sei, Thomas' Tattoo, dass er von Gruppe B getötet werden soll. Während ihrer Verwirrung ertönt ein lautes Signal, genau das, das auch in der Lichtung einen Neuankömmling ankündigte. Als das Signal aufhört bemerken sie weitere Veränderungen an der Herberge. Die aufgehängten Retter sind allesamt verschwunden, die Betten der Lichter gemacht und alle Fenster von außen zugemauert, so, als wären sie es schon seit geraumer Zeit. Ohne Nahrung harren sie die nächsten drei Tage aus, bis wieder Vorräte in der Küche auftauchen. Im Gemeinschaftsraum erscheint hinter einer unsichtbaren Barriere ein in Weiß gekleideter Mann, den sie wegen seines Aussehens „Rattenmann“ nennen. Dieser lässt sie eine geraume Zeit warten, bis er Worte an sie richtet und ihnen Phase Zwei erklärt. Er bestätigt ihnen noch einmal, dass alle Ereignisse vom Labyrinth bis jetzt, inklusive ihrer „Rettung“, Teil der Testphase Eins war, die ANGST entwickelt hat. Er erklärt auch, dass alle von ihnen bereits den Virus des Brands in sich tragen, was die Jungen anspornen soll, ANGST bei der Herstellung des Bauplans für eine Heilung zu helfen. Zu Phase Zwei, wird am

nächsten Morgen für fünf Minuten ein Flat Trans im Gemeinschaftsraum erscheinen, eine grauschimmernde Wand, die wie ein Teleporter funktioniert. Von dort an müssen sie ins Freie gelangen und sich nordwärts durch die sogenannte Brandwüste, der Teil der Erde, der am schlimmsten von den Sonneneruptionen betroffen ist, hundert Meilen lang, bis zu einem „sicheren Hafen“ durchkämpfen. Dort werden sie die Heilung vom Brand erhalten. Zwei Wochen haben sie dafür Zeit. Regeln gibt es keine. Sie haben nur begrenzt Ressourcen und werden keine Hilfe erhalten. Wenn sie ihre Teilnahme verweigern und nicht durch den Flat Trans gegen, werden sie exekutiert.

Am nächsten Morgen macht sich die Gruppe geschlossen und mit Proviant bepackt auf den Weg durch das Flat Trans, das sie in einen kilometerlangen, stockdunklen Tunnel führt, der wieder mit tödlichen Gefahren bestückt ist und die Zahl der Jungs um zwei verringert. Der Tunnel führt sie an eine Tür, die sie ins staubtrockene und kochend heiße Freie führt. Das Sonnenlicht vermag schon bereits nach Minuten Verbrennungen zweiten Grades auslösen, weshalb sich die Gruppe mit ihren mitgebrachten Laken schützen muss. Als sie sich gen Norden wenden, sehen sie vor sich die Ruinen einer riesigen Stadt und dahinter einen Gebirgszug. Auf ihrer Reise begegnen ihnen zwei Cranks, die, erschreckender Weise, intelligent wirken, nicht so brutal und wahnsinnig wie die, die sie in der Herberge sahen. Die Cranks raten ihnen mit kryptischen Worten ab, in die Stadt zu gehen, und erzählen, dass die Gruppe, die sie töten soll, bereits dort ist. Aris fragt sich, ob damit seine Gruppe gemeint ist. Unbeirrt marschieren sie weiter in Richtung Stadt.

In der Nacht, während sie lagern, trifft Thomas auf Teresa. Sie verhält sich äußerst seltsam. Mit Tränen in den Augen lässt sie Thomas zuerst nicht an sich heran, küsst ihn aber und warnt ihn daraufhin, dass er von ihr weg bleiben soll. Thomas erinnert ihr Verhalten an Gally, der wie ferngesteuert wirkte, als er das Messer nach ihm warf. Thomas nimmt ihre Warnung ernst und kehrt zurück zu seiner Gruppe, die er dazu überredet, schnellst möglich weiter zu gehen.

Kurz vor der Stadtgrenze überrascht sie ein Gewitter, dessen Blitze die Lichter auf elf reduziert. Die Überlebenden retten sich in ein Hochhaus, das verlassen am Rand der Stadt liegt. Darin befinden sich ihnen zuerst feindlich gesinnte Cranks. Thomas kann ihren Anführer Jorge überzeugen, ihnen bei der Durchquerung der Stadt zu helfen. Als Gegenleistung würde er auch zum „sicheren Hafen“ geführt und Heilung erlangen. Jorge nimmt nur ein ebenfalls infiziertes Mädchen im Teenageralter namens Brenda mit, auf deren Genius er nicht verzichten will. Die Lichter werden in einen unterirdischen Raum gebracht, wo Jorge und seine Gruppe Essensdosen mit Bohnen und Wurst aufbewahren und gibt sie den halb verhungerten Jungen zu essen.

Während sie sich in Sicherheit wiegen, trennt eine Explosion Thomas und Brenda vom Rest der Gruppe und sie fliehen vor den herabstürzenden Trümmern weiter in den Untergrund der Stadt. Die beiden kommen sich näher, doch Thomas hat Gewissensbisse gegenüber Teresa und Sorge um sie. Beide müssen nun alleine weiter ziehen und beschließen, die Lichter später wieder zu finden. Im Untergrund treffen sie auf eine Horde Cranks und Thomas ist gezwungen, einen von ihnen aus Notwehr zu töten. Sie setzen ihre Reise nun, da sie mehr als die Hälfte des Weges durch die Stadt unterirdisch bewältigt haben, wieder an der Oberfläche fort. Sie übernachten in einem verlassenen Auto in einer Sackgasse. Währenddessen erzählt Brenda, wie sie von ANGST geholt und in die Brandwüste gesteckt worden ist, wie ihr Vater bei dem Versuch getötet wurde, sie davon abzuhalten und in welchem Zustand die Welt gerade ist. Als sie am Morgen erwachen, entdeckt Thomas direkt vor ihm auf der Mauer ein Schild von ANGST, auf dem steht, dass er der wahre Anführer sei.

Als im Gebäude neben ihnen laute Musik erklingt, merken sie erst, dass drei Cranks hinter ihnen stehen. Diese zwingen sie, auf „ihre Party“ mitzukommen. Brenda und Thomas werden dazu gedrängt, mitzufeiern und mitzutrinken, was ihnen einen Drogenrausch einbringt. Von allen Sinnen überwältigt versucht Brenda, Thomas zu küssen, der sich von ihr abwendet, da sie nicht Teresa sei. Als sie wieder zu sich kommen, sind sie an Stühle gefesselt und Thomas muss den Cranks Rede und Antwort stehen. Als diese jedoch ein verdächtiges Geräusch ausmachen, glauben sie, eine andere Gruppe Cranks sei ihnen auf den Fersen. Sie fliehen und lassen Thomas und Brenda zurück. Es stellt sich zu ihrem Glück heraus, dass es die Lichter sind, die zu ihrer Rettung kommen. Bei ihrem Fluchtversuch, die Party-Cranks haben ihnen noch aufgelauert, erleidet Thomas eine Schussverletzung. Nicht in der Lage, ihm innerhalb der Stadt zu helfen, retten sich die Lichter weiter in Richtung Berge und dem versprochenen „sicheren Hafen“. Durch die Verletzung breitet sich in Thomas eine Infektion aus, an der er zu sterben droht. In seinem Delirium bekommt er nur bruchstückhaft mit, wie er an Bord eines Berk gebracht wird, eine Art Luftschiff, mit dem man über weite Strecken fliegen kann. Er bemerkt, dass er von Mitarbeitern von ANGST behandelt wird. Nach einer Zeitspanne, die er durch die vielen Anästhetika nicht ausmachen kann, wacht er wieder auf, als er vom Berk zu seinen Freunden in die Brandwüste abgeseilt wird. Alle seine Schmerzen sind so gut wie verschwunden. Seine Freunde berichten, dass er drei Tage weg war. Während dieser Zeit konnten sie sich in einer schäbigen kleinen Holzhütte vor der Sonne schützen. Da sie nur noch fünf Tage bis zum abgemachten Zeitpunkt haben, wollen sie in der folgenden Nacht weiter

gehen, denn sie haben auch keine Laken mehr, die sie von der Sonne schützen. Den Nachmittag nutzen sie zum Schlafen.

Thomas wird wieder telepathisch von Teresa kontaktiert. Sie warnt ihn, dass ihm am nächsten Tag etwas Schlimmes widerfahren wird und er ihr unbedingt, egal was passiert, vertrauen soll, bis sie wieder zusammen sind.

Die Lichter machen sich auf den Weg, die Berge zu überqueren. Ihre Reise wird von einer bewaffneten Gruppe Mädchen unterbrochen, der Gruppe B. Teresa tritt hervor und zwingt Thomas, den sie nicht zu kennen scheint, unter Gewaltandrohung, mit ihnen zu kommen. Thomas befürchtet, dass das Tattoo auf seinem Hals nun Wirklichkeit werden könnte. Teresa scheint nun die Anführerin der Gruppe B zu sein. Sie wirft Thomas vor den Mädchen vor, ihr etwas schlimmes angetan zu haben, doch zwischendurch flüstert sie ihm zu, dass er ihr vertrauen solle. Thomas ist durch ihr wechselndes Verhalten verwirrt und erinnert sich an ihr Türschild in der Herberge, das sie als „Verräterin“ markierte. Für Thomas ist es unmöglich, ihre wahren Intentionen zu erraten. Als Teresa am nächsten Morgen die Gegend erkundet, verwickelt Thomas die anderen Mädchen in ein Gespräch. Beide Seiten sind gewillt, ihre Erfahrungen zu teilen und Thomas überzeugt sie, ihn nicht zu töten. Teresa erscheint am Abend wieder und die Mädchen teilen ihr ihre geschlossene Meinung mit, Thomas in Ruhe zu lassen. Entrüstet macht sich Teresa alleine auf den Weg zum „sicheren Hafen“, die Gruppe B mit Thomas etwas später. Nach einiger Zeit des Wanderns lockt Teresa Thomas, der als letzter der Gruppe geht, weg von den anderen Mädchen. Sie meint, dass ihr Spiel nun zu Ende sei und gegen seinen Instinkt folgt er ihr in ein vertrocknetes Waldstück. Sie berichtet Thomas, dass sie und Aris schon vor der Zeit im Labyrinth ein Paar waren und währenddessen auch telepathisch miteinander kommunizierten. Die Gefühle zwischen ihr und Thomas waren Teil des Tests, von ANGST kreiert. Aris erscheint hinter Thomas, er soll Teresa dabei helfen, ihren Auftrag auszuführen. Der Junge hält ein Messer an Thomas Rücken und bedeutet ihm, Teresa zu folgen. Kurz darauf befinden sich alle drei in einer riesigen Höhle, die mit einem artifiziellen grünen Licht erhellt ist. Thomas blickt zwischen Aris und Teresa, zwei der Menschen, denen er von Anfang an vertraute und ist durch ihre Offenbarung schwer verstört. Teresa öffnet eine versteckte Tür, hinter der sich ein kleiner dunkler Raum befindet. Als sie versuchen, Thomas in den Raum zu sperren, versucht er zu entkommen. Doch zwei Schläge von Teresas Speer machen ihn beinahe bewegungsunfähig und schließlich schaffen sie es, ihn in die Kammer zu sperren. Zunächst glaubt Thomas, er müsse an dem nun eintretenden Gas sterben, doch nach einer gewissen Zeit

kommt er wieder zu sich, seine Kopfverletzung wundersam geheilt. Etwas später öffnet sich auch die Kammer wieder und Thomas erblickt eine tränenüberströmte Teresa, die ihm auch gleich um den Hals fällt. Aris und Teresa versuchen Thomas zu erklären, dass ANGST sie gezwungen hätte, so verräterisch zu agieren. Thomas ist nach diesem Betrug dermaßen traumatisiert und verwirrt, dass er tiefste Abscheu gegenüber Teresa hegt und nicht glaubt, ihr jemals wieder Vertrauen zu können, wenn sie auch alles gezwungenermaßen tat. Bedingt dadurch, dass sie nur noch wenige Stunden bis zum abgemachten Treffen haben, machen sie sich dorthin auf den Weg. Teresa erzählt ihm währenddessen, was ihr alles nach ihrer Trennung in der Herberge widerfahren ist.

Die drei holen ihre Gruppen schließlich ein, zwischen denen es keinen Kampf gab, da sie die Situation aufklären konnten. Zu aller Überraschung ist ihr „Ziel“ ein Stock mit einem Band, auf dem „sicherer Hafen“ steht. Ihre Verwunderung wird nur größer, als aus dem Boden dutzende sargähnliche Container auftauchen. Am Horizont zieht wieder ein Gewitter auf. Da öffnen sich die Container und ihnen entsteigen griewerähnliche humanoide Kreaturen mit leuchtenden Blasen auf ihren Körpern verteilt. Zu aller Entsetzen gleiten aus ihren Armen, Schultern und Füßen lange dünne Messer, bevor sie ihren Angriff starten. Thomas beobachtet während des Kampfes, wie Teresa eine leuchtende Blase nach der anderen aufsticht und tut es ihr gleich. Auf diese Weise können sie die Monster besiegen und verstecken sich in in den nun leeren Containern vor dem nahenden Gewitter und seinen tödlichen Blitzen.

Genau zum Ablauf ihrer Frist erscheint ein Berk, der die Überlebenden, Thomas, Minho, Teresa, Newt, Brenda und Jorge einbezogen, einsammelt. Thomas überredet die ANGST-Mitarbeiter, Brenda und Jorge mitzunehmen, obwohl diese nicht zu den Versuchspersonen gehören.

Man verkündet den Lichtern, dass dies nun wirklich das Ende der Experimente sei und sie an einen sicheren Ort gebracht werden. Daraufhin versorgt man sie mit neuer Kleidung und Essen. Schlaf überkommt nun alle zwei Gruppen.

Im Halbschaf hört Thomas eine Stimme, die zu ihm spricht. Es ist diesmal Brenda, die ihm sagt, dass es bald schlecht um ihn stehen wird. Als er aufwacht, ist er in einem weiß gepolsterten Raum. Die einzigen Möbel sind ein Stuhl und ein Tisch. Thomas erkennt, dass dies auch wieder eine Testphase von ANGST sein muss und hält seine aufsteigende Panik zurück. Er versucht mit Teresa telepathisch Kontakt aufzunehmen. Nach einer Weile meldet sie sich auf diese Weise. Sie erklärt ihm, dass er, sobald sie aus dem Berk stiegen, von ihnen getrennt wurde. Er sei zu sehr vom

Virus befallen und aggressiv. Das alles sei bereits eine Woche her. Thomas zweifelt an Teresas Aussagen und beschließt, ihre telepathische Verbindung ein für allemal zu trennen. Teresa verabschiedet sich mit den Worten: „ANGST ist gut“.

Im Epilog schreibt Ava Page wieder ein Memorandum an ihre Mitarbeiter, in dem sie meint, dass vieles nicht ideal gelaufen ist, sie jedoch wertvolle Muster für den Bauplan erhalten haben. Die kommende Zeit wäre nun der wichtigste Teil der Experimentenreihe. Sie ist zuversichtlich, dass, nachdem alle Kandidaten ihr Gedächtnis wiedererlangt haben, diese freiwillig tun werden, was notwendig ist. Des weiteren soll nun allen Teilnehmern eröffnet werden, wer von ihnen gegen den Virus immun ist und wer nicht.

Death Cure, Die Auserwählten – In der Todeszone, Bd. 3/3

Thomas wird sechszwanzig Tage in Einzelhaft gehalten, bis ihn Vizekanzler Janson, den wir als Rattenmann kennen, besucht. Dieser erklärt ihm nun, dass er zwar den Brand hat, allerdings dagegen immun ist. Er erklärt, dass all die schlimmen Dinge, die ANGST ihm und seinen Freunden angetan hat, Teil eines Plans sind, dem Thomas nicht nur zugestimmt, sondern den er auch mitentwickelt hat. Er erzählt ihm, dass alles nur daran liegt, Gehirnmuster zu entwickeln, um einen Bauplan zu kreieren, der zur Heilung des Brandes führen soll. All die Dinge passierten, um die Menschheit vor der Auslöschung zu bewahren und sie seien kurz vor dem Durchbruch. Thomas erfährt auch, dass es noch andere Immune gibt. Sie werden Munis genannt und in der restlichen Welt von allen gehasst. Auch viele der Testpersonen seien immun, zu Kontrollzwecken aber nicht alle.

Janson führt Thomas zu einem Badezimmer, wo er sich frisch machen kann und geht danach mit ihm zum Rest der Gruppen. Die Jungen- und Mädchengruppe sind zusammen im Speisesaal und scheinen wohlauf. Sie freuen sich bei seinem Anblick und begrüßen ihn. Als Thomas vor Teresa steht, versucht er eine Art Frieden mit ihr zu schließen. Auf seine Frage, ob sie ihn durch ihre telepathische Verbindung hören könne, meinte sie, nein. Aber ANGST habe sicher einen guten Grund gehabt ihre Kommunikation zu stoppen und es sei gut so. Daraufhin will sie seine Hand nehmen, er aber zieht sie zurück, erschüttert über ihre Loyalität ANGST gegenüber.

Janson erklärt der versammelten Menge, dass nun alle ihr Gedächtnis wiedererlangen werden, durch die Entfernung eines Chips in ihrem Gehirn, der an das Langzeitgedächtnis geheftet ist. Auch die telepathische Verbindung zwischen Thomas, Teresa und Aris verschwindet mit der Prozedur permanent, sowie die Kontrolle, die ANGST über ihre Körper ausüben kann. Manche der Jungen entschließen sich dagegen, entweder aus Misstrauen ANGST gegenüber, oder weil sie sich ihrer Vergangenheit nicht stellen wollen, so wie Thomas. Bevor es an die Operation geht, liest Janson eine Liste der Nicht-Immunen vor, auf der Newts Name steht. Thomas ist am Boden zerstört, doch Newt nimmt es gefasst auf.

Thomas, Minho und Newt sind die einzigen, die sich der Operation verweigern und suchen einen Weg, um den Fängen von ANGST endlich zu entkommen. Die Organisation würde ihnen früher oder später die Prozedur aufzwingen, wenn sie nicht flüchten. Brenda und Jorge, beide ebenso immun und zur Arbeit für ANGST gezwungen, helfen ihnen bei der Flucht. Brenda erzählt, dass ANGST sie und Jorge in die Brandwüste schickten, um den Lichtern zu helfen. Bis auf ihr Schauspiel, dass sie den Brand hat, war alles, was Brenda Thomas erzählte, wahr.

Als sie sich auf die Suche nach ihren restlichen Freunden machen, müssen sie feststellen, dass alle, die sich der Operation unterzogen haben, anscheinend ebenfalls die Flucht ergriffen, sie aber im Stich gelassen haben. Die fünf, Thomas, Minho, Newt, Jorge und Brenda, schaffen es, sich zu bewaffnen und einen Berk zu stehlen, mit dem sie nach Denver fliegen, da sie herausgefunden haben, dass der Rest der Flüchtigen auf dem Weg dort hin ist. Brenda kennt in Denver auch einen Mann namens Hans, der die Chips in den Köpfen der Lichter entfernen kann. Bevor sie an Bord gehen, gibt Newt Thomas einen Umschlag mit den Worten, dass er wisse, wann die richtige Zeit sei, ihn aufzumachen. Der Junge zeigt schon leichte Symptome der Krankheit, was Thomas bestürzt. Kurz vor der Stadt landen sie und lassen Newt beim Berk, weil er den Brand hat und mit Sicherheit nicht in die Stadt gelassen wird. Kurz nachdem die vier die Stadt betreten, spricht sie ein Mann an. Er weiß, dass sie von ANGST geflohen sind. Er gibt ihnen einen Zettel in die Hand und verschwindet wieder. Auf dem Zettel ist eine Nachricht von Gally. Er habe sich einer Gruppe namens „Der Rechte Arm“ angeschlossen und sie sollen ihn bei der angegebenen Adresse sofort aufsuchen. Gally war schuld am Tod von Chuck und Thomas vertraut der Nachricht nicht. Da erklärt Brenda ihm, dass Gally von ANGST gesteuert wurde, ein Messer auf Thomas zu werfen und Chuck gesteuert wurde, sich vor ihn zu werfen. Thomas erkennt die Unschuld Gallys an und sie beschließen, ihn zu treffen, noch bevor sie Hans aufsuchen. Gally ist tatsächlich dort und erzählt

ihnen, was das Ziel des Rechten Arms ist. Diese Gruppierung hat es sich zur Aufgabe gemacht, ANGST zu stürzen, den Tests und Experimenten ein Ende zu machen und ihre Ressourcen für Dinge zu verwenden „die wirklich wichtig sind“. Gally erzählt ihnen des Weiteren, dass einige der hohen Politiker infiziert sind, was vor den Bewohnern verborgen wird. Die Stadtbevölkerung wird langsam aber sicher vom Brand eingenommen. Nur eine Droge namens „Der Segen“ (orig. *Bliss*) kann die Verbreitung des Virus im Gehirn verlangsamen, indem die Gehirnaktivität verringert wird. ANGST fängt außerdem jeden Immunen ein, den sie finden, oder bezahlt für Immune, um die Experimente gegebenenfalls noch einmal wiederholen zu können. Gally erzählt auch, dass er erfahren hat, dass auf einen Mann namens Hans ein enormes Kopfgeld von ANGST ausgesetzt wurde. Die vier willigen ein, dem Rechten Arm zu helfen und machen sich schleunigst auf die Suche nach Hans. Diesen finden sie am nächsten Tag und er entfernt Minhos und Thomas' Kontrollchips, wobei Thomas sich, ausgelöst von einem Schutzmechanismus im Chip, dagegen vehement wehrt. Erst als Brenda, Minho und Jorge ihn festhalten, kann ihm das Anästhetikum verabreicht werden, um die Operation durchzuführen.

Bevor sie sich auf die Suche nach ihren entflohenen Freunden machen, um sie davon zu überzeugen, auch beim Rechten Arm mitzumachen, gehen sie zum Essen in ein Café. Dort passiert es, dass ein Mann dabei erwischt wird, wie er die Droge „Segen“ zu sich nimmt und daraufhin vom Sicherheitsdienst überwältigt wird. Thomas, der vom Spektakel völlig fasziniert ist und vergessen hat, mit seinen Freunden unauffällig zu verschwinden, wird von einem der Sicherheitsmänner getestet. Als dieser herausfindet, dass Thomas ein Muni ist, will er ihn für Geld einem Kopfgeldjäger „verkaufen“, der ihn wiederum an ANGST weiterverkaufen wird. Unfähig ihrem Freund zu helfen, müssen Minho, Brenda und Jorge zusehen, wie Thomas von dem bewaffneten Mann weggeführt wird. Als der Mann den Jungen anweist, in sein Auto zu steigen, eröffnet eine fliegende Polizeimaschine das Feuer auf den Sicherheitsmann. Ein Hologramm von Janson erscheint und sagt Thomas, dass er zu ANGST zurückkehren muss, wenn er seinen Freund Newt retten will. Thomas sei der finale Kandidat zur Fertigstellung des Bauplans. Nur er kann für eine Heilung sorgen. Thomas teilt Jason mit, dass er darüber nachdenken werde. Daraufhin verschwindet das Hologramm.

Thomas macht sich nun Sorgen um Newt und will schleunigst zu ihm zurück. Auf dem Weg durch die Stadt kommt ihnen diese seltsam verlassen vor. In einem Garten sehen sie einen Mann mit blutverschmiertem Mund, der ihnen seine ebenso blutverschmierten Hände wie eine Trophäe

zeigt. Die Truppe macht sich so schnell wie möglich auf den Weg zum Berk. Anscheinend hat der Brand schon seinen Weg in die Stadt gefunden und bereits jede Menge Menschen infiziert, die langsam wahnsinnig werden. Am Berk angelangt finden sie nicht Newt, sondern eine Notiz, auf der er ihnen mitteilt, dass er vom Sicherheitspersonal der Stadt zu den Cranks gesteckt wird. Sobald man infiziert ist, wird man unter Quarantäne in den sogenannten Crank Palast geschickt, um dort sein Dasein zu fristen. Minho überzeugt Thomas, Brenda und Jorge davon, Newt wieder dort heraus zu holen. Am Crank Palast angekommen bestechen sie die Wache. Sie finden Newt, dem es merklich schlechter geht. Auf die Bitte, mit ihnen zu kommen, reagiert er wütend und droht ihnen Gewalt an, wenn sie nicht gehen. Besonders auf Thomas ist er wütend. Als die Truppe ohne Newt gehen muss, scheint die Stimmung im Crank Palast gekippt zu sein. Die Wache ist nirgends zu finden. Plötzlich setzt ihnen eine Horde Cranks nach. Thomas, Minho, Brenda und Jorge schaffen es gerade noch, in den Berk zu fliehen und abzuheben, ehe die wütende Meute sie erreicht. Die Zeit, die Tore des Crank Palast zu schließen, hatten sie nicht mehr. Auf dem Weg zurück nach Denver sehen sie, wie alle Cranks aus ihrer Quarantäne flüchten. Thomas liest nun den Brief von Newt, in dem steht: „Töte mich. Wenn du jemals mein Freund warst, töte mich.“ Thomas versteht nun, warum Newt bei ihrem Wiedersehen so böse mit ihm war. Er ärgert sich darüber, dass er die Nachricht nicht früher gelesen hat.

Die vier entscheiden sich, wieder zurück nach Denver zu fliegen und sich Gally und dem Rechten Arm anzuschließen. Als sie aus dem Berk steigen, werden sie von drei bewaffneten Sicherheitsleuten gezwungen, mitzukommen. Diese stecken sie mit einem Sack über dem Kopf in einen Transporter, der sie nach langer Fahrt zu einem unbekannten Ort bringt. Erst kurz bevor man sie in einen unterirdischen Raum sperrt, zieht man ihnen die Säcke vom Kopf. Der Raum ist riesig und mit vielen Menschen gefüllt, allesamt Munis. Da entdeckt Thomas Aris in der Menge. Er und einige seiner Mädchengruppe, Teresa inklusive, nähern sich Thomas und erzählen, dass der andere Teil ihrer Gruppe von anderen Kopfgeldjägern gefangen und wahrscheinlich schon ins ANGST-Hauptgebäude gebracht wurde. Teresa erzählt Thomas, dass ANGST ihnen fälschlicherweise gesagt hat, dass Thomas, Newt und Minho geflohen seien und Teresa sich daher auf die Suche nach ihnen machte. Thomas und Minho schaffen es mit Hilfe der Anwesenden die vier Kidnapper zu überwältigen. Beim Verhör finden sie heraus, dass diese nicht für ANGST, sondern für den Rechten Arm arbeiten. Keiner der Kidnapper weiß genau über die Lage der Dinge Bescheid, also fahren Thomas, Brenda und einer der Kidnapper namens Lawrence zum Anführer des Rechten Arms in die

Stadt. Minho und die anderen verweilen derweilen im abgeschlossenen Raum, da sich die Lage in der Stadt rapide verschlechtert hat. Bevor sie nämlich gekidnappt wurden, wurde von der Regierung ohne Vorwarnung der Notstand ausgerufen. Kurz darauf verschwanden die Polizisten, die Polizeimaschinen und Sicherheitskräfte allesamt. Die Stadt ist nun voll mit Cranks, die alles töten, das sich bewegt. Trotz Zwischenfällen mit Infizierten schaffen es die drei zum Hauptquartier des Rechten Arms. Der Anführer, Vince, erklärt ihnen, dass sie Munis sammeln, um (mit ihnen) ins Hauptquartier von ANSGT zu kommen. Der Plan für Thomas ist, dass er sich „besinnt“ und ANGST doch noch helfen will, eine Heilung zu finden. Sobald er im Gebäude ist, soll er einen Chip aktivieren, der alle Waffensysteme im Hauptquartier lahmlegen soll.

Auf dem Weg zum Berk des Rechten Arms trifft Thomas auf der Autobahn auf Newt. Dieser ist mit einer Gruppe Cranks unterwegs, die in die Stadt wollen, um sie einzunehmen. Mit einer Pistole in seiner Tasche versucht Thomas den schon merklich verrückten Newt zu überreden, doch mit ihm mit zu kommen, an einen sichereren Ort. Newt attackiert ihn und fleht ihn gleichzeitig an, ihn zu töten, bevor er völlig wahnsinnig wird, dem Brand völlig verfällt und all seine Menschlichkeit verliert. Letztendlich schießt Thomas doch seinem Freund in den Kopf und erlöst ihn damit von seinem Leid.

Thomas wird vom Berk des Rechten Arms in der Nähe des ANGST-Hauptquartiers abgeladen und macht sich auf den Weg dorthin. Janson nimmt ihn in Empfang und eröffnet ihm, dass ANGST für die Fertigstellung des Bauplans Thomas' Gehirn sezieren muss. Ein Akt, den Thomas nicht überleben wird. Thomas platziert den Chip, der die Waffen ausschalten soll in einem Badezimmer und gibt sich vorsätzlich seinem Schicksal hin, in der Hoffnung, dass der Rechte Arm rechtzeitig erscheint, um die Prozedur zu stoppen. In allerletzter Sekunde, Thomas ist schon im Operationssaal, wird das Hauptgebäude gestürmt. Thomas erwacht aus der Narkose und findet eine Notiz von Kanzlerin Ava Page, die an ihn gerichtet ist. Darin eröffnet sie ihm, dass in ihren Augen die Tests vorbei sind und sie genug Daten haben, um einen Bauplan zu kreieren. Ihre Mitarbeiter wären nicht ihrer Ansicht, aber sie habe es geschafft, die Operation an ihm zu stoppen und sein Leben zu retten. Es lege jetzt an ihnen, aus den Daten eine Heilung für den Brand zu finden. Thomas' Teilnahme und die seiner Freunde wären nicht mehr von Nöten. Sie habe des Weiteren eine Hintertür bereitgestellt, ein Flat Trans, das in einem der unbenutzten Wartungsräume zu finden ist. Sie bittet Thomas, seine Freunde und die Immunen zu sammeln und mit ihnen durch das Flat Trans zu verschwinden, das sie in ihr neues Leben führen soll. Sie hat

Thomas auch eine Karte zurecht gelegt, in der eingezeichnet ist, wie er von seinem jetzigen Standort zum Rechten Arm gelang, zu den Immunen und weiter zum Flat Trans kommt. Thomas trommelt seine Freunde vom Rechten Arm zusammen, der, wie sich herausstellt, das Hauptquartier von ANGST nicht übernehmen, sondern in die Luft jagen will. Während Thomas mit seiner Gruppe versucht, die gefangenen Immunen, die im Labyrinth festgehalten werden, zu befreien, erschüttern bereits die ersten Explosionen das Gebäude. Im Labyrinth angekommen, versuchen sie alle Anwesenden gestaffelt aus dem Irrgarten zu lotsen, während bereits Trümmer auf sie herab fallen. Das ganze Areal droht zusammen zu brechen, noch ehe alle in Sicherheit sind. Während des Tumults fallen allerdings einige der Immunen herabfallenden Trümmern zum Opfer. Zu ihrem Entsetzen werden die restlichen Griewer aktiviert, doch Teresa zeigt Thomas, wie man die Monster manuell ausschalten kann, was weitere Tote verhindert. Aus dem Labyrinth entkommen und auf dem Weg zum Flat Trans, werden die Flüchtenden noch von überlebenden ANGST-Mitarbeitern angegriffen, inklusive Janson. Damit die Gefangenen flüchten können, treten Thomas, Minho, Teresa, Brenda und Jorge ihnen entgegen. Thomas kann Janson überwältigen und tötet ihn im Zweikampf, indem er ihn erwürgt. Das Gebäude droht nun ganz zusammen zu stürzen. Thomas wird beinahe von einem herabfallenden Stück Decke zermalmt. In letzter Sekunde kann Teresa ihn aus der Gefahrenzone stoßen, wird jedoch selbst vom Brocken getroffen und stirbt noch an Ort und Stelle. Etwa zweihundert Immune, darunter Thomas, Minho, Gally, ein paar der Lichter, Aris, ein paar der Mädchengruppe, Brenda und Jorge schaffen es durch das Flat Trans, ehe das Gebäude vollständig zerstört ist. Sie finden sich in einer üppigen Landschaft mit Meer und Wald wieder, die paradiesisch wirkt. Thomas hat nicht gedacht, dass es so einen Ort auf der Welt noch gibt. Hier werden sie ein Leben aufbauen, weit entfernt von ANGST, dem Brand und seinen Folgen.

Der Epilog eröffnet, dass der Brand-Virus absichtlich von der Regierung zur Kontrolle der Population eingesetzt wurde. Dieser hätte schnell töten und nach einer Weile verschwinden sollen, doch er mutierte und konnte nicht wieder unter Kontrolle gebracht werden. ANGST hat nach den Experimenten nun doch keinen Bauplan erstellen können und demnach keine Heilung für den Brand gefunden. Die einzige Hoffnung des Überlebens der Menschheit lag von Anfang an bei den Immunen. Daher habe die Kanzlerin Jorge und Brenda beauftragt, die Überlebenden durch das Flat Trans und in ein neues Paradies zu begleiten. Während der Rest der Menschheit zerbricht, wird diese Kommune wieder eine Gesellschaft aufbauen und die Menschheit vor der Auslöschung bewahren. Das, so Ava Page, sei der Grund, warum ANGST doch noch *gut* ist.

Literaturverzeichnis

Baccolini, Raffaella und Moylan, Tom (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London, Rutledge Verlag, 2003

Bauer, Wolfgang und Dümotz, Irmtraud und Golowin, Sergius: Lexikon der Symbole, Fourier Verlag, Wiesbaden, 1980

Bischof, Norbert: Das Kraftfeld der Mythen. Signale aus der Zeit, in der wir die Welt erschaffen haben. Piper Verlag, München, Zürich, 1996

Blödorn, Andreas: Erzählen als Erziehen. Die Subjektivierung der Utopie und die Selbstreflexion der Aufklärung in den Robinsonaden Defoes, Campes und Wezels. In: Bernáth, Árpád und Hárs, Endre und Plener, Peter (Hrsg.): Vom Zweck des Systems. Beiträge zur Geschichte literarischer Utopien. Francke Verlag, Tübingen, 2006

Boerner, Peter: Utopia in der neuen Welt: von europäischen Träumen zum American Dream. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 2, Stuttgart 1982

Brittnacher, Richard: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Themen und Motive. Apokalypse/Weltuntergang. In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, J.B. Metzler Verlag, Stuttgart, 2013

Brittnacher, Hans Richard und May, Markus: Systematischer Teil. Phantastik-Theorien In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013

Curnutt, Kirk: Alienated-Youth Fiction In: Brucoli, Matthew J. und Layman, Richard: Literary Topics, Bd. 16, The Gale Group, Detroit, 2001

Derrida, Jaques: No Apocalypse, not now (Full Speed Ahead, Seven Missiles, Seven Missives),
Diacritics 14/2: Nuclear Criticism (Sommer 1984)

Elias, Norbert: Thomas Morus' Staatskritik. Mit Überlegungen zur Bestimmung des Begriffs Utopie.
In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie.
Bd. 2, Stuttgart 1982

Ewers, Hans Heino: Systematischer Teil. Mediale Ausprägungen des Phantastischen. Kinder und
Jugendliteratur In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein
interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013

Funke, Hans-Günther: Zur Geschichte Utopias. Ansätze aufklärerischen Fortschrittsdenkens in der
französischen Reiseutopie des 17. Jahrhunderts. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung.
Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 2, Stuttgart 1982

Gustafsson, Lars: Negation als Spiegel, Utopie aus epistemologischer Sicht. In: Voßkamp, Wilhelm:
Utopieforschung, Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie (1). Stuttgart: Metzler
1982

Günther, Hans: Utopie nach der Revolution (Utopie und Utopiekritik in Rußland nach 1917) In:
Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd.
3, Stuttgart 1982

Heller, Ágnes: Von der Utopie zur Dystopie. Was können wir uns wünschen? Wien und Hamburg:
Edition Konturen 2016

Horn, Eva: Die Enden des Menschen. Globale Katastrophen als biopolitische Phantasie, in: Reto
Sorg/Stefan Bodo Würfel (Hrsg.): Apokalypse und Utopie in der Moderne, München: Fink
2010, S. 101-108

Horn, Eva: Zukunft als Katastrophe, S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main, 2014

- Innerhofer, Roland: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Genres. Science Fiction In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013
- Kermode, Frank: Waiting for the End. In: Bull, Malcolm (Hrsg.): Apocalypse theory and the ends of the world. Blackwell Publishers, Cambridge, 1995
- Kilminster, Richard: Zur Utopiediskussion aus soziologischer Sicht. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 1, Stuttgart 1982
- Krah, Hans: Weltuntergangsszenarien und Zukunftsentwürfe. Narrationen vom „Ende“ in Literatur und Film 1945-1990, Ludwig Verlag, Kiel, 2004
- Kullmann, Thomas: Englische Kinder- und Jugendliteratur: Eine Einführung. Grundlagen der Anglistik und Amerikanistik, Bd. 31, Erich Schmidt Verlag, Berlin, 2008
- Kuon, Peter: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Genres. Utopie/Dystopie In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013
- Kühn, Ulrich: „Ich warte auf ein Leben der zukünftigen Welt.“ Weltende und Weltvorstellung als Gegenstände der christlichen Theologie In: Jones, Adam (Hrsg.): Weltende. Beiträge zur Kultur- und Religionswissenschaft, Harrowitz Verlag, Wiesbaden, 1999
- Lehnen, Christine: Defining Dystopia. A Genre Between The Circle and The Hunger Games. A Functional Approach to Fiction, Tectum Verlag, Marburg, 2015
- Levitas, Ruth und Sargisson, Lucy: Utopia in Dark Times: Optimism/Pessimism and Utopia/Dystopia. In: Baccolini, Raffaella und Moylan, Tom (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London, Rutledge 2003
- Lövenich, Friedhelm: Ansgtlust. Über die Verführung von Angst – zur Theorie des Thrillers. In:

Ästhetik und Kommunikation 80/81, Berlin, 1992 (Jahrgang 21)

Mousoutzanis, Aris: Apocalyptic SF. In: Bould, Mark und Butler, Andrew M. und Roberts, Adam und Vint, Sherryl (Hrsg.): The Routledge Companion to Science Fiction, Taylor & Francis Group, London und New York, 2009

Moylan, Tom: Das unmögliche Verlangen. Science Fiction als kritische Utopie, Argument Verlag, München, 1990

O'Neill, Onora: Rettungsboot Erde. In: Lübke, Weyma (Hrsg.): tödliche Entscheidung. Allokation von Leben und Tod in Zwangslagen. Mentis Verlag, Paderborn, 2004

Popper, Karl: Die offene Gesellschaft und ihre Feinde. Bd. 1: Der Zauber Platons. J.C.B. Mohr (Pausl Siebeck). Tübingen, 2003

Popper, Karl R.: Die offene Gesellschaft und ihre Feinde. Der Zauber Platons Bd. 1, UTB 1724, J.C.B. Mohr, Tübingen, 1992

Rüster, Johannes: Historischer Teil. 1945 bis Gegenwart. In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013

Rüster, Johannes: Systematischer Teil. Genres, Themen und Motive, Poetik. Genres. Fantasy In: Brittnacher, Richard und May, Markus (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch, Verlag J.B. Metzler Stuttgart, 2013

Sanders, Joe Sutliff: Young Adult SF. In: Bould, Mark und Butler, Andrew M. und Roberts, Adam und Vint, Sherryl (Hrsg.): The Routledge Companion to Science Fiction, Taylor & Francis Group, London und New York, 2009

Sargent, Lyman Tower: The Problem of the „Flawed Utopia“: A Note on the Cost of Eutopia. In: Baccolini, Raffaella und Moylan, Tom (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London, Rutledge Verlag, 2003

Schmidt, Siegfried J.: Telling Stories about Storytelling. In: Gächter, Yvonne u. Ortner, Heike u. Schwarz, Claudia u. Wiesinger, Andreas (Hrsg.): Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung, Innsbruck University Press, 2008

Schneider, Ingo: Über die gegenwärtige Konjunktur des Erzählens und die Inflation der Erzähltheorien – Versuch einer Orientierung zwischen den Disziplinen. In: Gächter, Yvonne u. Ortner, Heike u. Schwarz, Claudia u. Wiesinger, Andreas (Hrsg.): Erzählen – Reflexionen im Zeitalter der Digitalisierung, Innsbruck University Press, 2008

Schwarz, Egon: Aus Wirklichkeit gerechte Träume: Utopische Kommunen in den Vereinigten Staaten von Amerika. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 3, Stuttgart 1982

Seeber, Hans-Ulrich und Bachem, Walter: Aspekte und Probleme der neueren Utopiediskussion in der Anglistik. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 1, Stuttgart 1982

Seiwert, Hubert: Einleitung: Das Ende der Welt als Deutung der Gegenwart In: Jones, Adam (Hrsg.): Weltende. Beiträge zur Kultur- und Religionswissenschaft, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, 1999

Sontag, Susan: Die Katastrophenphantasie. In: Sontag, Susan: Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen, Fischer Taschenbuchverlag, Frankfurt am Main, 1982

Stockinger, Ludwig: Aspekte und Probleme der neuen Utopiediskussion in der deutschen Literaturwissenschaft. In: Voßkamp, Wilhelm: Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd. 1, Stuttgart 1982

Suvin, Darko: Thesis on Dystopia 2001. In: Baccolini, Raffaella und Moylan, Tom (Hrsg.): Dark Horizons, Science Fiction and the Dystopian Imagination. New York und London, Routledge 2003

- Trocha, Bogdan und Walowski, Pawel: Phantastik als spekulatives „moralisches Labor“? Der literarisch-axiologische Aspekt der Suche nach Identitätsmustern in der postmodernen Welt. In: Lötscher, Christine und Schrackmann, Petra und Tomkowiak, Ingrid und von Holzen, Aleta-Amirée (Hrsg.): Übergänge und Entgrenzungen in der Fantastik, Lit Verlag, Wien, 2014
- Vanderbeke, Dirk: Worüber man nicht sprechen kann. Aspekte der Undarstellbarkeit in Philosophie, Naturwissenschaft und Literatur, Verlag für Wissenschaft und Forschung, Stuttgart, 1995
- Voßkamp, Wilhelm: „The Day After Tomorrow“. Über Dystopien und Utopien. In: Tudyka, Kurt P. (Hrsg.): Ist eine andere Welt möglich? Utopische Zwischenrufe. Multidisziplinäre Analysen und Reflexionen des utopischen Diskurses. Hamburg: Kovac 2009 (Schriften zur politischen Theorie, Band 9)
- Voßkamp, Wilhelm (Hrsg.): Utopieforschung. Interdisziplinäre Studien zur neuzeitlichen Utopie. Bd.1, Stuttgart 1982
- Wagner, Siegfried: (Alt-) Israelitische Vorstellungen vom Weltende In: Jones, Adam (Hrsg.): Weltende. Beiträge zur Kultur- und Religionswissenschaft, Harrowitz Verlag, Wiesbaden, 1999
- Wuketits, Franz M.: Die Boten der Nemesis. Katastrophen und die Lust auf Weltuntergänge, Gütersloher Verlagshaus, 2012
- Zinsmeister, Annett (Hrsg.): Constructing Utopia. Konstruktionen künstlicher Welten. Zürich und Berlin. Diaphanes Verlag 2005

Internetquellen

<https://de.wikipedia.org/wiki/Utopie>

<http://www.gottwein.de/Lat/ov/ovmet01089.php>

<http://orf.at/stories/2417412/2417413>

<http://www.irosf.com/q/zine/article/10013>

<https://www.theguardian.com/books/booksblog/2014/jul/31/ya-books-reads-young-adult-teen-new-adult-books>

<http://culturemonkey.blogspot.co.at/2008/01/past-as-anti-future.html>

<http://www.nwerle.at/faun/pan.htm>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Pan_\(Mythologie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Pan_(Mythologie))

https://de.wikipedia.org/wiki/Hippias_minor

https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Tante_Jolesch

<https://de.wikipedia.org/wiki/Pr%C3%A4destination>

Abstract

The objective of this thesis was to investigate the roots of contemporary Dystopian Young Adult Fiction, in reference to Suzanne Collin's *The Hunger Games* series and James Dashner's *Maze Runner* series. Initially, the etymology of "dystopia" as well as its influences and effects upon politics, society, culture and literature will be researched and discussed. This is followed by an extensive overview regarding intersections and definitions of genres, during which special attention was given to the capacity and function of storytelling and myth. Furthermore, the themes of disaster, apocalypse and the pleasure in ruin (Lust am Untergang) were examined in relation to dystopian literature. In order to connect this dystopian theory with Dystopian Young Adult Literature, motives and structures of the genre, as well as the topoi created by these, were identified and analysed.

Ich erkläre hiermit,

dass ich die Diplomarbeit selbständig verfasst, keine andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe, dass diese Diplomarbeit weder im In- oder Ausland (einer Beurteilerin/einem Beurteiler zur Beurteilung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt wurde, dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Wien, am

S

o

p

h

i