



universität
wien

DISSERTATION / DOCTORAL THESIS

Titel der Dissertation /Title of the Doctoral Thesis

„Der Raum in der aktuellen dystopischen und postapokalyptischen Jugendliteratur“

verfasst von / submitted by

Alexander Pommer, MA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Doktor der Philosophie (Dr. phil.)

Wien / Vienna 2019

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on the student
record sheet:

A 792 332

Dissertationsgebiet lt. Studienblatt /
field of study as it appears on the student record sheet:

Doktoratsstudium der Philosophie
Dissertationsgebiet: Deutsche Philologie

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Doz. Mag. Dr. Ernst Seibert
Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Vorbereitendes	7
2.1 Forschungsbericht zur Raumtheorie	7
2.1.1 Vorgänger des <i>spatial turns</i>	7
2.1.2 Der <i>spatial turn</i>	8
2.1.3 Raum in der Literaturwissenschaft.....	11
2.1.3.1 Die Frühphase der Raumtheorie	11
2.1.3.2 Strukturalistisch-narratologische Studien	15
2.1.3.3 Untersuchungen zu Teilthemen.....	19
2.1.3.4 Beiträge in erzähltheoretischen Monographien oder Sammelbänden ...	20
2.1.3.5 Versuch der Zusammenführung der Theorien	25
2.1.4 Raum in der Kinder- und Jugendliteraturforschung	28
2.2 Gattungsüberblick	29
2.2.1 Zukunftsroman.....	29
2.2.2 Utopie und Dystopie	29
2.2.3 (Post-)Apokalypse	33
2.3 Das zugrundeliegende Raumkonzept	35
2.3.1 Widersprüchliche Raumauffassungen und der <i>spatial turn</i>	36
2.3.2 Das Raumproblem in der Literaturwissenschaft	37
2.3.3 Die Prinzipien des konkreten Raums der empirischen Wirklichkeit	39
2.3.4 Die Prinzipien des konkreten Raums der erzählten Welt.....	43
2.3.5 Begriffsabgrenzungen.....	49
3. Makroräumenanalyse: Die erzählten Welten	51
3.1 Fiktionalisierter Raum und Georaum	52
3.2 Die Struktur des Makorraums	58
3.2.1 Bereiche.....	60
3.2.1.1 Gesellschaftsraum Stadt	60

3.2.1.2	Wildnis	63
3.2.1.3	Gegengesellschaft	64
3.2.2	Grenzen	65
3.2.3	Wege.....	67
3.3	Makroraumtypen	71
4.	Romananalysen: Darstellung und Funktionen von Raum	74
4.1	Theoretischer Überblick	74
4.2	Makroraumtyp 1: <i>Das Ende der Welt</i> von Daniel Höra	80
4.2.1	Die narrative Vermittlung von Raum	82
4.2.1.1	Die initiale Etablierung des Raums	82
4.2.1.2	R1: Berlin als Dystopie.....	86
4.2.1.3	R2: Das postapokalyptische Deutschland.....	95
4.2.1.3.1	Wege	96
4.2.1.3.2	Stationen.....	99
4.2.2	Die Figuren und der Raum	104
4.2.2.1	Die Einordnung der Figuren in das binäre Raumsystem.....	105
4.2.2.1.1	Raumzuordnungen und Machtverhältnisse.....	105
4.2.2.1.2	Figurencharakterisierung durch Raumzuordnungen	106
4.2.2.2	Die Figur in Bewegung.....	109
4.2.2.2.1	Mobilität, Macht und Geschlecht.....	109
4.2.2.2.2	Entwicklung durch Bewegung.....	111
4.2.2.2.3	Stillstand in der Heterotopie: Michel Foucaults Raumkonzept	114
4.2.2.2.4	Bewährung im Raum: Arnold van Genneps Übergangsriten	116
4.2.3	Raum und Handlung	118
4.2.3.1	Räumliche Handlungsabschnitte.....	118
4.2.3.2	Ereignisanalyse nach Jurij Lotman und Karl Renner	119
4.2.3.3	Die Verknüpfung der Raumabschnitte nach Gerhard Hoffmann.....	125
4.2.4	Zusammenfassung und Vergleich von Makroraumtyp 1	128

4.3	Makroraumtyp 2	135
4.3.1	Der Grundtypus: <i>Dark Canopy</i> und <i>Dark Destiny</i> von Jennifer Benkau	135
4.3.1.1	Die narrative Vermittlung von Raum	137
4.3.1.1.1	Die initiale Etablierung des Raums	137
4.3.1.1.2	R1: Das Rebellenversteck	141
4.3.1.1.3	R2: Die Stadt	145
4.3.1.1.4	R3: Das postapokalyptische England	151
4.3.1.1.4.1	Wege.....	151
4.3.1.1.4.2	Stationen	155
4.3.1.2	Die Figuren und der Raum	160
4.3.1.2.1	Die Einordnung der Figuren in das Raumsystem	160
4.3.1.2.1.1	Raumzuordnungen und Machtverhältnisse	160
4.3.1.2.1.2	Figurencharakterisierung durch Raumzuordnungen	162
4.3.1.2.1.3	Identität und Raum	165
4.3.1.2.2	Bewegung	169
4.3.1.2.2.1	Adoleszenz.....	169
4.3.1.2.2.2	Mobilität und Freiheit	171
4.3.1.2.2.3	Das Eigene und das Fremde.....	174
4.3.1.2.3	Raum und Handlung	177
4.3.1.2.3.1	Räumliche Handlungsabschnitte	177
4.3.1.2.3.2	Ereignisanalyse nach Jurij Lotman und Karl Renner.....	179
4.3.1.2.3.3	Die Verknüpfung der Raumabschnitte nach Gerhard Hoffmann	181
4.3.2	Variante 2a: Ursula Poznanskis <i>Eleria</i>-Trilogie	184
4.3.2.1	Die narrative Vermittlung von Raum	185
4.3.2.1.1	Die initiale Etablierung des Raums	185
4.3.2.1.2	R1: Die Räume des Sphärenbundes	187
4.3.2.1.3	R2: Die Siedlungen des Schwarzdornclans.....	191
4.3.2.1.4	R3: Das postapokalyptische Deutschland und Österreich	196
4.3.2.2	Die Figuren und der Raum	198

4.3.2.2.1	Die Einordnung der Figuren in das Raumsystem	198
4.3.2.2.1.1	Raumzuordnungen und Machtverhältnisse	198
4.3.2.2.1.2	Das Problem der Zuordnung in Marc Augés Nicht-Ort	200
4.3.2.2.1.3	Figurencharakterisierung durch Raumzuordnungen.....	202
4.3.2.2.2	Mobilität	205
4.3.2.2.2.1	Bewegung und Adoleszenz	206
4.3.2.2.2.2	Stillstand	209
4.3.2.3	Raum und Handlung	211
4.3.2.3.1	Räumliche Handlungsabschnitte.....	211
4.3.2.3.2	Ereignisanalyse nach Jurij Lotman und Karl Renner	212
4.3.2.3.3	Die Verknüpfung der Raumabschnitte nach Gerhard Hoffmann	215
4.3.3	Variante 2b: <i>Murus</i> von Martina Wildner	217
4.3.3.1	Die narrative Vermittlung von Raum	219
4.3.3.1.1	Die initiale Etablierung des Raums	219
4.3.3.1.2	R1: Der regressive Stadtteil	220
4.3.3.1.3	R2: Der progressive Stadtteil	223
4.3.3.1.4	R3: Die Mauer	225
4.3.3.2	Die Mauer als Metapher	228
4.3.3.3	Die Figuren und der Raum	231
4.3.3.3.1	Raumzuordnung und Machstrukturen.....	231
4.3.3.3.2	Figurencharakterisierung durch Raumzuordnung	232
4.3.3.3.3	Mobilität und Adoleszenz	233
4.3.3.4	Raum und Handlung	236
4.3.3.4.1	Räumliche Handlungsabschnitte.....	236
4.3.3.4.2	Ereignisanalyse nach Jurij Lotman und Karl Renner	237
4.3.3.4.3	Die Verknüpfung der Raumabschnitte nach Gerhard Hoffmann	238
4.3.4	Zusammenfassung und Vergleich von Makroraumtyp 2	240
5.	Dystopie, Postapokalypse und der Raum: Weiterführende Betrachtung	248
6.	Schlussbemerkung	256

7. Bibliographie	263
7.1 Primärliteratur	263
7.2 Sekundärliteratur	265
8. Abbildungsverzeichnis	277
9. Primärliteraturregister mit Kapitelangaben	278
10. Abstracts	279
10.1 Deutsches Abstract.....	279
10.2 Englischs Abstract	280

Gender-Erklärung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Dissertation die Sprachform des generischen Maskulinums angewendet. Es wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die Verwendung der männlichen Form geschlechtsunabhängig verstanden werden soll.

1. Einleitung

Der Mensch beschäftigt sich schon seit jeher mit düsteren Zukunftsszenarien über den Weltuntergang oder dystopische Gesellschaften. Sie bleiben nicht nur auf die Literatur beschränkt, sondern gelten in den letzten Jahrzehnten auch als bestimmend für die Medien Film und Serie, Comic und Graphic Novel sowie für Computer- und Konsolenspiele. Die Beschäftigung mit einem möglichen Ende der Welt besitzt den für Gruselliteratur bekannten Reiz des angenehmen Grauens (vgl. Vondung 2008, S. 194). Zudem fungiert sie zur Milderung von Angst, indem dieser Ausdruck verliehen wird (vgl. Glasenapp 2013, S. 31). Literatur, die sich mit derartigen Zukunftsbildern beschäftigt, gibt damit einer „latenten, unfassbaren Bedrohung [...] greifbare Formen, Bilder und Narrative“ (Horn 2014, S. 379), die einen Umgang damit erleichtern.

Seit ca. 2008 ist in der Jugendliteratur eine große Menge derartiger dystopischer und postapokalyptischer Zukunftsromane festzustellen. Der Begriff *Apokalypse* setzte sich besonders in der Populärkultur bereits als Synonym für eine globale Katastrophe durch, die die gesellschaftliche Ordnung aufbricht, sodass die ursprüngliche Bedeutung einer Offenbarung in den Hintergrund rückt. In den einschlägigen Jugendromanen wird eine hypothetische Zukunft vorgestellt, die sich von der Lebenswelt des Lesers durch ein derartiges, meist vor dem Einsetzen der Handlung liegendes Ereignis unterscheidet, das eine Zäsur bzw. einen Nullpunkt für die Menschheit darstellt (vgl. Ulm 2012, S. 27). In den meisten Fällen handelt es sich um Kriege, Umweltkatastrophen, Seuchen oder Invasionen.

Während im postapokalyptischen Roman die Katastrophe, das bloße Überleben und der Versuch des Wiederaufbaus von gesellschaftlichen Strukturen im Vordergrund stehen, nutzt die Dystopie die Zäsur zur Einführung einer zukünftigen Gesellschaft, die nicht bloß eine Weiterführung der gegenwärtigen darstellt, sondern vollkommen neue territoriale, politische und kulturelle Eigenschaften aufweist. Dennoch werden durch die Präsentation dieser hypothetischen Welt, wie auch in den klassischen dystopischen Romanen der Allgemeinliteratur wie Aldous Huxleys *Brave New World* (1932) und George Orwells *Nineteen Eighty-Four* (1949), explizit oder implizit Zustände und Probleme der Autorengegenwart aufgezeigt und bewertet. Die imaginierte Welt ist dabei stets eine negative: Zu

den typischen Themen von Dystopien gehören unter anderem autoritäre Systeme, Krieg, Überwachung, Unterdrückung der Individualität, Einflussnahme auf das menschliche Bewusstsein, Genmanipulation und Klimawandel.

Dass derartige Stoffe in der Jugendliteratur auf Interesse stoßen, ist nicht weiter verwunderlich, da die aktuellen politischen, ökologischen und wirtschaftlichen Probleme gravierende Auswirkungen auf die Zukunft der Kinder und Jugendlichen haben wird. So veröffentlichte das österreichische Institut für Jugendkulturforschung 2015 eine Studie, die darauf hinweist, dass sich die Jugendlichen mehrheitlich als eine verunsicherte Generation wahrnehmen (vgl. Institut für Jugendkulturforschung 2015, S. 1). „86% der Befragten sind der Ansicht, dass ihre Generation unter den Fehlern der heutigen Politik in Zukunft zu leiden haben wird“ (ebd.).

Als Auslöser für den Trend der negativen Zukunftsvision in der Jugendliteratur gilt das Erscheinen des ersten Bandes von Suzanne Collins' *Hunger Games*-Trilogie (dt. *Die Tribute von Panem*) im Jahr 2008 (die Fortsetzungen erschienen 2009 und 2010). Einige weitere nennenswerte dystopische Jugendromane aus dem englischsprachigen Bereich sind Ally Condie's *Matched*-Trilogie (2010-2012, dt. *Cassia und Ky*), Veronica Roths *Divergent*-Trilogie (2011-2013, dt. *Die Bestimmung*), Lauren Olivers *Delirium*-Serie (2011-2014) und die *Selection*-Serie von Kiera Cass (2012-2016). Englischsprachige Zukunftsromane, in denen die Apokalypse-Szenarien und der Überlebenskampf einzelner Menschen im Vordergrund stehen, sind unter anderem James Dashners *Maze Runner*-Serie (2009-2016, dt. *Die Auserwählten*), Rick Yanceys *The 5th Wave*-Trilogie (2013-2016, dt. *Die fünfte Welle*) und Susan Beth Pfeffers *The Last Survivors*-Serie (2006-2013, dt. *Die Welt, wie wir sie kannten* + Fortsetzungen).

Die meisten der genannten Romane und Serien führten diverse Bestsellerlisten an und wurden entweder bereits zu Vorlagen von erfolgreichen Blockbuster-Filmen oder stehen kurz vor der Verfilmung. Auf diese Weise wird besonders in den USA die Zuordnung einer Neuerscheinung zur Gattung Dystopie, zu der die Verlage jede Art der negativen Zukunftsvision zählen, zu einem Garant für einen finanziellen Erfolg.

Im deutschsprachigen Raum kam der Hype um Dystopien und Postapokalypsen für Jugendliche mit etwas Verspätung ebenfalls an. Bereits seit 2008 sind vereinzelte deutschsprachige Zukunftsromane zu finden, doch der wahre Trend

setzte in Österreich und Deutschland erst im Jahr 2012 ein, dem Jahr der Verfilmung des ersten *Hunger Games*-Bandes, die die Trilogie und damit auch die anderen bereits erschienenen dystopischen Romane einem größeren, über den englischsprachigen Raum hinausgehenden Publikum bekannt machte. Nennenswerte deutschsprachige Dystopien und Postapokalypsen sind Romane wie *Nachtläufer* (2008) von Reinhold Ziegler, *Das Ende der Welt* (2011) von Daniel Höra, *Deadline 24* (2011) von Annette John, *Als die Welt zum Stillstand kam* (2012) von Gabi Neumayer und *Wir waren hier* (2016) von Nana Rademacher sowie Reihen wie Thomas Thiemeyers Trilogie *Das verbotene Eden* (2011-2013), Jennifer Benkaus Romane *Dark Canopy* (2012) und *Dark Destiny* (2013) sowie Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie, bestehend aus *Die Verratenen* (2012), *Die Verschworenen* (2013) und *Die Vernichteten* (2014). Ursula Poznanski ist die einzige Österreicherin in dieser Auflistung.

Ein Charakteristikum der deutschsprachigen Zukunftsromane ist die unklare Einordnung in die Gattungen Postapokalypse und Dystopie. Im Gegensatz zu den englischsprachigen Dystopien ist in den deutschsprachigen Texten, die eine dystopische Gesellschaft beschreiben und kritisieren, die geschehene Apokalypse ebenfalls präsent und handlungskonstituierend. Umgekehrt erzählen diejenigen Romane, die auf einer Skala eher in Richtung Postapokalypse angesiedelt wären, auch von dystopischen gesellschaftlichen Strukturen. Aus diesem Grund werden im Folgenden die Dystopien und Postapokalypsen der deutschsprachigen Jugendliteratur als eine Gruppe von Texten behandelt.

Eine weitere Gemeinsamkeit der genannten deutschsprachigen Romane ist – so die Ausgangsthese dieser Ausführungen – ihre Konzeption des Raums, dem handlungskonstituierende und -strukturierende sowie symbolische Funktionen zukommen. Der Raum, der nach dem Soziologen Hartmut Rosa seit der Moderne durch die Beschleunigung von Transport und Kommunikation schrumpft und so nicht mehr mit all seinen Qualitäten wahrgenommen werden kann (vgl. Rosa 2014, S. 164), erhält durch die am Beginn stehende Katastrophe und den darauffolgenden Zusammenbruch der Kultur seine volle Größe und Macht über das Individuum zurück. Die jugendlichen Protagonisten müssen zu Beginn der Romane ihre meist urbane Heimat, die Sicherheit, Überwachung und Enge repräsentiert, verlassen und gelangen so über eine Schwelle in den dazu oppositionellen Raum

der Wildnis. Die Bewegung durch den Naturraum wirkt für die Hauptfiguren als Reifungsprozess, Initiation und Erweiterung des individuellen Horizonts.

Der Trend der dystopischen und postapokalyptischen Jugendromane wurde in der Kinder- und Jugendliteraturforschung rasch festgestellt und kommentiert. Zahlreiche Artikel – unter anderem in zwei Zeitschriftenausgaben, die sich ausschließlich diesem Thema widmen¹ – bemühen sich um eine Bestandsaufnahme, erläutern die thematischen Grundzüge, möglichen Gründe für die Popularität sowie Anwendungsmöglichkeiten im Deutschunterricht oder arbeiten Einzelaspekte heraus, doch gibt es noch keine ausführlichere Beschäftigung mit diesen jugendliterarischen Texten. Auch fehlen Analysen der Struktur und der Darstellungsweisen der erzählten Welten. Bernhard Rank weist auf diese Forschungslücke hin und plädiert für eine „Abkehr vom Primat des Inhaltlichen“ zugunsten „einer ‚funktionalen‘ Betrachtungsweise“ (Rank 2014, S. 2) dieser aktuellen Romane. Er empfiehlt, die Wechselwirkung von Form und Inhalt mittels einer Analyse des Raums zu untersuchen und wendet anschließend Michail Bachtins Konzept des Chronotopos an (vgl. ebd.). Seinem Aufruf zur Schließung der Forschungslücke unter der Nutzung der Raumtheorie wird in der vorliegenden Arbeit Folge geleistet.

Die Ausführungen setzen sich zum Ziel, mittels narratologischer Untersuchung die Raumkonzepte der dystopischen und postapokalyptischen Romane, die Darstellungsweise der erzählten Räume und deren Funktionen für die verschiedenen Konstituenten der Texte herauszuarbeiten. Die zentrale These lautet dabei: Die postapokalyptischen und dystopischen Jugendromane zeichnen sich durch eine spezielle Konzipierung, Darstellung und Funktionalisierung des erzählten Raums aus. Der Raum ist das zentrale konstituierende Merkmal für die Einzeltexte und die gesamte Gattung. Die gleichen Typen, Darstellungsweisen und Funktionen von Raum sind in allen unterschiedlichen Texten dieser Gattung zu beobachten.

Mit der Annahme, dass es sich um Romane handelt, in denen der Raum das zentrale handlungskonstituierende Merkmal darstellt, darüber hinaus die Struktur

¹ Gemeint sind Kein Ort. Niemals? Endzeitstimmung und Dystopie als Themen der Kinder- und Jugendliteratur. *kj&m* 64 (2012), 3 und Bis ans Ende der Zeit. Zukunftsentwürfe und Zeit-Räume in der Literatur für Jugendliche. *JuLit* 40 (2014), 1.

der Werke bestimmt und für die Erzeugung von Bedeutung zuständig ist², erfordern diese eine erzähltheoretische Untersuchungsmethode, die die Vorrangstellung des Raums berücksichtigt. Diese zielt darauf ab, die Wirkungsweise dieser zentralen Textkonstituente auf die anderen sowie die wechselseitigen Beziehungen zueinander aufzuzeigen.

Die Fragen, die es zum Belegen dieser These zu beantworten gilt, lauten demnach: Welche Grundkonzeption des Raums ist festzustellen? Welche Raumtypen gibt es? Wie wird Raum narrativ erzeugt bzw. dargestellt? Welche Funktionen hat der Raum? Inwiefern wirkt der Raum auf die anderen Konstituenten der Romane ein? Eine wichtige Frage ist dabei jene nach den Gemeinsamkeiten der genannten Aspekte innerhalb des Korpus. Zwei Ziele sind zudem, das Korpus anhand der Raumkonzeption in Kategorien einzuteilen und räumlich strukturierte Handlungsschemata zu erarbeiten.

Die Überprüfung der Thesen und die Beantwortung der Forschungsfragen erfolgen mittels einer narratologischen Analyse. Indem die anderen erzähltheoretischen Analysekatoren auf den Raum bezogen werden, wird im Sinne Jurij Lotmans berücksichtigt, dass der Raum „zum organisierenden Element wird, um das herum sich auch die nichträumlichen Charakteristiken ordnen“ (Lotman 1993, S. 316). Nach einem vorbereitenden Kapitel zum Forschungsstand, den besprochenen Gattungen und des der Arbeit zugrundeliegenden Raumbegriffs wird die Ebene der *histoire* (vgl. Genette 2010, S. 12) bzw. nach Matías Martínez und Michael Scheffel jene der erzählten Welt (vgl. Martínez/Scheffel 2012, S. 26) herangezogen. Diese fragt danach, welche Inhalte und – in Bezug auf Raum – welche Räume und Raumobjekte in einer Erzählung präsent sind. Dabei wird der in den Romanen etablierte Gesamttraum unter den Aspekten der Referenz auf außertextuelle Räume sowie der Beschaffenheit und Struktur der Makroräume untersucht. Aufbauend auf eine dabei stattfindende Kategorisierung der Romane anhand der Konzeption des Raums beginnt anschließend die Analyse des *discourse* (vgl. Genette 2010, S. 12) bzw. der Darstellung nach Martínez und Scheffel (vgl. Martínez/Scheffel 2012, S. 26). Diese beinhaltet zugleich die Frage nach der Funktion des Raums. Eingeteilt werden die einzelnen Romananalysen in Blö-

² Wolfgang Kayser nennt derartige Romane mit Vorrangstellung des Raums Raumromane und grenzt sie von sogenannten Geschehnisromanen und Figurenromanen ab (vgl. Kayser 1964, S. 360).

cke zur Darstellung des Raums, zur Beziehung zwischen Raum und Figur, wobei die bedeutungsstiftende Funktion des Raums eine zentrale Rolle spielt, sowie die strukturierende Funktion für die Handlung. Das Analysewerkzeug zur Raumtheorie wird vor der Analyse überblickshaft vorgestellt. Den Abschluss bildet eine auf die Untersuchungen aufbauende Überlegung zur Gattungsunterscheidung. Für diese werden auch die vereinzelt vor dem aktuellen Trend verfassten Dystopien und Postapokalypsen der Jugendliteratur sowie die Klassiker der Allgemeinliteratur herangezogen.

Zur Überprüfung der Thesen und zur Beantwortung der Forschungsfragen wurde ein Textkorpus ausgewählt, das die Gesamtheit der einschlägigen Jugendromane im deutschen Sprachraum so gut wie möglich repräsentiert. Es basiert auf der in Kapitel 3.3 stattfindenden Einteilung der Dystopien und Postapokalypsen in zwei Haupt- und zwei Unterkategorien bezüglich der Raumkonzeption. Auf diese Weise werden vier Vertreter zu den Untersuchungsobjekten der Romananalysen, während die übrigen zu Vergleichen und Vertiefungen herangezogen werden. Bei den zentral analysierten Texten handelt es sich um Daniel Höras Roman *Das Ende der Welt* (2011), Jennifer Benkaus Zweiteiler *Dark Canopy* (2012) und *Dark Destiny* (2013), Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie (2012-2014) sowie *Murus* von Martina Wildner (2008).

2. Vorbereitendes

2.1 Forschungsbericht zur Raumtheorie

2.1.1 Vorgänger des *spatial turns*

Im 20. Jahrhundert lässt sich in den Geisteswissenschaften eine langsame Hinwendung zur Thematik des Raums feststellen, die in den 1980er-Jahren schließlich im sogenannten *spatial turn* gipfelt. Die Beiträge zwischen 1900 und 1980, die den Weg zu einer kulturwissenschaftlichen Wende hin zum Raum ebneten, stammen fast ausschließlich aus den Bereichen der Soziologie und der Philosophie. Als Beginn der modernen Raumforschung gilt Georg Simmels *Soziologie des Raumes* (1903). Es folgen mit größerem Zeitabstand Untersuchungen, die nach phänomenologischer Manier verschiedene Arten von Raum unterscheiden und beschreiben. Wesentlich für die spätere literaturwissenschaftliche Auseinandersetzung mit Raum ist Ernst Cassirers Unterscheidung des mythischen, ästhetischen und theoretischen Raums, die er in seinem Hauptwerk *Philosophie der symbolischen Formen* (1925) vornimmt. Zu den Standardwerken zählen des Weiteren Graf Karlfried von Dürckheims *Untersuchungen zum gelebten Raum* (1932), Gaston Bachelards *La poétique de l'espace* (1957), die sich des „glücklichen Raumes“ (Bachelard 1960, S. 29) und dessen Ausprägungen annimmt, sowie Elisabeth Strökers *Philosophische Untersuchungen zum Raum* (1965). Letzteres Werk führt die für die Literaturwissenschaft relevante Unterteilung des gelebten Raumes in den gestimmten Raum, den Aktionsraum und den Anschauungsraum ein (vgl. Ströker 1965, S. 16-156). Als Michel Foucault 1967 in dem Aufsatz *Des espaces autres* sein Konzept der von den gewöhnlichen Räumen abweichenden Heterotopien vorstellt, erklärt er die aktuelle Epoche zur Epoche des Raumes, wodurch das Primat der Zeit als solches abgelöst sei (vgl. Foucault 1990):

Die große Obsession des 19. Jahrhunderts ist bekanntlich die Geschichte gewesen [...]. Hingegen wäre die aktuelle Epoche eher die Epoche des Raumes. Wir sind in der Epoche des Simultanen, wir sind in der Epoche der Juxtaposition, in der Epoche des Nahen und des Fernen, des Nebeneinander, des Auseinander. Wir sind, glaube ich, in einem Moment, wo sich die Welt weniger als ein großes sich durch die Zeit entwickelndes Leben erfährt, sondern eher als ein Netz, das seine Punkte verknüpft und sein Gewirr durchkreuzt. (Foucault 1990, S. 34)

Etwa 20 Jahre danach erfährt der Raum mit dem sogenannten *spatial turn* in den Kulturwissenschaften eine Hochkonjunktur. Dafür maßgebend sind zwei soziologische und kulturphilosophische Theorien, die mit dem herkömmlichen Raumkonzept brechen: Die erste entstammt Henri Lefebvres soziologischer Studie *La production de l'espace* (1974) und ist ausschlaggebend für einen relationalen Raumbegriff, der Raum als kulturelles Produkt versteht (vgl. Lefebvre 2012, S. 330). Nach der zweiten Theorie aus Michel de Certeaus Monographie *Arts de faire* (1980), wird ein Raum als abhängig von Bewegung und Zeit aufgefasst, während ein Ort bloß aus festen Punkten besteht (vgl. Certeau 1988, S. 218). Die von Lefebvre und de Certeau vorgenommene Abkehr von der bis dahin vorherrschenden Konzeption des Raums als bloßer Container, in dem sich Lebewesen und Objekte befinden, ohne aber auf ihn einzuwirken, ist wesentlich für die kurz darauf ausgerufene Raumwende (vgl. Bálint 2009, S. 36; Bachmann-Medick 2014, S. 293).

2.1.2 Der *spatial turn*

Das gesteigerte Bewusstsein für den Raum und dessen Wechselwirkung mit dem Menschen führt auf Basis der in Kapitel 2.1.1 genannten Werke schließlich in den späten 1980er Jahren zu einem Paradigmenwechsel in den Geistes- und Kulturwissenschaften, dem sogenannten *spatial turn* (vgl. u.a. Bachmann-Medick 2014, S. 285-329). Er wird als ein Produkt der Postmoderne angesehen und richtet sich gegen eine „Kulturgeschichtsschreibung, die in Traditionen des 19. Jahrhunderts an den Leitkategorien Zeit, Entwicklung (beziehungsweise Evolution) und Fortschritt orientiert war“ (Anz 2008, 11. Absatz).

Verantwortlich für die Hinwendung zum Raum sind nach Doris Bachmann-Medick die gesellschaftlichen Umbrüche zu dieser Zeit:

Aufhebung der Blöcke, Öffnung der Grenzen [...], globale Vernetzungen, aber auch das »Verschwinden« des Raums durch translokale, ortslose Medien- und Kommunikationstechnologien wie Internet, E-Mail und durch Raumverdichtungen im *global village*. (Bachmann-Medick 2013, S. 697)

Wie auch für die Ausgangssituation des dystopischen und postapokalyptischen Jugendromans festgehalten wurde, erhält zu dieser Zeit der schwindende und

vernachlässigte Raum plötzlich wieder an Bedeutung für den Menschen und die Kultur.

Wesentlich für den *spatial turn* ist die bereits angeschnittene Abkehr vom bisherigen Verständnis von Raum, der nun nicht mehr als objektiv gegeben gilt, sondern gemäß Henri Lefebvre als Produkt kultureller Praktiken und sozialer Beziehungen beschrieben wird (vgl. Lefebvre 2012, S. 330-332). An die Stelle des Verständnisses von Raum als physisch-territorialer Behälter tritt nun ein relationales Raumkonzept, das die kulturelle Schaffung des Raums in Zusammenhang mit „Wahrnehmung, Nutzung, Aneignung und Machtverhältnissen“ (Bachmann-Medick 2013, S. 697) in den Vordergrund stellt.

Ein neues Raumverständnis und die Hinwendung zum Raum als Untersuchungsgegenstand reichen noch nicht, um von einer Wende sprechen zu können. Wesentlich für den *spatial turn* ist es drittens, Raum in der wissenschaftlichen Praxis nicht nur als „Erkenntnis- und Untersuchungsgegenstand“, sondern vielmehr selbst als „Analysekategorie“ und „Erkenntnismittel“ zu betrachten (Bachmann-Medick 2013, S. 697).

Der *spatial turn* ist ein interdisziplinäres Phänomen. Der Begriff *spatial turn* geht auf die Monographie *Postmodern Geographies* (1989) des Humangeographen Edward Soja zurück, wird dort jedoch nur einmal als Zwischenüberschrift verwendet (vgl. Soja 1989, S. 39). 1996 nimmt Soja in seiner Studie *Thirdspace* erneut auf die sogenannte Wende in den Kulturwissenschaften Bezug und betont deren Bedeutung:

The recent development of just such a transdisciplinary philosophy (or metaphilosophy) of geography, spatiality, and critical urbanism is a recurrent theme in *Thirdspace* and may, in retrospect, be one of the most important philosophical and intellectual developments of the 20th century. (Soja 2007, S. 169)

Neben der Humangeographie, der Philosophie und der Soziologie, für die auch Martina Löws *Raumsoziologie* (2001) zu nennen ist, beteiligen sich an dem Paradigmenwechsel die (Kultur-) Anthropologie (z.B. Marc Augé: *Non-Lieux*, 1992) und Aleida Assmann: *Erinnerungsräume*, 1999), die Geschichtswissenschaft (z.B. Karl Schlögel: *Im Raume lesen wir die Zeit*, 2003), der Postkolonialismus (z.B. Homi Bhabha: *The location of culture*, 1994), die *Gender Studies* (z.B. Linda McDowell und Joanne Sharp (Hrsg.): *Space, Gender, Knowledge*, 1997) sowie

Daphne Spain: *Gendered Spaces*, 1992) und die im folgenden Kapitel genauer betrachtete Literaturwissenschaft.

Den soeben genannten Studien folgen nach 2000 zahlreiche Herausgeber-schriften, die sich darum bemühen, die bisherigen Ergebnisse aufzubereiten. Dazu gehören etwa die beiden Sammlungen von Standardwerken, *Klassische Texte zum Raum* (2006) von Ulf Heuner (Hrsg.) sowie *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften* (2006) von Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hrsg.). Besonders letzterer Medien- und Kulturwissenschaftler ist äußerst produktiv und verantwortlich für zahlreiche Sammelbände wie *Topologie. Zur Raumbeschreibung in den Kultur- und Medienwissenschaften* (2007), *Raumwissenschaften* (2009), *Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch* (2010) und *Lexikon der Raumphilosophie* (2012).

Neben dem *spatial turn* ist auch von einem *topographical* und einem *topological turn* die Rede, die besonders der Literatur- und Medienwissenschaft zugeschrieben werden (vgl. z.B. Wagner 2010, S. 100). Der Begriff des *topological turns* stammt von Stephan Günzel und beinhaltet eine Konzentration auf topologische Relationen und räumliche Lagebeziehungen sowie deren Bedeutungshaftigkeit (vgl. Günzel 2009, S. 219-230; Dennerlein 2009, S.7). Der *topographical turn* geht auf die Literatur- und Kulturwissenschaftlerin Sigrid Weigel zurück und beschäftigt sich, anders als der *spatial turn*, in dessen Fokus die kulturelle Konstitution von Raum steht, mit Repräsentationsformen von Raum (vgl. Weigel 2002, S. 151-160; Günzel 2005, S. 5). Untersucht werden also schriftliche Darstellungsweisen von Raum, wie an erster Stelle etwa die Kartographie, sowie deren Einfluss auf Kultur und Politik. Räume werden nach Weigel innerhalb des *topographical turns* in erster Linie als „konkrete, geographisch identifizierbare Orte“ betrachtet (Weigel, 2002, S. 158). Zum *topographical turn* zählen zum Beispiel die Vertreter der Literaturgeographie Franco Moretti mit seinem *Atlante del Romanzo Europeo* (1997) und Barbara Piatti, die das Projekt eines *literarischen Atlas Europas* (2006-2014) leitete.

Die Begriffe des *spatial turns* und seiner Nebenströmungen sind im Weiteren für die vorliegende Arbeit nicht von großer Bedeutung, da diese Studie nicht den Anspruch erhebt, als zu einem dieser *turns* zugehörig verstanden zu werden. Wesentlicher ist die Forschungslage innerhalb der Literaturwissenschaft, beson-

ders in der Narratologie, die im Folgenden genauer unter die Lupe genommen wird.

2.1.3 Raum in der Literaturwissenschaft

Die literaturwissenschaftliche Behandlung des Raums verläuft zeitlich ähnlich wie die allgemein kulturwissenschaftliche Raumforschung. Sie wird im Folgenden in fünf Phasen bzw. Tendenzen eingeteilt, die sich zeitlich überlappen: die Frühphase (ca. 1910-1970er), die strukturalistisch-narratologischen Studien (ca. 1970-1980er), die Untersuchungen zu Teilthemen (ab ca. 1980), Beiträge in narratologischen Monographien oder Sammelbänden (ab ca. 1980) sowie den Versuch der Zusammenführung der Theorien (ab ca. 2000).³

2.1.3.1 Die Frühphase der Raumtheorie

Den Anfang der literaturtheoretischen Behandlung von Raum bildeten einzelne Kapitel in Monographien zur Epik in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Die wahrscheinlich erste Thematisierung von Raum in der Erzähltheorie wird Käthe Friedemann zugeschrieben, die 1910 in *Die Rolle des Erzählers in der Epik* im Kapitel *Darstellung des Sichtbaren* untersucht, wie der Erzähler dem Leser räumliche Begebenheiten näherbringt (vgl. Friedemann 1910, S. 175-189). Laut Friedemann kann der Raum „gegenwärtig“ oder als „Fern- oder Erinnerungsbild“ (ebd., S. 175, 184) präsentiert werden, womit wohl eine dramatisch-szenische und eine episch-distanzierte Darstellungsart gemeint sind (vgl. Dennerlein 2009, S. 16). Problematisch sind hier die fehlende Definition des Raums, die angesprochene, zeitbezogene Terminologie sowie der Fokus auf die Wirkung der Darstellungstechniken auf den Leser.

Die nächste, nur kurze Thematisierung von Raum ist 1928 in *The Structure of the Novel* des Schotten Edwin Muir zu finden. Muir unterscheidet zwischen einer *dramatic novel*, deren Hauptkonstituente die Zeit ist, und der *character novel*, für die der Raum zentral ist (vgl. Muir 1963, S. 62f.). Während seine Ausführungen sehr stark verallgemeinernd sind, ist der Grundgedanke, dass es Roman-

³ Eine sehr übersichtliche Darstellung der Forschungslage findet sich bei Dennerlein 2009, S. 13-47. Der vorliegende Überblick orientiert sich an Dennerleins Einteilung, erweitert diese aber um zwei Phasen.

gruppen gibt, in denen der Raum eine zentrale Rolle spielt, wesentlich für die vorliegende Arbeit.

1931 widmet der Philosoph Roman Ingarden dem Raum ein kurzes Kapitel in seiner Monographie *Das literarische Kunstwerk*. Sein Verdienst ist es, auf die Wichtigkeit des Raums für literarische Texte aufmerksam zu machen, doch geht sein Beitrag zur narratologischen Analyse nicht über eine Unterscheidung verschiedener Raumbegriffe hinaus (vgl. Ingarden 1965, S. 235-243).

Auch Robert Petsch nimmt 1934 in dem Kapitel *Zeit und Raum in der Erzählung* seiner narratologischen Monographie *Das Wesen der Erzählkunst* in erster Linie eine Begriffsunterscheidung vor. Petsch trennt den Begriff des Raums von dem des Lokals. Letzterer bedeutet eine exakte Ortsangabe, möglicherweise mit Maßen und Zahlen. Das Lokal besitzt nach Petsch keinen poetischen Wert, außer es weist über sich hinaus, erhält eine Bedeutung und wird so zu einem bestimmten Raum (vgl. Petsch 1934, S. 110f.). Neben diesem nennt Petsch den absoluten und den erfüllten Raum. Der absolute Raum ergibt sich aus der Kombination aller Lokale und Räume. Was in einem der Teilräume geschieht, schwingt in allen anderen Teilen des absoluten Raums mit (vgl. ebd., S. 111f.). Der erfüllte oder auch belebte Raum besitzt Symbolgehalt und spiegelt das Innere der Figuren wider (vgl. ebd., S. 111).

Ähnlich wie Muir teilt Wolfgang Kayser 1948 in *Das Sprachliche Kunstwerk* den Roman in verschiedene Kategorien ein, die sich durch die Vorrangstellung einer Romankonstituente auszeichnen. Er nennt den Geschehnisroman, den Figurenroman und den Raumroman (vgl. Kayser 1964, S. 360-365). Bei letzterem handelt es sich zum Beispiel um Milieustudien sowie Reise- und Abenteuerromane. Auch hier erscheint die Einteilung zu verallgemeinernd, weist jedoch darauf hin, dass die zentrale Bedeutung von Raum für bestimmte Romanarten bereits erkannt wurde.

Diesen noch sehr kurzen Beschäftigungen von Raum in erzähltheoretischen Werken folgten einige Artikel und Monographien, die sich vollständig dem Raum in der Literatur widmeten. Dazu gehören an vorderster Stelle die beiden Aufsätze von Herman Meyer, *Raum und Zeit in Wilhelm Raabes Erzählkunst* (1953) sowie *Raumgestaltung und Raumsymbolik in der Erzählkunst* (1957). Meyer erläutert die Notwendigkeit eines klaren Raumbegriffs und schließt hierbei an die Begrifflichkeiten von Ernst Cassirer und Robert Petsch an. Eine umfassende Definition

des Raums liefert er jedoch nicht, vielmehr weist er auf die Desiderate der Raumforschung innerhalb der Literaturwissenschaft hin. Des Weiteren analysiert er den Raum in einigen Textstellen, jedoch mit dem Fokus auf der Symbolik und nicht auf den Darstellungsweisen von Raum. Seine Arbeit ist insofern wichtig für die darauffolgende Forschung, als er sich dafür einsetzt, dass der Raum als eigenständiges Gestaltungselement angesehen wird. Als solches reiht er sich ein neben Zeit, Erzählperspektive, Figur und Handlung und leistet einen Beitrag für die Bedeutung und die Struktur des Gesamtwerks (vgl. Meyer 1963, S. 56). Aus diesem Grund gilt Meyer für einige der nachfolgenden Wissenschaftler als der Begründer einer gründlicheren und systematischeren Beschäftigung mit dem Raum in der Literatur (vgl. Maatje 1968/69, S. 411; Hillebrand 1971, S. 8; Ritter 1975, S. 1).

Eine vollständige Monographie zum Raum stammt von Frank Maatje und trägt den Titel *Versuch einer Poetik des Raumes – Der lyrische, epische und dramatische Raum* (1968/69). Auch Maatje geht es primär darum, Raum als zentrales Merkmal des Romans hervorzuheben und an den Begrifflichkeiten zu arbeiten. So werden der lyrische, epische und dramatische Raum unterschieden und anhand von Textbeispielen untersucht (vgl. Maatje 1975, S. 395-411). Erneut steht hier die Bedeutungserzeugung des Raums im Mittelpunkt.

Sehr ähnlich hierzu ist der Vortrag von Josef de Cort, *Das Raumgefüge als Gestaltungselement in der epischen Dichtung* von 1969, in dem vor allem versucht wird, die zentrale Rolle des Raums in der Literatur zu betonen und diese anhand einer Analyse zu demonstrieren, die sich vor allem auf die Semantisierung des Raums konzentriert.

Ein starker Fokus auf die Funktion des Raums in Verbindung mit der Autorenintention ist hingegen bei Bruno Hillebrand zu finden. In seiner Monographie *Mensch und Raum im Roman* (1971) unterscheidet er mehrere Raumtypen in Bezug auf die Subjektivität des Autors. Ein interessantes Begriffspaar ist dabei das des fundamentalen oder primären Raums und des ephemeren oder sekundären Raums. Besitzt ein Raum in einem Erzähltext eine ephemere Funktion, bildet er nur den Hintergrund, besitzt er aber eine fundamentale, so wird auf die Wechselbeziehung zwischen Mensch und Raum und das subjektive Raumerleben verwiesen (vgl. Hillebrand 1971, S. 15). Als Beispiel für die Nutzung fundamentaler Räume nennt Hillebrand Entwicklungsromane, da hier der Raum Auf-

schluss über die innere Entwicklung gibt (vgl. ebd.). Bruno Hillebrands Raumverständnis ist das des erlebten Raums, welches von Bedeutungshaftigkeit, Subjektivität und der Beziehung zu einer wahrnehmenden Instanz ausgeht. So konzentriert auch er sich vor allem auf die Bedeutungsebene und analysiert die Beispieltex te ausschließlich nach dem Symbolgehalt des Raums in Bezug auf die Figurencharakterisierung.

Etwas abseits der übrigen genannten Studien steht Michail Bachtins Chronotopostheorie, die er bereits 1937 in einem Essay aufstellt, aber am berühmtesten in seinem Werk *Formen der Zeit im Roman* (1975) erläutert. Bachtin gehört nicht zu der Gruppe der Wissenschaftler, die sich für die Etablierung einer literaturwissenschaftlichen Raumtheorie einsetzen. Vielmehr stellt seine Studie eine gattungstypologische Untersuchung unterschiedlicher Arten von antiken und mittelalterlichen Romanen dar. Der Fokus liegt allerdings auf dem Zusammenspiel von Raum und Zeit, der Raumzeit bzw. dem Chronotopos. Die Zeit bzw. die Handlung schreitet innerhalb eines Raums voran und erfüllt den Raum mit Sinn, wodurch die beiden Kategorien eng miteinander verflochten sind (vgl. Bachtin 1989, S. 8). Wie auch Katrin Dennerlein feststellt, erscheint mit Zeit hier jedoch vor allem Handlung gemeint zu sein, sodass der Chronotopos-Begriff eigentlich auf die Analyse von Handlungsstrukturen abzielt (vgl. Dennerlein 2009, S. 168). Die Kombination von Raum und Handlungsverlauf eignet sich vor allem zur Beschreibung und Abgrenzung von Genres (vgl. Bachtin 1989, S. 8), was Bachtin in seinem Werk anschaulich demonstriert.

Am Ende dieser Phase der literaturwissenschaftlichen Beschäftigung mit Raum steht Alexander Ritters Sammelband *Landschaft und Raum in der Erzählkunst* (1975), in dem die wichtigsten Beiträge zum Raum aus den vorigen vier Jahrzehnten erneut abgedruckt wurden. Neben den Aufsätzen bzw. Ausschnitten der Werke von Robert Petsch, Herman Meyer, Frank Maatje und Bruno Hillebrand finden sich darin allerdings nur Textanalysen ohne eigene Theorieansätze.

Der Erfolg der Frühphase besteht vor allem in der Etablierung von Raum als eigenständiges Gestaltungselement, das es genauso wie die Zeit, die Handlung, die Figuren und den Erzähler narratologisch zu untersuchen gilt. Dabei werden allerdings kaum Analysemethoden angeboten. Der Fokus liegt insgesamt auf der Einführung von jeweils unterschiedlichen Raumbegriffen, jedoch bleiben diese sehr vage. Auch was genau mit Raum gemeint ist, bleibt in den meisten Fällen

offen. Des Weiteren gehen die Analysen stets von der Bedeutung des Raums aus und beschäftigen sich kaum mit den narratologisch interessanten Themen wie Darstellungsmethoden oder Funktionsweisen des Raums.

2.1.3.2 Strukturalistisch-narratologische Studien

Nach den ersten Auseinandersetzungen mit dem literarischen Raum kommt es zu Beginn der 1970er-Jahre zu einigen strukturalistischen Untersuchungen, die nun für fruchtbare Theorien eine narratologische Beschreibung des Raums liefern.

Sehr häufig aufgegriffen werden die Ergebnisse von Jurij Lotman. Wesentlich sind hier der Aufsatz *Das Problem des künstlerischen Raums in Gogols Prosa* (1968) und Teile aus seinem Hauptwerk *Die Struktur literarischer Texte* (1970). In letzterem untersucht er Raum als eines der zentralen Elemente der Komposition und definiert ihn über topologische Relationen:

Raum ist: die Gesamtheit homogener Objekte (Erscheinungen, Zustände, Funktionen, Figuren, Werte von Variablen u. dgl.), zwischen denen Relationen bestehen, die den gewöhnlichen räumlichen Relationen gleichen (Ununterbrochenheit, Abstand u. dgl.). Wenn man eine gegebene Gesamtheit von Objekten als Raum betrachtet, abstrahiert man dabei von allen Eigenschaften dieser Objekte mit Ausnahme derjenigen, die durch die gedachten raumähnlichen Relationen definiert sind. (Lotman 1993, S. 312)

Dabei betont Lotman, dass diese Relationen, wie hoch-niedrig und rechts-links die räumliche Dimension übersteigen und mit Bedeutungen aufgeladen sind (vgl. ebd., S. 313). Seine These lautet weiters, dass „das räumliche Modell der Welt [...] zum organisierenden Element wird, um das herum sich auch die nichträumlichen Charakteristiken ordnen“ (ebd., S. 316). Wichtig für die Untersuchung der Bedeutung des Raums für die Handlung ist Lotmans Sujetbegriff. Nach Lotman gibt es sujethaltige und sujetlose Texte. Besitzt ein Text ein Sujet, was bei Erzähltexten normalerweise der Fall ist, so besitzt er auch dessen kleinste unzerlegbare Einheit, das Ereignis (vgl. ebd., S. 330). Dieses liegt, so Lotman, allerdings nur vor, wenn in der erzählten Welt mehrere durch eine Grenze getrennte semantische Felder existieren und eine Figur von einem über die Grenze hinweg ins andere tritt. Räumliche Grenzen repräsentieren in dieser Hinsicht gesell-

schaftliche Normen, die durch den Übertritt gebrochen werden. Daraus ergibt sich, dass sujetthaltige Texte einen subversiven Charakter besitzen (vgl. ebd., S. 331-335). Sujetlose Texte hingegen wirken klassifikatorisch und bestätigen die Ordnung der Welt (vgl. ebd., S. 336). Als Beispiele nennt Lotman Telefonbücher und Kalender (vgl. ebd.). Da ein sujethaltiger Text mit einem narrativen gleichgesetzt werden kann, ist die Aussage, dass eine Überschreitung einer Grenze zwischen zwei semantischen Feldern ein notwendiges Merkmal für einen solchen darstellt, in Frage zu stellen. Dennoch besitzt dieses Modell einen hohen Nutzen für eine raumbezogene Analyse der Handlung oder eine Untersuchung der Figur und deren Bewegung.

Eine weitere strukturalistische Auseinandersetzung mit dem Raum stellt Christian Sappoks Monographie *Die Bedeutung des Raumes für die Struktur des Erzählwerkes* (1970) dar. Neben einer Analyse von polnischen Erzähltexten gibt es einen Theorieteil, in dem untersucht wird, wie der Raum die Struktur eines Werkes mitbestimmt (vgl. Sappok 1970, S. 11). Dabei werden Aspekte des sprachlichen Zeichens, der Sukzession und der Feldtheorie in Anspruch genommen. Sappok liefert keine Definition für den Raum, hält jedoch einige Prinzipien der Raumdarstellung fest. Wesentlich dafür sind die von Sappok eingeführten Begriffe Raumdarstellung, Raumfiktion und Raumgenese (vgl. ebd., S. 39). Raumfiktion bedeutet die Kombination von „raumbezogenen und räumlich irrelevanten Erzählphasen“ zur Etablierung eines „einheitlichen Fiktionsvorgangs“ (vgl. ebd., S. 53). Unter Raumgenese versteht Sappok das Vorhandensein eines Raums ohne sprachliche Realisation dessen (vgl. ebd., S. 58). Sappoks Überlegungen liefern interessante Anhaltspunkte für eine narratologische Auseinandersetzung mit Raum, wirken jedoch stellenweise vage und unsystematisch.

Die Monographie *Raum, Situation, erzählte Wirklichkeit* (1978) von Gerhard Hoffmann ist eine wegweisende Studie, die sich mit fünf wesentlichen Themengebieten in Bezug auf den Raum auseinandersetzt: einem Raumentwurf, Raummodellen, dem Symbolgehalt sowie den Mikro- und den Großstrukturen des Raums. Sein Raumentwurf geht vom philosophischen Begriff des gelebten Raums aus und beinhaltet drei in der weiteren Forschung häufig aufgegriffene Raumkonzepte. Diese sind der gestimmte Raum, der Aktionsraum sowie der Anschauungsraum (vgl. Hoffmann 1978, S. 55-109) und basieren auf Elisabeth Strökers *Philosophischen Untersuchungen zum Raum*. Diese Unterscheidung

eignet sich besonders zur Analyse der Wechselwirkung von Raum und Figuren. Als Raummodelle stellt Hoffmann den kuriosen Raum, den phantastisch-satirischen, den grotesken, den unheimlichen, den halluzinativ-visionären und den mythischen Raum vor (vgl. ebd., S. 109-266). Diese Räume erscheinen allerdings vergleichsweise untypisch und sind dabei öfters unscharf voneinander abgegrenzt. Ebenfalls nennenswert ist Hoffmanns Analyse der Mikrostrukturen, worunter er Möglichkeiten zur Raumdarstellung versteht. Hier unterscheidet er Panorama, Tableau und Szene. Mit Panorama ist eine Textstelle gemeint, in der ein Rundblick auf eine Landschaft beschrieben wird, während eine Szene Raum anhand einer Handlung präsentiert. Tableau ist eine Zwischenform und stellt mehrere dynamische Vorgänge als ein Gesamtbild simultaner Geschehnisse dar (vgl. ebd., S. 445-481). Die Unterscheidung ist noch etwas unscharf und erfasst nur einige der Arten von Raumdarstellung, doch gibt sie den darauffolgenden Untersuchungen einen Ausgangspunkt. Nützlicher erscheint Hoffmanns Theorie der Raumverknüpfung. Diese eignet sich zur Untersuchung der Raumstruktur und der Korrelation zwischen Raum und Handlung (vgl. ebd. S. 588). Hoffmann nennt drei Verknüpfungstypen von Räumen: additive, kausale bzw. konsekutiv-finale und korrelative (vgl. Hoffmann 1978, S. 588). Interessant sind dabei auch seine Überlegungen zu Wegstrukturen und Mobilität. Insgesamt stellt Hoffmanns systematische und geschlossene Untersuchung des Raums in der Literatur einen großen Fortschritt in der einschlägigen Forschung dar, weist aber dennoch Unklarheiten auf und bietet noch zu wenige Untersuchungskategorien für eine Raumanalyse.

Jan Joost van Baaks Monographie *The Place of Space in Narration* (1983) weist eine semiotische Herangehensweise auf. Er stellt ein narratives Modell vor, das aus *story*, *character* und dem *spatial-temporal block* besteht (vgl. Baak 1983, S. 16). Van Baak analysiert räumliche Oppositionen wie vertikal-horizontal, offengeschlossen und nah-fern, wobei im Anschluss an Lotman betont wird, dass topologische Relationen „*non-spatial meanings*“ (ebd., S. 55, vgl. S. 55-78) beinhalten. Weiters werden die Beziehung des Raums zu den Konstituenten Figur, Handlung und Erzähler (vgl. ebd., S. 95-131) sowie die Darstellungstechniken des Raums (vgl. ebd., S. 125-131) angeschnitten, bevor der Hauptteil der Textanalyse beginnt. Joost van Baak thematisiert damit mehrere auch für die vor-

liegende Arbeit relevante Aspekte, geht aber wenig in die Tiefe und liefert wenig neue Theorien oder Methoden der narratologischen Raumanalyse.

Größtenteils ohne Erwähnung seiner Vorgänger untersucht Gabriel Zoran den Raum der literarisch rekonstruierten Welt in seinem Aufsatz *Towards a Theory of Space in Narrative* (1984). Basis seiner Arbeit bildet die Unterscheidung in drei Ebenen der Strukturierung von Raum im Erzähltext: Im *topographical level* ist Raum eine statische Gegebenheit, während im *chronotopic level* Raum von Zeit, Handlung und Bewegung beeinflusst wird und im *textual level* die narrative Vermittlung von Raum im Zentrum steht (vgl. Zoran 1984, S. 315). Diese Dreiteilung bedeutet, dass die Rekonstruktion des Raums zuerst die Ebene der Umwandlung in Sprache durchwandern muss, bevor sie eine Ebene höher von der sprachlichen Darstellungsart unabhängig, aber von der Handlung abhängig ist. In der obersten Ebene schließlich bildet sich eine eigenständige Welt mit einer eigenen Struktur (vgl. ebd.). Während diese Ebenen die vertikale Struktur ausmachen, besteht die horizontale aus den drei möglichen räumlichen Bereichen *total space*, *spatial complex* und *spatial units* (vgl. ebd., S. 322-332). Räumliche Einheiten können, abhängig von der Handlung der Darstellung und der vertikalen Ebene *place*, *zone of action* oder *field of vision* sein. Ein Verdienst Zorans ist die Fülle an neuen Begrifflichkeiten, die weiterhin an einigen Stellen vage sind, dennoch einer Untersuchung des narrativ erzeugten Raums dienlich sein können.

1986 erschien Ruth Ronens Aufsatz *Space in Fiction* basierend auf ihrer Dissertation. Zentral für ihre Auseinandersetzung mit dem Raum ist ihr Begriff *frame* als tatsächliche oder mögliche Umgebung von Figuren, Objekten und Orten (*places*) (vgl. Ronen 1986, S. 421). Wesentlich ist, dass ein *frame* zwar selbst ein Ort ist, aber auch Orte enthalten kann und andersherum auch ein Teil von größeren Orten ist. Ausgehend von dem *frame*-Begriff untersucht Ronen die Strukturierung des fiktiven Raums. Dabei nimmt sie mehrere Klassifikationen vor, wie etwa nach Tatsächlichkeit oder Unmittelbarkeit. Ein *frame* erster Ordnung bezüglich der Unmittelbarkeit ist der Schauplatz (*setting*), in den die handlungsrelevanten Ereignisse und Zustände eingebettet sind (vgl. ebd., S. 423). Ebenfalls aufschlussreich ist die Auflistung von Korrelationen zwischen *frames*, doch stellt Ronen wenige praktisch nutzbare Analysemöglichkeiten vor.

Der strukturalistisch-narratologischen Phase der literaturwissenschaftlichen Raumforschung sind mehrere neue Ansätze und Begrifflichkeiten zu verdanken,

doch größtenteils fehlt weiterhin eine Definition des Raums. Neben dem Thema der Bedeutung nimmt sich diese Periode nun Problemstellungen wie der Strukturierung von Raum, der sprachlichen Her- und Darstellung von Raum sowie den Zusammenhängen zwischen Raum und anderen Romankonstituenten wie Figur, Handlung, Zeit und Erzähler an. Dennoch bleiben viele Begrifflichkeiten vage und die Analysemethoden durch den Fokus auf Theorie und Terminologie unausgereift.

2.1.3.3 Untersuchungen zu Teilthemen

Die ansteigende theoretische Beschäftigung mit dem Raum in der Literatur führt ab ca. 1980 zu einer großen Anzahl von literaturwissenschaftlichen Studien, die sich Teilthemen und Textanalysen widmen. Die Texte dieser Phase reichen über das Jahr 2000 hinaus, finden jedoch in den 1990er-Jahren quantitativ ihren Höhepunkt.

Eines der beliebtesten Themen ist die Stadt in der Literatur. Zu nennen sind hier Heinz Brüggemann: *„Aber schickt keinen Poeten nach London!“ Großstadt und literarische Wahrnehmung im 18. und 19. Jahrhundert* (1985), Christine Wick Sizemore: *A female vision of the city* (1989), Susanne Hauser: *Der Blick auf die Stadt* (1990), Manfred Smuda (Hrsg.): *Die Großstadt als „Text“* (1992) und Andreas Mahler (Hrsg.): *Stadt-Bilder* (1999).

Mit der Landschaft in der Literatur beschäftigten sich u.a. James Turner: *The Politics of Landscape* (1979), Eckhard Lobsien: *Landschaft in Texten* (1981) und Thomas Kullmann: *Vermenschlichte Natur* (1995). Andere Themen sind u.a. Reise und Reisebericht (Peter Brenner: *Der Reisebericht in der deutschen Literatur*, 1990; Sara Mills: *Discourses of Difference*, 1991), der Horizont (Albrecht Koschorke: *Die Geschichte des Horizonts*, 1990), der Garten (Gisela Ecker: *Allegorical Gardens of Desire in Modernity*, 1995) sowie Grenze und Grenzüberschreitung (Richard Faber und Barbara Naumann (Hrsg.): *Literatur der Grenze – Theorie der Grenze*, 1995; Ottmar Ette: *Literatur in Bewegung. Raum und Dynamik grenzüberschreitenden Schreibens in Europa und Amerika*, 2001). Etwas später folgen Untersuchungen der literarischen Darstellung vom Raum im Zusammenhang mit dem Geschlecht, wobei vor allem Natascha Würzbachs Aufsatz *Erzählter Raum. Fiktionaler Baustein, kultureller Sinnträger, Ausdruck der Geschlechterordnung* (2001) und ihre Monographie *Raumerfahrungen in der klassischen*

Moderne. Großstadt, Reisen, Wahrnehmungssinnlichkeit und Geschlecht in englischen Erzähltexten (2006) zu nennen sind.

Darüber hinaus sind einige Romananalysen zu verzeichnen, die sich über einen Text dem Problemfeld des literarischen Raums nähern. Nennenswert sind Elisabeth Bronfen: *Der literarische Raum. Eine Untersuchung am Beispiel von Dorothy M. Richardsons Romanzyklus Pilgrimage* (1986) und Ursula Reidel-Schrewe: *Die Raumstruktur des narrativen Textes. Thomas Mann: Der Zauberberg* (1992). Bronfen konzentriert sich bei ihrer Untersuchung auf die Bedeutung, vor allem in Bezug auf die Figurencharakterisierung. Sie führt einige anschlussfähige Begriffe ein, wie die des begehbaren, des metaphorischen, des textuellen und des neutralen Raums. Auch Reidel-Schrewes Analyse bietet einige aufschlussreiche Aspekte wie z.B. ihre Kombination der Raumuntersuchung mit den narratologischen Analysekatoren Perspektive, Modus und zeitliche Ordnung.

Auch der Trend der Literaturgeographie bzw. -kartographie ist hier zu nennen. Dieses Teilgebiet der literaturwissenschaftlichen Raumforschung konzentriert sich auf das topographische Verständnis von Raum. Untersucht werden reale Orte des Literaturbetriebs und der Rezeption sowie die Räume, auf die fiktive Räume in literarischen Texten referieren. Literaturgeographen wie Franco Moretti und Barbara Piatti erstellen hierfür literarische Atlanten wie den *Atlante del Romanzo Europeo* (1997) des ersteren und den *literarischen Atlas Europas* (2006-2014) unter der Leitung von Barbara Piatti.

2.1.3.4 Beiträge in erzähltheoretischen Monographien oder Sammelbänden

Parallel zur Behandlung von Teilthemen wird weiter an einer Theorie zur narratologischen Untersuchung des Raums gearbeitet. Dabei sind allerdings keine umfassenden Monographien zur Raumfrage zu verzeichnen, sondern ausschließlich Beiträge in narratologischen Theoriewerken oder Herausgeberschriften.

Diese vierte Phase startet ebenfalls um 1980, reicht aber noch in die Jahre nach 2000 hinein. Die Kapitel zum Raum geben häufig die bereits aufgestellten Theorien wieder, doch es sind auch einige dabei, die neue Erkenntnisse präsentieren. Im Folgenden werden die relevantesten Arbeiten vorgestellt.

In der kommunikationstheoretischen Einführung *Erzähltextanalyse* (1977) von Cordula Kahrman, Gunter Reiß und Manfred Schluchter wird dem Raum ein

kurzes Kapitel gewidmet (vgl. Kahrman/Reiß/Schluchter 1993, S. 158-163). Die Verfasser unterscheiden zwischen dem erzählten Raum, dem Erzählraum und dem Raumkonzept. Der erzählte Raum wird als die Gesamtheit aller in einem Text vorhandenen fiktiven Räume beschrieben, „die das erzählte Geschehen als einen Welt- und Wirklichkeitszusammenhang rezipierbar machen“ (ebd., S. 158). Es wird weiter ausgeführt, dass dieser Raum durch Erzähler- und Figurenrede narrativ erzeugt werden kann und indirekt oder direkt dargestellt werden kann, doch weiter wird nicht auf die Raumdarstellung und -erzeugung eingegangen. Unter dem Erzählraum wird der vorstellbare Aufenthaltsort der Erzählinstanz verstanden, der in den meisten Fällen nicht ausgestaltet ist. In ihm findet die Kommunikation zwischen dem Erzähler und dem impliziten Leser statt. Das Raumkonzept umfasst das Konzept für den erzählten Raum und den Erzählraum. Besonders betont wird dabei die Intention des realen Autors (vgl. ebd., S. 159). Die Theorie zum Raum in diesem Einführungswerk ist zwar sehr kurz und beinhaltet nur die Unterscheidung dieser drei Begriffe, doch erscheint diese als recht nützlich.

1978 untersuchte der Anglist Seymour Chatman den Raum in seinem für die Erzähltheorie wichtigen Werk *Story and Discourse* in den kurzen Kapiteln *space* und *setting* (Schauplatz). Er unterscheidet dabei im Rahmen seiner Einteilung in die Geschichte (*story*) und deren Vermittlung (*discourse*) zwischen *story-space* und *discourse-space*. Während *story-space* den gesamten in einem Narrativ explizit oder implizit vorhandenen Raum umfasst, meint *discourse-space* den Raum, den der Erzähler aus einer bestimmten Perspektive präsentiert und der für das momentane Ereignis relevant ist (vgl. Chatman 1978, S. 96-102). Chatman stellt *story-space* der *story-time* gegenüber und hält fest, dass letztere Ereignisse enthält, *story-space* aber *existents*, also Objekte und Figuren (vgl. ebd., S. 96). Chatman geht außerdem kurz darauf ein, wie räumliche Gegebenheiten sprachlich erzeugt werden können, nämlich ihm zufolge auf drei Arten: durch Attribute, die eine räumliche Ausdehnung oder Beschaffenheit erfassen (groß, rund), durch konventionell fixe Referenzen auf Raumelemente, die ihre Attribute bereits beinhalten (Hochhaus, Central Park) sowie durch Vergleiche mit derartigen Standards (so hoch wie ein Baum) (vgl. ebd., S. 102). Die vorgenommenen Begriffsunterscheidungen erscheinen sinnvoll, auch wenn sie nur wenig Neues in die Theoriebildung einbringen.

Auch Hans-Wilhelm Schwarze trifft in seinem Artikel *Ereignisse, Zeit und Raum, Sprechsituationen in narrativen Texten* im Arbeitsbuch *Romananalyse* (1982) die Unterscheidung zwischen dem Raum der Geschichte und dem des Diskurses. Dieser Unterscheidung folgt eine Aufzählung möglicher narratologischer Kategorien, die man bei einer Raumanalyse nutzen kann, wie etwa die Perspektive, die Kontrastierung sowie die Funktionierung von Raum für Bedeutung, Illusionsbildung oder als Kompositionselement (vgl. Schwarze, S. 1998, S. 172). Dieser Überblick bleibt allerdings sehr kurz und ohne weiterführende Überlegungen.

1985 veröffentlichte die Niederländerin Mieke Bal ihre *Introduction to the Theory of Narrative* und betrachtet dabei auch an zwei Stellen den Raum, und zwar einmal innerhalb ihrer Überlegungen zur *fabula* und das zweite Mal im Bereich der *story*. *Fabula* entspricht dabei der Geschichte, während unter *story* eine bereits narrativ umgesetzte *fabula* verstanden wird (vgl. Bal 1997, S. 5). Innerhalb der *fabula* besteht Raum in Form von Orten (*places*) und Schauplätzen (*locations*), die erwähnt werden oder die Figuren und Ereignisse umgeben (vgl. ebd., S. 214f.). Raum kann aber auch die *fabula* beeinflussen, wenn er selbst zu einem Teil des Themas wird, oder in gewissen Fällen sogar der *fabula* übergeordnet sein (vgl. ebd., S. 137).

Bal weist darauf hin, dass Orte im narrativen Vorgang, der die *fabula* zur *story* umwandelt, mit der Wahrnehmung einer Figur oder Instanz verknüpft werden. Ein Ort, der in Relation zu einer bestimmten Perspektive und damit wahrnehmenden Instanz steht, ist Teil der *story* und wird nun als *space* bezeichnet (vgl. ebd., S. 133). Die räumliche Wahrnehmung schreibt Bal dabei dem Seh-, Hör- und Tastsinn zu (vgl. ebd., S. 134). Sie bringt in weiterer Folge Begriffe auf wie *frame* als unmittelbarer Aufenthaltsort der Figur und die Opposition von *inner and outer space* (vgl. ebd., S. 134). Letztere Unterscheidung führt sie zu binären Raumsystemen und der Bedeutung, die allein durch eine Opposition entsteht. Dabei steht durch die Beziehung zu den beiden Räumen die Figurencharakterisierung im Vordergrund. Der semantische Gehalt des Raums wird nach Bal durch die Kombination von Ortsbestimmung (*determination*), Wiederholung (*repetition*), Anhäufung (*accumulation*), Umwandlung (*transformation*) und den Beziehungen zwischen den Räumen konstruiert (vgl. ebd., S. 135f.). Bals Überle-

gungen erweisen sich als durchaus anschlussfähig, bringen allerdings nur wenig Greifbares für eine praktische Analyse.

Etwas aus der Reihe fallend, aber auch sehr aufschlussreich ist Hans Krahs Einführung *Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. Einführende Überlegungen* (1999). Hierbei handelt es sich allerdings um keinen Beitrag zum Raum innerhalb eines narratologischen Werkes, sondern um eine narratologische Betrachtung innerhalb einer auf den Raum fokussierten Ausgabe der Zeitschrift *Ars Semeiotica*. Krahs unterscheidet zwischen fünf Aspekten, unter denen Raum untersucht werden kann: Beim topographischen Aspekt geht es um die räumliche Strukturierung und die Referenz auf außertextuelle Räume (vgl. Krahs 1999, S. 4). Der topologische Aspekt basiert auf Lotmans Raumbegriff und führt von dort zur Semantisierung der räumlichen Relationen (vgl. ebd., S. 4f.). Ein weiterer Aspekt ist der perzeptive, bei dem die Wahrnehmung und die medienspezifische Visualisierung des Raums im Mittelpunkt stehen (vgl. ebd., S. 5f.). Der konzeptionelle Aspekt beinhaltet vor allem die den Räumen inhärente kulturelle Bedeutung (vgl. ebd., S. 8f.). Der wichtigste Aspekt ist aber der narrative. Innerhalb dessen nennt er an erster Stelle die paradigmatische Ebene, also die getroffene Selektion der dargestellten Räume. Die Kombination dieser, die auf der syntagmatischen Ebene stattfindet, erklärt Krahs über Lotmans Theorie des Grenzübertritts von einem semantischen Feld zum anderen. Weitere Elemente innerhalb des narrativen Aspekts sind demnach intern strukturierte semantische Felder mit bestimmten Interdependenzen, eine Grenze, ein als Grenzoperation bezeichneter Umgang mit dieser, ein aus einer Überschreitung bestehendes Ereignis, eine Ereignisstruktur und deren Auflösung gemäß des Konsistenzprinzips (vgl. ebd., S. 6-8.). Dieses sieht vor, dass ein Ereignis in einen „konsistenten, ereignislosen“ (ebd., S. 7) Zustand zurückgeführt wird, und zwar entweder durch die Rückkehr zum Ursprungsraum, eine Assimilation im neuen Raum oder eine sogenannte Metatilgung, die vorliegt, wenn das Ereignis durch Veränderungen innerhalb der fiktiven Welt gar nicht mehr als normbrechendes Ereignis angesehen wird (vgl., ebd., S. 7f.). Die einzelnen aufgezählten Punkte, vor allem die Darstellungsmethoden des Raums, sind bei Krahs sehr kurzgehalten, dennoch liefert sein Beitrag einen hilfreichen Überblick über die Anforderungen an eine narratologische Betrachtung des Raums.

Wie auch Krah konzentrieren sich Matías Martínez und Michael Scheffel in ihrem Kapitel zum Raum in ihrer *Einführung in die Erzähltheorie* (1999) auf Lotmans Theorien der topologischen Relationen und des Grenzübertritts (vgl. Martínez/Scheffel 2012, S. 151-160).

Sonja Fielitz hingegen betrachtet den Raum in *Text & Kontext* (2001) aus kommunikationstheoretischer Perspektive und stellt die verbale Erzeugung von Raum sowie die Anforderung an den Leser in den Vordergrund.

Kognitionswissenschaftlich geht David Herman in *Story Logic* (2002) an den Raum heran. Ihn interessiert die Modalität der Konzeption eines mentalen Modells von Raum. Er stellt dabei allerdings bloß sechs Konzepte aus der Forschung vor, die er für anschlussfähig hält, ohne eine eigene Theorie dazu aufzustellen.

Nennenswert sind auch Jost Schneiders Raumkapitel in seiner *Einführung in die Roman-Analyse* (2003), in der er zum Beispiel konkrete, entkonkretisierte und sympathetische Gestaltungsweisen von Räumen nennt, oder Birgit Haupts Kapitel *Zur Analyse des Raums* in Peter Wenzels *Einführung in die Erzähltextanalyse* (2004). Haupt gibt einen sehr gut aufbereiteten Überblick über mögliche Fragen der Narratologie an den Raum, wobei sie sich besonders auf Gerhard Hoffmann und Jurij Lotman bezieht. Interessant ist auch Natascha Würzbachs gendertheoretische Narratologie des Raums, die sie im Kapitel *Raumdarstellung* im Sammelband *Erzähltextanalyse und Gender Studies* (2004), herausgegeben von Vera und Ansgar Nünning, erarbeitet. Fokus liegt hier auf der Symbolik, der Wahrnehmung von Räumen durch weibliche Figuren und der Zugehörigkeit verschiedener Figurengruppen zu bestimmten Räumen.

Ein für die Forschung besonders relevanter Beitrag mit eigener Theorie stellt Marie-Laure Ryans Kapitel *Space* im von Peter Hühn u.a. herausgegebenen *Handbook of Narratology* (2009) dar. Im Zentrum ihrer Arbeit stehen vier Formen von *textual spatiality*: der narrativ erzeugte Raum (*Narrative Space*), die materielle Räumlichkeit des Texts (*Spatial Extension of the Text*), der reale Referenzraum (*The Space that Serves as Context and Container for the Text*) und die *Spatial Form* nach Joseph Frank (vgl. Ryan 2009, S. 421-425). Innerhalb des *narrative space* nennt Ryan den bereits bekannten Begriff *frame* als unmittelbare Umgebung für Figuren und Ereignisse, sowie den Schauplatz (*setting*). Ein weiterer Raumtyp, der *story space*, ergibt sich aus allen *frames* und daneben erwähn-

ten Räumlichkeiten. Eine Art mentales Modell des vom Leser wahrgenommenen Raums stellt ihr Begriff der *narrative world* dar. Über all diesen Arten von erzählten Räumen steht das *narrative universe*, das alle einschließt, auch jene, über die nur gesprochen wird oder von denen geträumt wird (vgl. ebd., S. 421-423). Des Weiteren unterscheidet Ryan zwischen *textualization* und *narrativization*. Unter ersterem versteht sie jede Art von sprachlicher Erzeugung von Raum, während der Raum in der *narrativization* Schauplatz einer Handlung wird (vgl. ebd., S. 423). Ryan konzentriert sich auf eine theoretische Absteckung des Raums und geht nur wenig auf tatsächliche Analysemöglichkeiten des Raums im Erzähltext ein, insgesamt stellt ihre Arbeit aber durchaus interessante Konzepte und Begrifflichkeiten vor.

Bei all den narratologischen Beiträgen zum Raum ist es auffällig, dass sich viele Verfasser von Standardwerken der Erzähltheorie wie Eberhard Lämmert, Franz Stanzel, Jochen Vogt, Gérard Genette, Tzvetan Todorov oder etwas aktueller Wolf Schmid nicht oder nur beiläufig mit dem Raum auseinandersetzen.

Das Resultat dieser und der vorhergehenden strukturalistisch-narratologischen Phase ist eine weiterhin hohe Zahl an nebeneinanderstehenden Raumkonzepten, Terminologien und Analysekatoren. Keine der Arbeiten versucht eine vollständige Raumnarratologie zu erstellen, vielmehr werden mit jeder Studie einige neue Begrifflichkeiten oder Theorien zur bestehenden Forschung hinzugefügt. Dies führt zu einer unüberschaubaren Menge an nebeneinanderstehenden Erkenntnissen. Auch wurden einige für die Narratologie wesentliche Aspekte bisher noch nicht zur Genüge erforscht. So gibt es bis zum Ende der vierten Phase noch keine klare Definition vom Untersuchungsgegenstand, dem Raum in der erzählten Welt. Auch dessen Darstellungstechniken wurden trotz mehrmaliger Behandlung noch nicht zufriedenstellend und ausführlich ausgearbeitet.

2.1.3.5 Versuch der Zusammenführung der Theorien

Nach 2000 ist ein Wandel innerhalb der literaturwissenschaftlichen Beschäftigung festzustellen. Einen wichtigen Meilenstein stellt das DFG-Symposium *Topographien der Literatur* im Jahr 2004 dar, das nach Caroline Roeders Ansicht sogar erst den Beginn einer Raumwende innerhalb der Literaturwissenschaft markiert

(vgl. Roeder 2014, S. 15). Der von Hartmut Böhme 2005 herausgegebenen Zusammenstellung der Beiträge mit demselben Titel folgen weitere Sammelbände, die unterschiedliche Artikel über die bisherige Forschung, neue Theorien, Teilthemen und Textanalysen zusammenführen. Zu nennen sind hier Klára Berzeviczy u.a. (Hrsg.): *Gelebte Milieus und virtuelle Räume. Der Raum in der Literatur- und Kulturwissenschaft* (2009), Wolfgang Hallet und Birgit Neumann (Hrsg.): *Raum und Bewegung in der Literatur* (2009), Jörg Dünne und Andreas Mahler (Hrsg.): *Handbuch Literatur & Raum* (2015) sowie Anna Gajdis und Monika Mańczyk-Krygiel (Hrsg.): *Der imaginierte Ort, der (un)bekannte Ort. Zur Darstellung des Raumes in der Literatur* (2016). Der Fokus scheint in dieser Phase auf der Sammlung, Aufbereitung und Nutzbarmachung der bisherigen Forschung zu liegen. Wie in Kapitel 2.1.2 erwähnt, werden zur selben Zeit auch in der allgemeinen kulturwissenschaftlichen Raumforschung zahlreiche Herausgeberschriften und Zusammenstellungen von Standardtexten veröffentlicht.

Hervorzuheben ist im Zusammenhang der Herausgeberschriften Ansgar Nünning's Beitrag *Formen und Funktionen literarischer Raumdarstellung* im Sammelband von Hallet und Neumann aus dem Jahr 2009. Nach einer kurzen Begriffserklärung des literarischen Raums schlägt Nünning vor, bei der Analyse dessen zwischen der „paradigmatischen Achse der Selektion, der syntagmatischen Achse der Kombination bzw. Konfiguration von erzählten Räumen sowie der diskursiven Achse der Perspektivierung“ zu unterscheiden (Nünning 2009, S. 39). Letztere Achse beinhaltet die narrative Vermittlung des Raums mithilfe von Erzählmodi, Erzählperspektive und anderen narratologischen Kategorien. Nünning unterscheidet des Weiteren mehrere Mittel der Raumgestaltung: Beschreibung, Bewusstseinsdarstellung und Bildlichkeit im Sinne von Symbolik und Metaphorik (vgl. ebd., S. 45). Bezüglich Erzähler- und Figurenrede unterscheidet er zwischen auktorial-erzählten und figural-fokalisierten Räumen (vgl. ebd., S. 45) und hinsichtlich der Perspektive zwischen monoperspektivisch und multiperspektivisch vermittelter Raumdarstellung (vgl. ebd., S. 46). Zusammengefasst bietet Nünning's Artikel einen sehr hilfreichen Überblick über die Möglichkeiten der narratologischen Raumanalyse. Er greift dabei die bisherige Forschung auf und bringt die Ergebnisse auf einen gemeinsamen Nenner.

Ein zentraler Beitrag zur narratologischen Beschäftigung mit dem literarischen Raum stammt ebenfalls aus dem Jahr 2009 und ist Katrin Dennerleins

Narratologie des Raumes. Es handelt sich um eine geschlossene und systematische Studie zur Erarbeitung von narratologischen Analysekategorien. Von großer Bedeutung ist es für Dennerlein dabei, eine für ihre Zwecke geeignete und klare Definition des Raums zu erarbeiten, nachdem jahrzehntelang ohne klares Raumkonzept geforscht wurde. Ihr Raumkonzept des konkreten Raums der erzählten Welt orientiert sich trotz der Ablehnung des Containerbegriffs im Rahmen des *spatial turns* an ebendiesem und wird in 2.3 erläutert, da es auch für die vorliegende Arbeit von Bedeutung ist.

Dennerlein unterscheidet hinsichtlich der Raumgestaltung zwischen der Erzeugung von Raum und dessen Darstellung. Der Begriff der Erzeugung von Raum steht der Sprachwissenschaft nahe und befasst sich damit, wie räumliche Gegebenheiten durch Sprache erfasst werden. Dies geschieht etwa durch raumreferentielle Ausdrücke und Inferenzen (vgl. Dennerlein 2009, S. 73-98). Innerhalb der Raumdarstellung unterscheidet Dennerlein wiederum zwischen dem Erzählen und dem Beschreiben von Raum sowie der Raumwahrnehmung (vgl. ebd., S. 119-160). Während erzählte Räume durch die darin verorteten Ereignisse dargestellt werden, werden bei der Raumbeschreibung stabile Eigenschaften des Raums ohne situationsveränderndes Ereignis präsentiert. Von Raumwahrnehmung ist dann zu sprechen, wenn Raum durch einen Wahrnehmungsakt beschrieben wird, der etwa durch bestimmte Verben als solcher markiert ist (vgl. ebd., S. 146). Im Bereich der Raumwahrnehmung kann man die Perspektive, die Position der Wahrnehmungsinstanz, deren Mobilität und die Abfolge der genannten Rauminformationen untersuchen (vgl. ebd., S. 148-160). Des Weiteren widmet sich Dennerlein der Struktur von Räumen sowie mehreren Arten der Klassifikation.

Zusammenfassend kann festgehalten werden, dass Katrin Dennerleins Monographie ein klar umrissenes Raumkonzept und eine sehr anschlussfähige Terminologie entwirft und darauf aufbauend systematisch eine Theorie der raumnarratologischen Analyse vorstellt. Damit leistet sie einen großen Beitrag zur Schließung der festgestellten Lücken bezüglich einer anschlussfähigen Systematik und einer deutlich umrissenen Terminologie. Dennoch beinhaltet Dennerleins Monographie verständlicherweise keine vollständige Theorie der erzähltheoretischen Raumbeschreibung, sofern dies überhaupt möglich ist.

Trotz des Versuchs der Aufbereitung und der Zusammenführung der Theorien bleibt die literaturwissenschaftliche Raumforschung ein heterogenes Sammelsurium an nebeneinanderstehenden Ansichten und Terminologien. Auch wie eine narratologische Untersuchung des Raums in der Praxis auszusehen hat und was deren Mehrwert wäre, wurden noch nicht erörtert. Die vorliegende Arbeit setzt sich aus diesem Grund das Ziel, mithilfe der zahlreichen Untersuchungen zum Raum, von denen jede ein eigenes Konzept entwirft, und vor allem anhand von systematischen und geschlossenen Studien zum Raum wie von Hoffmann und Dennerlein eine in der Praxis anwendbare Untersuchungsmethode mit klarer Terminologie zu entwerfen und anzuwenden.

2.1.4 Raum in der Kinder- und Jugendliteraturforschung

Nicht als eigene Phase, sondern als Zusatz aufgrund der Thematik der vorliegenden Arbeit wird abschließend die Forschungslage des Raums innerhalb der Kinder- und Jugendliteraturforschung erläutert. Auch in diesem Forschungsgebiet fand die kultur- und literaturwissenschaftliche Raumtheorie bereits Eingang. Dies ist vor allem dem von Caroline Roeder herausgegebenen Sammelband *Topographien der Kindheit* (2014) zu verdanken. Er geht auf das gleichnamige Symposium in Ludwigsburg aus dem Jahr 2013 zurück und beinhaltet sehr unterschiedliche Beiträge zu Themenbereichen wie Raum in der Kindheitsaufbereitung, typischen Räumen in der Kinder- und Jugendliteratur sowie imaginierten und phantastischen Räumen. Eine weitere Arbeit, in der Raum einen wesentlichen Faktor darstellt, ist Nicole Kalteis' Dissertation zur *Bewegung und Geschwindigkeit im Adoleszenzroman* (2017).

Da die Kinder- und Jugendliteraturforschung ein Randgebiet der Literaturwissenschaft darstellt, verwundert es nicht, dass keine weiteren bedeutenden Studien zum Raum zu verzeichnen sind. Die vorliegende Arbeit unternimmt diesbezüglich den Versuch, durch eine raumnarratologische Analyse von Jugendromanen und vor allem durch die Berücksichtigung der Besonderheiten dieses Texttyps, wie etwa der Darstellung von Adoleszenz, einen Beitrag für die kinder- und jugendliterarische Raumforschung zu leisten.

2.2 Gattungsüberblick

2.2.1 Zukunftsroman

Die beiden hier betrachteten Gattungen Dystopie und Postapokalypse haben an erster Stelle miteinander gemeinsam, dass sie in fiktiven Welten angesiedelt sind, die auf die reale Welt referieren, diese jedoch in die Zukunft versetzen. Damit fallen diese beiden Textsorten in die Kategorie des Zukunftsromans, auch Uchronie oder *future fiction*, der an erster Stelle definiert werden muss.

Der Zukunftsroman ist ein Sammelbegriff für Texte, die mit ihrer Gestaltung der erzählten Welt auf die außertextuelle Realität referieren, aber in einer hypothetischen Zukunft situiert sind. Die Romane zeichnen sich des Weiteren durch die Präsenz von technischen, politischen und sozialen Elementen aus, die in der außertextuellen Gegenwart noch nicht existieren bzw. noch nicht möglich sind (vgl. Brandt 2007, S. 6). Dennoch ist der Zukunftsroman „Spiegel oder Gegenmodell der zeitgenössischen Gesellschaft“ (Innerhofer 2007d, S. 846). Zumeist sind die Veränderungen plausibel und nachvollziehbar gestaltet, wodurch eine gewisse Nähe zur Science-Fiction besteht. Diese wird definiert durch die (pseudo-) wissenschaftlichen Erklärungsstrategien der präsentierten Welt, durch die das „Neue wissenschaftlich, logisch und rational begründet erscheint[t]“ (Innerhofer 2007a, S. 698). Dieser Aspekt ist auch jener, der die Gattung von der ihr nahen literarischen Phantastik abhebt. Idealerweise sollten die dargestellten Zustände aus der gegenwärtigen Situation der realen Welt herzuleiten sein (vgl. Tzschaschel 2002, S. 39). Sowohl Zukunftsromane als auch Vertreter der Science-Fiction können allerdings auch durchaus phantastische, gegen die Naturgesetze verstoßende Elemente aufweisen. Dabei geht jedoch der Anspruch auf eine rationale und nachvollziehbar gestaltete Zukunftsvision verloren.

2.2.2 Utopie und Dystopie

Der Terminus Utopie geht auf Thomas Morus' Roman *Utopia* (1516) zurück, einem Entwurf eines „idealen ›Nirgendreichs‹“ (Innerhofer 2007b, S. 795). Der Begriff setzt sich aus den griechischen Silben *ou* = *nicht* und *tópos* = *Ort* zusammen (vgl. ebd.) und bezieht sich damit auf die Nichtexistenz des Ortes. Entgegen dem konventionellen Gebrauch des Adjektivs *utopisch* im Sinne von illusorisch bzw. wünschenswert, aber unerreichbar, bezeichnet der Ausdruck aus etymologischer

Sicht fiktive Räume jeder Art. Ein positiver Raum ist nach diesem Begriffsverständnis eine Eutopie (vgl. Esselborn 2003, S. 8).

Die Anfänge der Beschreibung einer imaginären perfekten Gesellschaft ohne Ungerechtigkeit, Gewalt und Armut reichen weiter zurück als Thomas Morus' *Utopia*, denn bereits im vierten Jahrhundert v. Chr. entwarf Platon seinen idealen Staat *Politeia* (vgl. ebd.). Weitere erwähnenswerte Utopien sind *La città del Sole* (1602) von Tommaso Campanella, *Nova Atlantis* (1627) von Francis Bacon und *Die deutsche Gelehrtenrepublik* (1774) von Friedrich Gottlieb Klopstock (vgl. Innerhofer 2007c, S. 796f.). Während sich der fiktive Idealstaat in der Utopie ihrem Namen entsprechend an einem nicht-existierenden Ort befindet, wird er in der am Ende des 19. Jahrhunderts entstehenden Uchronie (gr. *chrónos* = *Zeit*) in der Zukunft imaginiert (vgl. Innerhofer 2007b, S. 795).

Als Antwort auf die Industrialisierung und Modernisierung entstand im 19. Jahrhundert die negative Form der Utopie, die Anti-Utopie, die auch als Mätopie (gr. *me* = *nicht*) oder Dystopie (gr. *dys* = *miss-, un-*) bezeichnet wird (vgl. Innerhofer 2007b, S. 796). Zu den ersten Romanen dieser neuen Gattung gehören *Le monde tel qu'il sera* (1846) von É. Souvestre, *The coming race: or the new Utopia* (1871) von E.G. Bulwer-Lytton, *Erewhon* (1872) von S. Butler und *Les cinq cents millions de la bégum* (1879) von Jules Verne (vgl. ebd.). Um den Zusammenhang zwischen der außerliterarischen Gegenwart und der Dystopie zu verdeutlichen, handelt es sich bei Dystopien nicht mehr um nicht-existente Phantasieorte, sondern um in der Zukunft angesiedelte Uchronien. Mittels Zeichnung einer Gesellschaft, die sich aufgrund der angeblich fortschrittlichen Technisierungs- und Modernisierungsprozesse zu einer alpträumerhaft negativen wandelt, machten die Autoren auf aktuelle Missstände und deren mögliche Folgen aufmerksam. Da die frühe Anti-Utopie nicht nur Gesellschaftskritik ausübte, sondern vor allem darauf abzielte, „die Wunschvorstellungen der positiven Utopie [...] ad absurdum [zu] führen [und] ihren Fortschrittsmythos [zu] entmythologisieren“ (Suerbaum/Broch/Borgmeier 1981, S. 90), kann sie auch als Literatursatire betrachtet werden (vgl. ebd.). Während dystopische Gesellschaften und Katastrophenszenarien in der Literatur an Popularität gewannen, die bis heute anhält, starb die Gattung der Utopie größtenteils aus, wodurch bei Anti-Utopien die erwähnte lite-

ratur-satirische Bezugnahme auf optimistische Gesellschaftsentwürfe abnahm (vgl. ebd.).

Als Klassiker des dystopischen Romans, deren Vorbildwirkung bei den meisten darauffolgenden Anti-Utopien bis heute spürbar ist, gelten heute Jewgenij Samjatins *Wir* (1920), Aldous Huxleys *Brave New World* (1932), George Orwells *Nineteen Eighty-Four* (1949) und Ray Bradburys *Fahrenheit 451* (1953). Die Autoren stellen hypothetische Gesellschaften der Zukunft vor, die zunächst in den Bereichen der Wissenschaft und Technik als fortschrittlich erscheinen, sich allerdings in Bezug auf Menschenrechte, Freiheit und Individualität als negativ herausstellen. Dabei wird stets Kritik an gegenwärtigen Zuständen ausgeübt, indem gezeigt wird, wohin sich diese entwickeln könnten.

So warnen die Autoren und Autorinnen beispielsweise vor Totalitarismus, den Folgen einer Entindividualisierung des Einzelnen und einer Institutionalisierung aller menschlichen und sozialen Beziehungen in einer Massengesellschaft. Sie geben die Folgen ökonomischer Krisen zu bedenken und kritisieren damit gleichzeitig Konsumdenken und kapitalistische Wertvorstellungen. (Layh 2014, S. 16)

Das für die Handlung von Dystopien stets zentrale „Spannungsverhältnis zwischen individueller Freiheit und kollektivem Glück“ (Meyer 2001, S. 32) macht es plausibel, diese Gattung in die Jugendliteratur einzuführen, in der der Gegensatz zwischen eigenen Wünschen und Wertvorstellungen und denen der Eltern sowie der Gesellschaft stets eine wesentliche Rolle spielt. Möglich wurde der Eingang negativer Gesellschaftsentwürfe in die Jugendliteratur erst durch den in den 1970er Jahren stattfindenden Paradigmenwechsel bezüglich der Kinder- und Jugendliteratur und dem Kindheitsbild allgemein. Damit setzte sich die Meinung durch, dass Kindern und Jugendlichen aktuelle gesellschaftspolitische Themen zugemutet werden können, um sie mit der realen Welt zu konfrontieren und auf sie vorzubereiten (vgl. Glasenapp 2012, S. 6).

Für die jugendliterarischen Anti-Utopien wurden in der Forschung Merkmale festgehalten, die gemäß der vorgebrachten Definition nicht vorausgesetzt sind, dennoch auf beinahe jeden dystopischen Jugendroman zutreffen. Ihnen liegt eine weltweite Katastrophe zugrunde, die einen Nullpunkt hervorruft, nach dem eine neue, dystopische Gesellschaft aufgebaut wird. (vgl. ebd., S. 25-28; Schweikart 2014, S. 16).

In Dystopien setzt die Handlung in den meisten Fällen lange nach dem apokalyptischen Ereignis ein, häufig bleibt dessen Wesen sogar offen. Die Katastrophe und die daraus resultierende *tabula rasa* ermöglichen es in solchen Fällen, eine stark veränderte Welt mit anderen politischen und sozialen Strukturen zu präsentieren, ohne den Übergang der realen Gesellschaft in die fiktive exakt und plausibel erklären zu müssen. Die dystopische Gesellschaft kann entweder eine regressive sein und starke Ähnlichkeiten zu vergangenen Epochen aufweisen, wie in Daniel Höras Roman *Das Ende der Welt*, in dem die Menschen in einem mittelalterlich anmutenden Berlin neben Ratten und Leichenteilen leben, oder sie kann eine progressive sein, wie in Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie, in der die Bewohner des Kuppelbundes über eine sehr fortgeschrittene, futuristische Technologie verfügen (vgl. Schweikart 2012, S. 6). Viele dystopische Gesellschaften vereinen progressive und regressive Elemente, wie der Staat Panem aus Suzanne Collins' *The Hunger Games*-Trilogie, in dem antike Gladiatorenkämpfe abgehalten werden und vorindustrielle Lebensbedingungen herrschen, gleichzeitig aber fortschrittliche technische und medizinische Errungenschaften existieren, die aber einer bestimmten Figurengruppe vorbehalten sind. Die regressive und die progressive Dystopie befinden sich in solchen Fällen in voneinander getrennten Räumen.

Die Gestaltung der Zukunft nimmt stets Bezug auf die außertextuelle Gegenwart, mit ihren technischen Errungenschaften, Problemen und Ängsten.

Klimawandel, Kriegsführung, Waffen, Fahrzeuge, Überwachung, Eingriffe ins menschliche Bewusstsein, omnipotente Steuerungsinstrumente, biologische Mutationen, medizinische Eingriffe und dergleichen mehr. Alles, was mit Computerprogrammen und virtuellen Welten zu tun hat, nimmt dabei einen breiten Raum ein. Der technische Fortschritt zeigt sich dabei nicht von seiner nützlichen, sondern von seiner bedrohlichen Seite – gleichermaßen gefährlich für das menschliche Individuum wie für seine natürliche und soziale Umwelt. (Rank 2014, S. 6)

Seit dem Welterfolg von Suzanne Collins' *Hunger Games*-Trilogie ist der in der Einleitung beschriebene internationale Dystopie-Hype zu beobachten. Besonders die Romane der amerikanischen Autoren gelangen auf zahlreichen Bestsellerlisten, werden in meist mehr Teilen als die Vorlage verfilmt und scharren gewaltige Fangemeinden um sich. Dieser daraus resultierende finanzielle Erfolg führt dazu,

dass der Begriff der Dystopie von den Verlagen als unscharf umrissenes „verkaufsfördernde[s] Etikett“ (Ulm 2012, S. 26) für alle möglichen Arten der Zukunftsszenarien benützt wird, um junge Leser anzulocken. Der Ausdruck Dystopie ist somit eng mit diesem aktuellen Trend verknüpft, weswegen er in dieser Arbeit den gleichwertigen Bezeichnungen Anti-Utopie und Mätopie oder dem ebenfalls zutreffenden Begriff Zukunftsroman vorgezogen wird.

2.2.3 (Post-)Apokalypse

Während die globale Katastrophe in den meisten Dystopien nur als Vorgeschichte dient, steht sie in den Textsorten der Apokalypse und der Postapokalypse im Mittelpunkt.

Im heutigen Sprachgebrauch wird der Begriff der Apokalypse zumeist mit Katastrophe oder Weltuntergang gleichgesetzt (vgl. Pezzoli-Olgjati 1998, S. 11f.). So haben sich im Zusammenhang mit einschlägigen Romanen, Filmen und Videospielen die Begriffe der Zombieapokalypse, der Alienapokalypse und der Postapokalypse fest etabliert, durch die die Art der Katastrophe bzw. in letzterem Fall die zeitliche Einbettung der Handlung in Bezug auf sie definiert wird.

Ursprünglich bedeutet Apokalypse (griech. *kalyptein* = verbergen, *apo* = weg) die Offenbarung etwas Verborgenen, also die Verkündung eines Geheimnisses (vgl. Brittnacher 2013, S. 336). Apokalypsen sind wesentliche Bestandteile der meisten religiösen Schriften. Die wichtigste Apokalypse in der Bibel stellt die Offenbarung des Johannes im Neuen Testament dar. Noch heute greifen Romane und Filme mit Untergangsszenarien auf deren Bildsprache zurück. Offengelegt wird von Johannes der bevorstehende Kampf zwischen Gut und Böse, der Untergang der alten Weltordnung, die Ankunft Gottes, das Jüngste Gericht, die Vernichtung aller Sündigen und die Rettung der Rechtschaffenen im neuen Reich Gottes (vgl. ebd., S. 336). Dem Weltende folgt ursprünglich also eine Utopie, nicht aber nach heutigem Verständnis.

Der Gedanke des Weltuntergangs basiert in den traditionellen Apokalypsen auf der Hoffnung, dass das derzeit bestehende Übel ein Ende finden wird und eine neue Weltordnung etabliert wird, in der es kein Leid gibt. Aus diesem Grund wurde der Glaube an einen bevorstehenden Weltuntergang besonders in schweren Krisensituationen stark. Dabei waren die Apokalypsen auch stets politischer

Natur, da es mit dem Eingreifen Gottes zu einer Vernichtung der Tyrannen und einer Umverteilung der Macht kommen sollte (vgl. Berger 1999, S. 39).

Im 19. Jahrhundert wurden literarische Apokalypsen weitgehend säkular. Die Weltuntergangsvisionen beinhalteten nach der Zerstörung keine Erlösung mehr, sondern stellten das Weltende als endgültig dar (vgl. Kaiser 1991, S. 15). Dabei fällt das Element des Gerichts weg, das eigentlich ein fester Bestandteil der originalen Bedeutung des Begriffs Apokalypse ist (vgl. Berger 1999, S. 17). Apokalypsen ohne Gericht und ohne den Ausblick auf eine utopische Erlösung nach dem Weltende bezeichnet Klaus Vondung als kuptierte Apokalypse (vgl. Vondung 1988, S. 12).

Im 20. Jahrhundert entsteht eine Vielzahl derartiger apokalyptischer Texte, denn nun wird der Mensch gewahr, dass er mit hoher Wahrscheinlichkeit selbst – und nicht Gott – die Zerstörung der Menschheit herleiten wird (vgl. Braungart 1991, S. 65; Horn 2010, S. 106). Zu nennen sind hier *Der Untergang* (1948) von Hans Erich Nossack, *Schwarze Spiegel* (1951) von Arno Schmidt und für Jugendliche Gudrun Pausewangs Roman *Die letzten Kinder von Schewenborn* (1983) sowie Rudolf Herfurtners Novelle *Das Ende der Pflaumenbäume* (1985). Thematisiert werden bevorzugt Klimakatastrophen, Roboteraufstände und Alieninvasionen, vor allem aber dominiert die Angst vor einem Atomkrieg. Der unaufhaltsame technische Fortschritt wird nun als direkt in den Untergang führend aufgefasst. Besonders in den Medien Film, Fernsehen und Videospiele ist der imaginierte Weltuntergang bis heute ein sehr populäres Thema. Das Durchspielen von möglichen Szenarien kann nicht nur eine Freude am Schaurigen erzeugen, sondern auch die Angst vor dem Ungewissen nehmen, indem dieser Ausdruck verliehen wird (vgl. Glasenapp 2013, S. 31). Darüber hinaus macht der Entwurf von apokalyptischen Szenarien die hypothetische Zukunft „analysierbar, konkret, antizipierbar und gegebenenfalls auch politisch operativ“ (Horn 2014, S. 379).

Das zentrale Thema aller Untergangsszenarien ist der Versuch zu überleben. Je nachdem, ob die Handlung eines Romans während oder nach der Katastrophe angesiedelt ist, kann man zwischen Katastrophenliteratur und Postapokalypse unterscheiden. In Romanen des letzteren Typus, wie etwa besonders populär in *I am Legend* (1954) von Richard Matheson und *The Road* (2006) von Cormac McCarthy, wird von Menschen erzählt, die sich in einer beinahe men-

schenleeren Welt ohne politische Strukturen und Regeln zurechtfinden müssen. Dabei wird das eigene Überleben zumeist nur durch den Tod eines anderen gewährleistet. Eva Horns Einteilung in das Krieg-der-Arten-Szenario und das Rettungsboot-Szenario entsprechend geht es dabei entweder um den Kampf gegen einen gemeinsamen Feind des Menschen, wie etwa Außerirdische oder Zombies, oder um einen Überlebenskampf unter Gleichen, der zu einer Selektion führt (vgl. Horn 2014, S. 196-211). Die Ausnahmesituation ermöglicht es, sich das Verhalten der Menschen ohne politische und soziale Ordnung zu imaginieren. Kennt ein Kampf ums Überleben noch Ethik und Moral? Werden sich die Überlebenden zusammenschließen oder einander bekämpfen?

Das, was die Katastrophe zerstört, ist die Fähigkeit des Menschen, ein soziales Wesen zu sein. Damit steht mit der modernen Apokalypse nicht mehr die die Gottgefälligkeit des Einzelnen auf dem Prüfstand und auch nicht mehr der Gang (oder das Ende) der Geschichte, sondern vielmehr der Mensch als soziales und politisches Wesen. (Horn 2010, S. 105)

Für die Jugendliteratur ist die Postapokalypse auch aufgrund dessen interessant. Die adoleszenten Figuren stehen den egoistisch handelnden Erwachsenen gegenüber und müssen sich selbstständig ihr Wertesystem erarbeiten. Losgelöst von dem schützenden Elternhaus kämpfen sie sich durch eine von der Natur zurückeroberte Welt. Einer Welt, zu deren Zerstörung die Erwachsenen beitrugen, sodass es nun in der Hand der Jugendlichen liegt, sie zu retten. Die feindselige Umgebung und die Aussicht auf eine düstere Zukunft können zudem als Überspitzungen der Grundthemen von Adoleszenzromanen gelesen werden. In diesen wird das Erwachsenwerden als eine prekäre und krisenreiche Entwicklungsphase dargestellt.

2.3 Das zugrundeliegende Raumkonzept

Bevor der Raum in den jugendliterarischen Dystopien und Postapokalypsen narratologisch untersucht wird, muss zunächst der Begriff des Raums geklärt werden. Die zwei größten Probleme bei der Behandlung von Raum liegen in der Vielfalt von sich teilweise widersprechenden Raumauffassungen und der fehlenden Klärung des Begriffs. Im folgenden Kapitel wird dementsprechend eine eigene Definition des Begriffs vorgestellt, die für eine literaturwissenschaftliche und da-

bei narratologische Analyse angemessen ist. Dafür werden zunächst relevante Raumkonzepte sowie die Probleme eines einheitlichen Raumbegriffs erläutert.

2.3.1 Widersprüchliche Raumauffassungen und der *spatial turn*

Es gibt zahlreiche verschiedene Auffassungen von Raum. Das Problem beginnt bei der Mehrdeutigkeit des deutschen Begriffs *Raum*, der „gleichzeitig zwei Bedeutungen umfasst, die etwa im Englischen lexikalisch auf die Wörter *room* und *space* verteilt sind“ (Frank et al. 2008, S. 12). Damit vereint der deutschsprachige Ausdruck die Vorstellung einer materiellen und eingegrenzten Einheit mit der „grenzenloser Ausdehnung“ (ebd.). Ein weiteres Problem ist das der Konkretheit des Raums. Man kann Raum als etwas Konkretes, materiell Vorhandenes bezeichnen, jedoch wird mit demselben Begriff auch auf abstrakte Einheiten referiert, wie etwa auf metaphorische Räume, Imaginationsräume und Konzepte wie „Erinnerungsräume“ (Assmann 1999).

Wie bereits in Kapitel 2.2 erläutert, brachte der Paradigmenwechsel des *spatial turns* auch die Etablierung eines neuen Raumbegriffs mit sich. Bereits in den 1970er Jahren begannen vor allem in der Soziologie und der Humangeographie Debatten um die Verwerfung des bisherigen Verständnisses von Raum (vgl. Baumgärtner/Klumbies/Sick 2009, S. 12). Die verabschiedete Definition von Raum sah diesen als „einen äußerlich begrenzten Ort, als Behälter- oder Containerraum“ (ebd.). Die Probleme dieses Raumbildes sind die dadurch implizierte Stabilität des Raums und der Gedanke, dass der Raum zwar auf die Körper in ihm einwirkt, diese aber nicht auf ihn (vgl. Bálint 2009, S. 36). Ausgehend von dem marxistischen Soziologen Henri Lefebvre, nach dem „der (*soziale*) *Raum ein (soziales) Produkt* ist“ (Lefebvre 2012, S. 330), setzt sich für den *spatial turn* „ein relationaler Raumbegriff durch, der Raumbildung aufgrund von Wahrnehmung, Nutzung, Aneignung und Machtverhältnissen [...] betont“ (Bachmann-Medick 2013, S. 697). Ein wesentlicher Punkt ist hier, dass die Lebewesen und Objekte sehr wohl auch auf den Raum einwirken. Nach Lefebvre ist der Raum ein sich aus sozialen Beziehungen und kulturellen Praktiken ergebendes Konstrukt, das „vor- und außergesellschaftlich“ (Miggelbrink 2009, S. 71f.) nicht existiert und somit nicht objektiv zu betrachten ist (vgl. Lefebvre 2012, S. 330, 333 und 339f.). Dieses Verständnis von Raum eignet sich besonders für die soziologische und

humangeographische Analyse postkolonialer Raumpolitik und der Widerspiegelung bestehender Machtverhältnisse durch den Raum (vgl. Bachmann-Medick 2013, S. 697; Frank et al. 2008, S. 10f.).

2.3.2 Das Raumproblem in der Literaturwissenschaft

Für die narratologischen Absichten dieser Arbeit kann der Raumbegriff aus der Soziologie nicht vorbehaltlos übernommen werden. In der literaturwissenschaftlichen Befassung mit dem Raum fehlt es sehr häufig an einführenden Definitionen des Untersuchungsgegenstands, was zur Folge hat, dass es eine große Bandbreite dessen gibt, was unter dem Begriff Raum bereits untersucht wurde.⁴

Unter der Bezeichnung „Raum“ werden in Bezug auf Erzähltexte so verschiedene Phänomene verstanden wie z.B.: der Gedächtnisraum als Raum, den die Informationen zu einem Text im Kopf eines Lesers beanspruchen, der Raum, den die Buchstaben auf dem Papier einnehmen, die Menge aller physisch-konkreten und semantisch-übertragenen räumlichen Relationen, die geographischen bzw. topographischen Gegebenheiten eines Textes oder der ‚erlebte Raum‘. (Dennerlein 2009, S. 5)

Untersucht man den Raum narratologisch, so muss von den räumlichen Gegebenheiten in der erzählten Welt die Rede sein. Als räumliche Einbettung der Figuren, der Handlung und der Zeit ist der Raum im literarischen Werk nicht nur Hintergrund oder eine Art Bühne, sondern kann als ein „eigenständiges Gestaltungselement“ (Meyer 1963, S. 56) und neben Figur, Handlung und Zeit als eines der „konstitutiven Elemente [der] situativen Erfassung von Wirklichkeit“ (Hoffmann 1978, S. 9) angesehen werden.

Dabei setzte sich noch kein Begriff für den im Erzähltext dargestellten Raum durch. So ist in der literaturwissenschaftlichen Forschung u.a. die Rede vom erzählten (vgl. Bachmann-Medick 2014, S. 309; Haupt 2004; Hoffmann 1978, S. 1), literarischen (vgl. Bronfen 1986; Maatje 1975; Nünning 2009), fiktionalen (vgl. Cort 1971), epischen (vgl. ebd.; Maatje 1975; Petsch 1934), dichterischen (vgl. Petsch 1934) oder poetischen (vgl. ebd.; Ingarden 1965) Raum. Barbara Piatti bezeichnet sprachlich erzeugten, medial vermittelten Raum als „Textraum“ (Piatti 2008, S. 23). Kathrin Dennerlein bezeichnet den Untersuchungsgegenstand ihrer

⁴ Auf dieses Problem verwiesen u.a. bereits Gerhard Hoffmann und Kathrin Dennerlein (vgl. Hoffmann 1978, S. 1; Dennerlein 2009, S. 4f.).

narratologischen Überlegungen als den „konkreten Raum der erzählten Welt“ (Dennerlein 2009, S. 15). Das Adjektiv *konkret* weist dabei daraufhin, dass abstrakte Raumvorstellungen ausgeschlossen werden und nur „sinnlich, anschaulich gegeben[er]“ (ebd., S. 48) Raum gemeint ist, „wobei die Anschaulichkeit im narrativen Text als Komponente eines semantischen Konzepts vorliegt, auf das referiert wird“ (ebd.). Unter einem erzählten Raum hingegen versteht sie einen Raum in einem Erzähltext, der nicht statisch beschrieben wird, sondern durch ein Ereignis, eine Zustandsveränderung, hervorgebracht wird (vgl. ebd., S. 119 und 132f.).

Diese Begrifflichkeiten Dennerleins erscheinen für eine narratologische Untersuchung als sehr sinnvoll, weswegen sich die vorliegende Arbeit daran orientiert. Auch ihre Konzipierung des konkreten Raums der erzählten Welt wird für die im Folgenden aufgestellten Prinzipien relevant sein.

Um zu ihrem Raumbegriff zu kommen, durchsucht Kathrin Dennerlein die Raumvorstellungen der Topographie, der Topologie, der Humangeographie sowie das philosophische Konzept des erlebten Raums nach für eine narratologische Beschreibung des Raums verwertbaren Aspekten (vgl. ebd., S. 48-59). Als anschlussfähig erweist sich für Dennerlein schließlich die Alltagsvorstellung von Raum gemäß der Geographie, die dem eigentlich bereits verabschiedeten Container-Raum ähnelt (vgl. ebd., S. 57-59, S. 67-72). Indem Dennerlein die Definitionspunkte dieses Raums selektiert und u.a. die Bedingung der Stabilität verwirft, kommt sie zu einem Raumkonzept, das ihrer Meinung nach für eine Narratologie des Raums angemessen ist.

Das Ergebnis war eine Vorstellung von ‚Raum‘ als Container, nach der Räume durch die Merkmale Objektivität, Wahrnehmungsunabhängigkeit, Diskretheit, eine Unterscheidung von innen und außen und die Zuordnung von Menschen und Dingen zu ihnen gekennzeichnet sind. (ebd., S. 71)

Die im Folgenden aufgestellte eigene Konzeption des konkreten Raums der erzählten Welt setzt eine Definition des konkreten Raums der erfahrbaren Wirklichkeit voraus, die zuvor dargebracht wird. Diese beiden Begriffsklärungen schließen sich Kathrin Dennerleins Ansicht an, dass der materielle Container-Raum für eine narratologische Analyse anschlussfähiger ist als etwa die Vorstellungen des kulturellen oder des erlebten Raums, die erst durch soziale Praktiken oder das

subjektive Erleben von Raum entstehen. Um diese kulturellen und perzeptiven Aspekte dennoch ebenfalls miteinzubeziehen, wird das der vorliegenden Arbeit zugrundeliegende Raumkonzept durch diverse Prinzipien ausgedrückt, die die für den Raum charakteristische Heterogenität berücksichtigen.

2.3.3 Die Prinzipien des konkreten Raums der empirischen Wirklichkeit

1. Der konkrete Raum, in Abgrenzung zu abstrakten Vorstellungen des Raums, ist materiell, intersubjektiv (vgl. Hoffmann 1978, S. 4) und dreidimensional.

Gemäß der von Dennerlein herangezogenen Alltagsvorstellung von Raum in der Geographie wird Raum „wie ein Objekt verstanden [...], das vor und außerhalb der menschlichen Wahrnehmung existiert“ (Dennerlein 2009, S. 59). Ein Klassenzimmer etwa, um einen Beispielsraum für die folgenden Prinzipien einzuführen, ist bezüglich seiner Ausdehnung exakt messbar und in seiner Materialität intersubjektiv beschreibbar, was bedeutet, dass sich mehrere Individuen über die Beschaffenheit des Raums einig wären. Damit sei nicht gesagt, dass jeder Schüler den Raum gleich beschreiben würden, schließlich nehmen sie das Klassenzimmer aus unterschiedlichen Perspektiven wahr, legen den Fokus auf andere Gegebenheiten und erhalten verschiedene Emotionen durch den Anblick des Raums (vgl. Prinzipien 6 und 7). Dies ändert jedoch nichts daran, dass unter den Nutzern des Klassenzimmers Einigkeit darüber besteht, in welcher Art von Raum sie sich befinden, welche Objekte vorhanden sind und wie diese aussehen.

2. Im konkreten Raum befinden sich Lebewesen und Objekte.

Der Philosoph Otto Friedrich Bollnow hält für den Raum fest: „Raum ist das Umgreifende, in dem alles seinen Platz, seinen Ort oder seine Stelle hat“ (Bollnow 1994, S. 37). Verbunden mit der Container-Vorstellung lässt sich festhalten, dass ein Raum etwas ist, in dem oder außerhalb dessen sich Lebewesen oder Objekte befinden (vgl. Dennerlein 2009, S. 59). Man kann eindeutig zuordnen, welche Schüler zu einem bestimmten Zeitpunkt im Klassenzimmer sind und welche nicht, sich also außerhalb dessen aufhalten. Diese Opposition von innen und außen entspricht der für Dennerlein zentralen Grundstruktur des konkreten Raums (vgl. ebd., S. 68).

Der Raum ist dabei dem relationalen Raumbegriff entsprechend von den in sich befindenden Lebewesen und Objekten abhängig, da diese ihn erst zu dem

Raum machen, der er zu gegebenem Zeitpunkt ist. Ein leergeräumtes Klassenzimmer ist von einem eingerichteten natürlich grundverschieden, aber auch ein möbliertes Klassenzimmer in der Nacht und dasselbe während des Schulbetriebs, mit Schülern und Lehrern, sind zwei verschiedenartige Räume. Das, was sich innerhalb eines Raums befindet, gehört demnach zum Raum dazu.

3. Der konkrete Raum besitzt eine Grenze.

Die binäre Opposition von innen und außen impliziert eine mehr oder weniger scharf umrissene Begrenzung zur Unterscheidung, was innerhalb eines Raums ist und was sich außerhalb dessen befindet. Ein Raum ist also etwas mit einer flächenhaften Ausdehnung, das nur bis zu einer gewissen Grenze reicht. Eine Grenze kann eine Mauer sein, wie bei einem traditionellen Klassenzimmer, oder aber nur vage, wie der Übergang vom Raum des Waldes zum Raum der Lichtung, oder aber materiell gar nicht erkennbar, wie eine territoriale Grenze. Grenzen können sich zudem verschieben.

Alle endlichen Räume befinden sich wiederum in einem „Gesamtraum“ (ebd.), dem Weltraum, der als unendlich angenommen wird. Dieser hat für den Menschen jedoch seine Grenze je nach Betrachtung entweder dort, bis wohin er selbst vordringen kann oder bis wohin er mithilfe einer bestimmten Ausrüstung blicken kann. Dies weist bereits auf eine gewisse Subjektivität und Kulturabhängigkeit in Bezug auf die Raumwahrnehmung hin (Prinzipien 5 und 6).

4. Der konkrete (Gesamt-)Raum bricht niemals ab.

Es ist unmöglich, dass man einen Raum verlässt und sich somit in keinem Raum mehr – in einem Nichts – befindet. Raum ist überall und jeder Raum befindet sich wiederum in einem anderen Raum. So befindet sich ein Klassenzimmer in einer Schule und diese wiederum in politisch festgelegten Räumen wie einem Bezirk, einer Stadt, einem Land usw. Bei all diesen Räumen handelt es sich allerdings um „diskrete[], sich nicht überlappende[] Einheiten“ (ebd., S. 59), sodass ein Raum zwar innerhalb eines anderen Raums existieren kann, nicht aber über Grenzen hinweg in zwei Räumen gleichzeitig.

5. Der konkrete Raum ist von der Kultur abhängig.

Auch wenn die bisherigen Punkte dem kulturell produzierten Raum Lefebvres teilweise widersprechen, wird der Kultur ihre zentrale Rolle für den Raum

nicht abgesprochen. Eine Gesellschaft eignet sich einen Raum an, wirkt auf ihn ein, gestaltet ihn und errichtet innerhalb des Naturraums ihre eigenen, artifiziellen Räume, man nenne sie Kulturräume (vgl. Lefebvre 2012, S. 330f.). Andersherum wirkt der Raum auch auf die Gesellschaft ein, wie etwa durch verschiedene Voraussetzungen, die die Kultivierung einer Wüste, einer Insel oder eines Berges mit sich bringt.

Aufgrund kultureller Gepflogenheiten und einer gemeinsamen Geschichte besitzen einige Raumtypen bestimmte Bedeutungen, die allerdings womöglich nur bis zu einer gewissen Grenze verständlich sind. Auch Grenzen selbst können kulturell bedingt sein, wie etwa die bereits als Beispiel genannten, nicht materiell erkenntlichen territorialen Grenzen. Die Diskretheit des Raums kann theoretisch ebenso nur aufgrund kultureller Gegebenheiten bestehen, wie etwa sprachlicher und geistiger Konzepte. So ist es außerkulturell nicht eindeutig, ob ein Wald und eine Lichtung zwei verschiedene Räume sind, doch in Kulturen, in denen zwei verschiedene Konzepte und zwei verschiedene Ausdrücke für diese räumlichen Gegebenheiten existieren, kann man dies durchaus bejahen. Weiters kann bestimmten Personengruppen kulturell ein bestimmter Raum zugeordnet werden bzw. die Überquerung einer Grenze erschwert oder verboten werden. Bei dem Beispielraum des Klassenzimmers handelt es sich um einen stark kulturell geprägten Raum, da dieser erst durch politische und soziale Entscheidungen, durch die Etablierung des Schulsystems existiert. Des Weiteren ist der Umgang mit dem Raum Klassenzimmer kulturell festgelegt. Es gelten bestimmte Regeln und Umgangsformen innerhalb des Raums, die Nutzung wird in einem Zeitplan fixiert und das Betreten ist nur bestimmten Personen gestattet. Befindet sich das Klassenzimmer in einer privaten Eliteschule, so ist dem Raum ein gewisses soziales Milieu zugeordnet, während andere soziale Schichten ausgeschlossen sind.

6. Der konkrete Raum wird subjektiv wahrgenommen.

Der Raum ist nicht nur von der Kultur, sondern auch vom sich im Raum befindenden Individuum abhängig. „Der wahrnehmende Mensch bildet (s)ein Zentrum des Raumes, in dem Sinne ist der Raum egozentrisch“ (Ociepa 2006, S. 13). Der Raum bleibt zwar weiterhin messbar und bezüglich der Materialität intersubjektiv gegeben, doch wird er auch subjektiv erlebt: „Ich kann nie ein Ding unabhängig von einem speziellen Blickpunkt, nie, wie es ‚an sich‘ ist, sehen“ (Bollnow

1994, S. 78). Jede Person in dem Beispielklassenzimmer betrachtet den Raum aus einer anderen Perspektive, konzentriert sich auf andere Elemente innerhalb des Raums, verbindet andere Emotionen und Erinnerungen mit ihm und nutzt ihn auf eine andere Weise.

Die Philosophin Elisabeth Ströker teilt den erlebten Raum nach der Art, wie das Subjekt den Raum erfährt, in den Aktionsraum, den Anschauungsraum und den gestimmten Raum, dessen Atmosphäre und Stimmung wahrgenommen wird, ein (vgl. Ströker 1965, S. 16-156). Diese drei Raumbegriffe deuten auf eine wechselseitige Abhängigkeit zwischen Individuum und Raum hin: Das Individuum nimmt dem Raum je nach eigener Stimmung unterschiedlich wahr, ebenso kann sich der Raum auf die Stimmung des Subjekts auswirken. Das sehende Individuum sieht den Raum aus seiner derzeitigen Perspektive und der Anschauungsraum offenbart oder versperrt sich dem Betrachter. Der Aktionsraum kann dem Subjekt Handlungen oder Bewegungen ermöglichen oder verbieten und kann dadurch verändert werden (vgl. Haupt 2004, S. 72).

7. Der konkrete Raum enthält Bedeutung.

Das Verhältnis zwischen Raum und Kultur bzw. dem Individuum weist daraufhin, dass der Raum semantisch aufgeladen ist. Raum kann also für eine Kulturgemeinschaft oder ein Individuum bewusst oder unterbewusst eine spezielle Bedeutung haben, mit Emotionen verbunden sein oder Erinnerungen hervorrufen, die Einfluss auf den Umgang mit jenem Raum haben. So zeigt sich ein Klassenzimmer seinem Betrachter oder seiner Betrachterin je nach in ihm gemachten oder mit ihm verbundenen Erfahrungen unterschiedlich, wobei Faktoren wie die Einstellung zur Schule, die Beziehung zu Schülern und Lehrern sowie die eigenen Leistungen relevant sind. So kann das Klassenzimmer für zu ihrer Schule zurückkehrende Absolventen eine räumliche Manifestation der Erinnerung an eine schöne Jugend sein oder an Angst und Leistungsdruck. Gemäß dem Raumverständnis des gelebten Raums „wohnt [Raum] somit Symbolkraft inne“ (Meyer 1963, S. 36).

8. Der konkrete Raum ergibt sich aus Zeit, Bewegung und Handlung.

Nach Michel de Certeau entsteht ein Raum, „wenn man Richtungsvektoren, Geschwindigkeitsgrößen und die Variabilität der Zeit in Verbindung bringt“ (Cer-

teau 1988, S. 218). In Abgrenzung dazu ist ein Ort eine statische Stelle im Raum, die allerdings durch Handlung und Bewegung zu einem Raum wird (vgl. ebd.). „Insgesamt ist der Raum ein Ort, mit dem man etwas macht“ (ebd.)

9. Der konkrete Raum kann nur in Bezug auf einen bestimmten Zeitpunkt beschrieben werden.

Da der Raum nicht statisch und nicht stabil ist, kann er sich im Laufe der Zeit verändern. Dies betrifft seine Größe, seine strukturelle Beschaffenheit, sein Aussehen, seine in ihm eingebetteten Objekte und Lebewesen sowie seine subjektive Gestimmtheit bzw. die kulturell zugewiesene Bedeutung. Dies hat zur Folge, dass sich ein Raum nicht an sich beschreiben lässt, sondern nur wie er zu einem bestimmten Zeitpunkt ist.

2.3.4 Die Prinzipien des konkreten Raums der erzählten Welt

Der konkrete Raum der erzählten Welt ist die literarische Umsetzung des konkreten Raums der empirisch erfahrbaren Welt und basiert somit auf denselben Prinzipien. Diese müssen allerdings abgewandelt und erweitert werden.

1. Der konkrete Raum der erzählten Welt simuliert Materialität, Intersubjektivität und Dreidimensionalität.

Der Raum in der Erzählung ist offensichtlich nicht real, sondern ein imaginäres Konstrukt des Autors und kann somit auch nicht materiell, intersubjektiv und dreidimensional sein. Dennoch muss der fiktive Raum zur Mimesis, zur Nachahmung der realen Welt, denselben Regeln gehorchen. Materiell, intersubjektiv und dreidimensional offenbart sich der Raum dabei nur den fiktiven Figuren, die in ihm handeln. Auch wenn die Umgebung der Figuren nicht beschrieben wird, kann der Leser davon ausgehen, dass dieses im Weltwissen verankerte Prinzip des Raums nicht verletzt wird.

Aus der Sicht der Rezipienten ist der literarische Raum nicht mehr wie der konkrete Raum der realen Welt dreidimensional und von Simultanität geprägt. Diese geht gezwungenermaßen verloren, wenn der Raum in Worte gefasst wird: „Der Umsetzungsprozess in Sprache setzt eine Auflösung der mehrdimensionalen Raumwahrnehmung in eine lineare Struktur voraus“ (Wenz 1997, S. 56).

Sprachlich ausgedrückter Raum ist somit ein lineares Konstrukt, dessen Eigenschaften nicht simultan, sondern sukzessive erfasst werden.

2. Im konkreten Raum der erzählten Welt befinden sich Figuren und Objekte.

Für Kathrin Dennerlein ist das zentrale Kriterium für einen konkreten Raum in der erzählten Welt, dass er Umgebung für Figuren und nicht nur für Objekte sein kann, da ein dargestellter Raum, in dem sich bloß Gegenstände befinden, keine Funktion bezüglich der Handlung oder der Figurencharakterisierung besitzt (vgl. Dennerlein 2009, S. 68f.). Wie Kathrin Dennerlein richtig feststellt, ist es für den Raum in der Literatur charakteristisch, dass auch Gegenstände, in denen sich normalerweise keine Personen aufhalten können, zur Umgebung von Figuren werden können (vgl. ebd., S. 68). Zu den Räumen der erzählten Welt gehören damit nicht nur die Objekte, „die tatsächlich zur Umgebung von Figuren werden, sondern auch solche, die es nach den jeweiligen Regeln der erzählten Welt werden könnten“ (ebd., S. 69).

Da die im Raum verorteten Figuren und Objekte den Raum der erzählten Welt mitkonstituieren, müssen sie bei einer Analyse des Raums im Erzähltext ebenfalls berücksichtigt werden. Da der Raum in einem Erzähltext von einem Autor konstruiert wird, ist die Zuordnung bestimmter Figuren und Objekte zu einem fiktiven Raum stets bewusst gewählt und verfolgt zumeist einen bestimmten Zweck.

3. Der konkrete Raum der erzählten Welt besitzt eine Grenze.

Wurde für den konkreten Raum festgehalten, dass der Gesamttraum seine Grenze dort findet, bis wohin wir ihn wahrnehmen können, so gilt dies verändert auch für den literarisch erzeugten Raum. Der Grundraum im Erzähltext beinhaltet nur diejenigen Räume, in denen Ereignisse stattfinden bzw. die vom Erzähler oder von Figuren erwähnt werden. Auch wenn auf reale Räume referiert wird, so kann nicht angenommen werden, dass auch die Welt rundherum der Realität nachempfunden ist, da die Umgebung außerhalb der beschriebenen Räume in der Fiktion theoretisch überhaupt nicht existiert. Der Leser wird sie sich dennoch nach ihrem Weltwissen mental modellieren.

4. Der konkrete (Gesamt-)Raum der erzählten Welt bricht niemals ab.

Trotz Prinzip 3 ist im Weltwissen des Lesers verankert, dass Räumlichkeit nicht abbrechen und in ein Nichts übergehen kann. Auf diese Weise ist der Rezipient in der Lage, räumliche Leerstellen auszufüllen. Wird beispielsweise von einem Zimmer berichtet, nicht aber davon, wo sich dieses befindet, so stellt sich der Leser das Zimmer nicht im Nichts vor, sondern in einem Gebäude (vgl. Ingarden 1965, S. 235f.). „Nur durch diese Unmöglichkeit des Raumabbruchs wird der Raum außerhalb des Zimmers mitdargestellt“ (ebd., S. 236).

5. Der konkrete Raum der erzählten Welt ist von der Kultur abhängig.

Während der Raum der empirischen Wirklichkeit wider Lefebvre nicht als kulturelles Produkt, sondern bloß als von der Kultur abhängig verstanden wird, ist der Raum der erzählten Welt zweifelsfrei ein kulturelles Produkt, so wie auch der literarische Text eines ist. Dies bedeutet erstens, dass die Gestaltung des Raums der erzählten Welt abhängig von der Kultur ist, in der der Text entsteht. Zweitens kann sich ein Autor die kulturellen Gepflogenheiten und die kulturelle Bedeutung des Raums zu Nutzen machen und so durch die Darstellung eines fiktiven Raums eine kulturelle, politische oder soziale Bedeutungsebene etablieren.

6. Der konkrete Raum der erzählten Welt wird subjektiv wahrgenommen.

Aufgrund der Subjektivität in der Raumwahrnehmung sowie der semantischen und emotionalen Aufladung von Räumen wird jeder Leser den Raum der erzählten Welt etwas anders imaginieren. Besonders stark wird dies der Fall sein, wenn die räumliche Verortung bloß durch Inferenzen vonstattengeht. Dies kann geschehen, indem der Autor eine Figur an einem Ofen hantieren lässt, ohne auf die räumlichen Beschaffenheiten einzugehen. Der Leser kann diese Handlung nun in einer Küche verorten, die er sich basierend auf seinen persönlichen Erfahrungen und seinem Weltwissen vorstellt.

Auch das subjektive Empfinden der Figuren ist relevant, da diese durch die Art, wie sie den Raum wahrnehmen und in ihm handeln, charakterisiert werden können.

7. Der konkrete Raum der erzählten Welt enthält Bedeutung.

Raum ist „durchsetzt mit den intensivsten Ausdruckswerten“ (Cassirer 2012, S. 498). Das bedeutet, Raum kann in Erzähltexten eine tiefere Bedeutung in sich

tragen, etwas über die Figuren und Objekte in ihm aussagen oder Stimmungen und Gefühle hervorrufen. Diese werden subjektiv empfunden, doch bleibt dabei dennoch eine gewisse Objektivität erhalten, da Symbole auf Konvention basieren. So kann die Stimmung des Raums dennoch von mehreren Individuen nachempfunden werden, was in der Literatur bewusst eingesetzt wird (vgl. Hoffmann 1978, S. 55). Die Gesamtheit der evozierten Emotionen und Stimmungen ist die Atmosphäre des Raums (vgl. ebd.).

Lotman weist darauf hin, dass der Gebrauch topologischer Relationen wie etwa oben-unten dem „Ausdruck anderer, nicht-räumlicher Relationen des Textes“ (Lotman 1993, S. 330) dienen, wie etwa hierarchischen. Auch nicht-räumliche Zustände wie Einsamkeit, Angst oder Freude können in Erzähltexten eine „räumliche Manifestation“ (Bronfen 1986, S. 53) erhalten. Da gemäß den Vertretern des gelebten Raums eine „innige Einheit von Subjekt und Raum besteht“ (ebd., S. 55), können der Raum und dessen Darstellungsweise in einem literarischen Text Aufschluss über den Charakter oder die momentane Befindlichkeit einer Figur geben.

8. Der konkrete Raum der erzählten Welt ergibt sich aus Zeit, Bewegung und Handlung.

Dieses Prinzip ist für den literarischen Raum noch relevanter als für den realen, da ein statischer Raum, in dem nichts geschieht, also ein Ort, keine Handlung vorantreiben kann. Nur dort, wo gerade ein Ereignis geschieht, das der Erzähler mitteilt, ist Raum. Jene räumlichen Gegebenheiten, die in der erzählten Welt auch existieren, aber von denen sich der Erzähler momentan wendet, stehen quasi still, sind statische Orte. Sobald eine reisende Figur ihre Heimatstadt verlässt, wird diese zum Ort, in dem kein städtisches Treiben herrscht, sobald nicht mehr davon erzählt wird.

9. Der konkrete Raum der erzählten Welt kann nur in Bezug auf einen bestimmten Zeitpunkt beschrieben werden.

Wie auch in der Realität bleiben Räume im Laufe einer Handlung nicht konstant. Verändert sich der Raum oder die Art, wie dieser wahrgenommen wird, im Verlauf des Erzähltextes, so können damit bestimmte Ziele verfolgt werden, wie etwa die Darstellung der Figurenentwicklung.

10. Der konkrete Raum der erzählten Welt kann auf den konkreten Raum der empirischen Wirklichkeit referieren.

Als „Bestandteil eines fiktionalen Wirklichkeitsmodells“ (Nünning 2009, S. 38) kann der literarisch dargestellte Raum mehr oder weniger exakt auf reale Räume referieren. Das dabei entstehende mentale Konzept des Raums ist dabei allerdings nicht mit dem Referenzraum gleichzusetzen.

Und alle echte Darstellung ist keineswegs ein bloßes ›Nachbilden‹ der Welt; sondern sie ist ein neues ›Verhältnis‹, in das sich der Mensch zur Welt setzt. (Cassirer 2012, S. 497)

Werden in der außerliterarischen Realität existierende Gegenden „in einem fiktionalen Text zum ›Handlungsraum‹ modelliert“ (Piatti 2008, S. 23), so spricht die Literaturgeographin Barbara Piatti von „fiktionalisierten Räumen“ (ebd.). Gibt es keine Entsprechung im realen Raum, so handelt es sich um „Räume[] der Fiktion“ (ebd.) bzw. „fingierte[]“ (ebd., S. 361) Handlungsräume. Selbst fingierte Räume, z.B. ein in einem realen Land verortetes fiktives Dorf oder sogar eine Phantasiewelt, referieren auf den konkreten Raum der empirischen Wirklichkeit, allerdings nicht zwingend auf dessen Geographie, sondern auf dessen Prinzipien, auf reale Raumtypen und den Umgang des Individuums oder der Kultur mit dem Raum. Selbst in phantastischen Welten orientiert sich die räumliche Gestaltung in ihren Grundsätzen stets an die der Realität.

Innerhalb der fiktionalisierten Räume unterscheidet Piatti zwischen „importierte[n]“ Handlungsräumen, die möglichst akkurat wiedergegeben werden, und „transformierte[n]“ (ebd.) Handlungsräumen, die sich auf reale Gegenden berufen, diese aber „re-modellier[en]“ (ebd.). Da subjektive Eindrücke bei der Raumbeschreibung eine große Rolle spielen, ist die authentische Wiedergabe eines realen Raums in der Literatur allerdings schwer zu messen. Referiert ein literarisch dargestellter Raum zwar auf einen realen Raum, aber ohne ihn explizit zu benennen, kann man dies nach Barbara Piatti als verdeckte Referentialisierung bezeichnen (vgl. ebd., S. 362).

Wesentlich ist, dass die Nennung einer räumlichen Gegebenheit, selbst wenn die Handlung in einer bekannten Stadt verortet ist, nicht gezwungenermaßen eine Aussage über die realen Verhältnisse bieten muss.

11. Der konkrete Raum der erzählten Welt ist ein Konstrukt des Autors.

Der Raum der erzählten Welt wird durch den Autor vermittelt, sodass es sich, falls auf einen realen Raum referiert wird, bereits um eine Interpretation dessen handelt. Existiert kein expliziter Referenzraum in der realen Welt, entwirft der Autor beispielsweise eine phantastische Sekundärwelt, so bezieht sich der fiktive Raum dennoch stets auf bereits erfahrene Räume und das kulturelle oder individuelle Verständnis von Raum. Da es sich in Erzähltexten um sprachlich geschaffene Räume handelt, enthalten sie stets eine Intention und eine Bedeutung (vgl. Kahrmann/Reiß/Schluchter 1993, S. 158).

12. Der konkrete Raum der erzählten Welt existiert nur im Text und nur, wenn dieser rezipiert wird (vgl. Maatje 1975, S. 392).

13. Der konkrete Raum der erzählten Welt wird erst durch das Erzählen erzeugt.

Räume, die in einem Roman nicht erwähnt werden, sind kein Teil der erzählten Welt. „In dem Moment, in dem in einem Text von einer räumlichen Gegebenheit erzählt wird, wird diese erst erzeugt“ (Dennerlein 2009, S. 93). Wird in einem Erzähltext auf eine real existierende Stadt, etwa London, referiert, aber eine Sehenswürdigkeit, wie etwa der Big Ben, nicht erwähnt, so lässt sich nicht behaupten, dass sie dennoch in der erzählten Welt existiert (vgl. ebd., S. 92). Da der Leser weiß, dass Raum nicht abbrechen kann (Prinzip 4), stellt er sich den Raum außerhalb des im Erzähltext existierenden Raums dennoch basierend auf seinem Weltwissen oder seiner Imagination vor. Auf diese Weise wird das individuell erzeugte mentale Modell der erzählten Welt dennoch den Big Ben enthalten. Christian Sappok führt den Begriff der Raumgenese ein, der das Phänomen bezeichnet, dass auch dann in einem Erzähltext Räume entstehen, wenn diese nicht oder nur fragmentarisch sprachlich realisiert werden (vgl. Sappok 1970, S. 58). Dies hängt damit zusammen, dass Zeit, Handlung und Figuren niemals ohne Räumlichkeit vorzustellen sind.

14. Der konkrete Raum der erzählten Welt ist nicht bloß schmückender Hintergrund, sondern ein konstitutives Element des Erzähltextes.

[D]er Raum [bildet] in der Dichtung nicht bloß eine faktische Gegebenheit, sondern vor allem ein eigenständiges Gestaltungselement [...], das zusammen mit ver-

schwisteren Elementen wie Zeit, Erzählperspektive, Figur und Handlungsfolge den intendierten Gehalt verkörpert und die Struktur des Werkes bestimmt. (Meyer 1963, S. 56)

Als derartiges Gestaltungselement besitzt der Raum für den Erzähltext wesentliche Funktionen.

Eine der Funktionen betrifft die Mimesis, die Nachahmung der realen Welt. Sollen fiktive Objekte im Erzähltext, die eine reale Entsprechung besitzen, ihren „Realitätstypus bewahr[en] [...], so müssen sie als zeitliche und als sich im Raume befindende, evtl. auch als selbst räumliche, dargestellt werden“ (Ingarden 1965, S. 235).

Die zweite Funktion basiert auf der bereits besprochenen Symbolhaftigkeit des Raums (vgl. Prinzip 7) und besteht in der Erzeugung von Bedeutung.

Die dritte Funktion des konkreten Raums in der erzählten Welt stellt die Fähigkeit dar, die Handlung zu strukturieren, etwa durch Raumwechsel, Grenzübertritte und die Wege zwischen den unterschiedlichen Räumen (vgl. Baak 1983, S. 96-98).

2.3.5 Begriffsabgrenzungen

Im Folgenden werden die für die Analyse zentralen Begrifflichkeiten in Bezug auf die Beschreibung von Raum vorgestellt. Der konkrete Raum der realen und der erzählten Welt wurde bereits anhand der Prinzipien erläutert.

Eine relevante Unterscheidung, die mit Verweis auf de Certeau bereits angesprochen wurde, ist die zwischen Raum und Ort. Nach de Certeau ist ein Ort „eine momentane Konstellation von festen Punkten“ (Certeau 1988, S. 218), also eine fixe Stelle innerhalb eines Raums. Sie kann durch Handlungen und Bewegungen ebenfalls zu einem Raum werden (vgl. Certeau 1988, S. 218). Martina Wagner-Egelhaaf fügt hinzu, dass sich Raum auch durch seine Bedeutunghaftigkeit vom Ort unterscheidet (vgl. Wagner-Egelhaaf 2005, S. 746). Für Erzähltexte bedeutet dies, dass ein Raum, der zwar innerhalb der erzählten Welt existiert, aber nicht als Umgebung von Ereignissen und Figuren fungiert, als Ort bezeichnet werden kann. Sobald eine handelnde Figur dorthin verortet wird, wird der Ort zu einem Raum, der wiederum Orte beinhalten kann. Befindet sich die Hauptfigur etwa auf einer Reise, so ist das Ziel der Bewegung solange ein Ort, bis sie dort eintrifft.

Sobald sie ihren Zielort betritt, offenbart er sich der Figur in ihrer Räumlichkeit und sie kann sich in ihm bewegen und in ihm agieren.

Eine weitere Unterscheidung ist zwischen dem Raum der erzählten Welt und dem Schauplatz notwendig, da diese häufig fälschlicherweise gleichgesetzt werden. Kathrin Dennerlein definiert den Schauplatz als eine spezielle Art der Ereignisregion, eines (Teil-)Raums, in dem ein Ereignis, also eine situationsverändernde Handlung, stattfindet (vgl. Dennerlein 2009, S. 127). Die Voraussetzungen einer Ereignisregion, um zu einem Schauplatz zu werden, sind nach Dennerlein folgende: Sie muss innerhalb der erzählten Welt wahrhaftig existent sein, das Ereignis muss tatsächlich zu dem erzählten Zeitpunkt vonstattengehen und die Origo, „das raum-zeitliche Orientierungszentrum“ (ebd., S. 130) muss in ihr verortet werden (vgl. ebd., S. 129-132). Ebenfalls wichtig ist, dass der Schauplatz das kleinste bekannte räumliche Element ist, in dem sich das Ereignis abspielt. Ein Schauplatz kann somit ein Zimmer sein, aber auch ein Haus oder eine Stadt, wenn nicht genauer beschrieben wird, wo sich die Figuren innerhalb dieser größeren Raumeinheiten aufhalten.

Des Weiteren erscheint es sinnvoll, für den Gesamtraum der erzählten Welt Barbara Piattis Begriff des Handlungsraums zu übernehmen (vgl. Piatti 2008, S. 128f.). Er umfasst alle Schauplätze und darüber hinaus alle konkreten Räume der erzählten Welt, die im Text existieren, auch wenn diese nur erwähnt werden. Der Handlungsraum ist also jener Gesamtraum der erzählten Welt, der theoretisch auf einer Karte festgehalten werden kann, wenn man alle in der Narration präsenten Räumlichkeiten skizziert. Zwischen den einzelnen Räumen, Orten und Schauplätzen werden allerdings viele weiße Stellen bleiben.

Als Oberbegriff für Räume, Orte, Schauplätze und topographischen Objekte schlägt Dennerlein den Begriff der „räumlichen Gegebenheit“ vor (Dennerlein 2009, S. 196).

3. Makroräumenanalyse: Die erzählten Welten

Für eine narratologische Untersuchung ist es notwendig, die zwei zentralen Ebenen eines Erzähltextes zu unterscheiden, die Gérard Genette *histoire* und *discourse* (vgl. Genette 2010, S. 12) und Seymour Chatman *story* und *discours* (vgl. Chatman 1978, S. 19) betitelt. Da den Begriffen Geschichte und Diskurs im Deutschen andere Bedeutungen zugeschrieben werden, schließt sich diese Arbeit Matías Martínez' und Michael Scheffels Terminologie an, die sehr klar zwischen der *erzählten Welt* und deren *Darstellung* unterscheidet (vgl. Martínez/Scheffel 2012, S. 26). Die Opposition besteht also aus der Frage nach dem *Was* auf der einen Seite und der nach dem *Wie* auf der anderen. Zur erzählten Welt gehören alle in der Fiktion abgebildeten Ereignisse, Figuren, Objekte und Räume, während bei der Untersuchung der Darstellung darauf geachtet wird, wie die erzählte Welt narrativ erzeugt und umgesetzt wird.

Eine andere sinnvolle Trennung ist die zwischen der syntagmatischen und paradigmatischen Achse. In Kapitel 2.1.3.5 wurde bereits auf Ansgar Nünning's Vorschlag eingegangen, auch Raum auf diese Weise zu untersuchen und eine dritte, diskursive Achse der Perspektivierung miteinzuschließen (vgl. Nünning 2013, S. 39f.). Die syntagmatische Achse beinhaltet die Selektion, also bezüglich des Raums die Frage danach, welche Räume im Erzähltext vorhanden sind. Sie entspricht damit dem Begriff der erzählten Welt. Die anderen beiden Achsen, auf der die Punkte der Kombination und der erzählerischen Vermittlung angesiedelt sind, entsprechen hingegen der Darstellung.

Bevor in der narratologischen Analyse auf den Aspekt Darstellung bzw. die syntagmatische und diskursive Achse eingegangen wird, müssen im Folgenden zuerst die Gegebenheiten der erzählten Welten untersucht werden. Hierbei interessiert im Zusammenhang mit der Beschaffenheit der erzählten Welt vor allem der Makroräum.

Ein Mikroräum ist eine kleine räumliche Einheit, die zu einem direkten Schauplatz eines Ereignisses werden kann, wie etwa ein Zimmer oder auch, eine Ebene größer, ein Haus. Auf Mikroebene kann danach gefragt werden, welche räumlichen Gegebenheiten in der fiktiven Welt existieren. Ein Makroräum hingegen kann etwa eine Stadt, eine Landschaft oder ein Staat sein. Er umfasst dabei mehrere Mikroräume. Bei der Betrachtung des Makroräums ist relevant, wie die

gesamte erzählte Welt aufgebaut und strukturiert ist. Die Grenze zwischen Mikro- und Makroraum ist nach Kontext zu ziehen. Spielt eine Handlung nur in einem Haus mit vielen Zimmern, so stellt das Anwesen den Makroraum dar. Geht man von einer größeren erzählten Welt aus, kann ein Anwesen auch nur einen Mikroraum darin darstellen. Die Makrostruktur des Raums kann man sich als Karte der gesamten erzählten Welt vorstellen, mit den Positionen und Relationen der verschiedenen Raumeinheiten, ihren Begrenzungen und den Wegen dazwischen.

Besonders im Hinblick auf Zukunftsromane ist bezüglich des Makroriums auch der Umgang mit den realen geographischen Gegebenheiten von Bedeutung. Deswegen wird in der folgenden Betrachtung der erzählten Welt das Begriffspaar des fiktionalisierten Raums und des Georaums am Anfang stehen. Anschließend werden die Strukturelemente der Makroräume in den untersuchten Texten näher betrachtet. Dabei lautet die These, dass die Makroräume in ihren Strukturen prinzipiell große Ähnlichkeiten aufweisen. Durch die Herausarbeitung dieser wird anschließend eine Kategorisierung der dystopischen und postapokalyptischen Jugendromane angestrebt. Durch die Einteilung der Romane in Gruppen nach ihrem Makroraum lässt sich das Textkorpus einschränken, indem ein repräsentativer Vertreter jedes Typs ausgewählt wird. Die raumnarratologische Analyse der Romane wird sich an diesen Typen und deren Kategorien der Makrorraumgestaltung orientieren.

3.1 Fiktionalisierter Raum und Georaum

Jede erzählte Welt, sei es eine phantastische oder eine, die auf die außerliterarische Realität referiert, besitzt ein eigenes Realitätssystem. Dieses umfasst die Gesetzmäßigkeiten der fiktiven Welt (vgl. Durst 2001, S. 81). Die untersuchten Jugendromane weisen Realitätssysteme auf, die sich an der außerliterarischen Wirklichkeit orientieren. Durch die Versetzung in die Zukunft müssen diese jedoch angepasst und erweitert werden, sodass nun Ereignisse möglich sind und Räume sowie Objekte existieren, die nicht der Realität entsprechen. Innerhalb der innerliterarischen Realitätssysteme stellen diese allerdings keinen Bruch dar. Die Verschiebung der Gesetzmäßigkeiten wird durch den Zeitsprung zwischen Realität und der zeitlichen Situierung der Handlung sowie durch die als Resultat der Katastrophe eintretende Zäsur legitimiert.

In Bezug auf den Raum ist hier Barbara Piattis Terminologie aufschlussreich. Piatti unterscheidet zwischen dem realen *Georaum*, dem *fiktionalisierten Raum* und dem *Raum der Fiktion* (vgl. Piatti 2008, S. 22f.). Während letzterer wie in Phantasiewelten keine Entsprechung im Georaum besitzt, nimmt der fiktionalisierte Raum deutlich Bezug auf reale geographische Verhältnisse. Hier gibt es zwei grundlegende Möglichkeiten: Ein *importierter Handlungsraum* ist eine relativ korrekte Wiedergabe der topographischen und toponymischen Gegebenheiten des Georaums (vgl. ebd.). Der *transformierte Handlungsraum* hingegen geht zwar eindeutig von einem bestimmten Georaum aus, jedoch wird dieser bei der Fiktionalisierung ummodelliert (vgl. ebd.).

Dystopische und postapokalyptische Jugendromane weisen eine derartige Transformation des Georaums auf. Der Georaum, auf den Bezug genommen wird, ist der Planet Erde und beinhaltet damit die gesamte Weltgeschichte. Die territorialen Grenzen weisen nun allerdings Veränderungen auf. Einige der erzählten Welten der deutschsprachigen Dystopien und Postapokalypsen sind explizit in einer fiktiven Version Deutschlands angesiedelt, das beim Einsetzen der Handlung als Staat so nicht mehr existiert. In Ursula Poznanskis Trilogie *Die Verurteilten*, *Die Verschworenen* und *die Vernichteten* wurde lange vor Einsetzen der Handlung ein Großteil der Weltbevölkerung durch einen riesigen Vulkanausbruch und dessen Folgen ausgelöscht. Zu diesen gehören die Verdunkelung der Sonne und das jahrelange Andauern des Winters. Die zeitlichen Einordnungen der als „Lange Nacht“ bezeichneten Katastrophe und jene der Handlung sind unbestimmt. Der Roman spielt in einem Staat namens Sphärenbund, der aus einzelnen Städten innerhalb von Kuppeln im Gebiet des heutigen Deutschlands und Österreichs zusammengesetzt ist. Die Verortung geschieht explizit durch die Nennung von Toponymen, die in der Realität zwar nicht existieren, jedoch auf reale verweisen, wie „Sphäre Neu-Berlin 3“ (Poznanski 1, S. 10)⁵ oder „Sphäre Vienna 2“ (ebd., S. 238). Ortsnamen fungieren hier als „kognitive *trigger*“ (Martínez/Scheffel 2012, S. 152), die dafür sorgen, dass der Leser auf sein Weltwissen zurückgreift und den fiktiven Raum mit seinem Referenzraum verknüpft. Die Nähe eines Schauplatzes zu der zu diesem Zeitpunkt nur durch Erwähnungen existierenden Sphäre Vienna 2 erleichtert in weiterer Folge die Iden-

⁵ Die zitierten Primärtexte werden im Folgenden mit dem Namen der Autoren und gegebenenfalls mit der Nummer des Bandes abgekürzt.

tifikation von Räumen, die nicht explizit einem Georaum zugeordnet sind. So werden die Anspielungen auf die Wiener U-Bahn, den Heldenplatz und die Nationalbibliothek (vgl. Poznanski 1, S. 338-342) aufgrund dieses Wissens verstärkt. Um den Georaum hinter diesen Schauplätzen zu erkennen, ist allerdings ein tieferes Wissen über Wien vorausgesetzt (vgl. Ulm 2016, S. 159). Der Raum erfüllt darüber hinaus seinen Zweck auch ohne erfolgte Verknüpfung mit dem realen Referenzraum.

Bei Ursula Poznanski sind von den fiktiven Städten, die die hypothetische Weiterführung realer, außerliterarischer Städte darstellen, nur noch Ruinen übrig, da die Figuren in neuen Siedlungen innerhalb von Kuppeln leben. Daniel Höras Roman *Das Ende der Welt* spielt hingegen unter anderem direkt in den fiktionalisierten Städten Berlin und Hannover. Der Referenzraum wird explizit genannt, doch hat der Raum der erzählten Welt nur noch wenig mit ihm gemein. Die Sonne ist hier seit einer undefinierten „Großen Katastrophe“ hinter schmutzigem Grau versteckt (vgl. Höra, S. 9). Das zeitlich unbestimmte apokalyptische Ereignis ist dafür verantwortlich, dass sämtliche politische Strukturen und territoriale Grenzen in der fiktiven Welt aufgebrochen sind. Höras auf die Realität referierende Städte stehen zwar nicht allesamt in Trümmern wie bei Poznanski, jedoch werden sie als in mittelalterliche Verhältnisse zurückgefallen präsentiert. Auch hier gibt es einige als *trigger* fungierende Nennungen von Raummerkmalen, wie das nicht explizit als solches benannte, aber dennoch erkennbare Brandenburger Tor (vgl. Höra, S. 26f.). Wie auch bei Poznanski haben derartige kognitive *trigger* keine primäre Funktion für die Verortung der Handlung, da diese bereits durch Toponyme erfolgt. Derartige Hinweise auf Überbleibsel aus der Vergangenheit der erzählten Welt, die auf die Gegenwart der realen Welt verweisen, tendieren vielmehr dazu, ein Spiel mit genau dieser Konzeption von Zeit und Raum zu treiben. Wesentliche Anliegen einer Dystopie und einer Postapokalypse sind die Abschreckung und das Aufzeigen von tatsächlich möglichen Zukunftsszenarien. Diese Punkte steigen und fallen mit der Menge und der Deutlichkeit der Referenzen zur außerliterarischen Gegenwart. Dazu gehören auch Alltagsobjekte, wie ein Fernseher oder ein Fön, die von Höras Protagonist Kjell nebenbei gefunden werden. Hiermit wird primär Komik erzeugt, indem die Figur diese Geräte nicht kennt und groteske Theorien dafür entwirft, während der Leser durch sein Weltwissen stets weiß, wovon die Rede ist.

Daniel Höras Roman wird die Rolle des Raums verdeutlicht, indem ihm eine skizzierte Landkarte beiliegt. Diese hat erstens den Zweck, zu verdeutlichen, wie Deutschland nach dem Zusammenbruch der heutigen Gesellschaftsordnung topographisch und politisch aufgestellt ist. Auf diese Weise lässt sich einiges über den Raum der erzählten Welt erfahren, das im Text keine Rolle spielt. So wird im Roman in keiner Weise darauf eingegangen, dass Halle nun eine freie Republik und Ostfriesland ein verpesteter Sumpf ist. Dass die Karte nicht nach Norden,

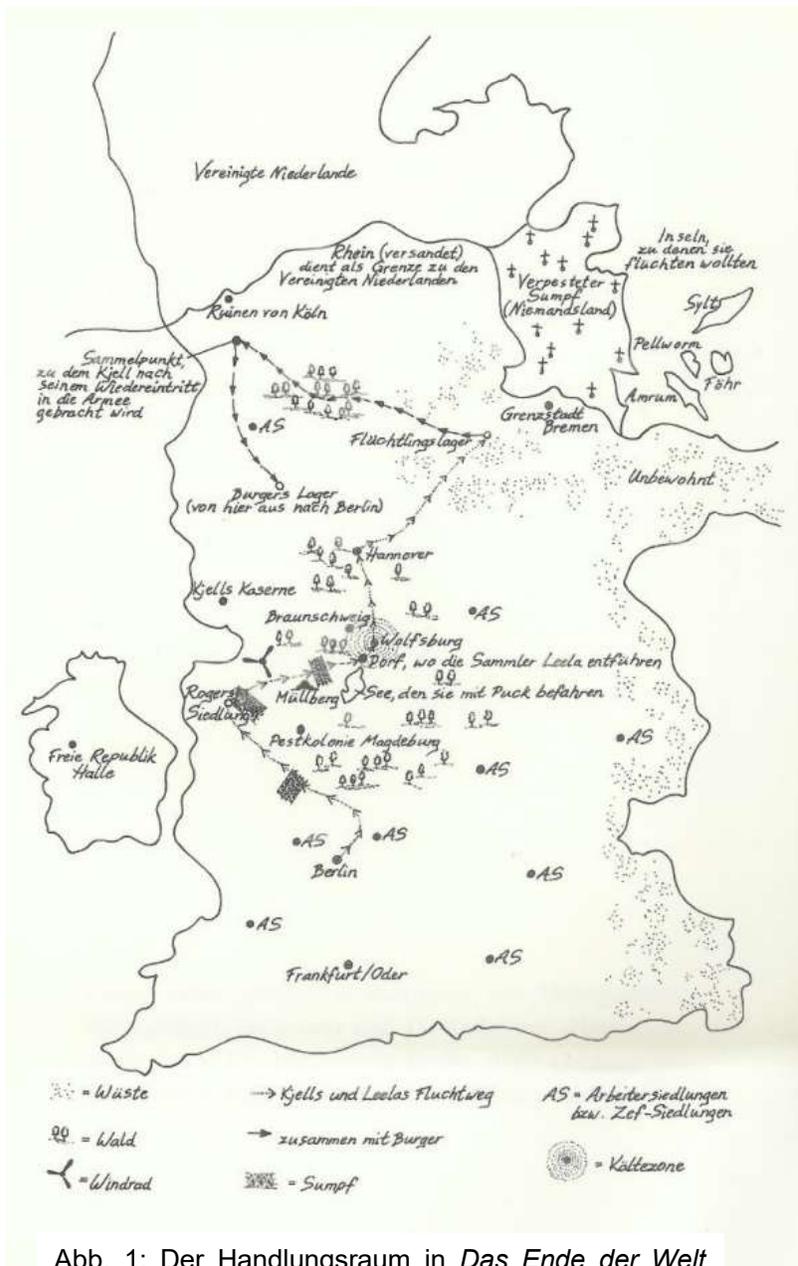


Abb. 1: Der Handlungsraum in *Das Ende der Welt* (Höra, S. 379)

sondern nach Westen ausgerichtet ist, und einige Relationen zwischen den Orten ungenau sind, kann als Spiel mit der Autorschaft betrachtet werden. Die Karte wird derselben Figur zugeschrieben, die sich im Nachwort, vor einem noch zur fiktiven Welt gehörigen Glossar, als Herausgeber der autobiographischen Schriften seines Vorfahren vorstellt. Damit spiegelt die Karte die partielle Unwissenheit der Figuren über ihre Räumlichkeiten wider.

Zweitens lässt sich mit der Karte der zurückgelegte Weg Kjells nachvollziehen. So lässt sich im Nachhinein eine Verortung vornehmen, da die Richtungen

und Distanzen der Bewegung trotz der Nennung einiger Raumreferenzen in den wenigsten Fällen konkret beschrieben wird. Alles, was auf der Karte eingezeichnet ist, gehört trotz des Fehlens im Text zweifellos zum Handlungsraum. Dieser wurde in Kapitel 2.3.5 als Gesamtheit aller Räume, die durch das Agieren der Figuren in ihnen oder durch ihre bloße Erwähnung als in der erzählten Welt existent gelten. Da eine angehängte Karte als Paratext noch Teil der Narration ist, erweitert und spezifiziert Daniel Höra damit im Nachhinein den Handlungsraum.

Weitere in einem explizit auf Deutschland referierenden Handlungsraum angesiedelte erzählte Welten sind u.a. in *Wir waren hier* von Nana Rademacher, *Kyria & Reb* von Andrea Schacht, *Als die Welt zum Stillstand kam* von Gabi Neumayer und Olivia Viewegs Graphic Novel *Endzeit* zu finden. *Als die Welt zum Stillstand kam* unterscheidet sich von den anderen durch seine zeitliche Lokalisierung. Der Roman spielt im Jahr 2036 in einer fiktiven Welt, die sich bezüglich der territorialen Grenzen und der Topographie noch nicht allzu sehr von der realen Welt der Gegenwart unterscheidet. Der zentrale Unterschied zu den Referenzräumen ist die Existenz eines Netzes an Teleportationstoren, das den Umgang mit Raum wesentlich verändert. Im Mittelpunkt der Handlung steht der Ausfall dieser Geräte, der zu einem weltweiten Stillstand führt. Die drei Hauptfiguren befinden sich dabei in Deutschland und Irland und beobachten, wie sich die erzählte Welt immer weiter von ihrer Referenz entfernt. Hier liegt die Katastrophe also in der erzählten Gegenwart bzw. unmittelbaren Vergangenheit.

Neben auf deutschsprachige Länder verweisenden Handlungsräumen gibt es auch einige, die das Geschehen zusätzlich etwa in Frankreich verorten, wie *Kyria & Reb*, oder in Irland, wie in *Als die Welt zum Stillstand kam* von Gabi Neumayer. In Romanen wie *Deadline 24* von Annette John und *Dark Canopy* sowie *Dark Destiny* von Jennifer Benkau referiert der Handlungsraum ausschließlich auf nicht-deutschsprachige Länder, nämlich die USA im ersteren und England in den letzteren.

Die Romane von Jennifer Benkau beinhalten ebenfalls eine vor der Handlung stehende Katastrophe. Diese beinhaltet sogenannte Percents, als Soldaten für den dritten Weltkrieg geschaffene künstliche Menschen, die nach dem Krieg die Macht übernahmen. Erneut ist die Welt dunkel und kalt, diesmal allerdings aufgrund eines Apparats der sonnenscheuen Percents. Die Handlung ist in einer heruntergekommenen Stadt und einer lebensfeindlichen Wildnis angesiedelt, die

explizit dem realen Großbritannien zugeordnet werden (vgl. Benkau 1, S. 28). Es wird allerdings auf Toponyme und andere *trigger*, die eine Verknüpfung eines fiktiven Raums mit einem Teil des Georaums auslösen, verzichtet. Damit ist der fiktive Handlungsraum größtenteils unabhängig vom Georaum und kommt ohne Weltwissen der Leser aus. Die Losgelöstheit vom realen Raum und die Vagheit der Referenz spiegeln sich innerhalb der Handlung im Unwissen der Figuren über ihre erzählte Welt wider. Erst am Ende des zweiten Bandes bekommt Joy eine Weltkarte zu sehen und erhält die Möglichkeit, sich selbst darauf zu verorten (vgl. Benkau 2, S. 315).

Neben diesen erzählten Welten mit real existierenden Ländern als Referenzraum gibt es auch Romane, in denen diese Verknüpfung mit dem Georaum nur angedeutet wird. In Reinhold Zieglers *Nachtläufer*, Andreas Dresens *Das Buch des Hüters*, Lena Klassens *Wild*, Thomas Thiemeyers Trilogie *Das verbotene Eden* und *Murus* von Martina Wildner ist als Referenzraum nur der Georaum Erde mit Sicherheit gegeben. Im Roman *Nachtläufer*, in dem es seit 15 Jahren stürmt und dunkel ist, verschanzen sich die Figuren in unterirdischen Tunnelsystemen, wodurch nichts über die Geographie der erzählten Welt bekannt ist. Sicher ist hier nur, dass es sich um einen transformierten Handlungsraum handelt, der von der gegenwärtigen Erde ausgeht. Exaktere Referenzen gibt es nicht. Auch in diesem Roman wird die Bezugnahme auf die außertextuelle Wirklichkeit durch Überbleibsel aus der Zeit vor der Katastrophe verdeutlicht, darunter bekannte Werke der internationalen, aber auch deutschsprachigen Literatur, wie *Oliver Twist* von Charles Dickens, Mark Twains *Die Abenteuer von Tom Sawyer* und Michael Endes *Momo*. Ähnlich verhält es sich in *Das Buch des Hüters* und der Trilogie *Das verbotene Eden*, die durch Andeutungen Deutschland als Referenzraum wahrscheinlich erscheinen lassen. *Wild* hingegen lässt keinerlei Rückschlüsse auf die Lokalisierung des Handlungsraums zu. Nur Anspielungen wie etwa die Benennung von Figuren nach realen Persönlichkeiten oder die Lektüre von Shakespeares Drama *Romeo und Julia* weisen darauf hin, dass die erzählte Welt auf den Planeten Erde inklusive seiner Geschichte verweist.

Auch in *Murus* existieren Hinweise darauf, dass es sich bei der erzählten Welt um eine hypothetische Weiterführung der realen handelt. Darauf lässt sich anhand einiger Verweise auf die chinesische Mauer (vgl. Wildner, S. 155), Syrien und Berlin (vgl. ebd., S. 221) schließen. Der Handlungsraum ist eine unbenannte

Stadt, die theoretisch auf das heutige Berlin Bezug nehmen könnte. Alles außerhalb von ihr bleibt eine Leerstelle. Das, was den Roman jedoch von den anderen unterscheidet, ist das Aufkommen phantastischer Elemente, die nicht wissenschaftlich erklärt werden. Während in den übrigen Romanen versucht wird, eine Plausibilität der Zukunftsvision zu etablieren, wird dem bei *Murus* entgegengewirkt. In den anderen Romanen wird ein Realitätssystem hergestellt, das prinzipiell dem realen Realitätssystem entspricht, auch wenn die erzählte Welt aufgrund der Verortung in die Zukunft enorme Unterschiede zur realen Welt aufweist. Bei Poznanski existieren zwar technische Geräte, die in der Realität noch nicht erfunden wurden, und Benkau erzählt von künstlichen Menschen, doch werden diese Abweichungen von der Realität gemäß der Science-Fiction naturwissenschaftlich erklärt. Dadurch wird dennoch eine Plausibilität gewahrt. In *Murus* hingegen erhält eine riesige Mauer, also ein räumliches Strukturelement, phantastische Eigenschaften. Sie hat Einfluss auf die Zeit und das menschliche Gedächtnis und ist darüber hinaus aus unbekanntem Gründen in ihrer Länge und Höhe nicht messbar. Die Zukunftsvision verliert dadurch an Plausibilität, jedoch wird damit die Bedeutung der Mauer als Metapher für Isolation und Separation verstärkt.

Es zeigt sich, dass eine Referenz auf die reale Erde notwendig für Dystopien und Postapokalypsen ist. Ohne sie schwindet die Relevanz der Zukunftsvision und damit die Funktionen der Warnung und der Generierung von Betroffenheit. Genauere Referenzen verstärken dies. Darüber hinaus ermöglichen sie ein Spiel, in dessen Zentrum die Spannung zwischen dem Weltwissen der Leser und dem Unwissen der Figuren über ihre Vergangenheit steht.

3.2 Die Struktur des Makroriums

Um die Makroräume einer erzählten Welt zu beschreiben, erscheinen die Begrifflichkeiten von Barbara Piatti zu den Komponenten des Handlungsraums als zielführend. Der Begriff des Handlungsraums wurde in Kapitel 2.3.5 bereits erklärt. Er umfasst den gesamten im Text existenten Makroraum und alle darin verorteten Mikroräume. Innerhalb des Handlungsraums befindet sich der geographische Horizont, in dem sich die räumlichen Gegebenheiten befinden, die nur erwähnt werden, ohne dass sich eine Figur dort aufhält oder ein Ereignis darin verortet

wird (vgl. Piatti 2008, S. 128). Derartige Orte nennt Piatti topographische Marker (vgl. ebd.) Ebenfalls innerhalb des geographischen Horizonts befinden sich sogenannte projizierte Räume, bei denen es sich um erträumte, erinnerte oder erfundene Räume handelt (vgl. ebd.). Eine Ebene weiter unten in ihrem Modell befindet sich der Figurenraum, in dem die Figuren tatsächlich agieren. Die kleinste Einheit auf dieser Ebene ist der Schauplatz, der bei Piatti durchaus mit der in Kapitel 2.3.5 dargebrachten Definition Dennerleins übereinstimmt (vgl. ebd., S. 129). Eine größere Einheit ist die der Handlungszone, die ein oder mehrere Schauplätze umfasst (vgl. ebd.). Das Herausarbeiten der Handlungszone ist nützlich, um die Makrostruktur des Handlungsraums zu verdeutlichen (vgl. ebd.). Interessant kann hier die Untersuchung der Verknüpfung der Handlungszone sein. Sehr wahrscheinlich bestehen Lücken und unklare Relationen zwischen ihnen.

In den meisten deutschsprachigen Dystopien und Postapokalypsen, unter anderem in *Nachtläufer*, *Das Ende der Welt*, der *Eleria*-Trilogie und *Dark Canopy* inklusive Fortsetzung ist der Großteil des Handlungsraums Wildnis. Der Raum der Wildnis bietet sich in postapokalyptischen Szenarien besonders an, da sich hier nach der globalen Katastrophe die Natur den Raum zurückerobert. Nur einige Städte existieren noch bzw. wurden neu gebaut, wie bei Ursula Poznanskis Trilogie und Annette Johns Roman *Deadline 24* unter transparenten Kuppeln und bei Reinhold Ziegler unter der Erde. Bei Jennifer Benkau, Thomas Thiemeyer und Daniel Höra leben die Figuren in den Ruinen von damaligen Städten. Die Gesellschaften in diesen urbanen Räumen sind dabei stets dystopische. Die Wildnis beherbergt ebenfalls Figurengruppen, die allerdings in Ruinen (Poznanski), in unterirdischen Verstecken (Poznanski, Ziegler und Benkau) oder Dörfern (Poznanski, Thiemeyer und Klassen) angesiedelt sind. Damit befinden sie sich nicht in der Wildnis an sich, sondern in darin eingeschriebenen Kulturräumen. Zentral ist stets eine Opposition zwischen Kultur und Natur, ausgedrückt durch die Räume Stadt und Wildnis. Daneben ist auch sehr häufig eine Opposition zwischen zwei zivilisierten Räumen und deren Einwohnern zentral für die Handlung.

Die Figurenräume bestehen aus diversen Zimmern, Gebäuden oder Verstecken sowie aus den Wegen, die die Figuren durch die Stadt oder die Wildnis zurücklegen. Besonders der Weg durch die Wildnis spielt stets eine große Rolle in dystopischen und postapokalyptischen Romanen. In der Skizze, die *Das Ende*

der Welt beiliegt (Abb. 1), sind die Bewegung der Hauptfigur Kjell und die einzelnen Stationen nachvollziehbar eingezeichnet. Die Bewegungslinien und die darauf liegenden Orte stellen den Figurenraum dar. Die Wege sind innerhalb der Texte allerdings nicht voll ausgestaltet. Die tatsächlichen Handlungszonen sind immer nur einzelne Punkte im Raum, die zur ausschnitthaften Wiedergabe des Reiseverlaufs beitragen. Der Raum rundherum zählt zum geographischen Horizont.

Aus den oppositionellen Räumen ergibt sich das Strukturelement der Grenze zwischen diesen. In *Murus* teilt die für die Handlung zentrale Mauer den gesamten Handlungsraum in zwei Teilräume. Dabei handelt es sich um eine progressive und eine regressive Dystopie, die Züge einer postapokalyptischen Wildnis aufweist. Da den Figuren und dem Leser nichts über das Umland oder den Rest der Welt bekannt ist, beinhaltet der Handlungsraum in *Murus* nur die Stadt. Alles rundherum bleibt eine Leerstelle. Der plötzliche Abbruch des Handlungsraums verleiht der erzählten Welt den Charakter einer kompletten Isolation, wie im verwandten Genre der Insel-Utopie oder -Dystopie. Eine derartige Einschränkung des Handlungsraums ist für Dystopien und Postapokalypsen typisch. Sie geht Hand in Hand mit der Ungewissheit der Figuren über die räumlichen Verhältnisse außerhalb des gewohnten Raums. Diese ergibt sich aus der Uninformiertheit in isolierten dystopischen Gesellschaften mit Zensur und in postapokalyptischen Szenarien ohne Möglichkeiten der Information und Kommunikation.

Der Überblick über die Gestaltung der Makroräume in Dystopien und Postapokalypsen zeigte die Bedeutung von oppositionellen Räumen, deren Grenzen und den Wegen dazwischen. Passend dazu unterscheidet Gerhard Hoffmann bei seiner Analyse der Großstrukturen zwischen *Bereichen*, diese trennenden *Grenzen* sowie *Wegen* (vgl. Hoffmann 1978, S. 587-590). Diese Begrifflichkeiten werden zum ordnenden Element für die nähere Betrachtung der Strukturelemente.

3.2.1 Bereiche

3.2.1.1 Gesellschaftsraum Stadt

Im Überblick über die verschiedenen Makroräume zeigte sich bereits, dass der Raum der Stadt in jedem der untersuchten Romane einen zentralen Bereich des Handlungsraums darstellt. Eine Stadt ist ein von Menschen untertan gemacher

Naturraum und ist so ein „Sinnbild zivilisatorischer und kultureller Leistung des Menschen“ (Ociepa 2006, S. 28).

In *Murus* ist der Herkunftsraum der zweiten Hauptfigur, Laila, eine fortschrittliche, futuristische Stadt. Auch in Ursula Poznanskis Trilogie, *Wild* von Lena Klassen sowie *Kyria und Reb* von Andrea Schacht stammen die Protagonisten aus derartigen Städten. Entsprechend der Unterscheidung aus Kapitel 2.2.2 handelt es sich hierbei um Räume der progressiven Dystopie, die mit Science-Fiction-Elementen angereichert sind und ein hypothetisches Resultat des gegenwärtigen Fortschrittsdenkens darstellen. Die Stadt repräsentiert dabei stets Kultur und Gesellschaft im Ganzen. Der Soziologe Markus Schroer hält im Zusammenhang mit gegenwärtigen Abgesängen auf die Stadt fest, dass mit Stadt sehr häufig Gesellschaft gemeint ist: „Stadtentwürfe stehen für Gesellschaftsentwürfe, Stadtplanung steht für Gesellschaftsplanung, Stadtkritik für Gesellschaftskritik“ (Schroer 2006, S. 227). Dystopische Literatur besitzt stets Gesellschaftskritik, auch wenn sie in den Jugendromanen in den Hintergrund rückt. Die Stadt als der Raum der Gesellschaft ist in allen untersuchten Romanen ein dystopischer Raum, auch wenn die progressiven Dystopien zunächst als Utopien erscheinen.

Eine derartige Ambivalenz ist für den Raum Stadt allerdings charakteristisch. Steht die Stadt zwar repräsentativ für Fortschritt, Bildung, Kultur, Reichtum und Heterogenität, wird sie häufig allerdings auch als Ort des Werteverfalls, der Kriminalität, der Umweltverschmutzung und der Kluft zwischen Arm und Reich aufgefasst (vgl. Hofmann 1978, S. 389f.; Frank 2008, S. 7). In den jugendliterarischen Zukunftsszenarien bietet die Stadt Wärme, Nahrung und Sicherheit in einer kalten, zerstörten und gefährlichen Welt. Daneben steht die Stadt allerdings für Überwachung, Kontrolle und Unterdrückung der Individualität.

In Ursula Poznanskis Trilogie zählen innerhalb des Figurenraums Elerias Heimatsphäre Zukunft und die Sphäre Vienna 2 zum Raumtyp Stadt. Im Bereich des Handlungsraums kommen einige hinzu, deren Namen am Rande erwähnt werden. Die beiden Städte können in eine Einheit gefasst werden, nämlich die der Gesellschaft. Dementsprechend heißt es, als Eleria die Wildnis verlässt und zum ersten Mal in ihrem Leben die Sphäre Vienna 2 betritt: „Ich bin in meine Welt zurückgekehrt.“ (Poznanski 2, S. 287). So können zumindest in dieser Trilogie alle Städte zu einem eigenen Bereich, dem Raum der Kultur bzw. Gesellschaft

zusammengefasst werden, der in Opposition zur Wildnis und in einigen Fällen zum Raum einer anderen Gesellschaft steht.

Anders als bei Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie und den erwähnten Romanen mit ähnlichem Stadtbild erzählen Daniel Höra, Andreas Dresen, Nana Rademacher und Gabi Neumayer von regressiven Dystopien. Diese sind Gesellschaften, die sich im Vergleich zur außerliterarischen Gegenwart zurückentwickeln und in eine vorindustrielle Vergangenheit weisen. Es wird erzählt von verfallenen oder mittelalterlich anmutenden Städten, die durchwegs dystopisch sind und nicht anfänglich den Schein erwecken, utopisch zu sein.

In *Dark Canopy* und *Dark Destiny* befindet sich Joy für den Großteil der Handlung in einer namenlosen Stadt in Nordengland. Es ist die einzige Stadt im Handlungsraum, bevor Joy gegen Ende der Handlung ihren Horizont erweitert. Die Stadt repräsentiert für sie Fremde und Feindseligkeit, denn sie wird von den blutrünstigen Percents regiert. Die Stadt ist düster, regressiv und für Menschen unsicher. Damit steht auch sie für das gesamte (zumindest bekannte) Gesellschaftssystem, in dem die Percents an der Spitze der Hierarchie stehen.

In *Murus* besteht die Stadt, die den gesamten Handlungsraum einnimmt, aus einem dystopischen und einem scheinbar utopischen Teil. Der dystopische ist eine regressive Ruinenstadt, die dem Raum der Wildnis ähnelt. Der scheinbar utopische Stadtteil ist progressiv und futuristisch, aber auch persönlichkeitsbeschränkend und autoritär.

Ohne Wertung hingegen wird die Stadt Berlin in *Als die Welt zum Stillstand kam* etabliert. Sie tritt als Raum in den Hintergrund und stellt nur den Anfangspunkt der Bewegung dar. Damit hängt zusammen, dass Berlin durch die globale Katastrophe gemeinsam mit dem gesamten Handlungsraum seine gesellschaftliche Ordnung verliert. Er wandelt sich demnach zu einer postapokalyptischen Wildnis. In dieser existiert nur noch ein funktionierender Kulturraum, nämlich die Kommune, in der sich die Protagonistin Celie aufhält. Sie repräsentiert erneut eine Gesellschaft, die zunächst den Eindruck von Idylle, Gemeinschaft und Moral erweckt, sich aber bald als autoritäre und gewalttätige Dystopie herausstellt.

3.2.1.2 Wildnis

Die Stadt als Repräsentantin der kulturellen und zivilisatorischen Leistung der Menschheit wird in den einschlägigen Romanen gerne ins Gegenteil verkehrt, da die Natur bereits dabei ist, sich den Raum zurückzuholen. Damit werden auch zwei weitere Charakteristika von Städten, die zahlenmäßige Größe und die hohe Dichte der Bewohner (vgl. Hoffmann 1978, S. 389), aufgehoben. Eine Art von Wildnis, die diesen Aspekt direkt vor Augen führt, ist die Ruinensiedlung. Diese wird unter anderem in der *Eleria*-Trilogie, *Das Ende der Welt*, *Dark Canopy*, *Wir waren hier* und *Murus* zum Handlungsraum. Eine Ruine ist ein Raum, in dem sich der Abbruch von Fortschritt und die Diskontinuität der Geschichte widerspiegelt (vgl. ebd., S. 309), weswegen dieser Raumtyp in Zukunftsszenarien von großer Bedeutung ist. Die Ruinenstadt zeichnet sich darüber hinaus durch das Fehlen von Kultur und Zivilisation sowie durch die zurückkehrende Flora und Fauna aus. Die Kultur nähert sich hier wieder dem Ursprungsraum der Natur an (vgl. Assmann 1999, S. 316), wodurch derartige Ruinenräume, solange sie nicht zur Heimat einer Figurengruppe wird, dem Bereich der Wildnis zuzuordnen sind.

Bezüglich des Raums Stadt zeigte sich, dass es als sinnvoll erscheint, die einzelnen urbanen Bereiche in einen großen Gesamtbereich der Gesellschaft zusammenzufassen. Dieser steht dem Bereich der Wildnis gegenüber. Typischerweise ist die gesamte erzählte Welt in postapokalyptischen Szenarien eine einzige Wildnis, in die wiederum Kulturräume wie Siedlungen, Verstecke und Städte wie Enklaven eingelagert sind. Die Städte sind somit von allen Seiten von Wildnis umgeben, sodass diese mühsam durchquert werden muss, um von einer Stadt zur nächsten zu kommen.

Es handelt sich bei der Wildnis um einen Außenraum ohne feste Grenze. Sie ist offen und unterliegt keinem Ordnungssystem (vgl. Bronfen 1986, S. 29). Wildnis bedeutet die Abwesenheit von Kultur und Zivilisation. So versinnbildlicht dieser Raumtyp im Gegensatz zur Stadt Freiheit und Autonomie, aber auch Gefahr und Kälte. Die Gefahren bestehen im Verhungern, Verdursten, Erfrieren, aber auch die tierischen und menschlichen Bewohner der Wildnis stellen stets eine Bedrohung dar.

In *Deadline 24* von Annette John ist die Wildnis eine Steppe, während es sich in der Mehrheit, u.a. bei Höra, Benkau, Dresen, Rademacher, Neumayer,

Schacht und Thiemeyer, um Wälder und Wiesen handelt. Bei Poznanski kommt hinzu, dass seit der vor der Handlung stehenden Katastrophe eine Art Eiszeit herrscht.

In *Das Ende der Welt* und *Dark Canopy* sowie *Dark Destiny* ist die Wildnis für die Figuren untypischerweise kein fremder Raum. Da Kjell als Soldat Survival-Training erhält und Joy gemeinsam mit allen anderen Menschen von den Percents aus der Stadt verbannt wurde, kennen sich die beiden Figuren in der Wildnis aus und können sich dort gegen die Gefahren zur Wehr setzen. Dennoch repräsentiert der Raum für sie keine Geborgenheit, sondern weiterhin Unsicherheit, Lebensbedrohung und Kälte.

Wie auch bei Poznanski, Höra und Benkau ist in *Nachtläufer* von Reinhold Ziegler die Sonne nicht mehr zu sehen. Dunkelheit ist also eine weitere Eigenschaft dieser Wildnis-Räume. Bei Ziegler bleibt das Aussehen der Erdoberfläche offen, da sich der Raum den Figuren aufgrund des Sturms und der Finsternis ebenfalls nicht offenbart.

Eine andere Form der Wildnis, die bei Neumayer und Benkau durchquert werden muss, stellt der Ozean dar. Noch stärker als die bisherigen Arten von Wildnis steht das Meer für einen dem Menschen feindlich gesinnten Lebensraum, der allerdings ein Gefühl von Weite und Freiheit ausdrückt.

3.2.1.3 Gegengesellschaft

Neben der Stadt existieren in einigen der Romane auch weitere Kulturräume, die allerdings keine Merkmale von Urbanität aufweisen. Es handelt sich dabei um Siedlungen, die meistens keine klare bzw. materielle Grenze zur Wildnis aufweisen. Dementsprechend stehen die Einwohner dem Naturraum näher als die Stadtbewohner, die vollkommen von ihm abgeschirmt werden. Eine Opposition zur menschenfeindlichen Wildnis, die sich aller Ordnung entzieht, bleibt dennoch bestehen. Die derartigen Kulturräumen zugeordneten Figuren sind wie die Stadtbewohner ebenfalls gesellschaftlich organisiert, leben jedoch in Ruinen wie bei Poznanski, Thiemeyer und Benkau, einfachen Dörfern wie bei Poznanski, Schacht und Klassen, Baumhäusern wie bei Benkau oder unterirdischen Verstecken wie bei Poznanski und Benkau. In *Murus* handelt es sich um die regressive und benachteiligte Hälfte der Stadt, die aufgrund ihrer Tendenz zur Anarchie, der

niedrigen Zahl von überlebenden Menschen und der ständigen Gefahr durch Räuber und Wölfe starke Ähnlichkeiten zum Bereich der Wildnis aufweist.

Neben der Opposition zwischen Kultur und Natur besteht sehr häufig auch eine zwischen Gesellschaft und Gegengesellschaft bzw. Subkultur. Letztere ist eine Gruppierung, die sich von jener Gesellschaft, die in der erzählten Welt als vorherrschend etabliert ist, bezüglich ihrer Werte, der Normen und der Verhaltensweisen, abtrennt (vgl. Hurrelmann 1999, S. 155). In den dystopischen und postapokalyptischen Jugendromanen handelt es sich dabei meist um mengenmäßig kleinere, sozial benachteiligte und selbstversorgend lebende Gruppen, die von der Gesellschaft mit den Etiketten *Rebellen* oder *Wilde* versehen werden. Während die Gesellschaft in Ursula Poznanskis Trilogie, Andrea Schachts Zweiteiler *Kyria und Reb* oder Lena Klassens Roman *Wild* die Bewohner der Wildnis als blutrünstige Barbaren darstellt, fassen allerdings diese die Stadtbewohner ebenfalls als solche auf. Auf diese Weise kann das Thema des Eigenen und des Fremden im Zusammenhang mit Perspektive und Fremdwahrnehmung mithilfe des Raums behandelt werden.

In der Regel stammen die Hauptfiguren der postapokalyptischen und dystopischen Jugendromane aus einem Stadtraum der vorherrschenden Gesellschaft und gelangen erst durch ihre zumeist unfreiwillig angetretene Reise zu einem Raum der Gegenkultur, in der sie lernen, ihre Gesellschaft zu hinterfragen. Jojo aus *Murus* und Joy aus *Dark Canopy* sind Ausnahmen, da sie der unterdrückten Gegengesellschaft zugeordnet sind.

3.2.2 Grenzen

In Kapitel 2.1.3.2 wurde bereits auf Jurij Lotmans Sujetbegriff eingegangen. Nach ihm erfordern sujethafte Texte drei Elemente: Erstens ein semantisches Feld, „das in zwei sich ergänzende Teilmengen gegliedert ist“ (Lotman 1993, S. 341). Dies ist in allen Romanen innerhalb des Korpus durch die Opposition zwischen Stadt und Wildnis der Fall. Notwendig ist zweitens eine unüberwindbare Grenze, die vom dritten Element, einem Protagonisten als Handlungsträger, dennoch überschritten wird (vgl. ebd.). Dieser gegen eine im Realitätssystem geltende Norm verstoßende Grenzübertritt ist nach Lotman als Ereignis zu bezeichnen (vgl. ebd., S. 332f.).

Eine Grenze kann eine territoriale Grenze sein oder aber nur eine Trennung von zwei Räumen, zum Beispiel eine Wand zwischen einem Innenraum und einem Außenraum. Sie kann aber auch immateriell sein wie zwischen zwei Zonen innerhalb eines Zimmers. Nach Lotman kann eine Grenze auch die Beschränkung des Raums einer Gesellschaft mit Gruppenidentität sein (vgl. Lotman 1990, S. 131). Dieser Raum ist dann aus der ersten Person gesehen „unserer“ und damit mit positiven Attributen ausgestattet, während der Raum einer anderen Gruppe „ihnen“ gehört und als fremd und feindlich aufgefasst wird (vgl. ebd.). Dies ist in den untersuchten Romanen zumeist der Fall, da hier die räumliche Opposition mit einer feindseligen Beziehung zwischen den Räumen zugeordneten Gruppen einhergeht. Die Grenze trennt also nicht nur verschiedene Räume, sondern auch die damit verbundenen Eigenschaften, Werte und Figuren.

Die Romanfiguren übertreten im Verlauf der Handlungen theoretisch bei jedem Verlassen eines Raums eine Grenze, doch zentral sind jene, die die Bereiche der Gesellschaft umschließen. In Ursula Poznanskis Trilogie ist es eine Kuppel, die nur durch eine bewachte Schleuse betreten oder verlassen werden kann. In *Das Ende der Welt* kann Kjell die Grenze zwischen Berlin und der Wildnis nur durch einen Tunnel überschreiten. Hannover ist von Mauern umgeben, deren Tore schwer bewacht sind. Wie auch bei Poznanski erfordert das Durchschreiten einer solchen Schwelle in einen neuen Bereich die Annahme einer neuen Identität. In *Murus* handelt es sich bei der Grenze zwischen den beiden Stadtteilen um eine Mauer mit phantastischen Eigenschaften. Dieser Roman bietet außerdem das beste Beispiel für zwei Teilmengen mit einer Grenze, da der Handlungsraum tatsächlich nur aus diesen beiden angrenzenden Makroräumen besteht. In den übrigen Romanen sind die zivilisierten Bereiche dem der Wildnis eingelagert, sodass erstere an allen Seiten an den Naturraum angrenzen. Im Roman *Nachtläufer*, in dem die Opposition Zivilisation-Wildnis durch die Opposition unterirdisch-oberirdisch ausgedrückt wird, stellt die Erdoberfläche die Grenze dar. Bei Neumayer, Klassen und Benkau sind es Mauern und Zäune, die die Kommune bzw. die Städte von der Außenwelt trennen. All diese Grenzen dienen in erster Linie zum Schutz der Figuren innerhalb des urbanen Raums vor den Gefahren der Wildnis. Sie fungieren aber auch als Mittel der Kontrolle und Überwachung. So ist den Figuren das Verlassen des Raums in allen Romanen ebenfalls untersagt, sodass sich alle Hauptfiguren bei ihrem Aufenthalt in einer Stadt zu gewis-

sen Zeiten wie Gefangene fühlen und auszubrechen versuchen. Die Überschreitung gelingt den Figuren zwar, doch wie von Lotman festgehalten wurde, ist die Grenze stets eine prinzipiell undurchlässige. Die Überschreitung bleibt den Handlungsträgern vorbehalten.

Die Wildnis selbst lässt sich ebenfalls als eine Grenze begreifen. Sie stellt einen Grenzraum zwischen den unterschiedlichen Kulturräumen dar. Sie gilt als zu keiner Gesellschaft zugehörig, ist damit keinem kulturellen Ordnungssystem unterworfen und ist aus politischer Sicht ein neutrales Gebiet. Ihr sind selbst keine Figuren zugeordnet, denn jene, die sich in ihr befinden, durchqueren sie nur, um zum nächsten Kulturraum zu gelangen oder verstecken sich in ihr temporär. Es handelt sich bei einem derartigen Grenzraum um einen liminalen Raum, der ein Dazwischen bzw. einen Übergang repräsentiert. Als solcher wird er im Hinblick auf Adoleszenz und Übergangsriten von Bedeutung sein.

3.2.3 Wege

Die Struktur des Makroriums ergibt sich nicht nur aus den unterschiedlichen, voneinander abgegrenzten Bereichen, sondern auch aus einem System von Wegen. Dieses leistet einen großen Beitrag in der Konstitution der Großstruktur des Raums (vgl. Hoffmann 1978, S. 590). Wege verbinden die verschiedenen Räume miteinander und verknüpfen sie innerhalb der Handlung. Durch die mit Wegen zusammenhängenden Elemente Richtung und Bewegung haben sie großen Einfluss auf den Zeit- und Handlungsverlauf im Erzähltext: Der Fortschritt einer Figur bei der Bewältigung des Weges durch den Handlungsraum spiegelt den Fortschritt der erzählten Zeit und der Handlung wider. Für Jan Joost van Baak fungiert der Weg demnach als eine Verräumlichung von Zeit (vgl. Baak 1983, S. 77f.).

Die Verwandtschaft der postapokalyptischen und dystopischen Literatur mit der Abenteuer- und Reiseliteratur erhöht die Bedeutung des Weges. In allen untersuchten Romanen reisen die jugendlichen Figuren freiwillig oder unfreiwillig durch einen Raum voller Gefahren und Prüfungen. Besonders in *Als die Welt zum Stillstand kam*, *Das Ende der Welt*, *Wir waren hier* und *Die Verratenen* inklusive Fortsetzungen nimmt der Weg der Figuren durch die Wildnis einen zentralen Teil der Handlung ein. Ein Weg bzw. eine Straße eignet sich in der Literatur dazu, Figuren aus verschiedenen Herkunftsräumen aufeinandertreffen zu lassen

und die Handlung durch Zufallsereignisse voranzutreiben (vgl. Bachtin 1989, S. 192f.).

Der zurückzulegende Weg übernimmt dabei sehr häufig die Funktion einer Metapher als Lebensweg, als Entwicklungsstadium oder Weg zum Erfolg, zur Einsicht oder zur Selbstfindung (vgl. ebd., S. 193; Baak 1983, S. 77). In den untersuchten Romanen sind hier Adoleszenz, Horizonterweiterung und Identität von großer Bedeutung.

Wege erhalten erst ihre Funktion für die Struktur des Makrorums, wenn sie von Figuren zurückgelegt werden (vgl. Haupt 2005, S. 80f.). Darüber hinaus entsprechen die Wege in den meisten jugendliterarischen Dystopien und Postapokalypten bis auf *Als die Welt zum Stillstand kam*, *Kyria und Reb* sowie *Murus* keinen materiellen oder befestigten Wegen wie Straßen oder Pfaden. Die postapokalyptische Wildnis entzieht sich derartiger Ordnungssysteme. Höchstens Reste einer Infrastruktur sind noch zu erkennen. Das Fehlen eines vorgegebenen Weges ist dabei wichtig für den Prüfungscharakter der Reise und die Entwicklung der Figuren. Der Weg muss durch einen Kraftakt erarbeitet werden.

In *Murus* tritt eine derartige Abenteuerstruktur in den Hintergrund. Dies hängt damit zusammen, dass hier keine vollkommen von einem Ordnungssystem gelöste Wildnis existiert. Dessen Rolle übernimmt die zwar anarchische Ruinenstadt, die dennoch weiterhin ein Straßennetz aufweist. Der Weg der Hauptfiguren führt schließlich durch ein System von Gängen unterhalb der Mauer. Auch hier fehlen im Vergleich zu den übrigen Romanen die Offenheit und Unberührtheit des Raums, die ihn zum typischen Schauplatz eines Abenteuers machen. Eine wesentliche Gemeinsamkeit zwischen der Wildnis und der Mauer besteht jedoch in ihrem Status als Grenzraum.

Das Zurücklegen der Wege wird nicht in seiner Vollständigkeit erzählt, wodurch auch nicht die Räumlichkeit des gesamten Weges literarisch ausgestaltet wird. Katrin Dennerlein fasst mehrere Räume, durch die sich eine Figur bewegt, zu einem Bewegungsbereich zusammen (vgl. Dennerlein 2009, S. 126). Sie unterscheidet in weiterer Folge zwei Extrempole der Darstellung eines Bewegungsbereiches, nämlich die bloße Aufzählung der Stationen oder die Situierung von Ereignissen in den Stationen, um den Raum über diese Ereignisse zu konstituieren (vgl. ebd., S. 126). In der Darstellung der Reisen der Figuren in den un-

tersuchten Romanen wird diesbezüglich stets ein Mittelweg zwischen diesen beiden Polen gewählt.

Ottmar Ette stellt in seiner Monographie *Literatur in Bewegung* die „Grundfiguren reiseliterarischer Bewegungen“ (Ette 2001, S. 63) vor. Dabei unterscheidet er zwischen dem Kreis, der zurück zum Ausgangspunkt führt, dem Pendeln zwischen zwei Orten, der direkten Linie von A nach B, dem Stern, in dessen Zentrum der Ausgangspunkt liegt, von dem aus die außenliegenden Stationen Stück für Stück erkundet werden, und dem Springen ohne konkreten Ausgangs- oder Zielpunkt. Dies sind sehr vereinfachte Wegstrukturen, die auf diese reine Weise selten zu finden sind. Eine relativ einfache Linienbewegung ist allerdings bei Neumayer in Alex' und Bernies Reise von Deutschland nach Irland zu finden, auch wenn diese nicht tatsächlich linear, sondern mit Kurven und Umwegen verläuft. Auch in *Murus* sind Bewegungen von einem Startpunkt zu einem Zielpunkt festzustellen. Zunächst findet sich zwar bei beiden Protagonisten, Jojo und Leila, eine Art Sternbewegung, wenn sie sich in ihren jeweiligen Bereichen bewegen und stets wieder in ihre Wohnung zurückkehren. Mit der zentralen Grenzübertretung Leilas verändert sich die Bewegung zu einer linearen in den oppositionellen Raum und anschließend in die Räumlichkeiten unter der Mauer, wo der Weg der Figuren und die Handlung enden.

Etwas komplexer ist die Bestimmung der Art des Weges bei Ursula Poznanski: Er führt innerhalb der drei Bände von Rias Heimat in die Wildnis, zur Ruinensiedlung des Schwarzdorn-Clan, weiter in das Tunnelsystem von Quirin, zurück in die Zivilisation, nämlich die Sphäre Vienna 2, anschließend wieder zurück zum Clan, weiter zum Dorf der westlichen Schwarzdornlinie und von dort zurück nach Vienna 2. Der Weg kann als eine Anhäufung von linearen Bewegungen aufgefasst werden, die sich an manchen Stellen wiederholen. Es bietet sich allerdings auch an, die drei Räume der Wildnisbewohner (Ruinen, Tunnel und Dorf) sowie die beiden urbanen Räume (Rias Heimat und Sphäre Vienna 2) zusammenzufassen, sodass hier eine Pendelbewegung zwischen diesen beiden oppositionellen Bereichen zum Vorschein kommt. Ausgangspunkt und Ziel sind dabei Bereiche der Gesellschaft, sodass auch der Charakter einer Kreisbewegung gegeben ist, auch wenn die beiden Punkte nicht tatsächlich ident sind.

Eine klarere Kreisbewegung ist bei Höra zu finden. Kjell kommt von seiner Kaserne nach Berlin, wo die Handlung und damit die Bewegung erst zum eigent-

lichen Start kommen. Von Berlin bewegt er sich durch die Wildnis, Dörfer, Hannover, ein Flüchtlingslager und das Versteck der Rebellen, bis er wieder nach Berlin zurückkehrt, wo der Spannungsbogen aufgelöst wird. Eine derartige Kreisbewegung, die von dem Startraum in die Wildnis und nach einer Abenteuerreise wieder zurück in den Ausgangsraum führt, findet sich auch bei Annette John und Nana Rademacher. Nach Ette steht bei dieser Form der Bewegung eine Vermehrung des Wissens im Vordergrund, sodass der Protagonist nach gewonnener Erkenntnis gereift in den Herkunftsraum zurückkehrt (vgl. Ette 2001, S. 63f.).

Bei Ziegler, Benkau, Klassen, Ziegler und Schacht entsprechen die Bewegungen einem Hin-und-Her-Pendeln. In *Dark Canopy* kommt Joy von ihrem Rebellenversteck in der Wildnis in die Stadt der Percents, kehrt ohne ihre Freundin zurück, schleicht sich erneut in die Stadt für eine Rettungsaktion, wird gefangen genommen und bleibt für eine längere Zeit in der Stadt, bis sie entkommt und in das alte Versteck zurückkehrt. Im zweiten Band kehrt sie erneut in die Stadt zurück. Ab hier setzt eine ziellose, im Endeffekt aber lineare Bewegung über das Meer zu einem unbekanntem Land ein.

Eine Pendelbewegung kann eine innere Zerrissenheit der Figuren ausdrücken, für Ette steht sie aber vor allem für die simultane Existenz zweier räumlich und zeitlich getrennter Orte (vgl. ebd., S. 70f.). Damit wird in den untersuchten Texten das Thema des Eigenen und des Fremden behandelt: Beide Figurengruppen sind stets davon überzeugt, die wahrhaft rechtmäßige Gesellschaft darzustellen, während die *anderen* als fremd und barbarisch wahrgenommen werden. Die Pendelbewegung unterstreicht, dass diese beiden Räume dennoch simultan existieren und beide ihre Rechtmäßigkeit besitzen. Dabei wird zumeist auch die festgefahrene Wahrnehmung des Eigenen und des Fremden in Frage gestellt.

3.3 Makroraumtypen

Basierend auf den Strukturelementen des Makroriums können nun die deutschsprachigen dystopischen und postapokalyptischen Jugendromane des 2008 einsetzenden Trends nach der Beschaffenheit der Makroräume in Typen eingeteilt werden. Als zentrale Kategorie zur Gruppeneinteilung wird die Opposition zwischen den Räumen herangezogen. Bezüglich der Anzahl der oppositionellen Bereiche können die Romane in zwei Hauptgruppen eingeteilt werden: jene mit zwei und jene mit drei oppositionellen Räumen.

In der ersten Gruppe liegt ein binäres Raumsystem vor, bestehend aus einem den gesamten Handlungsraum umspannenden Raum R2, innerhalb dessen sich der ihm entgegengesetzte Raum R1 befindet. R2 ist in der Regel der Raum einer postapokalyptischen Wildnis, während es sich bei R1 um einen dystopischen Gesellschaftstraum handelt.

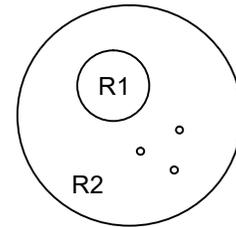


Abb. 2: Makroraumtyp 1

Dieser stellt sehr häufig den Ausgangspunkt der Bewegung durch R2 dar, welcher wiederum als Bewährungs- und Abenteuerraum fungiert. In *Das Ende der Welt* (2011) von Daniel Höra, *Deadline 24* (2011) von Annette John und *Wir waren hier* (2016) von Nana Rademacher ist die Wegstruktur kreisförmig angelegt im Sinne einer Abenteuerreise, die in R1 ihren Anfang und ihr Ende findet. Die Punkte in Abbildung 2 repräsentieren Orte innerhalb der Wegstruktur. Bei diesen handelt es sich um Verstecke und Abenteuerstationen. Diese können zwar direkt zu R2 gehören, Exklaven des Kulturraums R1 sein oder Heimaträume für weitere Figurengruppen sein, jedoch besitzen sie als bloße Stationen der Reise eine andere Bedeutung für die erzählte Welt als die beiden miteinander in Spannung tretenden Räume R1 und R2. Sie sind aus der Grundopposition ausgenommen. In *Als die Welt zum Stillstand kam* (2012) von Gabi Neumayer ist der Startpunkt der Bewegung ein für das oppositionelle Raumsystem irrelevanter Ort. Er besitzt ausschließlich die Funktion eines Ausgangspunktes, weswegen er hier als bloße Station der Abenteuerreise gewertet wird. R1 ist dabei das Ziel der Bewegung, da aber in dieser Kategorisierung nicht die Handlung und somit der Verlauf der Bewegung, sondern die Beschaffenheit der erzählten Welt ausschlaggebend ist, entspricht dieser Roman dennoch der Gruppe 1.

Als Vertreter für diese Gruppe wird *Das Ende der Welt* (2011) von Daniel Höra in das Analysekorpus aufgenommen.

In der zweiten Gruppe besteht die zentrale Spannung weniger zwischen dem Naturraum R3 und dem ihm eingelagerten Kulturraum der Stadt R1, sondern zwischen letzterem und einem zweiten Raum der Kultur, R2. Beide stehen daneben allerdings weiterhin in Opposition zur Wildnis. R2 unterscheidet sich von R1

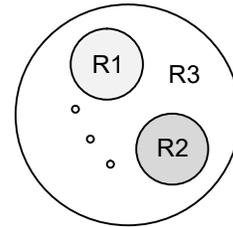


Abb. 3: Makroraumtyp 2

durch die dem Raum zugeordneten Figurengruppen und sehr häufig auch durch die Nähe zum Naturraum. Dementsprechend handelt es sich zumeist um einfache Siedlungen, die nicht derartig undurchlässig umgrenzt sind wie die dystopischen Städte. Trotz der Nähe der Einwohner von R2 zur Natur und deren häufige Darstellung als Wilde, besteht zwischen ihnen und der gesellschaftsfernen und feindlichen Wildnis eine gewisse Spannung.

Neben dem Konflikt zwischen den den beiden Kulturräumen zugeordneten Figuren spielt weiterhin die Bewährung in der Wildnis eine Rolle, doch rückt das Thema des Eigenen und des Fremden, ausgedrückt durch die räumlichen Verhältnisse, in den Vordergrund. Die Funktion der Wildnis als Grenz- und Schwellenraum zwischen der Gesellschaft und Gegengesellschaft wird hier deutlicher als im Makroraumtyp 1. Typisch für diesen Typ ist eine Pendelbewegung von einem Kulturraum zum anderen, wobei stets der Grenzraum überwunden werden muss.

Stellvertretend für die reine Form dieser Gruppe wird Jennifer Benkaus Zweiteiler *Dark Canopy* (2012) und *Dark Destiny* (2013) untersucht. Weitere Vertreter dieser Gruppe sind *Das Buch des Hüters* (2011) von Andreas Dresen, Reinhold Zieglers Roman *Nachtläufer* (2008), Thomas Thiemeyers Trilogie *Das verbotene Eden* (2011-2013), Andrea Schachts zweiteilige Serie *Kyria & Reb* (2012, 2013) und *Wild* (2013) von Lena Klassen.

Neben den Grundtypen existieren allerdings auch Spezialfälle und Abweichungen, die als Unterkategorien gezählt werden können.

Eine Unterkategorie der Gruppe 2 sieht die Verdoppelung der Kulturräume vor, sodass zwei Räume des ersten Typs zwei Räumen des zweiten gegenüberstehen. Diese befinden sich weiterhin im den Handlungsraum umfassenden Naturraum, der zu all diesen Kulturräumen in Opposition steht und als Grenze zwi-

schen ihnen dient. Diese Verdoppelung liegt bei Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie (2012-2014) vor, in der die fortschrittliche Gesellschaft des Sphärenbundes durch zwei verschiedene Kuppelstädte und die als Prims bezeichneten Wildnisbewohner durch zwei Stammessiedlungen repräsentiert werden.

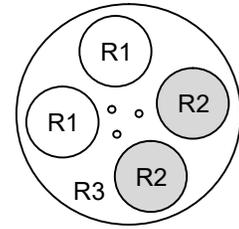


Abb. 4: Makroraumtyp 2a

Besonders die englischsprachigen Dystopien und Postapokalypsen wie etwa Suzanne Collins' *Hunger Games*-Trilogie und Veronica Roths *Divergent*-Trilogie arbeiten mit dieser Variante, allerdings auf komplexere Weise als eine reine Verdoppelung (vgl. Kapitel 4.3.4).

Ein weiterer Spezialfall dieser Gruppe stellt Martina Wildners Roman *Murus* (2008) dar. Auch hier gibt es zwei oppositionelle Kulturräume verschiedenen Typs, doch ergeben diese als Komplementärräume gemeinsam bereits den gesamten Handlungsraum. Sie sind demnach nicht in einen dritten Raum eingelagert. Den-

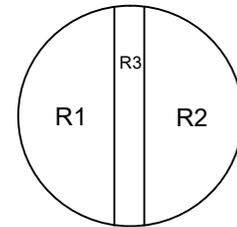


Abb. 5: Makroraumtyp 2b

noch existiert ein dritter Raum, der als Grenze und als Ort der Bewährung dient, nämlich eine begehbare Mauer. Die Umsetzung ist demnach eine andere, doch sind auch hier die drei wesentlichen Räume der Gruppe vorhanden.

4. Romananalysen: Darstellung und Funktionen von Raum

Nach dem Überblick über die erzählten Welten, der Beantwortung der Frage *Was*, widmen sich die folgenden Kapitel der Darstellung des Raums, also dem *Wie*. Die eng damit verflochtene Frage nach deren Funktion wird daran angeschlossen. Während bei der Analyse der Arten von Makroräumen, die die Dystopien und Postapokalypsen miteinander verbinden, eine sofortige Gegenüberstellung der Romane sinnvoll war, konzentriert sich die Untersuchung von Darstellung und Funktion auf einen Roman nach dem anderen. Die Analysen folgen dabei den soeben herausgearbeiteten Makroraummodellen.

4.1 Theoretischer Überblick

Die hier durchgeführte Analyse des konkreten Raums der erzählten Welt sieht zunächst eine Untersuchung der räumlichen Gegebenheiten der erzählten Welt vor, mit Fokus auf die Fiktionalisierung von Raum, seiner Strukturierung und räumliche Oppositionen. Dies wurde in Kapitel 3 gemeinsam mit der dazugehörigen Theorie bereits besprochen. Im Folgenden wird erläutert, welche Fragestellungen und Analysekatégorien den weiteren Ausführungen zugrunde liegen.

Als nächster Schritt ist es sinnvoll, die Darstellung des Raums in den Blick zu nehmen. Dabei wird untersucht, welche Räume mit welchen Strategien sprachlich erzeugt und in Szene gesetzt werden. Weitere Fragen sind jene nach dem Erzähler bzw. dessen Standort, der Perspektive oder der Vermittlung durch Erzähler- oder Figurenrede.

Die Frage nach der narrativen Erzeugung von Raum beschäftigt sich auf sprachwissenschaftliche Weise damit, wie der konkrete Raum in Sprache gefasst werden kann (vgl. Dennerlein 2009, S. 73). Dies kann explizit geschehen, durch raumreferentielle Ausdrücke, oder implizit, durch metonymisch funktionierende Inferenzen.

Der Linguist Heinz Vater listet zur Beantwortung der Frage die lexikalischen Mittel zur Raumbezeichnung auf, da es im Deutschen keine grammatikalischen Mittel wie den Ablativ oder den Lokativ im Lateinischen gibt (vgl. Vater 1996, S. 5). Seine Auflistung berücksichtigt also Verben, Präpositionalphrasen, Adverbien und Nebensätze. Dabei unterscheidet er zwischen der Dimensionierung, die die Ausdehnung des Raums beschreibt, und der Lokalisierung. Letztere teilt er in

statisch und dynamisch, nämlich Positionierung und Direktionalisierung, ein (vgl. ebd., S. 41). Sowohl die Positionierung als auch die Direktionalisierung kann durch Verben wie *stehen* oder *fahren* sowie durch Ortsangaben wie *im Haus* oder *ins Haus* erfolgen. Neben derartigen Ortsangaben gibt es auch die deiktischen, die auf die Sprechsituation referieren, wie etwa *hier* oder *hierhin* (vgl. ebd., S. 45). Auch topologische Bezeichnungen wie *oben*, *unten* oder *nach oben*, *nach unten* sind deiktisch.

Basierend darauf nimmt Katrin Dennerlein eine Kategorisierung von raumreferentiellen Ausdrücken zur Bezeichnung des konkreten Raums der erzählten Welt vor. Dabei unterscheidet sie Toponymika wie *Berlin*, Eigennamen wie *Blau- es Schloss*, Gattungsbezeichnungen wie *Speisezimmer*, Deiktika wie *hier* und *dort* sowie sonstige Konkreta wie z.B. *Fremde*, *Ferne*, *Nähe* oder *Osten* (vgl. Dennerlein 2009, S. 77). Diese Ausdrücke bezeichnen den Raum an sich. Ortsangaben hingegen bezeichnen die Lage eines Objekts oder einer Figur im Raum. Bei diesen trennt Dennerlein deiktische von absoluten, die sie wiederum in die Gruppen intrinsisch (*an der Vorderseite des Hauses*), topologische (*in*, *bei*), georeferentielle (*südlich von Frankfurt*) und metrische (*hundert Meter weiter*) einteilt (vgl. ebd., S. 79f.).⁶

Raum kann auch implizit, ohne derartige raumreferentielle Ausdrücke, narrativ erzeugt werden, und zwar mithilfe von logischen Schlussfolgerungen, nämlich Inferenzen (vgl. ebd., S. 91-98). Diese hängen mit Metonymien zusammen, in denen ein Wort für ein anderes steht, das sich mit dem ersten in einer Kontiguitätsbeziehung befindet. Eine derartige Beziehung ist die zwischen einem Raum und dessen Inhalt. Gemeint sind damit Fälle, in denen man durch bestimmte Objekte oder auch Figuren und Aktionen auf den Raum schließen kann. So wird, wenn eine Figur in einer Szene in einem unkonkretisierten Schauplatz an einem Herd hantiert, eine Inferenz auf den Raum Küche hergestellt.

Bei den Darstellungstechniken von Raum bietet sich ebenfalls eine Unterscheidung von Katrin Dennerlein an, nämlich zwischen dem Erzählen und dem Beschreiben von Raum. Unter einem erzählten Raum versteht sie jenen, der durch die Verortung eines Ereignisses in ihm als Raum der erzählten Welt zu existieren beginnt (vgl. ebd., S. 119). Die Umgebung, die erzeugt wird, indem ein

⁶ Eine sehr nützliche Übersicht über Heinz Vaters und Katrin Dennerleins Kategorisierungen ist in Dennerlein 2009, S. 208f. zu finden.

Ereignis in ihr stattfindet, sowie die damit verbundenen Objekte befinden sich in der Ereignisregion (vgl. ebd., S. 125). In Fällen, in denen das Ereignis eine Bewegung ist, kann man von einem Bewegungsbereich sprechen (vgl. ebd., S. 126).

Demgegenüber steht die Raumbeschreibung, die Katrin Dennerlein über ihre Ereignisferne definiert:

Eine Beschreibung ist ein Texttyp, bei dem auf der Ebene des Bedeuteten stabile Eigenschaften einer räumlichen Gegebenheit, einer Figur oder eines Objekts mitgeteilt werden, ohne dass im selbigen Teilsatz, Satz oder Abschnitt ein bestimmtes, einmaliges Ereignis erwähnt wird. (ebd., S. 141).

Raumbeschreibungen entbehren zwar stets Ereignishaftigkeit, dennoch kann man zwischen statischen und dynamischen Ausprägungen unterscheiden (vgl. Wenz 1997, S. 68ff., 76ff.). Diese beziehen sich auf den Standort der wahrnehmenden Instanz, die sich bei ersterer wie bei einem Panoramablick auf einem festen Standpunkt befindet. In der dynamischen Raumbeschreibung bewegt sich die wahrnehmende Instanz durch den Raum, wodurch hier eine „Projektion einer zeitlichen Struktur der Wahrnehmung“ (ebd., S. 67) auf die Linearität der sprachlichen Raumdarstellung einwirkt.

Beschreibung hängt eng mit Wahrnehmung zusammen. Nach Dennerlein kann man dann über Raumwahrnehmung sprechen, wenn ein Wahrnehmungsakt implizit oder durch bestimmte Verben explizit angezeigt wird (vgl. Dennerlein 2009, S. 146). Voraussetzung sind also dieser Akt und ein dazugehöriger Akteur, der aber keine Figur sein muss (vgl. ebd., S. 200). Auch einer unpersönlichen und eventuell unbekanntem Instanz könnte eine Raumwahrnehmung zugeordnet werden. Wichtige Aspekte dabei sind Subjektivität, Standortabhängigkeit und Aktualität (vgl. ebd., S. 146).

Daneben können Informationen über den Raum aber auch durch die Erzählweise der Erörterung bzw. der Reflexion gewonnen werden (vgl. Lämmert 1983, S. 87f.). Sie führt von der äußeren Realität und aktuellen Ereignissen weg, d.h. es findet kein momentaner Akt der Betrachtung statt, wie es bei der Beschreibung und der Wahrnehmung der Fall ist. Dennoch können dabei direkt oder indirekt – durch Gedanken über Figuren und gesellschaftliche Aspekte – Schlüsse auf den Raum gezogen werden.

Nun stellt sich die Frage, welche Informationen über den Raum auf diese Weisen gegeben werden. Da der Raum der erzählten Welt ein fiktives Konstrukt ist und bewusst von einem Autor erzeugt wird, ist es kein Zufall, welche Objekte im Raum genannt werden und welche ausgespart bleiben. Relevant ist auch die Informationsdichte. Bleiben die Informationen eher rar, ist ein Raum entkonkretisiert, was eine bestimmte Stimmung oder eine negative Beziehung einer Figur zum Raum ausdrücken kann (vgl. Schneider 2010, S. 34).

Raum existiert zwar stets vollständig und simultan, doch kann er sprachlich nur ausschnitthaft und sukzessive erfasst werden (vgl. Zoran 1984, S. 313). Damit ist neben der Selektion der Rauminformationen auch deren Abfolge von Bedeutung. Bei der dynamischen Raumbeschreibung kann die Reihenfolge etwa dem Verlauf der Bewegung entsprechen, folgt also einer zeitlich bedingten Ordnung. Ähnlich dazu kann bei der statischen Raumbeschreibung die Illusion eines schweifenden Blickes die Reihenfolge bestimmen. Karin Wenz nennt zudem die Prinzipien der Salienz und der Proximität, wonach die Auffälligkeit bzw. Bedeutung und die Nähe zum Betrachter die Informationsabfolge bestimmen (vgl. Wenz 1997., S. 76).

Die Arten der Raumdarbietung konzentrierten sich bisher eher auf Erzählerrede, doch Raum kann offensichtlich auch durch Figurenrede vermittelt werden. In diesem Sinne kann zwischen auktorial-erzählten und figural-fokalisierten Räumen unterschieden werden (vgl. Nünning 2009, S. 45). Weitere Aspekte, die die Darstellung von Raum betreffen, sind der Erzähler, dessen Einteilung in heterodiegetisch und homodiegetisch (vgl. Genette 2010, S. 159) sowie dessen Standort (Vgl. Uspenskij 1975, S. 69-94) und Mobilität.

In Bezug auf Raum ist die Perspektive der Wahrnehmung von großer Wichtigkeit und damit Gérard Genettes Begriff der Fokalisierung, der klärt, welche Figur den Blickwinkel für die narrative Perspektive vorgibt und wie diese sich zum Erzähler verhält (vgl. ebd., S. 118-124). Ansgar Nünning hebt zudem die Unterscheidung zwischen monoperspektivisch und multiperspektivisch vermittelter Raumdarstellung hervor (vgl. Nünning 2009., S. 46).

Dies sind die wichtigsten Analysekategorien zur Raumdarstellung. Bei der Anwendung bei einem Text erscheint es als sinnvoll, die initiale Raumetablierung in den Blick zu nehmen. Zu Beginn eines isolierten Textes besteht stets ein „informativische[s] Vakuum“ (Mahler 1999, S. 14). Das deitische Orientierungs-

zentrum muss hier erst in die fiktive Welt verschoben werden (vgl. Bühler 1982, S. 102, Ingarden 1965, S. 243f.) und die Situation, die agierenden Figuren sowie die raum-zeitliche Lokalisierung müssen erst etabliert werden. Die gesamte erzählte Welt beginnt an dieser Stelle erst zu existieren. Aus diesem Grund weist der Textanfang eine sehr hohe „informativische Dichte“ (Mahler 1999, S. 14.) auf, um rasch in sie einzuführen.

Neben der Frage nach dem *Wie* steht die nach den Funktionen des Raums der erzählten Welt. Zu diesen gehören die Erzeugung von Atmosphäre und Stimmung sowie von Bedeutung, etwa zur Spiegelung der Grundkonflikte in einem Text (vgl. Burghardt 2016, S. 252).

Kulturell vorherrschende Normen, Werthierarchien, kursierende Kollektivvorstellungen von Zentralität und Marginalität, von Eigenem und Fremdem sowie Verortungen des Individuums zwischen Vertrautem und Fremdem erfahren im Raum eine konkret anschauliche Manifestation. Räume in der Literatur, das sind menschlich erlebte Räume, in denen räumliche Gegebenheiten, kulturelle Bedeutungszuschreibungen und individuelle Erfahrungsweisen zusammenwirken. (Hallet/Neumann 2009, S. 11)

Dadurch ist stets die Bedeutung hinter dem Raum sowie dessen mögliche Funktion als Symbol, Metapher oder Metonymie zu hinterfragen. Bereits das Ausbleiben von Raumbeschreibung kann Bedeutung und Stimmung erzeugen, da es ein Bild von Leere erzeugt, das Aufschluss über die Empfindungen der Figuren geben kann (vgl. Bronfen 1986, S. 28).

Sowohl die Stimmung, als subjektiver Faktor, als auch die Erzeugung von Bedeutung weisen auf den Zusammenhang zwischen Raum und der Figur hin. Eine Figur kann durch den ihr zugeordneten Raum charakterisiert werden, etwa durch ein steriles oder ein chaotisches Zimmer. Daneben ist relevant, wie sie zu Räumen stehen bzw. sie wahrnehmen, wie sie in ihnen handeln oder welche Räume ihnen offenstehen oder verschlossen sind. Räume dienen hier als „Projektion der Bewusstseinszustände“ (Fielitz 2001, S. 124).

Sehr aussagekräftig ist diesbezüglich auch die Mobilität der Figuren (vgl. Hoffmann 1978, S. 590-595). Sie gibt u.a. Aufschluss über die Position der Figur im Machtgefüge. Sind die Figuren sozusagen in einem Raum eingesperrt oder können sie sich frei bewegen? Interessant sind dabei auch Grenzüberschreitungen bzw. die Möglichkeit dazu (vgl. Hallet/Neumann, S. 25). Bezüglich der Mobili-

tät kann man die Frequenz der Schauplatzwechsel betrachten. Verharrt die Figur in einem Raum, drückt dies Isolation aus. Reihensich hingegen rasche Standortwechsel aneinander, kann dies die Zerfahrenheit einer Figur demonstrieren (vgl. Schneider 2010, S. 34). In den untersuchten Dystopien und Postapokalypsen wird die Figurenbewegung besonders wichtig für die Darstellung von Figurenentwicklung und der Betonung der Grundthemen Identität, Initiation sowie das Eigene und das Fremde.

Zwischen Figuren und Räumen besteht ein wechselseitiges Verhältnis, beide wirken aufeinander ein. Aufbauend auf die philosophische Untersuchung von Elisabeth Ströker unterscheidet Gerhard Hoffmann drei Raumtypen basierend auf der Beziehung zur Figur. Diese sind der Anschauungsraum, der Aktionsraum und der gestimmte Raum (vgl. Hoffmann 1978, S. 47-108). Die Figur nimmt den Anschauungsraum je nach Perspektive wahr und dieser zeigt oder verschließt sich ihr. Der Aktionsraum ermöglicht oder verhindert Handlungen und die Figur kann wiederum auf den Raum einwirken. Die Stimmung der Figur hängt vom gestimmten Raum ab, jedoch beeinflusst diese auch die Wahrnehmung des Raums (vgl. Haupt 2004, S. 70f.).

Eine weitere Funktion des Raums im Roman ist die Strukturierung der Handlung. Dieser kompositorische Nutzen ergibt sich in erster Linie durch Raumwechsel, die das Ende von Sinnabschnitten repräsentieren (vgl. Schneider 2010, S. 34).

Wegweisend für die Untersuchung der strukturierenden Funktion von Raum in der Literatur ist Jurij Lotmans Definition von Sujet und Ereignis. Demnach benötigt jeder sujethaltige, also narrative, Text ein Ereignis. Dieses besteht in der „Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes“ (Lotman 1993, S. 332). Voraussetzungen hierfür sind binäre Räume sowie die Existenz einer unüberwindbaren Grenze, die von einer Figur dennoch überschritten wird. In Kapitel 4.2.3.2 wird Karl Renners Erweiterung von Lotmans Theorie (vgl. Renner 2004) vorgestellt und angewendet.

Nach Gerhard Hoffmann gibt es drei Verknüpfungstypen von Räumen und den damit verbundenen Handlungsabschnitten. Diese sind additive, kausale bzw. konsekutiv-finale und korrelative Verknüpfungen (vgl. Hoffmann 1978, S. 588). Die ersteren beiden Typen bedeuten, dass Räume entweder locker aneinandergereiht werden können oder gemäß einer kausalen Zielgerichtetheit. Die korrela-

tive Verknüpfung besteht etwa durch Parallelisierung und Kontrastierung von Räumen. Besonders letzterer Aspekt wird im Hinblick auf die oppositionelle Raumgestaltung von Bedeutung sein.

4.2 Makroraumtyp 1: *Das Ende der Welt* von Daniel Höra

Daniel Höras Roman *Das Ende der Welt* (2011) spielt in einer zeitlich unbestimmten Zukunft in einem zerstörten Deutschland. Seit einem als „Große Katastrophe“ (Höra, S. 9) bezeichnetem Ereignis ist die Sonne nicht mehr zu sehen. Die Figuren leben wie in vorindustriellen Zeiten in den Überbleibseln der damaligen Städte, da jegliche Technologie verloren ist. Der vierzehnjährige Protagonist Kjell ist einer von vielen Kindersoldaten, die durch Drogen und Gehirnwäsche unter Kontrolle gehalten werden. Bei einem Putsch von General Cato und Offizier Sönn, Kjells Befehlshabern und Vaterfiguren, wird nicht nur der friedliche Kanzler Amandus gestürzt, sondern auch Kjell von den beiden hintergangen, da er für den Plan geopfert werden sollte. Gemeinsam mit Amandus' Tochter Leela flüchtet er aus Berlin durch die postapokalyptische und lebensfeindliche Wildnis, um im angeblich von der Katastrophe verschonten Norden Unterschlupf zu finden. In einer von der Stadt Berlin ausgehenden und am Ende ebendort mündeten Bewegung durchlaufen die beiden jugendlichen Figuren diverse Abenteuerstationen innerhalb des dem Kulturräum entgegengesetzten Naturraums der Wildnis.

Der Handlungsraum umfasst Berlin (R1) und die umgebende Wildnis (R2) inklusive der Reisestationen. Diese sind zwar aus der Grundopposition ausgenommen, dennoch sind einige von ihnen der vorherrschenden Gesellschaft zugeordnet und damit sozusagen Exklaven von R1 in R2. Andere Stationen sind direkt R2 zugeordnet, etwa Plätze in der Natur, in denen die Figuren rasten oder Abenteuer absolvieren. Neben R1 gibt es auch Kulturräume, die eigene Gesellschaften beinhalten und von Berlin losgelöst sind. Durch den Status all dieser Räume als bloße Stationen bleibt die Binarität vorhanden.

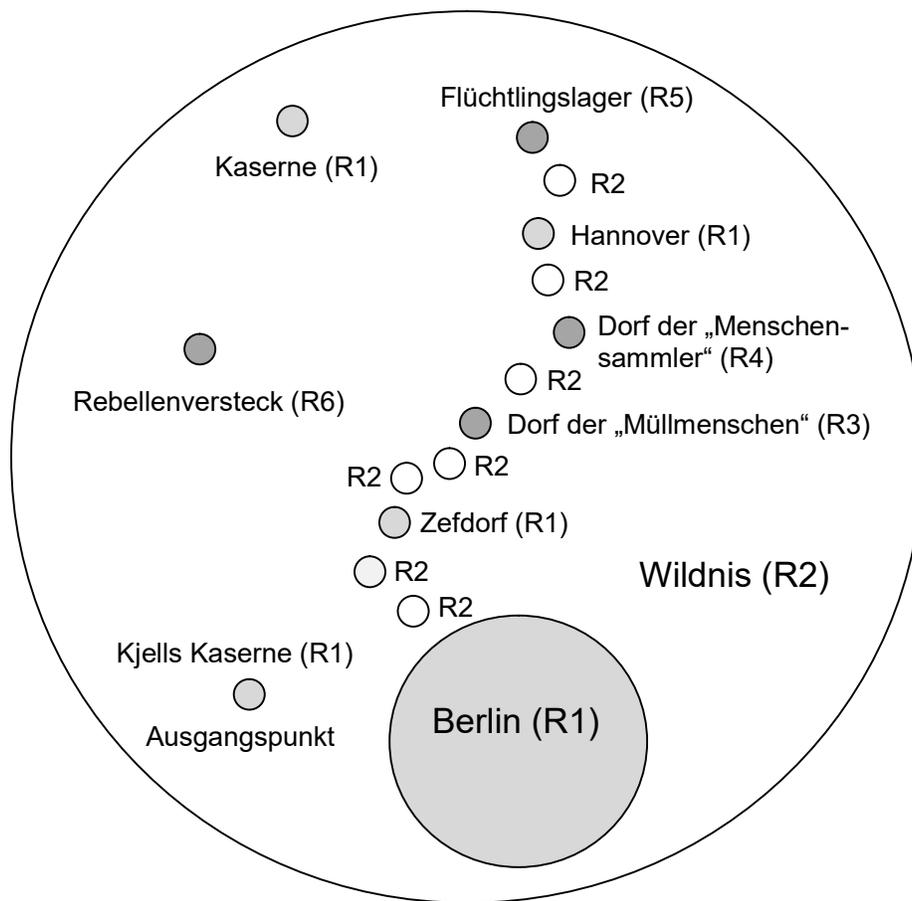


Abb. 6: Der Figurenraum in *Das Ende der Welt*

Abb. 6 zeigt den Figurenraum des Romans und damit nur die Räume, in denen sich die Figuren im Laufe der Handlung aufhalten. Der Handlungsraum beinhaltet hingegen auch alle nur genannten Räume, wie etwa das Ziel der Bewegung, den utopischen Norden. Die fiktive Landkarte, die dem Roman beiliegt (Abb. 1), zeigt und spezifiziert den Handlungsraum einerseits und erweitert ihn andererseits, da hier räumliche Gegebenheiten skizziert werden, die im Text nicht angesprochen werden. Damit trägt die Karte selbst zur Bildung des Handlungsraums bei.

Über die territorialen Grenzen geben weder der Roman noch die Karte Aufschluss. So ist nicht bekannt, über welches Land Kanzler Amandus regiert bzw. ob dieses noch Deutschland heißt und wie weit die Grenzen reichen. Diese fehlende Information unterstreicht den Verlust von Ordnung, Infrastruktur und Kommunikationstechnologie in dem postapokalyptischen Szenario.

4.2.1 Die narrative Vermittlung von Raum

4.2.1.1 Die initiale Etablierung des Raums

Das Ende der Welt beginnt mit einem Absatz, der noch keinen Verweis auf Räumlichkeiten in sich trägt, aber bereits andeutet, dass die erzählte Welt keine direkte Referenz auf die gegenwärtige außerliterarische Realität zulässt. Thematisiert wird ein Adoleszenzritual, das den Mord an einem Verbrecher beinhaltet. Im zweiten Absatz wird durch den Satz „Seit meinem siebten Lebensjahr war ich in einem Internat der Armee“ (Höra, S. 7) explizit mittels des Appellativums *Internat* Raum erzeugt. Die wenigen zur Verfügung stehenden Rauminformationen in Form der beiden Konkreta *Internat* und *Armee* genügen bereits, um basierend auf dem Weltwissen ein mentales Modell (vgl. Dennerlein 2009, S. 90f.) der Räumlichkeiten zu schaffen. Die ersten Absätze benötigen noch wenig räumliche Verortung, da es noch zu keiner äußeren Handlung kommt.

Kjell übernimmt als autodiegetischer Erzähler die Rolle der Hauptfigur und des Ich-Erzählers und führt in seine Lebens- und Gefühlswelt ein. Die Beziehung zu seiner Mutter wird durch eine räumliche Ferne dargestellt (vgl. Höra, S. 7). Kjells Bericht seiner Vorgeschichte – im Sinne einer „straffe[n] Rekapitulation eines Geschehensablaufs“ (Vogt 2006, S. 146) – kommt größtenteils mit dem vagen Raum des Internats bzw. der Kaserne aus. Dass der Herkunftsort der Figur ausgestaltet bleibt, hängt damit zusammen, dass er nur als Ausgangspunkt fungiert. Im Rahmen der Spannung zwischen Raum 1 und Raum 2 spielt er keine Rolle, sondern ist, wie in Abb. 6 ersichtlich, nur eine der Reisesstationen innerhalb der Wildnis. Des Weiteren weist die Entkonkretisierung des Heimatraums aber auch auf die Unbehaustheit des Protagonisten hin (vgl. Schneider 2010, S. 34).

Die anfängliche Etablierung der erzählten Welt besteht noch ohne eine zeitliche Einordnung oder eine Verortung in einem übergeordneten Makroraum. Im Mittelpunkt steht hier die Figur Kjell und deren gewalttätiges und gegen Individualität vorgehendes Umfeld, das deutlich auf seinen Charakter einwirkt. Wesentlich ist in der Selbstvorstellung die Abgrenzung seiner Figurengruppe der Soldaten von jener der Zefs, die sowohl ländlichen Siedlungen als auch Städten zugeordnet werden (vgl. Höra, S. 9).

Auf der dritten Seite des ersten Kapitels endet die einführende Berichterstattung über die innere Beschaffenheit und die Lebensumstände der Figur. Der Satz

„Dieses Mal waren wir auf der Suche nach einem jungen Zef namens Roger“ (Höra, S. 9) weist aufgrund des Temporaladverbials auf das Einsetzen der Basiserzählung⁷ hin und erläutert deren Ausgangssituation. Mit dem Satz „Aufgefädelt wie Patronen auf einem Munitionsgurt marschierten wir im Morgengrauen in einer langen Reihe auf die Siedlung der Zefs zu“ (ebd., S. 9) beginnt ein Ereignis in Form einer Bewegung. Das Prädikat *marschieren* und das Lokaladverbial *auf die Siedlung der Zefs zu* dienen hier als raumreferentielle Bezeichnungen der Direktionalisierung in Bezug auf die Art und den Ort der Bewegung. Das Modaladverbial *in einer langen Reihe* dimensioniert die Bewegung. Die Ausgestaltung des durch das Ereignis der Bewegung erzeugten Bewegungsbereichs (vgl. Dennerlein 2009, S. 126) wird nun erneut von rückwendenden Berichten des Ich-Erzählers unterbrochen. Diese sind als assoziative Reflexionen über die Katastrophe und das Leben danach während der Durchquerung des Naturraums zu verstehen, die durch folgende Raumbeschreibung ausgelöst werden:

Im Osten ging gerade ein giftig-gelblicher Schein am Horizont auf: die Sonne! Jeden Tag versuchte sie sich durch die grauen Wolken zu mogeln, die undurchdringlich am Himmel klebten. (Höra, S. 9)

Durch die Attribute *grau* und *undurchdringlich* sowie vor allem durch die paradoxe Verbindung der Begriffe *Sonne* und *Gift* wird eine dem Genre der Postapokalypse entsprechende, düstere und unheilvolle Stimmung erzeugt. Die Verkehrung des positiven Symbols der Sonne ins Negative wird im Laufe des Textes zu einem Leitmotiv. Einer Reflexion über die Zustände seit der sogenannten Großen Katastrophe, die den ersten Hinweis auf die Zugehörigkeit zur Gattung der Postapokalypse gibt, folgt der räumliche Vergleich „jetzt lebten wir unter diesem Himmel wie unter einer Leichendecke begraben“, der zu der vorherrschenden morbiden Atmosphäre beiträgt.

Von der Reflexion wird wieder zur Figurenhandlung gewechselt. Bis zu diesem Punkt bleibt der Raum der erzählten Welt vage. Von seiner Beschaffenheit ist bisher ausschließlich bekannt, dass ein Militärinternat und eine Siedlung existieren, deren Aussehen unbekannt bleibt. Es besteht ein Verbindungsweg zwi-

⁷ Mit dem Begriff Basiserzählung bzw. *récit premier* bezeichnet Gérard Genette die zentrale temporale Erzählebene. Von dieser wird ausgegangen, wenn gewisse Textabschnitte als Analepsen oder Prolepsen, also Rückwendungen und Vorausdeutungen, definiert werden (vgl. Genette 2010, S. 27).

schen den beiden Orten, doch auch dessen Beschaffenheit bleibt größtenteils offen. Dennoch stellt sich der Leser das Geschehen nicht innerhalb eines Nichts vor, da er aufgrund seines Weltwissens davon ausgehen kann, dass jede Figur und jede Handlung stets in einem Raum eingebettet ist. Aufgrund der zahlreichen Beiträge zu einer düsteren Stimmung und der bereits geschehenen Kennzeichnung als Postapokalypse, kann trotz der mangelnden Rauminformation ein mentales Modell des Raums erstellt werden. Es handelt sich um das Phänomen, das Christian Sappok als Raumgenese bezeichnet (vgl. Sappok 1970, S. 58).

Auf S. 10 kommt es zu einer ersten Raumbeschreibung, in der nach Definition eine räumliche Gegebenheit auf statische Weise, ohne in ihm stattfindendes, einmaliges Ereignis in Sprache gefasst wird.

Verkohlte Baumstümpfe standen am Weg, der uns zur Zef-Siedlung führte. Rechts davon erstreckte sich, wie ein schmutziges Meer, ein fruchtloser Acker, der an einem dichten Wald endete. Zu meiner Linken zerplatzte blubbernd eine Blase auf dem breiigen Sumpf. Mücken schwirren in der Luft herum und machten uns das Leben schwer. (Höra, S. 10)

Kjell, als Hauptfigur und Ich-Erzähler, gibt die Perspektive, aus der der Raum beschrieben wird, vor. Damit handelt es sich um eine figural-fokalisierte Raumdarstellung. Der betrachtete Raum ist dabei zwar statisch, nicht aber die Erzähl- und Wahrnehmungsinstanz, die sich durch den Raum bewegt und sich dabei umblickt. Nach Karin Wenz handelt es sich also um eine dynamische Raumbeschreibung (vgl. Wenz 1997, S. 68). Die Anordnung der Rauminformationen erfolgt durch einen schweifenden Blick während der Bewegung.

Im selben Abschnitt wird zum ersten Mal offenbart, dass sich die Figuren in einer Wald- und Sumpfgegend befinden, doch wesentlicher als diese Information sind erneut die stimmungserzeugenden Attribute des Raums. Die Adjektive *verkohlt*, *schmutzig* und *fruchtlos* erweitern das bereits hergestellte Bild einer postapokalyptischen Trostlosigkeit. Der *dichte Wald* und der *breiige Sumpf* erzeugen zusätzlich ein Gefühl von Undurchlässigkeit und einer Eingeschränktheit des Bewegungsbereichs. Der Raum wird so bereits zu Beginn zur Projektionsfläche für Stimmungen und Emotionen (vgl. ebd., S. 99). Durch Kjells Rolle als Ich-Erzähler und wahrnehmende Instanz wird hier allerdings nicht der Raum an sich präsentiert, sondern ein subjektiver Raumeindruck (vgl. Burghardt 2016, S. 249). So wird

damit auch stets eine Aussage über Kjells Beziehung zum Raum sowie seine Psyche getätigt. Die gesamte räumliche Situation ist daneben sehr aussagekräftig in Bezug auf Themen wie Fremdbestimmtheit und Alternativlosigkeit: Kjell marschiert einen vorgegebenen Weg entlang, den er aufgrund der räumlichen Gegebenheiten nicht verlassen kann. An der Spitze der kollektiven Bewegung befindet sich die militärische Autoritätsperson, die den jugendlichen Figuren den Weg vorgibt.

In weiterer Folge befindet sich die militärische Einheit nun in der bereits in den Handlungsraum eingeführten Siedlung, welche allerdings erneut unausgestaltet bleibt. Es wird sofort ein Ortswechsel eingeleitet, der Kjell in einen Innenraum führt, der nur mittels Gattungsbezeichnung *Eisengießerei* sprachlich erzeugt wird. Das Betreten eines neuen Raums bringt dessen Etablierung mit sich, doch wird hierfür ein Trick genutzt: Da das Licht nicht funktioniert, eröffnet sich der Raum der Wahrnehmungsinstanz nicht und bleibt somit größtenteils im Dunkeln. Das einzige, was man über das betretene Zimmer erfährt, ist, dass der Boden dreckig ist (vgl. ebd., S. 11) und über einer Bar ein verschmierter Spiegel hängt (vgl. ebd.). Letzterer Gegenstand wird als Anlass genommen, von der aktuell stattfindenden äußeren Handlung der Raumdurchsuchung in eine innere zu wechseln. Zu einem derartigen Wechsel von Raumbeschreibung bzw. einer Aktion innerhalb eines Raums zu einer vom Raum gelösten Reflexion kam es bereits in den vorhergehenden Abschnitten dieser ersten fünf Seiten. Damit wird sehr rasch eine später explizit thematisierte Charaktereigenschaft Kjells angedeutet, nämlich sein Konzentrationsproblem bzw. sein vom Militär als Makel angesehener Drang, zu viel nachzudenken (vgl. Höra, S. 16).

Kjells Abschweifen von der Raumbeschreibung hat zur Folge, dass er von Roger hinterrücks attackiert wird, wodurch das in seiner Ausführung vollkommen vage gehaltene dunkle Zimmer zum Schauplatz eines Kampf-Ereignisses wird. Der Raum wird nach Hoffmann nun zu einem Aktionsraum, jedoch auf eine Weise, in der der Raum und die Handlung weitgehend voneinander gelöst bleiben. In einem Aktionsraum besteht üblicherweise zwischen dem Raum und der in ihm agierenden Figur eine enge Beziehung. Der Raum ermöglicht die Aktion oder verbietet sie und die Figur hat demnach das Potential durch ihr Agieren auf den Raum einzuwirken. Der Schauplatz des Kampfes und des darauffolgenden Dialogs fungiert allerdings als bloßer Hintergrund. Es besteht keine Beziehung zu

den Figuren und der Raum bleibt aufgrund seiner Dunkelheit theoretisch kaum existent. Die fehlende Ausgestaltung des Zimmers und das plötzliche Auftauchen dreier Figuren aus dem Nichts in dem Satz „drei Kameraden stürzten sich auf Roger“ (ebd., S. 13) tragen dazu bei, dass die räumlichen Gegebenheiten nicht eindeutig nachvollziehbar werden. Kurz darauf meldet sich auch Offizier Sönn zu Wort. Die Fragen, wer sich überhaupt mit Kjell und Roger in dem dunklen Zimmer befindet bzw. seit wann die beiden nicht mehr allein sind und woher die Figuren kommen, bleiben offen.

Die Analyse der Raumdarstellung innerhalb des ersten Kapitels zeigt bereits die zentrale Funktion der Stimmungsgenerierung. Daneben stellt sich heraus, dass die Räume der Kaserne, der Siedlung und der Eisengießerei größtenteils unausgestaltet bleiben. Allein der kurze Weg durch die Wildnis enthält greifbare Informationen über die Beschaffenheit des Raums. Dies kann bereits als Bestätigung der in Kapitel 3.3 getätigten Einordnung in Gruppe 1 interpretiert werden: Die durch die Vagheit ausgedrückte Irrelevanz dieser Räume scheint zu untermauern, dass alle Kulturräume in R2 dem zentralen Kulturraum Berlin untergeordnet sind. Sie sind ausschließlich Stationen der Bewegung bzw. im Fall der Kaserne der Ausgangspunkt dieser. Die daraus resultierende These, dass räumliche Gegebenheiten außerhalb der beiden oppositionellen Großräume nicht ausgestaltet werden, führt zur weiteren These, dass umgekehrt Berlin als Repräsentant von R1 und die Wildnis R2 in ihrer sprachlichen Umsetzung konkret und anschaulich dargebracht werden. Dies gilt es im Folgenden zu untersuchen.

4.2.1.2 R1: Berlin als Dystopie

Der urbane Bereich im Makroraum des Romans referiert auf Berlin, besitzt aber aufgrund der Versetzung in die Zukunft nur noch wenige Merkmale des außertextuellen Referenzraums. Bevor der Ich-Erzähler Berlin betritt, wird bereits ein durchwegs negatives Bild der Stadt erzeugt. Dies geschieht durch eine beschreibende Erörterung des autodiegetischen Erzählers.

Ich war noch nie in Berlin und hatte auch nichts Gutes darüber gehört. Laut sollte es dort sein und sittenlos. Die Stadt war neben den Senatsbürgern überwiegend von Zefs bevölkert: Händler, Zeitungsschmierer, Prostituierte, Tagelöhner, Fahrkarten-

verkäufer. Jeder, dem Geld wichtiger war als die Ehre, kroch dort im Schlamm der Straßen herum. (ebd., S. 21)

Neben den proletarischen Zefs, die sowohl in Städten auch als auch in Dörfern leben, wird der Stadt eine zusätzliche Figurengruppe zugeordnet, die jener des Militärs ebenfalls entgegensteht. Diese beinhaltet die als Senatsbürger bezeichneten Angehörigen der politischen Elite. Kjell folgt der Erziehung durch seinen Vorgesetzten und lehnt alle Figurengruppen bis auf die eigene ab und steht deswegen in Opposition zur Stadt Berlin. Die negative Sichtweise der Stadt wird von Kjells Perspektive bestimmt, durch die sie dem Leser vorgestellt wird. Wie aber offensichtlich wird, ist Kjells Wahrnehmung der erzählten Welt stark von der des Militärs abhängig.

Als Kjell Berlin zum ersten Mal betritt, sind zwei Aspekte in der einführenden Raumbeschreibung (vgl. ebd., S. 26) besonders augenfällig: Erstens dienen die dargebrachten Rauminformationen ausschließlich dem Ausdruck von Morbidität und Verfall. Es ist unter anderem die Rede von den „Ruinen der Außenbezirke“, „einem zerfallenen Schloss mit einer vermoderten grünen Kuppel“ und „einer eingefallenen Säule“ (ebd., S. 26). Somit wird der Raum vor allem mit raumreferentiellen Gattungsbezeichnungen erzeugt, die in Kombination mit einem negativ behafteten Adjektiv zur postapokalyptischen Stimmung beitragen.

Zweitens werden einige Gebäude auf eine Art beschrieben, die für Leser mit Kenntnissen über das reale Berlin Referenzen ermöglichen. Die Stadt wird bereits über ihr Toponym als fiktive Version Berlins ausgewiesen, doch Anspielungen auf außertextuelle Gegebenheiten wie das „zerfallene[] Schloss mit einer vermoderten grünen Kuppel“ (ebd., S. 26), ein großes Stadttor mit Siegesgöttin (vgl. ebd., S. 28) und eine zerstörte „Statue mit Flügeln, aber ohne Kopf“ (ebd., S. 26) helfen bei der Etablierung dieser Referenz. Des Weiteren wird durch den nun nachvollziehbaren Unterschied zwischen dem realen Berlin und dem Text-Berlin die vorgestellte Zukunftsvision deutlicher. Ein wichtiger Aspekt von Zukunftsromanen ist es schließlich, den Lesern einen Vergleich zwischen dem Bekannten und dem hypothetisch in der Zukunft Vorfindbaren zu ermöglichen.

Daniel Höra nützt dies häufig zur Erzeugung von Humor. Dieser wirkt im ersten Schritt durch das Erkennen der Referenz. So befindet sich das Parlament in der Nähe eines Turms in einem „mächtige[n] Bau aus rosarotem Stein“ (ebd., S.

52), das in der Figurenrede als ehemaliges Kaufhaus im Art-déco-Stil ausgewiesen wird. Es referiert damit auf das Kaufhaus Alexa am Alexanderplatz. Im zweiten Schritt werden durch die ahnungslosen Figuren Hypothesen aufgestellt, die der Leser als falsch erkennt. So stammen die durch die Figurenrede vermittelten Informationen aus einem alten Reiseführer, aus dem Kjells Kamerad Wolf vorliest. Es folgen Fragen wie „Was ist ein Kaufhaus?“, „Verdammt, was sind Sportartikel?“ und „Aber was ist Art déco?“ (ebd.), deren Antworten der Leser aufgrund seines Weltwissens als offensichtlich falsch und absurd einschätzen kann.

»Eine Art ist so was wie eine Gruppe, zu der man gehört, und déco ist vielleicht eine Abkürzung für decodieren«, mutmaßte er. Wir nickten. Das klang vernünftig. (ebd.)

Wie auch die Wildnis, die vom Weg in die Eisengießerei und nach Berlin aus vom Ich-Erzähler wahrgenommen wird, wird Berlin anhand einer Bewegung durch den Raum beschrieben. Kjells Kompanie wird durch die Stadt geführt, wobei Kjell als Wahrnehmungsinstanz in alle Richtungen zu blicken scheint und verschiedene Gebäude, Figuren und vor allem die mittelalterlichen Zustände beschreibt. An einem als „große[r] Platz“ (ebd., S. 29) etablierten Außenraum angekommen, unternimmt der Ich-Erzähler eine explizit als solche gekennzeichnete Kreisbewegung, auf der die Beschreibung der Umgebung basiert.

Langsam drehte ich mich im Kreis. So hoch hatte ich mir die Häuser nicht vorgestellt. Ich kannte nur die Hütten der Zefs und ein paar Fabriken und Kasernen, aber was hier herumstand, übertraf alles. [...] Die Gebäude erinnerten eher an Totenhäuser. Ihre Fenster waren zugemagelt oder zerbrochen, die Fassaden von Einschüssen zersiebt. (ebd., S. 29)

Was er dabei sieht, wird dem Leser gänzlich subjektiv dargebracht. Die Art und die Beschaffenheit der wahrgenommenen Räumlichkeiten rücken in den Hintergrund zugunsten der damit verbundenen Empfindungen auf der einen Seite und Details, die Schlüsse auf die ärmlichen Verhältnisse im Stadtraum zulassen, auf der anderen Seite.

Nach Kjells Ankunft in Berlin, bei dem die Stadt durch ein Umherschweifen des Erzählerblickes als dystopischer und unheilvoller Raum beschrieben wird, befindet sich die Figur für etwa 100 Seiten in der Stadt. Dabei nehmen die Ereignisse, die Einfluss auf die Handlung nehmen und Kjell zur Flucht durch die Wild-

nis veranlassen, einen sehr geringen Teil des Berlin-Abschnitts ein. Sehr ausdehnend hingegen wird das von der Stadt gewonnene Bild weiter vertieft. Dabei übernimmt der wahrgenommene Teilraum der Stadt die Funktion eines Anschauungsraums und eines gestimmten Raums, der von Kjell durchquert, beobachtet und beschrieben wird. Die Raumbeschreibungen arbeiten dabei größtenteils nach einem Muster: Erstens wird durch einen raumreferentiellen Ausdruck, nämlich eine Gattungsbezeichnung, ein an sich neutraler Raum erzeugt. Dieser wird zweitens um Ausdrücke und Nebensätze erweitert, die stets die Funktion besitzen, eine Stimmung von Zerstörung, Tod und Ekel zu erzeugen. Fakultativ ist dabei der dritte Punkt, die bereits erläuterte Nutzung von Referenzen auf reale Räume.

Die Ergänzung der Gattungsbezeichnung kann im häufigsten Fall durch Attribute geschehen, etwa Adjektive und Relativsätze wie sie beide in dem Satz „Amandus wohnte mit seiner Tochter in einem schäbigen Haus, das an den stinkenden Fluss grenzte“ (ebd., S. 56) vorkommen. Ebenfalls widerkehrend sind Vergleiche, wie z.B. durch die Konstruktion mit dem Verb *erinnern* in dem bereits zitierten Satz „Die Gebäude erinnerten eher an Totenhäuser“ (ebd., S. 29). Häufiger fungieren für die Vergleiche allerdings Adverbialbestimmungen, wie im folgenden Satz in Kombination mit einem Relativsatz und dem Adjektiv *schmutzig*: „Der M-Sektor bestand aus Hochhäusern, die wie Giftpilze in den schmutzigen Himmel wuchsen“ (ebd., S. 38).

Vor dem Beginn eines Ereignisses, eines geplanten militärischen Zugriffs, scheint sich der Ich-Erzähler und Protagonist in der Gegend umzusehen. Dieser nur implizite Wahrnehmungsprozess hat folgende statische Raumbeschreibung als Resultat:

Die löchrigen Straßen im M-Sektor waren mit Müll und ausgebrannten Autowracks gesäumt. Ein Blätterhaufen kokelte vor sich hin. Die Überreste eines großen Tieres verweseten auf einem Rasenstück. Die Wände waren mit Einschüssen und Parolen [...] beschmiert. Ein Kinderfahrrad steckte in der zerbrochenen Schaufensterscheibe eines Geschäfts [...]. Das ganze Viertel sah tot aus, als würden hier nur noch Erinnerungen vor sich hin gammeln. (ebd., S. 39)

Da hier aufgrund der statischen Position der Wahrnehmungsinstanz nicht mehr die zeitliche Sukzession der Bewegung als Ordnungssystem der Rauminformati-

onen genützt werden kann, kann sich die Reihenfolge der Nennung aus anderen Faktoren ergeben. Karin Wenz hält für die statische Raumbeschreibung unter anderem die Aspekte der Salienz und der Proximität fest. Dies bedeutet, dass auffälligere bzw. nähere Objekte zuerst erwähnt werden (vgl. Wenz 1997, S. 76). Höra geht nach keinem derartigen erkennbaren Muster vor, jedoch folgt er ähnlich wie bei der dynamischen Beschreibung der Bewegung des schweifenden Blicks. Von der Etablierung des Raums als Straße wandert das Augenmerk auf Objekte, die sich unmittelbar auf dieser befinden, weiter zu Wänden und einem Schaufenster in dieser Wand.

Es handelt sich um eine sehr klassische und vom Satzbau her simple Raumbeschreibung, in der pro Satz ein räumliches Objekt zum Thema wird. Der darauf referierende Ausdruck ist in diesem Textabschnitt stets das Subjekt und wird durch das Prädikat, Objekte und Adverbiale näher bestimmt. Diese erzeugen einen Eindruck von Zerstörung und Morbidität. Beinahe jeder Satz, der zur Raumbeschreibung dient, beinhaltet einen Beitrag zu dieser Stimmung. Nicht nur im urbanen Außenraum, sondern auch in den darin befindlichen Innenräumen ist dies der Fall, wie in Kjells Schlafsaal, in dem die Pritschen „wie wartende Säрге standen“ (ebd., S. 33). Auch die sich im Raum befindlichen Figuren, die ihre Umgebung mitkonstituieren und so ebenfalls zur Raumbeschreibung zählen, werden in Kjells Wahrnehmung stets mit Morbidität in Verbindung gebracht, wie etwa in den Vergleichen „Vor dem Tor drängelte sich eine Menschenmasse wie die Maden um einen Kadaver“ (ebd., S. 27) und „Viele Menschen hatten leere Augen, als hätten sich ihre Seelen davongemacht“ (ebd., S. 30).

Bezüglich des Fokus auf Tod, Vergänglichkeit, Zerstörung und Ekel ist eine beachtliche Redundanz festzustellen, da über die 100 Seiten hinweg, auf denen die Handlung in Berlin angesiedelt ist, in der Raumbeschreibung konsequent derartige Attributzuweisungen vorgenommen werden. Die Wiederholung fungiert hier zur Intensivierung des Eindrucks von Vergänglichkeit und Grauen. Eine daraus ableitbare abschreckende Funktion ist für dystopische und postapokalyptische Zukunftsvisionen zwar durchaus charakteristisch, doch da in *Das Ende der Welt* nicht ausgeführt wird, wie es zu diesem Zustand kam, ist die aus der Präsentation der erzählten Welt gewonnene abschreckende und belehrende Wirkung relativ gering.

Es fällt auf, dass die Beschreibung als Form der Raumdarstellung im Stadtraum dominiert. Dies hängt damit zusammen, dass die Darstellung figuralfokalisiert erfolgt und die Beschaffenheit des Raums als Folge daraus nur dann erwähnt wird, wenn der Erzähler und Protagonist Kjell sich umsieht und über die Stadt, die er als fremd und abstoßend empfindet, reflektiert. Der Raum eröffnet sich ihm in derartigen Szenen als bloßer Anschauungsraum und als gestimmter Raum. Sehr selten aber agiert Kjell innerhalb von Berlin in einem Raum, der dadurch zu einem Aktionsraum wird. In der Berlin-Passage existieren trotz ihrer Länge nur vier Textabschnitte, in denen Handlung vorantreibende Ereignisse stattfinden: ein Zugriff von Kjells Kompanie, Kjells Verhinderung des ersten Attentats auf Kanzler Amandus, der zweite und Kjell in die Schuhe geschobene Anschlag sowie dessen Resultat, General Catos Machtübernahme, wegen der Kjell und Leela die Stadt verlassen müssen. Eingebettet sind diese zentralen Figurenhandlungen in die Präsentation der dystopischen Stadt Berlin.

In Verbindung mit Ereignissen ist dasselbe festzustellen, wie in der Untersuchung des Anfangskapitels: Der Raum weicht in den Hintergrund, sobald der Ich-Erzähler in eine Figurenhandlung verwickelt ist und sich nicht auf seine Umgebung konzentrieren kann. Zumeist wird davor der Raum etabliert, wie in der bereits zitierten Textpassage, die dem militärischen Zugriff vorausgeht (vgl. ebd., S. 39). In dieser betrachtet und beschreibt Kjell den Außenraum, während er auf das Signal zum Starten wartet. Die Figuren betreten ein Hochhaus und treten eine Wohnungstür ein, wodurch der gestürmte Innenraum als Wohnung offenbart wird. Abgesehen von der Bekanntgabe des Raumtyps und der Erwähnung des modrigen Geruchs, der Kjell beim Eintreten entgegenweht, bleibt dieser Aktionsraum allerdings unkonkretisiert (vgl. ebd.). Ebenso verhält es sich bei den beiden Attentaten auf Amandus: Kjell trifft in dem Raum ein und beobachtet dabei die Umgebung (vgl. ebd., S. 45-49, 96-102). Dies endet konsequenterweise, sobald er in dem Raum agieren muss. Bei der auf das zweite Attentat folgenden Flucht hingegen gewinnt der Raum für die Aktion Bedeutung:

Ich sah mich nach einer Fluchtmöglichkeit um. Durch den Haupteingang konnte ich nicht, überall waren schwerbewaffnete Wachen. Da fiel mein Blick auf die Tür hinter der Bühne. Dahinter lagen ein kleiner Vorraum und ein direkter Zugang zur Straße, der als Boteneingang diente. (ebd., S. 104)

Der statischen Raumbeschreibung folgt eine Verknüpfung von Raumdarstellung mit dem darin stattfindenden Ereignis, was Dennerlein als das Erzählen von Raum bezeichnet (vgl. Dennerlein 2009, S. 119-132). In dem Satz »Los, da hoch!«, befahl ich Leela und schubste sie die steile Treppe zum Dienstbodentrakt hinauf“ (Höra, S. 104) wird zuerst durch die Figurenrede eine deiktische Direktionalisierung vorgenommen, deren Bedeutung dem Leser durch das darauffolgende Ereignis enthüllt wird. Erst durch die Figurenhandlung des Hinaufschubsens werden die Treppe und der Dienstbodentrakt als existierende räumliche Gegebenheiten etabliert. In weiteren ereignisbedingten Raumdarstellungen während der Krisensituation, wie „Ich setzte mich in einer der Kammern auf ein Bett und wartete“ (ebd., S. 104) und „Sie verstand sofort, öffnete ein Fenster, griff nach meiner Hand, und ohne zu zögern, sprangen wir in die stinkende Brühe“ (ebd., S. 108), erkennt man im Vergleich zu Kjells Stadtbeschreibungen eine Sparsamkeit in der Konkretisierung der räumlichen Gegebenheiten. Dies ist auch in folgendem Zitat festzustellen:

Als wir unter der Schlossbrücke durchtrieben, versuchte ich eine Eisenleiter anzusteuern, was mir erst nach mehreren Anläufen gelang. Ich klammerte mich mit einem Arm an die glitschigen Sprossen, [...]. (ebd., S. 109)

Genannt werden in den Raum erzählenden Zitaten also unausgeschmückte Gattungsbezeichnungen wie *Dienstbodentrakt*, *Kammer*, *Bett*, *Fenster*, *Eisenleiter* und der Eigenname *Schlossbrücke*. Daneben gibt es auch derartige Substantive, die um ein Attribut ergänzt werden, allerdings fällt auf, dass dies nur der Fall ist, wenn die nähere Beschreibung des räumlichen Objekts einen Einfluss auf die Aktion der Figuren hat. So wird die Treppe, die es rasch zu erklimmen gilt, als steil beschrieben, die Brühe, die die letzte Fluchtmöglichkeit darstellt, als stinkend und abstoßend und die Sprossen der Leiter als glitschig. Gemäß der Dringlichkeit der Situation wird beim Beschreiben und Erzählen des Aktionsraums auf die sonst typische subjektive Wertung und eine stimmungserzeugende Ausgestaltung verzichtet. Dabei wird der Raum größtenteils erzählt, nur zu Zeitpunkten, zu denen sich der flüchtende Kjell orientieren muss, wird der Raum beschrieben. Doch auch hier wird ein Gefühl von Eile vermittelt, indem die Ausgestaltung so knapp wie möglich ausfällt.

Sehr deutlich wird die Abhängigkeit der Konkretisierung des Raums von der Befindlichkeit des Ich-Erzählers in einer Szene, in der sich Kjell und Leela noch in der Stadt ein Versteck suchen. Kjell erfährt kurz zuvor, dass er von seinen Idolen und Vaterfiguren Cato und Sönn für deren Plan zur Machtergreifung geopfert werden sollte. Diese Neuigkeit wirft ihn in eine Identitätskrise: „In diesem Moment erstarb etwas in mir“ (ebd., S. 112). Aus diesem Grund ist Kjell in der darauffolgenden Szene niedergeschlagen, passiv und geistig abwesend, was sich in der Wahrnehmung des Raums äußert:

»Wir werden die Nacht über hierbleiben«, kündigte Leela an und bugsierte mich auf einen Stapel alter Zeitungen, die sie zu einer Matratze ausgebreitet hatte. Ich ließ alles mit mir geschehen. Eine Kerze warf flackerndes Licht an verschimmelte Wände. »Wo sind wir?«, fragte ich. [...] »Wir sind in einem leerstehenden Haus, das durch Gänge mit den Nachbarhäusern verbunden ist. Man kann in alle Richtungen fliehen, wenn es sein muss. [...]« (ebd., S. 114)

Das Kapitel beginnt mit der Figurenrede, die auf ein deiktisches *hier* hinweist, das an dieser Stelle weder der Leser noch der autodiegetische Erzähler mit einer Referenz verknüpfen kann. Das Ereignis einer erzwungenen Bewegung Kjells wird im Folgenden mit der Benennung eines Objekts, einer Matratze aus Zeitungen, verbunden, doch noch befindet sich diese in einem unausgestalteten Dunkel. Eine kurze Raumbeschreibung impliziert, dass Kjell nun selbst versucht, seinen Aufenthaltsort zu bestimmen, doch kann er dadurch nur *verschimmelte Wände* zu dem mentalen Raummodell hinzufügen. Er muss nachfragen, sodass die tatsächliche Verortung der Figuren nun durch die Figurenrede Leelas geschieht. Ihre Raumbeschreibung enthält wie auch die von Kjell, wenn er sich in Notsituationen befindet, nur die für die unmittelbare Situation notwendigen Informationen, nämlich die Gattungsbezeichnung *Haus*, das Adjektiv *leerstehend*, das ihren Aufenthalt dort rechtfertigt, und die räumlichen Gegebenheiten, die für ihre Flucht von Bedeutung sind.

Nachdem Kjell und Leela Berlin verlassen, kehren sie für den finalen Showdown, der im Sieg über das Böse endet, zurück in die Stadt. In diesem Handlungsabschnitt wird ebenso wie bei der Flucht aufgrund der Dringlichkeit der Situation auf eine Ausschmückung des Raums verzichtet. Berlin wird bereits in der ersten Stadt-Passage sehr ausführlich als Raum der Vergänglichkeit und der

Zerstörung etabliert, sodass sich die Raumdarstellungen nun auf eine knappe Verortung der Figurenbewegung beschränken. Bei der Befreiung von Leelas Vater Amandus beschränken sich die Rauminformationen auf die Gattungsbezeichnungen *Haus*, *Treppe*, *Büro* (vgl. ebd., S. 342f.) und die Konstruktion „in dem dunklen Zimmer“ (ebd., S. 343) mit topologischer Ortsangabe und Adjektiv. Das Durchsuchen des gesamten Hauses wird durch die Phrase „durch das Haus jagen“ (ebd., S. 343) zusammengefasst.

In einer späteren Szene der Vorbereitung des Umsturzes kommt es hingegen zu vergleichsweise ausschweifenden Raumbeschreibungen (vgl. ebd., S. 346f.). Diese nehmen ihre Motivation aus Kjells Angespanntheit, die im Abschweifen seiner Gedanken resultiert. Eingeleitet mit dem Satz „Ich sah mich um“ beobachtet und beschreibt er seine Umgebung, bis er mit der Figurenrede „»Kjell! Kjell!« [...] »Du hast nicht zugehört, oder?«“ (ebd., S. 346) aus seinen Gedanken gerissen wird. Auch in darauffolgenden Szenen vor dem Zusammenreffen mit dem bösen General Cato versucht sich Kjell durch ausführliche Raumbeschreibungen abzulenken. Dies fungiert an dieser Stelle des Romans als retardierendes Moment vor der Auflösung des zentralen Spannungsbogens. Die Beschreibungen erzeugen dabei erneut eine abstoßende und bedrohliche Stimmung. So ist die Rede von einem schwefelgelben Sonnenaufgang (vgl. ebd., S. 346), sich übergebenden Betrunkenen und bettelnden Kindern (vgl. ebd.), einer Straße wie ein Trümmerfeld (vgl. ebd., S. 347), schimmeligen Matratzen (vgl. ebd., S. 347) und einer mumifizierten Leiche in einer verlassenen U-Bahnstation (vgl. ebd., S. 349). In der auflösenden Szene vor dem Brandenburger Tor wird der Platz kurz durch eine Beschreibung eingeführt, doch mit der Zuspitzung der Situation rückt der Raum erneut in den Hintergrund und wird nur noch über die darin verorteten Ereignisse aufrechterhalten.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die Raumgestaltung der Stadt bei Daniel Höra sehr stark an die Befindlichkeit der mit dem Erzähler identen Hauptfigur angepasst wird. Dabei steht in erster Linie die negative Wahrnehmung des urbanen Raums im Vordergrund. Der Großteil des in der Stadt angesiedelten Abschnitts scheint allein die Funktion zu haben, Berlin durch eine redundante Kombination mit einschlägigen Bildern als dystopische Stadt voller Grauen und Tod zu etablieren. Durch die Rekurrenz der atmosphärischen Spezifikationen, die derselben Gruppe zugeordnet werden, schließen sich diese zu einer semanti-

schen Isotopie zusammen (vgl. Nitsch 2015, S. 32). Das bedeutet, dass Begriffe aus demselben Bereich gehäuft werden, um ein einheitliches Raumbild zu erzeugen. Die Selektion des Beschriebenen und die Modalität der Beschreibung ergeben sich aus Kjells Charakterzügen und seiner jeweiligen Situation. Dies geht so weit, dass die Raumbeschreibung davon abhängt, ob die Figur Zeit zur Begutachtung der Umwelt hat bzw. zu sehr in Gedanken versunken, beschäftigt oder unter Druck ist, um den Raum wahrzunehmen. In derartigen Situationen verändert sich die Funktion von Kjells Raumwahrnehmung vom Kreieren einer Stimmung zur bloßen Etablierung der für die aktuelle Handlung notwendigen räumlichen Gegebenheiten. Wenn im folgenden Kapitel die Darstellung des zweiten, zur Stadt oppositionellen Raums der Wildnis untersucht wird, gilt es herauszufinden, ob hier aufgrund der ab nun einsetzenden, ereignisbetonen Abenteuerhandlung und der im Vordergrund stehenden Aspekte der Flucht und des Überlebenskampfes auch eine andere Art der Raumdarstellung als in der Stadt angewendet wird.

4.2.1.3 R2: Das postapokalyptische Deutschland

Sowohl der Beginn als auch die Auflösung des zentralen Konflikts sind in *Das Ende der Welt* in Berlin verortet. Dazwischen liegt der Mittelteil, der im dazu oppositionellen Raum der Wildnis spielt. Neu in diesem, den größten Teil der Handlung einnehmenden Abschnitt, ist eine andauernde Zielgerichtetheit der Figuren. Während sich Kjell in der davorliegenden Berlin-Phase die meiste Zeit in Bereitschaft befindet und genügend Zeit zur Verfügung hat, um sich in seiner Umwelt umzusehen, stehen in der Wildnis für Kjell und Leela stets der Weg in den Norden und die Flucht vor dem Militär im Vordergrund.

Räumlich ist der Aufenthalt in der Wildnis in zwei Komponenten einzuteilen: die Wege, entlang derer die Bewegung verläuft, und die einzelnen Stationen der Reise. Letztere spalten sich auf in bloße Verstecke und Räume, in denen es zu Abenteuersituationen kommt. Jeder der drei Raumtypen ist somit durch eine darin vorgesehene Handlung gekennzeichnet, die Einfluss auf die subjektive Raumwahrnehmung des Ich-Erzählers hat. Neben der Überprüfung dieser These wird zu untersuchen sein, ob der Wildnis als Gegenraum zur Stadt eine entgegengesetzte Stimmung zugeordnet wird, und ob die Existenz einer zweiten, vom

Ich-Erzähler extern fokalisiert Hauptfigur eine weitere Perspektive zur Raumwahrnehmung zulässt.

4.2.1.3.1 Wege

Es gibt mehrere Passagen, die kurze Ausschnitte aus der reinen Wanderbewegung der beiden Figuren zeigen. Diese setzen sich zumeist zusammen aus einleitenden Raumbeschreibungen und anschließenden Dialogen zwischen den beiden Reisenden. Bei deren Bewegung handelt es sich zwar noch immer um eine Flucht, jedoch mit mehr Ruhe als in akuten Notsituationen wie dem fluchtartigen Verlassen der Stadt. Aus diesem Grund ist in diesen Bewegungsabschnitten für den Ich-Erzähler die Zeit gegeben, um sich umzusehen und die Natur zu beschreiben. So beginnt die erste dieser Passagen, die in einer Art Grenzraum zwischen Stadt und Land einsetzt, wie folgt:

Die Bäume hatten sich Stück für Stück in die Stadt vorgekämpft. Sie belagerten die Häuser und wucherten in die leeren Fenster, als würden sie dort nach etwas suchen. Es wirkte bedrohlich [...]. (ebd., S. 128)

Es handelt sich um eine Raumbeschreibung, die erneut eine unheilvolle Stimmung erzeugt, diesmal ist diese allerdings an die Natur gebunden. Bäume werden personifiziert und dabei mit den kriegerischen Verben *vorkämpfen* und *belagern* in Verbindung gebracht. Das Thema des Todes kommt auf eine direktere Weise ins Spiel, nämlich durch die Beschreibung eines verwesenden Beins in einem Tümpel (vgl. ebd.). Es folgt eine an die Bewegung gebundene Erzählung des Raums:

Nachdem wir eine Weile vergeblich einen Weg in das Dickicht gesucht hatten, schnitt ich mit dem Messer einen Zugang [...]. Oft hinderten uns undurchdringliche Büsche am Weiterkommen, so dass wir gezwungen waren, sie zu umgehen. (ebd., S. 128)

Die Raumerzählung beinhaltet Verben, die die Bewegung der Figuren im Raum beschreiben, sowie Substantive, die räumliche Objekte repräsentieren, die einen Aufschluss über den Raumtyp geben, in diesem Fall einen Wald. Diese Art, den Raum zu erzeugen, dominiert in jenen Abschnitten, in denen bloß ein Weg zurückgelegt wird. Meistens bleiben diese Raumetablierungen sehr kurz und vage,

weisen jedoch stets auf den Raumtyp und die Bewegung durch ihn hin. In einigen Fällen geben sie zusätzliche Informationen, jedoch sind sie im Vergleich zu Raumbeschreibungen kaum stimmungsgeladen:

Wir wanderten quer über die Felder. Vom Wald hatten wir vorläufig genug. (ebd., S. 134)

Wir marschierten parallel zur Autobahn. Hin und wieder versteckten wir uns vor vorbeirasenden Militärfahrzeugen in den Büschen (ebd., S. 138).

Nachdem wir eine Weile durch den morastigen Wald geirrt waren, hatte ich den Eindruck, dass wir im Kreis gelaufen waren. Ich hatte mich an den Wolken orientiert, aber immer wieder versperrte das dichte Blätterdach mir die Sicht. (ebd., S. 195)

Die Stimmungen, die erzeugt werden, basieren mehr auf den Verben *verstecken* und *irren*, weniger aber auf den Raum. Die Benennung der Räume als *Felder*, *Autobahn* und *Wald* reicht bereits zu Erstellung eines mentalen Modells, das im Laufe der Bewegungshandlung keiner Erneuerung bedarf. Die Häufung von Elementen, die Tod und Schrecken ausdrücken, weicht in der reinen Natur, außerhalb von Siedlungen und Ruinen, in den Hintergrund. Fast ausschließlich der Himmel regt zu derartigen Raumbeschreibungen an. Diese arbeiten mit Personifikationen, Vergleichen und Attributen, die eine Verbindung zu mit negativen Assoziationen versehenen Objekten oder Tieren herstellen:

Die giftgelben Tentakel der Sonne versuchten durch die Wolken zu brechen. (ebd., S. 198)

Eine dunkle Wolke schwebte vorbei, deren Schatten langsam über mich kroch wie eine Schlange. (ebd., S. 211)

Am dunstigen Himmel leuchtete schwefelgelb die kurzatmige Sonne und versuchte mal wieder durch die dichten Wolken zu dringen. (ebd., S. 220)

Eine weitere Ausnahme stellt der einzige gravierende Raumwechsel dar: der Übertritt von den Wäldern und Wiesen zu einer Wüste. Dieser Eintritt in einen neuen Außenraum wird dabei auch vom Ich-Erzähler kommentiert. Der neue, und in Europa untypische Raumtyp, wird auffallend ausführlich beschrieben. Die unheilvolle Atmosphäre ergibt sich dabei bereits aus der als lebensfeindlich konnotierten Wüste. Wie auch bei der Darstellung des Himmels wird hier sehr häufig

auf Begriffe der Gruppe *giftig bzw. verdorben* zurückgegriffen, die wie auch die damit verwandte Gruppe *Tod und Grauen* eine Isotopie bildet.

Und tatsächlich betraten wir, wie in einem Traum, eine vollkommen andere Landschaft, als wir den Wald verließen. Die Erde war so trocken, dass unsere Stiefel staubigen Sand aufwirbelten. [...] Von einem verkrüppelten Gewächs, das seine fleischigen Blätter ausgebreitet hatte, stieg ein fauliger Geruch auf. [...] Kurze Bäume, deren dicke Stämme mit einem Pilz überwachsen waren, säumten den Weg. Die ganze Landschaft wirkte verdorben, wie mit Schimmel überzogen. (ebd., S. 275f.)

Die Beschreibungen in der Wüstenpassage funktionieren nach dem gleichen Muster, das für jene in der Stadt festgestellt wurde. Auch die Menge der Informationen sticht aus den reinen Reiseabschnitten heraus. Ebenso wie bei Berlin wird hier durch die Referenz auf einen realen Georaum die Wirkung intensiviert. Mithilfe der angehängten Landkarte (vgl. Abb. 1) lässt sich diese Wüste in einem Gebiet des transformierten Handlungsraums verorten, der auf das reale Niedersachsen referiert. Damit sind es jene Räume, die bei der Transformation vom Georaum zum Raum der erzählten Welt die größte Veränderung durchmachen, die besonders ausführliche Beschreibungspassagen erhalten.

Abgesehen von den wenigen Raumbeschreibungen und den ebenfalls nur einen kleinen Teil ausmachenden mit Raum verknüpften Ereignissen, sind die Handlungsabschnitte, die entlang der Wege angesiedelt sind, mit Dialogen gefüllt. In diesen weicht der Raum in seiner Bedeutung zurück, doch durch die am Szenenbeginn und zwischen den Dialogteilen durchgeführte Etablierung des Raums bleibt dieser als Hintergrund vorhanden. Hier stehen die Figuren sowie deren Charakterisierung und deren Beziehung zueinander im Vordergrund. In wenigen Fällen wird allerdings auch durch die Figurenrede Raum erzeugt, nämlich durch die Artikulation von Plänen. Während Leela bei der Flucht aus der Stadt die dominante Figur ist und Kjell die räumlichen Verhältnisse erklären muss, ist in der Wildnis nun Kjell derjenige, der Leela gegenüber im Vorteil ist. Die von Kjell als Figur ausgesprochene Raumbeschreibung dient speziell der Konkretisierung der Himmelsrichtungen und Distanzen: „»Ein paar Tagesmärsche nach Westen gibt es eine Siedlung.«“ (ebd., S. 137)

4.2.1.3.2 Stationen

Der Bewegungsbereich der Figuren wird neben Szenen, die die Bewegung entlang des Weges exemplarisch darstellen, durch die einzelnen Stationen der Reise konstituiert. Diese fungieren häufig zunächst als Verstecke oder bloße Anschauungsräume und transformieren sich schließlich zu einem Aktionsraum, in dem eine Krisensituation bewältigt werden muss. Bei den für die Handlung wesentlichen Stationen handelt sich um ein Dorf, in dem sich Kjell und Leela bis zur ihrer erneuten Flucht verstecken, einen Müllberg, bei dem sie auf eine friedliche Gruppe stoßen, einen See, auf dem sie das Militär abhängen, ein Dorf, in das Leela verschleppt wird, Hannover, wo sich Kjell und Leela einer jugendlichen Rebellengruppe anschließen, aber vor dieser flüchten müssen, ein Flüchtlingslager und Burgers Versteck, von dem aus die Revolution vorbereitet wird. Die Stationen sind Handlungszonen, die sich aus mehreren Mikroräumen ergeben, wie Rogers Hütte innerhalb des ersten Dorfs sowie Kjells und Leelas Kammer und die Fabrik, in der sie zum Schein arbeiten. Neben diesen Stationen gibt es andere Verstecke und Orte, bei denen nur kurz Halt gemacht wird und die damit keine Auswirkungen auf die Handlung haben.

Bei den genannten Stationen, die entweder Kulturräume oder spezielle topographische Objekte des Naturraums, wie ein See, sein können, ist ähnliches festzustellen wie in der Stadt: In Szenen, in denen keine dringliche Figurenhandlungen wie eine Flucht oder ein Kampf geschehen, nimmt sich der autodiegetische Erzähler Zeit, um den Raum zu beschreiben. Während dies, wie sich im vorigen Kapitel herausstellte, beim reinen Naturraum nur selten der Fall war, ist dies bei den Stationen innerhalb des Wildnis-Bereichs stärker ausgeprägt.

Links von uns tauchte ein zerfallenes Dorf auf. Die verbrannten Ruinen ließen darauf schließen, dass im Ort nichts mehr zu holen war. [...] Links und rechts der Hauptstraße reihten sich die Häuser auf. Die meisten hatten kein Dach mehr oder waren völlig zerstört. (ebd., S. 214)

Das Muster, das in den Raumdarstellungen in R1 angewendet wird, fällt bei den Stationen der Bewegung ebenfalls auf: Die raumreferentiellen Eigennamen werden um kurze Erläuterungen ergänzt, die die postapokalyptische Atmosphäre von

Zerstörung unterstützen. Ein Beispiel für diese düstere Stimmung ist die Sichtung der Ruinenstadt Wolfsburg:

In der Nähe erhob sich eine Stadt aus dem Nebel. Eine zerstörte Brücke hatte die Stadtteile erstmals verbunden. Aus dem Dunst schälten sich große Gebäude, in denen Scharen schwarzer Vögel hausten. (ebd., S. 220)

Die Bedrohlichkeit der Raumbeschreibung wird hier erstens durch die Personifizierung der Stadt und der Gebäude und zweitens durch Symbole erzeugt. Nebel und Dunst sowie eine Schar schwarzer Vögel werden durch Konvention mit Unheil und Grusel in Verbindung gebracht.

Die Morbidität und Lasterhaftigkeit, die Kjell in Berlin wahrnimmt, rücken in Raum 2 und den darin befindlichen Orten allerdings in den Hintergrund. Hier weisen weniger Raumbeschreibungen auf Tod hin, wie etwa die Nennungen eines verwesenden Beines in einem Tümpel (vgl. ebd., S. 128) und eines toten Hundes in einem verlassenen Haus (vgl. ebd., S. 215), die vergleichende Darstellung eines finsternen Kellers als Grab (vgl. ebd., S. 185) sowie folgende durch eine Raumwahrnehmung ausgelöste Empfindung:

Drinnen piff ein eisiger Wind, es war stockdunkel, und ich fühlte mich, als wäre ich ein zum Tode Verurteilter, dem der Henker gerade den Sack über den Kopf gezogen hatte. (ebd., S. 198)

Dass kaum ein raumerzeugendes Substantiv ohne negativ gewertete Beifügung gelassen wird, ist zum Beispiel in einem von Kjells und Leelas Verstecken stark zu erkennen. So wird Rogers Haus, in dem Kjell und Leela Unterschlupf finden, das Adjektiv *zerfallen* vorangestellt (vgl. ebd., S. 145). Die Fensterscheiben, die durch das prädikative Adjektiv *kaputt* gekennzeichnet sind, führen zu einem weiteren Satz, der deren Löcher als Subjekt besitzt. Die Stofffetzen, die diese stopfen, werden durch einen Relativsatz näher bestimmt, der die letzte Aussage wieder entkräftet, indem festgestellt wird, dass der Wind dennoch durch den Stoff pfeift (vgl. ebd.). Insgesamt stehen in der Passage in Rogers Haus den neutralen Substantiven und Konstruktionen *größerer Raum*, *Tisch*, *Regal*, *Habseligkeiten* und *Kleidung* die negativ konnotierten Kombinationen *zerfallenes Haus*, *kaputte Fensterscheiben*, *verdreckter Herd*, *wackelige Stühle*, *gesprungener Teller*, *altmodischer Wecker mit zitternden Zeigern*, *niedrige Tür*, *fensterlose Kammer*,

eisernes Bettgestell mit einer verdreckten Matratze, raue Wände, winzige Kammer und schmutzige, löchrige Decke gegenüber (vgl. ebd., S. 145f.).

Bezüglich der gegebenen Rauminformationen ist zusätzlich interessant, dass in ebendieser Szene ein Objekt, nämlich ein Radio, erst nachträglich in den Raum eingeführt wird, und zwar zu dem Zeitpunkt, in dem es für die Handlung benötigt wird (vgl. ebd., S. 146). Vor seiner Nennung existiert es innerhalb der erzählten Welt nicht. Die Einführung dieses neuen Gegenstands verläuft in Verbindung mit Kjells Wahrnehmung. Die gesamte Beschreibung von Rogers Haus kann implizit als Resultat von Kjells Begutachtung der Räumlichkeiten verstanden werden. Kjells Bewegung ist durch die Beschreibung vorzustellen: Nachdem das Haus von außen beschrieben wird, geht es weiter in ein Zimmer, in dem das beobachtende Auge vom Herd zum Tisch und den Stühlen und weiter zum Regal springt. Kjell betritt also das Haus und sieht sich darin um, ohne dass diese Aktion explizit erzählt wird. Die Beschreibung der Tür und der dahinterliegenden Kammer inklusive Objekte reicht bereits aus, um klarzustellen, dass Kjell den Raum nun betritt und sich umsieht. Das bereits angeschnittene Radio, das die Funktion besitzt, den Figuren und Lesern Informationen über General Catos Plan sowie Rogers positive Einstellung gegenüber dem neuen Diktator zu geben, wird erst nach der eigentlichen Raumbeschreibung eingeführt. Um zu verschleiern, dass ein Objekt erst dann zum Existieren gebracht wird, wenn er für die Handlung benötigt wird, wird dessen Einführung schrittweise eingeleitet und an Kjells Wahrnehmung gekoppelt:

Roger brachte uns ein Stück Brot, das wir gierig verschlangen. Die trockenen Bissen spülten wir mit muffigem Wasser runter. Neben der Spüle stand ein altes Radio. »Was berichten sie denn aus der Hauptstadt?«, fragte ich kauend und zeigte auf den Apparat. (ebd., S. 146)

In diesem Fall impliziert die Beschreibung des neu in den Raum eingeführten Gegenstands eine Figurenhandlung, nämlich das Schweifen des Blickes von der soeben benützten Spüle weg und das daraus resultierende Entdecken des Radios.

Wie auch in der Stadt überwiegen in der Wildnis die Situationen, in denen trotz der Grundstimmung und der Flucht eine gewisse Ruhe besteht. Diese ermöglicht es dem Ich-Erzähler, den Raum erneut beschreibend zu konkretisieren.

In den meisten Fällen werden der Wahrnehmungsakt sowie die zur Zeit der Beschreibung stattfindenden Handlungen Kjells sowie seine Position durch das Beschriebene impliziert, wie im vorigen Beispiel. Vergleichsweise selten wird eine Raumwahrnehmung explizit mit Phrasen wie „Wir standen am Fenster und spähten durch die kaputten Jalousien“ (ebd., S. 251) eingeleitet.

Neben den Beschreibungen gibt es erneut die aktionsbetonten Situationen, in denen der Ich-Erzähler den Eindruck vermittelt, keine Zeit für seine Umgebung zu haben, und der Raum zum bloßen Hintergrund für ein Ereignis wird. Zumeist wandelt sich der Raum jedoch erst vom Anschauungsraum zum Aktionsraum, sodass die notwendige Basis zur Erstellung eines mentalen Modells dennoch gegeben ist.

Die Abenteuerpassagen bestehen entweder aus der Flucht aus Kulturräumen vor dem Militär, Entführern und Agnes' Rebellengruppe oder aus Vorfällen innerhalb des Naturraums. Bei Letzteren handelt es sich etwa um eine Bärenbegegnung und Leelas Versinken im Schlamm. In ebendieser Szene, in der Leela im Sumpf zu versinken droht, gilt noch die letzte vorgenommene Verortung der Figuren und damit eine Wiese. Dass der Raumtyp zum Sumpf wechselt, wird dem Leser erst in dem Moment durch die einschlägige Gattungsbezeichnung vermittelt, in dem es Kjell aufgrund des Geschehens, der von Leela nichtintendierten Zustandsveränderung, bewusst wird: „mit einem erstickten Ausruf versank sie im Sumpf“ (ebd., S. 140).

In der Flucht aus Rogers Dorf werden die Räume der Bewegung durch eine Verknüpfung mehrerer Raumerzählungen relativ ausführlich dargebracht, allerdings erneut weniger ausgeschmückt und stimmungsgeladen.

Glücklicherweise waren auf dem Gang keine Wachen, und so konnten Leela und ich ungehindert durch die Hintertür flüchten. Wir rannten über die sumpfigen Wiesen, wobei Leela stolperte und platschend im Wasser landete. Ich zog sie hoch. Aus der Siedlung hörten wir den Hund bellen. [...] In einem kleinen Waldstück blieben wir schwer atmend stehen und hielten uns aneinander fest. (ebd., S. 182f.)

Wie auch in der Stadt sind alle zusätzlich zur Gattungsbezeichnung gegebenen Rauminformationen relevant für die Figuren und deren aktuelle Aktion. Der Gang wird als leer beschrieben, weil ihn Kjell und Leela durchqueren müssen und die Wiese als sumpfig, um zu erklären, wieso Leela stolpert. Neben dem raumrefe-

rentiellen Ausdruck der Wiese dient das Adverbial *aus der Siedlung* in Verknüpfung mit der wahrgenommenen Bedrohung zur Veranschaulichung des Raumwechsels von der Reisesstation zurück in den Naturraum. Die Krise ist mit der Pause in dem Waldstück noch nicht bewältigt, doch weicht hierdurch vorerst die Dringlichkeit aus der Situation. Als sie kurz darauf in die Siedlung zurückkehren besteht nicht nur wieder genug Ruhe für eine Raumbeschreibung, sie wird außerdem durch das Vorhaben der Figuren motiviert. Um unentdeckt zu ihrem Ziel zu gelangen, müssen sie die Siedlung zuerst ausspähen. In der daraus resultierenden Beschreibung werden die im Raum verorteten Figuren betont, da angesichts der Situation in diesen das Interesse der wahrnehmenden Instanz liegt.

[Wir] beobachteten den Dorfplatz, auf dem sich ein Suchtrupp aus Zefs und Soldaten eingefunden hatte. Viele hielten Fackeln in den Händen, [...]. (ebd., S. 183)

Leelas Wahrnehmung des Raums bleibt bei der Raumdarstellung unberücksichtigt. Wenn diese Figur in einem Raum agiert oder diesen betrachtet, kann Kjell als autodiegetischer Erzähler keine Aussagen über ihre Empfindungen tätigen. In einer in Rogers Haus angesiedelten Szene sieht sich Leela darin um:

Am nächsten Morgen [...] durchstöberte Leela die Schränke. Alles, was sie zutage förderte, waren Rogers löchrige Sachen. »Es gibt hier nichts Persönliches«, sagte sie enttäuscht. (ebd., S. 152)

Leelas Agieren im Schrank, der sich ihr als Anschauungsraum, als Aktionsraum und als potenzieller gestimmter Raum offenbart, bleibt ausgespart. Der Leser erfährt nur das, was für den beobachtenden Ich-Erzähler sichtbar wird, nämlich das Resultat der Raumerfahrung. Dies geschieht erstens durch das für Kjell sichtbare Ereignis des Erbeutens und zweitens durch Leelas Kommentar dazu in der Figurenrede.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass in Raum 2 trotz der Funktion als Raum der Flucht und des Versteckens ebenfalls die ruhige und statische Raumbeschreibung, die eng mit der Wahrnehmung des Protagonisten verknüpft ist, vorherrscht. Dies ist zumindest in den überwiegenden Szenen, in den dem Makroraum eingeschriebenen kleineren Räumen, der Fall. Die räumlichen Gegebenheiten rund um die zurückgelegten Wege hingegen werden größtenteils nur bei Landschaftsveränderungen vorgestellt. Abgesehen

von Kulturräumen und topographischen Besonderheiten im Naturraum wird bezüglich der Rauminformationen der Fokus auf bloße Raumtypen wie Wiese, Wald und Sumpf gelegt sowie auf für die Fortbewegung relevante Eigenschaften.

Die Wildnis mitsamt ihrer ihr eingeschriebenen Orte steht zwar im Gegensatz zum Stadtraum Berlin, doch teilen sie sich negative Konnotationen und Darstellungen von Zerstörung und Unsicherheit. Dennoch weist R2 deutlich weniger Rauminformationen auf und beinhaltet damit auch weit weniger Beschreibungen, die Tod, Ekel und Werteverfall ausdrücken. Die Berlinpassage besitzt neben den wenigen handlungsvorantreibenden Ereignissen vor allem die Funktion, den Raum vorzustellen und mittels der kreierten Atmosphäre und dem Spiel mit dem Referenzraum eine auf Abschreckung basierende Beziehung zwischen dem Leser und dem Raum der erzählten Welt herzustellen. Die Fluchtpassage hingegen fokussiert sich auf Abenteuerereignisse und die durch Dialoge und Reflexionen präsentierte Beziehung zwischen Kjell und Leela. Der Raum wird dabei nur im Zuge der Verlagerung des Orientierungszentrums zu Beginn jeder Station bzw. jedes Wegabschnitts beschrieben. Nicht der Raum, sondern die Spannung und die Figurencharakterisierung sowie -entwicklung stehen im Vordergrund. Wie Letztere allerdings erneut mit dem Raum in Verbindung stehen, wird im folgenden Kapitel geklärt.

4.2.2 Die Figuren und der Raum

Die Subjektivität der Raumdarstellung aus der Perspektive des autodiegetischen Erzählers gibt bereits Aufschluss über den Charakter der Hauptfigur. Sie zeigt dem Leser die Beziehung zum Raum sowie den Fokus bei der Raumwahrnehmung. Kjells Hauptaugenmerk auf allem Negativen und Morbiden sowie die Abneigung gegen ihm unbekannte Räume und deren Bewohner weisen auf Charakteristika hin, die alle Soldaten in diesem Roman aufgrund der Manipulation durch das Militär besitzen. Dass Kjell dazu neigt, in Raumbesichtigungen und Reflexionen abzudriften, weist auf seine Tendenz hin, zu viel zu denken, was von den anderen Soldaten als Problem empfunden wird (vgl. ebd., S. 16). Im Folgenden wird untersucht, wie die Zuordnung von Figurengruppen zu Räumen geschieht und welchen Beitrag diese für die Charakterisierung leistet. Außerdem wird die Bewegung durch den Raum in den Blick genommen und wie diese zur Figurencharakterisierung und -entwicklung beiträgt.

4.2.2.1 Die Einordnung der Figuren in das binäre Raumsystem

4.2.2.1.1 Raumzuordnungen und Machtverhältnisse

In Daniel Höras Roman *Das Ende der Welt* gibt es zwei oppositionelle Räume. R1 ist der Raum der vorherrschenden Gesellschaft, die wiederum in die Figurengruppen Senatsbürger, Soldaten und Zefs eingeteilt ist. Unter Senatsbürgern werden Politiker und deren Familien verstanden, während die Bezeichnung Zef den Rest, nämlich „Arbeiter und alle, die keine Soldaten oder Senatsbürger waren“ (ebd., S. 9) einschließt. Diese drei Gruppen halten sich in R1 auf, jedoch in separierten Bereichen, die den jeweils anderen beiden versperrt bleiben. Nur der Raum der Zefs als der untersten Schicht ist von allen Figuren betretbar, auch wenn dies aufgrund der Vorurteile vermieden wird.

R1 wird größtenteils von der Stadt Berlin repräsentiert, doch gibt es auch außerhalb noch Räume derselben Gesellschaft, von denen allerdings nur zwei zum Figurenraum werden. Berlin wird vom Gegenraum der Wildnis eingeschlossen, der den gesamten Handlungsraum umfasst. Innerhalb des Naturraums liegen kleinere Räume, die nicht als Teil dieses Antagonismus zwischen den Räumen, sondern als Stationen der Spannungssteigerung und der Retardierung der Handlung fungieren. In Raum 2 gibt es unbewohnte Orte, die wie auch einige andere Abenteuerschauplätze direkt der Wildnis zugeordnet sind. Der Rest der Stationen in R2 sind Kulturräume, die entweder Exklaven von R1 sind, wie Hannover oder Rogers Dorf, oder Räume von weiteren Gesellschaften mit anderen Figurengruppen, wie eine Siedlung von sogenannten Menschensammlern, eine Müllhalde der Müllmenschen und ein Flüchtlingslager (vgl. Abb. 6).

Es existieren trotz der Binarität der Räume also viele – und nicht nur zwei – sich gegenüberstehende Figurentypen. Auf Figurenebene besteht die zentrale Opposition zwischen den Soldaten und den Senatsbürgern, da erstere letzteren die Kontrolle über R1 entziehen. Als Raum 1 durch General Catos Militärputsch einen Machtwechsel erfährt, wird die Raumzuordnung angepasst: Die Soldaten beherrschen nun den Gesellschaftsraum, während die Senatsbürger keinem Raum mehr zugeordnet sind, da sie ohne politische Macht theoretisch als solche zum Existieren aufhören. Der zentrale Figurenkonflikt besteht zunächst also nur innerhalb des Gesellschaftsraums R1. R2 erhält seine Rolle als Gegenraum durch das Fehlen eines Ordnungssystems: Anders als die Kulturräume weist die

Wildnis keine Figurenzuordnung auf. Sie ist für alle Figuren offen, kann jedoch keine Heimat für sie sein. Dies ist deswegen nicht möglich, weil jede von Menschen genutzte Behausung bereits einen in die Wildnis eingeschriebenen Kulturraum darstellt. Der Naturraum entzieht sich jeglicher Kontrolle und repräsentiert damit Autonomie und Individualität, was der Gesellschaft mit ihren Prinzipien der Überwachung und Konformität gegenübersteht. Er stellt den idealen Rückzugsraum für Figuren dar, die der konformistischen Gesellschaft entgegenstehen. Auf Figurenebene manifestiert sich diese Binarität demnach als Konflikt zwischen Autorität und Widerstand.

So wie die Wildnis keine ihr zugeordnete Figurengruppe besitzt, handelt es sich bei den Widerstandskämpfern um raumlose Figuren. Sie beginnen als Gruppe erst am Ende zu existieren und sammeln sich in einem Raum, der sich im Nichts zu befinden scheint und nur temporär besteht (vgl. Kapitel 4.2.2.2.3).

Der Raum gibt also Aufschluss über die Machtverhältnisse innerhalb der erzählten Welt. So gibt es erstens die Figurengruppen, die die Öffnung und Schließung bestimmter Räume für ausgewählte Gruppen veranlassen können, und zweitens jene, die exkludiert werden.

4.2.2.1.2 Figurencharakterisierung durch Raumzuordnungen

Für die Figurencharakterisierung spielt die Zuordnung von Figuren zu einem Raum eine große Rolle. Kjell ist als Soldat der Kaserne zugeordnet, die sich in Raum 2 befindet, aber dem Gesellschaftsraum R1 zugehörig ist. Dennoch steht Kjell außerhalb beider Systeme. „In deiner Welt kommst du vielleicht klar, aber ich bezweifle, dass du hier draußen lange durchhältst“ (ebd., S. 130). So bezeichnet er Berlin als Leelas Welt, die Wildnis aber ebenso nicht als seine, sondern als *hier draußen*, einen Gegenpol zu den Innenräumen der Kultursphäre. Er kennt sich aufgrund seiner Ausbildung zwar mit der Wildnis und dem Überleben darin aus, nimmt sie aber dennoch als bedrohlich und fremd wahr. Noch fremdartiger und bedrohlicher erscheint ihm allerdings Raum 1. Dass die Hauptfigur beide Räume als fremd erachtet, weist bereits auf seine Entwurzelung hin.

Kjells Zuordnung zur Kaserne unterstützt aufgrund der Erzählung der Zustände im Militär in der postapokalyptischen Welt seine Etablierung als diszipliniert, konform, abgehärtet und rau. Als Schnittstelle zwischen Wildnis und Kultur ist die Lokalisierung der Kaserne bereits ein erster Hinweis auf Kjells wider-

sprüchliches Wesen. So weist er zusätzlich zu den Eigenschaften der Soldaten solche auf wie Unkontrollierbarkeit, Nonkonformität, Sensibilität und Verletzlichkeit. Diese entfalten sich konsequenterweise erst während des Aufenthalts in der Natur, der ebendiese Attribute zugeschrieben werden. Die beiden Räume dienen also als Metaphern für die jeweilige Gruppe von Eigenschaften.

Das private Zimmer gibt häufig Aufschluss über die Charakteristika der darin lebenden Figur. Besonders in der Jugendliteratur übernimmt das Kinderzimmer eine zentrale Rolle, um metonymische Rückschlüsse auf den Besitzer und seine Gedankenwelt zu ziehen. Kjell hat jedoch kein eigenes Zimmer und keine Privatsphäre. Sein Schlafraum, in dem er neben seinen Kameraden auf der Erde schläft, bleibt vollkommen unausgestaltet. Anders als das typische Kinderzimmer besitzt er keinen emotionalen Wert bzw. eine Funktion als Rückzugs- oder Phantasieort. Kjells Zimmersituation lässt auf emotionale Kälte und Leere sowie eine (von seiner Figurengruppe antrainierte) Rückstellung des eigenen Selbst schließen. Die indirekte Figurencharakterisierung über den Raum arbeitet vor allem mit konventionellen Zuschreibungen. Sie dient aber nur als Zusatz zur direkten Figurencharakterisierung, die ohne Verweis auf den Raum auskommt.

Zu nennen ist diesbezüglich auch Kjells Charakterisierung durch seine abwertende Einstellung gegenüber den Räumen der anderen Figurengruppen, die sich bei der Analyse der Raumwahrnehmung und -beschreibung zeigte. Aufgrund seiner manipulativen Erziehung in der Kaserne steht Kjell allen anderen Gruppierungen feindlich gegenüber und hegt auf der Gruppenzuordnung basierende pubertäre Allmachtsphantasien (vgl. ebd., S. 9, 21).

Die Senatsbürger, zu denen Leela zugehörig ist, werden aufgrund ihrer Verortung in isolierten, prachtvolleren Gebieten der Stadt als eingebildet, weltfremd und ängstlich konnotiert. Leelas Charakterisierung erfolgt allerdings vor allem durch einen Bruch mit diesen Raumzuschreibungen. Die zum Raum der Senatsbürger zugehörigen Figuren besitzen wie auch die anderen Figurengruppen eigene äußerliche Markierungen: Soldaten tragen Uniformen und haben einen Bürstenschnitt (vgl. ebd., S. 10). Zefs tragen Lumpen oder Arbeitskleidung und die Frauen flechten sich Zöpfe (vgl. ebd., S. 27, 56). Senatsbürger tragen prachtvolle Umhänge oder Mäntel (vgl. ebd., S. 27, 46), sowohl Männer als auch Frauen sind stark geschminkt (vgl. ebd., S. 46) und die Frauen tragen ihre Haare offen. Leela und ihr Vater, Kanzler Amandus, leben trotz ihres Standes in einem

schäbigen Haus im Zef-Viertel (vgl. ebd., S. 56) und sind beide ungeschminkt (vgl. ebd., S. 46, 79). Amandus trägt sein Haar „militärisch kurz“ (ebd. S. 46) und Leela flechtet ihre Haare nach Zef-Art (vgl. ebd., S. 79). So wird bereits durch diese Abweichungen der Raum- und Figurenordnung darauf hingewiesen, dass es sich um die einzigen progressiven Figuren handelt, die gegen die Spaltung der Gesellschaft und die Ghettoisierung ankämpfen. Das macht sie allerdings zum Ziel von General Cato, der in Separation und Krieg die Zukunft sieht.

Leela wird also zunächst durch ihre Gruppenidentität sowie durch die Brüche mit dieser charakterisiert. Vertieft wird diese Charakterisierung durch Kjells Beschreibung von ihrem Zimmer, das sie ohne Leibwächter nicht verlassen darf.

Dabei sah ihr Zimmer aus, als hätte sich dort jemand in die Luft gesprengt. Ihre Sachen waren auf dem Boden, auf dem Bett, auf dem Tisch, auf den Stühlen verstreut. Kleidung, Schuhe, Handtücher, Kissen, Papiere, Stifte, Landkarten. Und dazwischen immer wieder Bücher. Bücher, die aussahen, als würde oft in ihnen gelesen. (ebd., S. 68)

Das Chaos weist auf eine innere Zerrissenheit hin. Diese wird verstärkt durch die Landkarten, die metonymisch Leelas Wunsch ausdrücken, ihre Isolation zu verlassen. Die Bücher, aber auch die Stifte und Papiere weisen auf Leelas Nähe zu Wissenschaft und Kunst hin, die später durch eine direkte Figurencharakterisierung bestätigt wird.

Als es zum Putsch kommt, müssen Kjell und Leela die ihnen zugeordneten Räume und die damit verbundene Identität hinter sich lassen. Aufgrund der in der erzählten Welt etablierten Prädetermination des Figurencharakters durch seinen Raum beinhaltet das Betreten eines anderen Raums und die Übernahme von Zef-Identitäten für Kjell und Leela allerdings die Möglichkeit, eine Figurenentwicklung zu entfachen. Diese wird in Kapitel 4.2.2.2.2 besprochen.

Stärker als für die Hauptfiguren dient die Raumzuordnung zur Charakterisierung der Nebenfiguren, über die dem Ich-Erzähler nicht viel bekannt ist. So wird für alle Soldaten, Senatsbürger, Zefs und die Bewohner sonstiger Räume eine kollektive Identität angenommen. Diese Verallgemeinerung basiert auf Kjells vom Militär beeinflusster Sichtweise, doch sie bleibt größtenteils zutreffend. Die größtenteils nur als Kollektiv auftretenden Soldaten behalten Kjells anfängliche Charaktereigenschaften bei und alle agierenden Dorf- und Stadtbewohner bleiben,

wie Kjell pessimistisch vorhersagt, verschlagen, nicht vertrauenswürdig und auf ihren eigenen Gewinn aus. Durch die Etablierung der jeweils zuordenbaren Attribute lässt sich auf eine Charakterisierung jeder Nebenfigur verzichten. In den Fällen, in denen Figuren von den Vorgaben ihres Herkunftsraums abweichen, ist dies stets ein zentraler Teil des Spannungsbogens der Handlung. Dies betrifft Kjell und Leela selbst, die aus ihren Räumen ausbrechen und sich so weiterentwickeln können, aber auch die Bewohner einer Mülldeponie, die sich trotz der negativen Konnotation ihres Heimatraums im Zuge einer unerwarteten Wendung als freundlich und sogar als große Hilfe bei der Flucht herausstellen. Auch die als Terroristen propagierten Mitglieder von Burgers Untergrundgemeinschaft stellen sich im Kampf zwischen Gut und Böse plötzlich als „die Guten“ heraus, wodurch die Handlung eine neue Richtung einschlägt.

4.2.2.2 Die Figur in Bewegung

4.2.2.2.1 Mobilität, Macht und Geschlecht

Neben der Zuordnung von Figuren zu bestimmten Räumen ist die Mobilität ein wesentlicher Aspekt für die Charakterisierung und für die Beschreibung von Machtstrukturen. Kjell ist im Gegensatz zu Leela eine relativ mobile Figur, die sich innerhalb von Raum 1 und Raum 2 bewegen und die Grenze dazwischen überqueren kann. Diese Mobilität ist allerdings an die Figurengruppe des Militärs gebunden. Er kann nur die Wege zurücklegen, die ihm vorgegeben werden, und auch nur gemeinsam mit dem Rest seiner Gruppe. Seine Bewegung bleibt also auf Folgen beschränkt. Es zeigt sich hier ein Fehlen von Autonomie, das Kjell allerdings nicht als solches wahrnimmt. Mit der Flucht aus Berlin ändert sich die Beschränktheit seiner Mobilität und Autonomie, was für die Figur gleichzeitig als Horizonterweiterung und Herausforderung wirkt: „Früher, als ich Soldat war, war das Leben viel einfacher gewesen. [...] Jetzt musste ich alles selbst entscheiden. Und das war schwer.“ (ebd., S. 305).

Leela besitzt als Tochter des Kanzlers noch weniger Bewegungsfreiheit, was auf ihre allgemeine Fremdbestimmtheit schließen lässt: „Immer stehe ich unter Bewachung. Ich kann nie allein aus dem Haus gehen“ (Höra, S. 138). Raum 1 zu verlassen ist für sie eine Unmöglichkeit und auch innerhalb dieses Raums lebt sie isoliert in ihrem Haus bzw. in ihrem Zimmer, aus dem sie tagelang nicht herauskommt (vgl. ebd., S. 67). Aus diesem Grund holt sie sich durch Bücher und

Landkarten eine Simulation der Außenwelt zu sich ins Zimmer. Die Stadt darf sie nur mit eingeholter Erlaubnis und in Begleitung betreten. Für sie bedeutet das Verlassen der Stadt schließlich einen Ausbruch aus der Isolation. Dieser ist verbunden mit Ratlosigkeit und Angst gegenüber der sich ihr neu offenbarenden Welt außerhalb des ihr zugeordneten Raums. Die räumlichen Verhältnisse geben demnach bereits viel Aufschluss über die Charakteristiken der Figuren. In dieser Hinsicht ist in Bezug auf das Verlassen der Herkunftsräume auch das Fehlen eines individuellen Bezugsraums von Bedeutung. So werden durch die Positionierung der Figuren im Raum Aspekte wie Entwurzelung, Unbehautsein und Heimatlosigkeit ausgedrückt.

Mobilität ist zudem ein Faktor, an dem sich Macht messen lässt. Nicht nur Kjells und Leelas Bewegung ist eingeschränkt und fremdkontrolliert, auch jene aller Zugehörigen einer Figurengruppe, da diese die ihnen zugeordneten Räume nicht ohne Weiteres verlassen können. Die zu Beginn machthabenden Senatsbürger sind zwar grundsätzlich nicht an ihren Raum gebunden, verharren in diesem jedoch aufgrund ihrer Angst vor Übergriffen und ihrer Weltfremdheit. Die Soldaten hingegen, die die Herrschaft übernehmen, lassen sich weder innerhalb der Stadt noch innerhalb der gesamten erzählten Welt an ihrer Mobilität hindern. So nehmen sie auch die Verfolgung durch R2 auf.

Die Mobilität repräsentiert im Hinblick auf Kjell und Leela die Fremdbestimmtheit der Jugendlichen durch die Erwachsenen und allgemeiner der Machtlosen durch die Machthabenden. Was hier ebenfalls einer Untersuchung bedarf, sind die durch den Raum verhandelten Geschlechterverhältnisse. Leela ist eine von wenigen weiblichen Figuren. Die anderen für die Handlung relevanten Frauen sind Rogers Verlobte Bertha und Astrid, Anführerin einer jugendlichen Rebellengruppe. Beide sind dominante Figuren, die selbst Macht über Kjells und Leelas Mobilität bzw. Aufenthaltsort besitzen. Beide sind aber auch negative und autoritär handelnde Figuren, wie bei Bertha bereits durch die Beschreibung ihrer Positionierung im Raum offensichtlich wird: „Bertha thronte wie ein feister Giftpilz auf ihrem Platz, und sah uns über die dampfenden Töpfe hinweg misstrauisch an, während Roger unsere Teller füllte“ (ebd., S. 169).

Die weibliche Hauptfigur Leela befindet sich hingegen trotz ihrer sozialen Stellung als Tochter des Kanzlers in der Rolle einer Machtlosen. Ohne Berücksichtigung der räumlichen Machtverhältnisse erzeugt die direkte Figurencharakte-

risierung durch Erzählerrede und Figurenhandlungen den Eindruck, dass es sich bei Leela um eine emanzipierte Frau handelt, die Kjell gegenüber selbstbewusst und bestimmt, aber auch hochnäsiger auftritt. Der Blick auf die Mobilität ändert diese Annahme. Ihre Bewegung wird die gesamte Handlung über von männlichen Figuren entweder verweigert, vorgegeben oder kontrolliert, nämlich von ihrem Vater und ihren Leibwächtern, zu denen temporär auch Kjell zählt, ihrem vorgeschriebenen Bräutigam Donard und den Soldaten, die sie gemeinsam verfolgen, ihren Freunden, die sie über die Grenze schmuggeln, Kjell, der sie durch R2 navigiert, sowie Burger, der Kjell und Leela zu sich holt und zurück nach Berlin bringt. Trotz Leelas Etablierung als intelligent, gebildet, selbstbewusst und sozial engagiert ist ihre Rolle für die Handlung und für die Lösung des politischen Konflikts eine ausschließlich passive. Während ihrer Reise mit Kjell dient sie vor allem als Katalysator für seine Charakterentwicklung, erstens durch ihre positiven Eigenschaften und zweitens als Objekt der Bewährung, indem Kjell daran wächst, dass er Verantwortung für Leelas sichere Bewegung durch die Wildnis übernimmt (vgl. Kapitel 4.2.2.2.2).

Das angehängte Glossar, das unter anderem Bezug auf die weiteren Entwicklungen nach der Basishandlung nimmt, macht das Rollenbild der erzählten Welt offensichtlich: Während nach Catos Sturz die Neugestaltung der politischen Landschaft den männlichen Figuren vorbehalten bleibt, wird Leela als Ehefrau und Mutter sowie für ihre Leistungen in Kunst und Wissenschaft gefeiert.

Leela

Ehemalige Senatorentochter, Kjells große Liebe und seine spätere Frau. Sie ist die Urmutter einer noch heute lebenden bedeutenden Dynastie von Schriftstellern und Wissenschaftlern. [...] Am Leela-Platz steht ein Denkmal, das sie inmitten ihrer sechs Kinder zeigt. (ebd., S. 371)

4.2.2.2.2 Entwicklung durch Bewegung

Für Kjell ist Raum 2 bei der gemeinsamen Flucht nicht derartig fremd wie für Leela, doch stellt es auch für ihn eine Herausforderung dar, sich selbstständig in der Wildnis zurechtzufinden. Die unfreiwillige Navigation durch den unbekanntem Naturraum ohne Erwachsene sowie die Bewältigung von Abenteuer- und Krisensituationen innerhalb dieses Raums bringen eine Entwicklung der Figuren mit sich.

So lernen die beiden Figuren Mut und Einfallsreichtum sowie Empathie und Zusammenhalt, was Leela aufgrund ihrer Isolation und Kjell aufgrund der durchwegs negativen Beschaffenheit seines Heimatraums zu Beginn verwehrt blieb. Für Kjell ist aufgrund seiner Herkunft das selbstständige Denken und Entscheiden sowie das Übernehmen von Verantwortung besonders wichtig. Mit dem Fortschritt der Figurenentwicklung wird die fremdbestimmte Fluchtbewegung zu einer selbstbestimmten Bewegung mit einem allerdings sehr vagen Ziel, dem utopischen Norden, „da, wo man die Sonne sehen kann“ (ebd., S. 188). So folgt auf eine ziellose Zick-Zack-Fluchtbewegung (vgl. Kalteis 2017 212-221) die Bewegungsform einer Linie. Diese besitzt einen definierten Anfangs- und Endpunkt und repräsentiert den Glauben an einen Ort der Erfüllung (vgl. Ette 2001, S. 73). Die Existenz der Utopie wird jedoch nicht bewiesen und die lineare Bewegung wird fremdgesteuert in eine Kreisbewegung umgewandelt. Die Rückkehr in den Ausgangsraum setzt jedoch zunächst einen Reifeprozess voraus.

Bezüglich der Entwicklung der jugendlichen Figuren ist der Begriff der Adoleszenz von großer Bedeutung. Der Begriff umfasst die biologischen Veränderungen des Erwachsenwerdens, den „soziokulturell determiniert[en]“ (Lange 2012, S. 152) Prozess der Integration des Jugendlichen in die Gesellschaft, sowie die damit einhergehenden psychischen Vorgänge (vgl. ebd., Gansel 2011, S. 29). Zu diesem Übergangsstadium zwischen Jugend und Erwachsenenalter gehören unter anderem die Ablösung von der Familie, die Identitätsbildung (vgl. Bohleber 1996, S. 9), die Übernahme einer neuen sozialen Rolle und die Entwicklung eines eigenen Wertesystems (vgl. Kaulen 1999, S. 7). Diese Punkte werden in *Das Ende der Welt* stets in Zusammenhang mit Räumlichkeit umgesetzt.

Die Ablösung von der Familie geht einher mit dem Verlassen des Raums, in dem sich diese befindet. Im Fall Kjells wird die Familie vom Militär repräsentiert. Dies geschieht, indem einzelne Soldaten explizit als Ersatz für Familienmitglieder vorgestellt werden, wie die Vaterfigur Sönn (vgl. Höra, S. 139) sein zugeteilter „Bruder“ Prüm (vgl. ebd., S. 15) und implizit das zu Beginn großväterlich agierende Idol Kjells, General Cato (vgl. ebd., S. 55-60).

Wie auch die Gruppenzugehörigkeit wird die Identität als raumabhängig dargestellt. Kjell und Leela verlieren mit Cats Putsch ihre Identitäten als Soldat und Senatsbürgerin. Ihre Identitätskrisen werden in der Natur ausgefochten, einem Raum, der keine Gruppenzuordnung und damit keine partizipative Identität zu-

lässt. Für ihre Eintritte in Kulturräume innerhalb der Wildnis nehmen sie Zef-Identitäten an (vgl. ebd., S. 129), welche sie dreimal für die Stationen Rogers Dorf, Hannover und das Flüchtlingslager wechseln. (vgl. ebd., S. 148-155, 225, 279). Die fiktiven Identitätsbeschreibungen variieren in Bezug auf den Namen, den Beziehungsstatus zwischen den Figuren, die Herkunft und den Berufstand. Dies korrespondiert mit dem Verständnis der Adoleszenz als Phase, in der die Chance geboten wird, sich zu erproben, um bei der Sinn- und Identitätssuche zu profitieren (vgl. Gansel 2011, S. 28).

Ein weiterer Punkt beinhaltet das Einfügen in die Gesellschaft mit der Übernahme einer sozialen Rolle. Mit der Grenzüberschreitung verlassen Kjell und Leela nicht nur Berlin, sondern auch die mit R1 gleichgesetzte Gesellschaft. Zu dieser hegt Kjell eine durchwegs negative Beziehung, wie die an seine Wahrnehmung gebundene Raumdarstellung zeigt. Innerhalb der Wildnis ist er zunächst ein Aussteiger aus der Gesellschaft, was ein häufiges Motiv in der Adoleszenzliteratur darstellt. Seine Bewegung ist ausschließlich darauf ausgerichtet, die Distanz zum Kulturraum zu vergrößern, um sich einer utopischen Gegengesellschaft anzunähern. Seine Reifung zu einem Erwachsenen, der sich in die Gesellschaft einfügt, diese aber nicht hinnimmt, sondern mitgestaltet, vollzieht sich als fortschreitende Entwicklung mit der Bewegung durch den gesellschaftsfernen Raum R2, größtenteils aber durch die Absolvierung der abschließenden Bewährungsproben und Riten (vgl. Kapitel 4.2.2.2.3 und 4.2.2.2.4).

Der Umstand der Bewegung lässt Kjells Prozess zum Finden seiner sozialen Rolle bereits kurz nach dem Betreten der Wildnis einsetzen. Während für Leelas Bewährung das Bestehen von Abenteuern und die Bewegung durch die Fremde zum Ablegen ihrer Unselbstständigkeit und Eitelkeit im Vordergrund stehen, ruft dies bei Kjell aufgrund seiner Kenntnis des Naturraums nicht den primären Fortschritt hervor. Kjells Hauptprüfung besteht vielmehr darin, sein Wissen über den Raum zu nützen, um Leelas Sicherheit und Mobilität zu gewährleisten, wodurch er wiederum soziale Werte wie Empathie, Zusammenhalt und Freundschaft erlernt.

Die zuvor genannte Etablierung eines eigenen Wertesystems hängt hiermit und mit der Identitätsbildung eng zusammen. Als Figuren, deren Bewegungsmöglichkeiten zu Beginn stark begrenzt sind, kennen sie nur die Werte, die in ihren Räumen vermittelt werden. Beide Figuren, vor allem aber Kjell, kennen aus

diesem Grund keine anderen Perspektiven auf die Gesellschaft und die eigene Figurengruppe, woraus eine fremdenfeindliche Einstellung resultiert. Erst durch den Ausbruch aus ihrer räumlichen und psychologischen Enge können sie ihren Horizont erweitern und ihre Perspektive verändern. Der finalen Ablösung von Kjells Soldatenidentität und den vom Militär geförderten Werten geht eine Rückkehr zu alten Verhaltensmustern voraus: Kurz zuvor nimmt Kjell erneut eine Soldatenidentität an und befindet sich auf dem Weg zu einer Kaserne (vgl. ebd., S. 300-310). Mittels eines fremdbestimmten Raumwechsels, einer Entführung, gelangt er stattdessen in das Versteck des Rebellenführers Burger, der in seine Mobilität eingreift und ihn für eine unbestimmte Zeit in einer isolierten Zelle lässt.

4.2.2.2.3 Stillstand in der Heterotopie: Michel Foucaults Raumkonzept

In dem Gefängnisabschnitt wird die Entwicklung erstmalig nicht durch Bewegung, sondern durch einen krisenhaft empfundenen Stillstand ausgelöst. Ein solcher ist charakteristisch für die literarische Auseinandersetzung mit Adoleszenz (vgl. Kalteis 2017) und geht typischerweise mit einer Stagnation der Entwicklung einher. Dies ist im Gefängnis in *Das Ende der Welt* jedoch nicht der Fall, was damit zusammenhängt, dass es sich um keinen gewöhnlichen Raum, sondern eine Heterotopie handelt.

Das Raumkonzept der Heterotopie führte Michel Foucault in den 1960er-Jahren in den geisteswissenschaftlichen Diskurs ein. Er definiert Heterotopien als Orte, „die in die Einrichtung der Gesellschaft hineingezeichnet sind“ (Foucault 1990, S. 39) und diese gleichzeitig repräsentieren, bestreiten und verkehren (vgl. ebd.). Foucault bezeichnet Heterotopien als „Orte außerhalb aller Orte“ (ebd.), die allerdings im Gegensatz zu Utopien tatsächlich existieren. Sie sind andere, atypische Räume, in denen es möglich sein kann, gleich mehrere unvereinbare Räume in einen zusammenzuführen (vgl. ebd., S. 42). Als Beispiele nennt er das Theater und das Kino, aber auch einen traditionellen persischen Garten, der in seinem Aufbau die gesamte Welt repräsentiert (vgl. ebd., S. 42f.). Eine Heterotopie kann auch dadurch charakterisiert sein, dass sie mit der herkömmlichen Vorstellung von Zeit bricht (vgl. ebd., S. 43). Foucault führt als Beispiel hierzu einen Friedhof an, in dem Vergänglichkeit und Ewigkeit verschmelzen (vgl. ebd.), sowie eine Festwiese, die von Flüchtigkeit geprägt ist (vgl. ebd., S. 44). Eine weitere

Eigenschaft von Heterotopien ist die Undurchlässigkeit seiner Grenze. Heterotopien sind oftmals isoliert und können von bestimmten Personengruppen nicht oder nur durch bestimmte Riten betreten werden, wie dies etwa bei Kasernen, Gefängnissen oder religiösen Stätten der Fall ist (vgl. ebd., S. 44).

Burgers Gefängnis in *Das Ende der Welt* ist insofern eine Heterotopie, als sie sozusagen im Nichts existiert, aber doch inmitten des Handlungsraums liegt. Der Raum rund um die Zelle und die geographische Lage bleiben Leerstellen. Es wird offenbart, dass es sich um eine ehemalige Kaserne handelt (vgl. Höra, S. 319), doch abgesehen von dieser Information bleibt der gesamte Raum vage. Kasernen sind den Soldaten und so der Gesellschaft in R1 zugeordnet, doch wird diese nun verkehrt zu einem Gegenraum der Gesellschaft, der Widerstand und Nonkonformität beinhaltet.

Die Undurchlässigkeit der Grenze ist durch den Raumtyp Gefängnis gegeben, wie auch der atypische Umgang mit Zeit, da es für Kjell – und da dieser der Ich-Erzähler ist auch für den Leser – nicht nachvollziehbar ist, wieviel Zeit innerhalb des Raums vergeht. Des Weiteren besteht jene Flüchtigkeit, die Foucault bei Festwiesen nennt. Der Raum existiert in diesem Moment, in dem die Protagonisten und die Rebellen sich dort niederlassen, um sich auf die Revolution vorzubereiten, doch davor und danach gibt es ihn als solchen nicht mehr.

Des Weiteren vereint er mehrere Raumtypen. Das Gefängnis, in dem Kjell gegen seinen Willen festgehalten wird, ist gleichzeitig das Versteck der Freiheitskämpfer, wodurch zwei Gegensätze aufeinanderstoßen. Daneben ist es als Kaserne ein Raum der Gegner, der Soldaten. Wesentlicher ist auch die Rolle des Verstecks als Raum der Entwicklung, nämlich zur Austragung von Kjells innerem Konflikt, in dem er sich gegen seine Soldatenidentität und seine Herkunft entscheiden muss. Diese, als Dialog zwischen den beiden Identitäten Kjells dargestellte Identitätskrise ist konsequenterweise in diesem heterotopischen Raum der Widersprüche angesiedelt.

Bemerkenswert ist, dass Kjell in der Endphase seiner individuellen Entwicklung größtenteils fremdbestimmt wird. Burger sieht bereits voraus, dass Kjells innerer Konflikt damit endet, dass er in alte Muster zurückfällt und versucht, den Rebellenführer zu töten. Burger lässt Kjell seinen inneren Konflikt austragen und hält ihn im letzten Moment von dem Mord ab. Indem er ihm dabei mit Verständnis begegnet, löst er bei Kjell Reue und ein (passend zum heterotopischen Zeitver-

ständnis) ewig wirkendes und befreiendes Weinen aus, das Kjells Wandel einleitet (vgl. ebd., S. 332). Das Gefängnis wird so nun ebenfalls zu einem Raum der Prüfung und der Erlösung. Erst an diesem Punkt wird Kjell wieder Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit gewährt.

4.2.2.2.4 Bewährung im Raum: Arnold van Genneps Übergangsriten

Die Isolierung, die Prüfung durch Burger und das erlösende Weinen erscheinen als Teile eines Ritus, der Kjells Übergang von seiner Soldatenidentität zur Rebellenidentität und von der Jugend zum Erwachsenenendasein bestätigt.

In jeder Gesellschaft besteht das Leben eines Individuums darin, nacheinander von einer Altersstufe zur nächsten und von einer Tätigkeit zur anderen überzuwechseln. Wo immer zwischen Alters- und Tätigkeitsgruppen unterschieden wird, ist der Übergang von einer Gruppe zur anderen von speziellen Handlungen begleitet [...]. (Gennep 1999, S. 15)

Bei diesen Handlungen handelt es sich um Riten. Im Standardwerk *Les rites de passage* des französischen Ethnologen Arnold van Gennep zeigt er auf, wie Riten es vermögen, ein „Individuum aus einer genau definierten Situation in eine andere, ebenso genau definierte hinüberzuführen“ (ebd., S. 15). Derartige Übergänge zwischen Etappen des Lebens sind etwa die Geburt, die Pubertät und Adoleszenz, Elternschaft, sozialer Aufstieg und die Übernahme eines Berufs (vgl. ebd.). Diese Übergangsriten (*rites de passage*) sind nach Gennep in drei Gruppen aufzuteilen: Trennungsriten (*rites de séparation*), Schwellen- bzw. Umwandlungsriten (*rites de marge*) und Angliederungsriten (*rites d'agrégation*) (vgl. ebd., S. 21). Jede dieser drei Arten von Riten kennzeichnet eine Phase des Übergangs: Die Ablösungs-, die Zwischen- und die Integrationsphase (vgl. ebd.). Gennep merkt an, dass sich der Umwandlungsritus auf eine Veränderung eines Zustands oder des Wesens eines Menschen bezieht, während der Begriff des Schwellenritus auf einen Raumwechsel hinweist (vgl. ebd., Anm.). Damit kehrt der Fokus zurück zum Raum.

Nicht nur die in der Zwischenphase angesiedelten Schwellenriten manifestieren sich durch die Bewegung im Raum, sondern auch die Trennungs- und Angliederungsriten. Diese bestehen aus dem Überschreiten von Grenzen. In *Das Ende der Welt* besteht der Trennungsritus aus dem Verlassen von R1, womit die

bereits besprochene Ablösung von der (Ersatz-)Familie, der alten Identität und der Kindheit einhergeht. Entsprechend der Vorstellung eines Übergangsritus als Tod und Wiedergeburt stirbt mit dem Trennungsritus ein Teil in Kjell (vgl. Höra, S. 112). Der einsetzende Übergang wird bei Höra durch typische Vorgänge begleitet, nämlich dem Namens- und dem Kleiderwechsel (vgl. Freese 1998, S. 155). Kjell ist nun, bevor er derartige Wechsel erneut vollzieht, der Zefjunge Knips in zerlumpter Arbeitskleidung (vgl. Höra, S. 116f., 155).

Bis zum Wiedereintritt in ebendiesen Raum befinden sich die Figuren in der Zwischenphase und räumlich gesehen auch in einem Zwischen- bzw. einem Grenzraum. Die Definition von R2 als Grenzraum ist nicht derart eindeutig wie in den Romanen des Makroraumtyps 2, in denen zwei oppositionelle Räume von der Wildnis getrennt werden. Doch bei Höra stellt die Wildnis ein Dazwischen dar zwischen Berlin und den anderen Kulturräumen, die nur als Stationen gewertet werden. In Anbetracht der Bewegung der beiden Hauptfiguren kann die Wildnis vor allem als Grenzraum zwischen der Stadt und dem Zielraum, den Inseln im Norden, betrachtet werden, der jedoch nicht erreicht wird und so nur als geographischer Horizont (vgl. Piatti 2008, S. 128) existiert.

Gennep hält fest, dass ein Individuum während der Schwellenphase zwischen zwei Welten schwebt (vgl. Gennep 1999., S. 27f.). Dementsprechend ist sie in einer neutralen Zone bzw. einem „Niemandland“ (ebd., S. 27) verortet. Diese Räume, bei Gennep wie auch in den untersuchten Romanen Wälder, Wüsten und Sümpfe, stehen zwischen Territorien, von denen sie keinem zugehörig sind (vgl. ebd.). Aufschlussreich ist diesbezüglich die Arbeit von Victor Turner, der Genneps Theorien weiterführt und die Zwischenphase als Periode der Liminalität bezeichnet (vgl. Turner 2001, S. 47). Diese zeichnet sich dadurch aus, dass das Individuum, das sich bereits vom bisherigen Zustand abgelöst hat, noch vor der Angliederung an etwas Neues steht (vgl. ebd.). Ein Individuum ist während der Zwischenphase demnach ein undefinierbares Übergangswesen („structurally indefinable ‚transitional-being““) (ebd.). Als solches ist es nicht nur vorübergehend *nichts*, es besitzt auch nichts und ist losgelöst von Status, Eigentum und familiären Beziehungen (vgl. ebd., S. 49).

Dies trifft auf Daniel Höras Hauptfiguren und den bisherigen Ausführungen zur Figurenentwicklung zu. Die Schwellen- und Umwandlungsriten in der Zwischenphase finden in den einzelnen Abenteurräumen innerhalb des liminalen

Naturraums statt. Dessen festgestellte Opposition zu Berlin ergibt sich durch die Abwesenheit von allem, was den Kulturraum auszeichnet. Kjell und Leela sind darin Übergangswesen, die gemäß Turner *nichts* sind und somit mit erfundenen Identitäten experimentieren. Beide verlieren ihre ursprünglichen Identitäten und stehen noch vor der Annahme einer neuen. Es ist eine logische Konsequenz, dass die Darstellung der adoleszenten Reifung in diesen liminalen Raum verortet wird.

Der Angliederungsritus ergibt sich, wie zu Beginn des Kapitels ausgeführt, aus Burgers Prüfung in der Heterotopie und Kjells erlösendem Weinen, das aufbauend auf Kjells symbolischem Tod eine Wiedergeburt bzw. Taufe symbolisiert. Zentral sind hier allerdings das Verlassen des liminalen Raums und der Wiedereintritt in den Ausgangsraum, diesmal in einer veränderten Rolle. Den letzten Angliederungsritus besteht Kjell hier, indem er Cato nicht tötet, und so auf die Bewährungsprobe des Militärs, einen Mord zu begehen, verzichtet (vgl. Höra, S. 7, 356). Der Weg vom kindlichen Aussteiger zum erwachsenen Freiheitskämpfer ergibt sich erstens durch die selbstständige Bewältigung der Zwischenphase, aber zweitens durch die Angliederungsriten unter Fremdeinwirkung Burgers als Initiationshelfer bzw. Mentor (vgl. Freese 1998, S. 155), der dafür Kjells Bewegung temporär einschränkt und kontrolliert. Trotz der Fremdbestimmung sind die Resultate die endgültige Abspaltung von seiner alten Identität und Ersatzfamilie sowie die Übernahme einer neuen Identität, eines eigenen Wertesystems und einer aktiven, mitgestaltenden Rolle in der Gesellschaft.

4.2.3 Raum und Handlung

4.2.3.1 Räumliche Handlungsabschnitte

Das Ende der Welt weist nur einen Handlungsstrang auf, der mehrere Ortswechsel beinhaltet. Aufgrund der Abenteuerstruktur der Handlung tragen diese Wechsel stark zur Strukturierung der Handlung bei. Räumlich gesehen ist der Roman in folgende Abschnitte einzuteilen: Kaserne und Dorf in Raum 2, Weg durch die Wildnis, Raum 1, Start der eigentlichen Kreisbewegung: Raum 2 mit einer regelmäßigen Abwechslung von Wegen und den Stationen Rogers Dorf, Müllberg, See, Dorf der Menschensammler, Wolfsburg, Flüchtlingslager, Burgers Versteck und abschließend Rückkehr zu Raum 1. Dazwischen befinden sich noch Statio-

nen in der Wildnis wie Verstecke und Abenteuerorte, die vergleichsweise kurze Abschnitte beinhalten.

Die Ereignisse vor dem Betreten von Raum 1 besitzen ausschließlich die Funktion der Einführung in die erzählte Welt und das Vorstellen der Hauptfigur. Der erste Aufenthalt in Raum 1 dient zunächst durch wenig Handlung und ein Übermaß an Raumbeschreibungen zur Etablierung der dystopischen Gesellschaft und des Platzes, den der autodiegetische Erzähler darin einnimmt. Erst spät in diesem Abschnitt leiten die zentralen Ereignisse der beiden Attentate und der Flucht die eigentliche Abenteuerhandlung ein. Diese ist in Raum 2 und in dem Übergang von Raum 1 zu Raum 2 angesiedelt. Das Schema diesbezüglich sieht vor, dass das Betreten eines Raums von einer ruhigen Raumbeschreibung eingeleitet wird, das Verharren in einem Raum zur Steigerung der Spannung führt und die Episode schließlich in einer Abenteuer- bzw. Prüfungssituation mündet. Nach einer Senkung der Spannungskurve durch eine Wegpassage folgt der nächste Abenteurraum. Die letzte Station, Burgers Versteck, stellt hierbei eine Ausnahme dar. Dies zeigt sich bereits dadurch, dass der Weg zum Raum und jener fort von ihm ausgespart bleiben, sodass er gewissermaßen im Nichts liegt. Dies korrespondiert mit seiner Einstufung als Heterotopie. Aufgrund der Gestaltung als andersartiger Raum ist es nur konsequent, dass dem darin verorteten Handlungsabschnitt eine spezielle Rolle zukommt. In ihm findet die entscheidende Enthüllung statt, dass Barnabas Burger ist und dieser wiederum nicht als Antagonist, sondern als Helferfigur fungiert. Daneben wird die Heterotopie zum Schauplatz des Höhepunkts und der Lösung von Kjells Identitätskrise. Diese Ereignisse sind Anlass zur Vollendung der Kreisbewegung und zur Rückkehr zu Raum 1, der nun Schauplatz für die Auflösung des in ihm entstandenen Konflikts ist.

4.2.3.2 Ereignisanalyse nach Jurij Lotman und Karl Renner

Für Jurij Lotman ist ein Ereignis die „Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes“ (Lotman 1993, S. 332). Dazu benötigt es mehrere Räume, eine normalerweise unpassierbare Grenze und einen Helden, der diese dennoch überschreitet (vgl. ebd., S. 341). Ein Ereignis ist demnach bezogen auf den Raum eine Grenzüberquerung und bezogen auf die Gesellschaft ein Normbruch (vgl. ebd., S. 336).

Im Hinblick auf das dieser Arbeit zugrundeliegendem Verständnis eines Ereignisses als bloße Zustandsveränderung wird Lotmans Ereignis hier als Ereignis II verstanden. Dieses ist nach Peter Hühn eine Zustandsveränderung, die für die Handlung von besonderer Relevanz ist (vgl. Hühn 2009, S. 80). Auch Roland Barthes' Begriff der Kardinalfunktion bzw. des Kerns ist zutreffend (vgl. Barthes 1988, S. 112f.).

Mit Blick auf die Handlung, aber nicht auf den Raum, sind die zentralen Ereignisse bei Daniel Höra das erste Attentat auf Amandus, in dessen Folge Kjell Leelas Leibwächter wird, das zweite, das General Catos Machtübernahme sowie Kjells und Leelas Flucht mit sich bringt, Kjells Prüfung durch Burger und schließlich der Sieg gegen Cato in Berlin. Auch die einzelnen Abenteuer sind in diesem Sinne ereignishaft. Diese genannten Ereignisse stimmen allerdings nicht mit Lotmans Grenzübertritten überein, auch wenn sie eng damit zusammenhängen. Kjells Betreten von Berlin stellt kein Ereignis dar, da die Grenze für seine Figurengruppe keine unüberwindbare ist und keine Norm durch die Überwindung verletzt wird. Diese Einschätzung stimmt noch mit Lotmans Theorie überein, da der Ereignisbegriff unüberwindbare Grenzen voraussetzt (vgl. Lotman 1993, S. 336, 341). So ist auch Kjells Arbeit als Soldat in der Senatsbürgersphäre, in Leelas Haus, kein Regelbruch, da diese Grenze erneut für Ausgewählte offen ist. Die nächste Grenzüberschreitung ist die wichtigste: das Verlassen der Stadt und der Eintritt in die Wildnis. Kjell tritt in das „Gegenfeld“ (ebd., S. 342) ein, wo seine Bewegung nicht zum Stillstand kommt, wodurch er nach Lotman eine bewegliche Figur bleibt und das Sujet noch nicht abgeschlossen ist (vgl. ebd.). Dies trifft zu, denn zum Abschluss der Bewegung und der Handlung ist in diesem Roman die Rückkehr zu R1 notwendig. Dennoch ergeben sich hier drei wesentliche Probleme.

Erstens erscheint das Verlassen von Raum 1 bei näherer Betrachtung nicht an sich als das Ereignis II. Dieses geschieht etwa 20 Seiten zuvor mit Catos Putsch und dem Verrat an Kjell. Die Flucht setzt noch in Berlin ein und führt erst langsam durch den U-Bahntunnel in die Wildnis. Der Grenzübertritt folgt nicht unmittelbar auf die Handlungswende und stellt, zweitens, nicht die zentrale Regelverletzung dar. Zwar brechen die beiden Hauptfiguren mit der ihnen vorgegebenen Mobilitätsbeschränkung und betreten mit der Wildnis einen für sie zu dem Zeitpunkt nicht vorgesehenen Gegenraum zur Kultur, doch sind diese nicht die

für die Handlung wesentlichen Punkte des Ereignisses II. Die tatsächlichen Normbrüche und Auslöser des Ereignisses erscheinen eher als Kjells Scheitern als Soldat und Amandus' Einsatz für Frieden im Land, wofür seine Tochter Leela stellvertretend ebenfalls zur Rechenschaft gezogen wird. Es handelt sich um Verstöße gegen die Richtlinien General Catos, der mit dem besprochenen Ereignis II die Macht übernimmt. Aus dieser Perspektive steht so der Begriff der Nonkonformität als Regelbruch im Vordergrund des Ereignisses. Die Flucht über die Grenze bleibt dabei ein Resultat dessen. Das dritte Problem hängt mit Lotmans Bezeichnung des revolutionären Texts zusammen. In diesem wird die Ordnung der erzählten Welt durchbrochen, während in restitutiven Texten der Grenzübertritt entweder scheitert oder rückgängig gemacht wird (vgl. Martínez/Scheffel 2012, S. 158). Der räumliche Grenzübertritt wird in *Das Ende der Welt* gewissermaßen rückgängig gemacht, indem die beiden Figuren die Grenze erneut überschreiten und zurück in den Ausgangsraum gelangen. Erneut findet das Ereignis II allerdings erst eine geraume Zeit nach dem Betreten des Raums statt. Der wesentliche Punkt ist jedoch, dass es sich durch die Rückkehr um einen restitutiven Text handeln sollte, obwohl das abschließende Ereignis II eine Revolution beinhaltet. Zwar stellt das Ereignis durch den Sturz Catos durchaus eine Rückkehr zu der Ordnung vor seiner Machtergreifung dar, allerdings ist die Gesellschaft bereits vor Catos Putsch voller Gewalt, Armut und Grauen. Bereits im letzten Kapitel wird die Hoffnung offensichtlich, dass sich als Folge auf das Geschehene im Hinblick auf die Situation zu Beginn der Handlung alles verbessern wird:

Ich schlief zwei Tage und zwei Nächte, und als ich aufwachte, hatte sich unsere Welt verändert. [...] Es war wie ein schlechter Traum, aus dem das Land erwachte. [...] [Amandus], Burger und ein paar Staatsrechtler brüteten über einer neuen Verfassung. In Zukunft sollten alle Menschen, abhängig von ihrem Stand, wählen dürfen [...]. (ebd., S. 358)

Damit ist die zwar folgerichtige Einschätzung durch Lotmans Begrifflichkeiten als restitativ nicht korrekt.

Das Konzept Lotmans erscheint dennoch als sehr aufschlussreich zur Beschreibung des Zusammenspiels von Handlung und Raum. Es benötigt allerdings zumindest für diesen Roman eine Erweiterung. Dafür werden Karl Renners Überlegungen herangezogen. Renner ersetzt dabei den Raum mit Komplementär-

mengen und die Grenzüberschreitung mit dem Verstoß gegen den geltenden Ordnungssatz (vgl. Renner 2004, S. 363f., 367). Renner arbeitet hier vor allem mit Zuschreibungen von Figuren zu Mengen bzw. Räumen, was den geeigneten Ansatzpunkt zu *Das Ende der Welt* darstellt. Auf den Zusammenhang zwischen Macht und Raum sowie die zentrale Rolle der Figurenzuordnungen wurde bereits hingewiesen. Ausschließlich auf diese scheinen sich die Ordnungssätze der fiktiven Welt zu beziehen. Zu Beginn der Handlung, dem Zeitpunkt t1, gelten für R1 folgende Regeln:

1. Senatsbürger haben die Kontrolle über den Raum.
2. Soldaten und Zefs sind erlaubt.
3. Terroristen/Rebellen sind verboten.

Eine Ordnungsverletzung kann nun auf drei Arten entstehen, wobei die erste die traditionelle Grenzüberschreitung beinhaltet (vgl. ebd., S. 373). Diese wird impliziert, wenn Kjell das erste Attentat eines vermeintlichen Terroristen verhindert. Mit dem Versuch offenbart sich die Figurenzugehörigkeit des Attentäters, doch als Terrorist ist er in R1 nicht erlaubt. Aufgrund von Lotmans Fokus auf die Figur des Helden bzw. Handlungsträgers, dem Grenzüberschreitungen vorbehalten sind, wäre dies im Normalfall kein Ereignis, mit den Ordnungssätzen kann dies allerdings als solches verstanden werden. Dies lässt sich dadurch bestätigen, dass dieser Vorfall äußerst relevant für die Handlung ist, indem er die weiteren zentralen Ereignisse erst ermöglicht.

Renner nennt allerdings auch die Änderung der Raumordnung als Grund für eine Ordnungsverletzung (vgl. ebd.). Dies bedeutet, dass zum Zeitpunkt t2 nun andere Regeln gelten, gegen die darin anwesende Figuren verstoßen. Mit Catos Verrat und Machtergreifung werden die Ordnungssätze sofort angepasst:

1. Soldaten haben die Kontrolle über den Raum.
2. Zefs sind erlaubt.
3. Senatsbürger und Terroristen/Rebellen sind verboten.

Die Notwendigkeit zur Flucht ergibt sich nun aus dem Ereignis, nämlich dadurch, dass Leela als Senatsbürgerin und Kjell, der im Rahmen des Verrats als Terrorist propagiert wird, mit ihrer Anwesenheit in R1 einen Ordnungsbruch begehen. Da die Gruppe der Senatsbürger ohne ihren politischen Einfluss als solche nicht

mehr existiert und Kjell seine Zugehörigkeit zu den Soldaten entzogen wird, ohne tatsächlich der Gruppe der Terroristen/Rebellen anzugehören, stehen beide Figuren nun außerhalb aller Gruppenzuordnungen. Dies unterstreicht die Ausführungen zur Liminalität in Kapitel 4.2.2.2.4. Neben der Anpassung der Ordnungssätze ist in diesem Ereignis II also auch eine Zuordnungsveränderung der Figuren zu beobachten, was Renner als dritte Möglichkeit des Ordnungsbruchs nennt (vgl. ebd., S. 373).

Der Übertritt in den Naturraum in R2, der frei von Gesetzen und Zuordnungen ist, ist nach diesem Ereignisverständnis kein eigenes Ereignis, aber behebt diese Ordnungsverletzung. Renner bezieht sich auf Tzvetan Todorov, wenn er die Behebung der Regelbrüche als einen wesentlichen Bestandteil narrativer Texte hervorhebt (vgl. ebd., S. 372; Todorov 1972, S. 70). Die Handlung wird so von dem Streben bestimmt, die Ordnung wiederherzustellen, weswegen das Verlassen des Raums ein logischer und konsequenter Schritt ist.

Das Ordnungssystem ist nun solange wieder im Gleichgewicht, bis Kjell und Leela den Naturraum wieder verlassen. In den einzelnen Stationen ihrer Reise betreten sie immer wieder Exklaven von R1, täuschen dabei aber eine Regelkonformität vor, indem sie sich als Zefs ausgeben, die offiziell in den Räumen erlaubt sind. Auch mit Fokus auf die Handlung haben diese Grenzübertritte nicht den Charakter eines Ereignisses II. Jede der Stationen endet allerdings mit einer ereignishaften Abenteuerpassage, die auf der Entdeckung des Schwindels basiert. Kjell und Leela werden als vermeintlicher Terrorist und Senatsbürgerin enttarnt, wodurch die ordnungsverletzende Grenzüberschreitung nun erst als solche erkannt wird. Auf diese Weise lässt sich jede der Abenteuer- und Fluchtmomente, die relevant für die Spannungsstruktur der Handlung sind, ebenfalls als ein derartiges Ereignis beschreiben. Das Ereignis II wandelt dabei stets die temporär immobilen Figuren in mobile um. Mit der Rückkehr in die Wildnis ist die Ordnung erneut wiederhergestellt. Kjell und Leela betreten daneben auch Räume der kleinen Gegengesellschaften der Müllmenschen, der Menschensammler und der Flüchtlinge. In ersteren beiden Fällen markiert bereits der Grenzübertritt bzw. Kjells Erkenntnis dessen das Ereignis. Die Passage im Flüchtlingslager ist hingegen nicht ereignishaft, da sich die beiden Protagonisten als Flüchtlinge ausgeben und diesmal nicht enttarnt werden. Dies entspricht der Funktion dieses Abschnitts zur Retardierung der Handlung vor den Szenen im Rebellenlager.

Burgers Versteck, ebenfalls Schauplatz für mindestens ein Ereignis II, ist eine Kaserne, ein Raum von R1, an dem sich dennoch die als Terroristen bezeichneten Rebellen befinden. Der gesamte Raum basiert somit auf einer Ordnungsverletzung. Durch die Einführung dieses Raums als eine Heterotopie, die wie im Nichts zu existieren scheint, ist es möglich, dass dieser Bestandteil von R1 der Gesellschaft entgegengesetzte Ordnungssätze beinhaltet:

1. Rebellen haben die Kontrolle über den Raum.
2. Zefs und Senatsbürger sind erlaubt.
3. Soldaten sind verboten.

Innerhalb dieser Heterotopie kann Leela wieder ihre Ausgangsidentität annehmen. Aus diesem Grund ist Leela sofort willkommen, erhält volle Mobilität in dem Raum und zeigt keine Anzeichen einer Identitätskrise, während Kjell vorerst in einer Zelle fest sitzt, bis er sich zwischen seiner alten Soldatenidentität und einer neuen Rebellenidentität entscheidet. Auch die Ereignishaftigkeit von Kjells innerem Konflikt kommt auf diese Weise zum Ausdruck: Zwei Stimmen sprechen Kjell direkt an, eine seiner Soldaten- und eine seiner Rebellenidentität:

Du bist ein Schwarzer Jäger, es ist deine Aufgabe, die Welt von Terroristen zu säubern. Als Soldat musst du Opfer bringen. [...] Tu das nicht, schrie etwas in mir. Warum nicht, fragte die andere Stimme zurück. Der Armee hast du alles zu verdanken. [...] Das kannst du nicht, sagte ich mir. Du kannst ihn nicht töten, denn dann überschreitest du eine unsichtbare Grenze und kannst nie mehr zurück. Dann bist du endgültig einer von den anderen. (Höra, S. 318)

Während Kjell seine inneren Kämpfe ausficht, von seinem Mordversuch abgehalten wird und schließlich durch sein Weinen gereinigt wird, gibt es einen andauernden Wechsel zwischen Rebellen- und Soldatenidentität. Dies hat einen ständigen Beinahe-Ordnungsbruch zu Folge, der die Spannung in dieser Situation erzeugt. Die Ereignishaftigkeit sinkt und steigt, erreicht aber ihren Höhepunkt, als Kjell sich für den Mord und für seine Soldaten-Identität entscheidet. Mit dem Scheitern des Plans, seiner Reue und dem erlösenden Weinen wird schließlich endgültig Ordnung hergestellt.

Die Grenzüberschreitung, in deren Rahmen die Rebellen R1 betreten, ist ebenfalls als Ereignis zu werten, auch wenn sie relativ problemlos verläuft. Der

Ordnungsbruch wird nicht bemerkt, doch die Spannung steigt durch die Gefahr, dass die nicht erlaubte Figurengruppe erwischt werden könnte. Das finale Ereignis II, der Umsturz, besteht in diesem Ereigniskonzept durch eine erneute Änderung der Raumordnung von R1. Aufgrund dieser stellt die Anwesenheit der Rebellen keinen Ordnungsbruch mehr da. Im Austausch sind nun die Soldaten aus dem Ordnungssatz ausgenommen. Es besteht auch die Möglichkeit, dass nur Catos engstes Gefolge in dem Raum verboten ist, doch wird im Nachwort bekanntgegeben, dass die Gesellschaft nach Ende der Handlung keine Armee mehr besitzt (vgl. ebd., S. 363). Kjells Entscheidung, Cato in diesem Moment nicht zu töten, bewahrt ihn infolgedessen vor einem Regelbruch, da er mit der Tat wieder in seine Soldatenidentität zurückfallen würde. Die finale Etablierung der neuen Ordnung erfolgt durch die Verhaftung der Soldaten. Das Ordnungssystem ist nun ein anderes als zu Beginn, wodurch eindeutig ist, dass es sich um keinen restitutiven Text handelt.

Dieses raumbezogene Ereigniskonzept, das sich von der strengen Vorstellung des Grenzübertritts als Ereignis löst, vermag es, die zentralen Ereignisse der Handlung überzeugend als solche zu erkennen. Es behebt die falsche Annahme, dass der Grenzübertritt und das Ereignis II notwendigerweise ineinander fallen müssen. Auch erschien es als zweifelhaft, ob die Überschreitung der Grenze tatsächlich den im Mittelpunkt stehenden Regelbruch darstellt. Dies und das Problem der Kennzeichnung als restitutiver oder revolutionärer Text sind damit behoben. Auch kann mit dem erweiterten Ereigniskonzept die Spannungssteigerung nachvollzogen werden, die einsetzt, wenn ein Regelbruch bevorsteht, unentdeckt bleiben soll, oder wenn sich wie im Falle von Kjells innerem Konflikt die Frage stellt, ob er nun vollzogen wird oder nicht. Ob dieses Konzept bei den weiteren untersuchten Romanen ebenfalls derartig fruchtbar ist, ist zu überprüfen.

4.2.3.3 Die Verknüpfung der Raumabschnitte nach Gerhard Hoffmann

Wenn man von dem Zusammenspiel zwischen Raum und Handlung spricht, muss man auch die Verknüpfung der Räume und damit der darin stattfindenden Handlungen beachten. Von den drei Verknüpfungstypen Gerhard Hoffmanns treffen auf *Das Ende der Welt* vor allem der konsekutiv-finale und der korrelative zu (vgl. Hoffmann 1978, S. 588-590). Gemäß ersterem erfolgt die Aneinanderrei-

hung der Räume stets zweck- und zielgerichtet (vgl. ebd., S. 588). Sowohl die Raumwechsel im Makro- als auch im Mikrobereich sind stets kausal motiviert und streben auf die nächste Handlungswende, Katastrophe oder Lösung hin. Wie sich im vorigen Kapitel gezeigt hat, wird die Handlung außerdem von dem ständigen Versuch vorangetrieben, die Raumordnung wiederherzustellen. So beinhaltet die Zielgerichtetheit auch stets derartige Korrekturen der Regelbrüche.

Selbst das anfängliche Einmarschieren der Soldaten in Rogers Dorf, das zunächst nur zur Einleitung in die erzählte Welt wirkt, ist auf den Zweck ausgerichtet, dass Kjell zu einem späteren Zeitpunkt von Roger einen Gefallen fordern kann. Mit diesem wird ihm der Raum erst zugänglich gemacht. Jedem Raum ist eine Funktion eingeschrieben, die bereits den nächsten Raum beinhaltet. Die Vorkommnisse in Berlin brechen die Ordnungssätze und führen so unweigerlich zum Eintritt in die Wildnis, wo diese nicht gelten. Die Bewegung und alle betretenen Reisestationen sind hier auf ein Ziel ausgerichtet, nämlich die utopischen Inseln im Norden. Auch diese Zielgerichtetheit ist eine logische Konsequenz aus der Ordnungsverletzung, indem ein Kulturraum angestrebt wird, der anderen Ordnungssätzen unterworfen ist als R1.

Die geplanten Zwischenstopps und auch die unerwarteten Abenteuerstationen ergeben sich durch diese Zielgerichtetheit. Die einzelnen Stationen, die die Annäherung an das Ziel begleiten, werden dabei stets als aufgrund der dort entlarvten Regelbrüche fluchtartig verlassen, welche wiederum Reaktionen auf die zentralen Ereignisse und Regelbrüche in Raum 1 sind. Die Zielgerichtetheit wird schließlich durch eine Handlungswende und eine räumliche Wende umgekehrt. Die Vorkommnisse in der Heterotopie des Gefängnisses leiten ein neues Ziel ein bzw. offenbaren das von Anfang an vorgesehene, aber von Kjell missachtete Ziel der Rückkehr, um die Raumordnung zu korrigieren. Hoffmann betont bei der konsekutiv-finalen Raumverknüpfung außerdem die Charakterbezogenheit und damit den Entwicklungsweg einer Figur (vgl. ebd., S. 589). Wie bereits gezeigt wurde, trifft dies auf den Roman zu, da hier jede Bewegung und Raumänderung stets die Reifung der Hauptfiguren mit sich bringt.

Innerhalb der ersten Berlinpassage ist allerdings neben der konsekutiv-finalen Raumverknüpfung auch die additive vorhanden. In dieser werden gleichartige Räume locker aneinandergereiht, wie in jenen Momenten in R1, in denen

die Handlung in den Hintergrund tritt und Kjell verschiedene Mikroräume besucht und beschreibt (vgl. ebd. S. 588.).

Zentraler als die additive Raumverknüpfung ist die korrelative, die durch die Kontrastierung von unterschiedlichen Räumen eine „räumliche Gesamtordnung“ (ebd.) erzeugt. Es handelt sich um die zentrale Opposition zwischen dem Kulturraum R1 und dem Naturraum R2. Handlungsfortschreitend wird diese durch den im Vordergrund stehenden Konflikt zwischen der Gesellschaft bzw. dem Machthaber und dem verfolgten Individuum. Die Grenzüberschreitung in den Gegenraum der antagonistischen Figurengruppe ist ein logischer Schritt. Auf diese Weise ist auch die Abfolge der Stationen zu erklären: Die Figuren aus dem Kulturraum sind im Naturraum in der Sicherheit vor den Verfolgern, müssen aber aufgrund ihrer eigenen Zugehörigkeit zum Kulturraum in einen derartigen zurückkehren. Das Zusammentreffen dort mit den Angehörigen des Kulturraums führt erneut zum Eintritt in den Naturraum. Dies wiederholt sich einige Male, bis zwar kein passender Kulturraum gefunden wird, aber der Ausgangsraum umgestaltet wird.

4.2.4 Zusammenfassung und Vergleich von Makroraumtyp 1

Neben *Das Ende der Welt* sind als Vertreter dieses des Makroraumtyps 1 *Deadline 24* (2011) von Annette John, *Wir waren hier* (2016) von Nana Rademacher und *Als die Welt zum Stillstand kam* (2012) von Gabi Neumayer zu nennen. Auch Olivia Viewegs Graphic Novel *Endzeit* (2018) entspricht diesem Raumschema. Besonders *Deadline 24* und *Wir waren hier* weisen viele Parallelen zu Daniel Höras Roman auf. Der Makroraum besteht auch hier aus einem zentralen Kulturraum, der von einem bis zum Ende des Handlungsraums reichenden Naturraum umschlossen ist. Bei Rademacher handelt es sich bei R1 wie bei Höra um eine dystopische Fiktionalisierung Berlins. Bei John hingegen ist R1 eine Kuppel, in der sich die Farm der Hauptfigur Sally befindet. Sie repräsentiert ein idyllisches Zuhause der Familie, was in dystopischen und postapokalyptischen Texten einen seltenen Raum darstellt. Die gleichzeitig von ihr wahrgenommene Enge und Sehnsucht nach der Fremde ist hingegen charakteristisch für diese Gattungen. Wie Kjell müssen Sally und Rademachers Protagonistin Anna R1 verlassen und Abenteuer und Prüfungen in den Reisesationen in einer postapokalyptischen Wildnis bewältigen, bis sie schließlich gereift zurückkehren und an einem Gesellschaftsumbruch teilhaben. In *Wir waren hier* ist es wie in *Das Ende der Welt* eine politische Revolution, während Sally in *Deadline 24* dabei hilft, die gesamte, durch ein außer Kontrolle geratenes Computerspiel verursachte Katastrophe rückgängig zu machen und die Welt wieder in ihren ursprünglichen Zustand zu bringen. Obwohl Annette Johns Roman keinen dystopischen Raum im Sinne eines negativen Gesellschaftsraums besitzt, weist er dennoch dystopische Elemente auf. Die Kuppel der Familie unterliegt dem Machteinfluss der sogenannten Lords, wodurch ein Gesellschaftsraum impliziert wird, deren Exklave die Kuppel darstellt. Daneben wird die dystopische Gesellschaft auf symbolische Weise durch eine mysteriöse Kreatur namens Organismus repräsentiert (vgl. John, S. 36, 241). Diese zeichnet sich dadurch aus, dass sie Menschen einverleibt und ihnen ihre Individualität raubt, sodass sie zu einem Teil des Organismus werden.

Gabi Neumeyers Roman zeigt einen anderen Umgang mit dem Makroraumtyp 1. Dies ergibt sich bereits aus der Nutzung des apokalyptischen Ereignisses. Anstatt in der nicht näher spezifizierten Vergangenheit findet dieses nun zu Beginn der Handlung statt. Durch die daraus resultierende Fokussierung auf das

bloße Überleben der Katastrophe steht der Roman der Postapokalypse näher als der Dystopie. In den beiden Handlungssträngen, die Alex und Bernie folgen und an einem Zeitpunkt zu einem Strang zusammenlaufen, geht es ausschließlich darum, von Deutschland nach Irland zu gelangen, wo sich Celie, die dritte Hauptfigur, befindet. Durch den Zusammenbruch des in dieser Zukunftsvision etablierten Netzes von Teleportationstoren kommt es zu einem globalen Ausnahmezustand. Da Strom, Wasser, Müllabfuhr und die gesamte Infrastruktur durch Teleportation geregelt sind, nimmt der Ausfall katastrophale Ausmaße an. Die Gesellschaft verliert ihr Ordnungssystem, sodass die gesamte Welt zu einer Art Wildnis wird, in der Anarchie, Gewalt und der Kampf ums Überleben herrschen. Der einzige noch bestehende Kulturraum stellt Celies Aufenthaltsort dar, nämlich die Kommune der Mobilen, die bereits vor der Katastrophe Teleportation strikt ablehnt. Dieser Raum ist R1 und das Ziel von Alex' und Bernies Reise. Durch ihn wird die primäre Postapokalypse um einen dystopischen Charakter erweitert, da es sich um eine Gesellschaft handelt, die sich trotz des anfänglichen utopischen Charakters als autoritär und gewalttätig herausstellt.

Bei der Analyse von *Das Ende der Welt* zeigte sich, dass ein Schauplatz in der Regel zu Beginn der in ihm verorteten Szene durch eine Raumbeschreibung etabliert wird und in weiterer Folge nur reduziert wieder aufgegriffen wird. Besonders bei Figurenhandlungen wird der Raum zu einem bloßen Hintergrund und besteht größtenteils durch die initiale Einführung. Die ereignisbedingte Erzählung von Räumen wird bei Höra nicht genutzt, um ein konkretes Bild des Raums zu erzeugen. Bei Neumayer, Rademacher und John treffen diese Aspekte ebenfalls zu. Bei Höra stellt jedoch die Stadt Berlin eine Ausnahme dar, da deren Beschreibung zur Hauptfunktion der in ihr verorteten Passagen wird. Die äußere Handlung erhält dadurch bereits vor Einsetzen der Abenteuerhandlung eine deutliche Retardierung. Berlin besitzt so den Charakter eines Akteurs, der mit dem Protagonisten durch dessen Raumwahrnehmung in Beziehung tritt, wodurch eine innere Handlung voranschreitet. Die Darstellung erfolgt stets über ein Appellativ, dem mithilfe von Attributen oder Vergleichen eine Stimmung von Unheil und Tod zugeschrieben wird. Die Wirkung erhöht sich durch die Häufung dieser Beschreibungen. Mit Referenzen auf das reale Berlin wird erstens dieser Effekt weiter gesteigert, indem das dystopische Szenario spezifischer und unmittelbarer erscheint, und zweitens Humor durch die Unkenntnis der Figuren erzeugt.

Als die Welt zum Stillstand kam, Wir waren hier und *Deadline 24* gibt es keine Räume, die als Anschauungsräume bzw. gestimmte Räume eine derartig zentrale Rolle übernehmen. Die Erzeugung von Atmosphäre ist dennoch auch bei diesen Romanen eine wesentliche Funktion des Raums, da die düsteren Zukunftsvisionen, die Postapokalypsen und Dystopien per definitionem enthalten, von stimmungsgeladenen Räumen abhängig sind. Wie im folgenden Zitat dominieren auch hier vor allem Bilder von Tod und Vergänglichkeit:

Die Äcker sehen aus wie von Motten zerfressene graue Teppiche. [...] Das Land ist genauso trostlos wie die Stadt, nur eben auf eine andere Weise. [...] Die Erde ist grau und ausgedörrt, wie ein alter Mensch, der schon lange nichts Gutes mehr zu essen bekommen hat. (Rademacher, S. 247f.)

Wie auch in *Das Ende der Welt* vorherrschend beinhaltet diese Raumbeschreibung in *Wir waren hier* eine figural-fokalisierte Raumwahrnehmung der autodiegetischen Erzählinstanz. Die Betrachtung, Wahrnehmung und Beschreibung der Umgebung ist somit stets eine Handlung der Hauptfigur. Der beschriebene Raum wird zur Projektionsfläche für deren Gedanken, Emotionen und Ängste. So bezieht sich Anna bei dieser Beschreibung auf ihre Heimat und auf dort wahrgenommene Bilder der Vergänglichkeit.

Als die Welt zum Stillstand kommt und *Deadline 24* weisen keine Ich-Erzähler, sondern personale Erzähler auf. Ersterer Roman wechselt dabei zwischen drei Reflektorfiguren (vgl. Stanzel 2008, S. 16), die sich die meiste Zeit an verschiedenen Orten befinden. Die Beschreibung von Raum gibt auch in diesen Romanen Aufschluss über die Psyche, jedoch in geringerem Maße als in *Das Ende der Welt* und *Wir waren hier*.

Ein wesentlicher Aspekt in Bezug auf die Figuren und ihre Wahrnehmung des Raums ist der des projizierten Raums (vgl. Piatti 2008, S. 128) in *Wir waren hier*. Ein projizierter Raum existiert nur in Erinnerungen, Träumen oder Sehnsuchtsvorstellungen. So wird der in Bens Erzählungen entworfene Fantasieort, „der hell und warm ist und wo überall Noten wohnen“ (Rademacher, S. 125), immer wichtiger für die Figuren und schließlich auch zum unerreichbaren Ziel der Bewegung. Die Utopie wird am Ende der Handlung zwar tatsächlich verwirklicht, jedoch weist die letzte Seite darauf hin, dass etwa drei Viertel des Romans Wunschvorstellungen der damit unzuverlässigen Ich-Erzählerin ausmachen. Der

Großteil der Handlung, darunter die gesamte Bewegung und alle besuchten Räume außerhalb Berlins, wird damit in Frage gestellt. Nicht nur die Utopie, sondern die meisten Figurenräume stellen sich auf diese Weise als projizierte Räume heraus.

Wesentlicher für die Figurencharakterisierung als die Raumwahrnehmung ist die Zuweisung von Figuren zu Räumen. Wie bei Daniel Höras Figur Leela kann durch die Gestaltung der privaten Räume auf das Wesen der Figuren geschlossen werden. So repräsentiert die Kuppel, in der Sally, die Protagonistin von *Deadline 24*, ihr Gefühl von Enge und Gefangenschaft. Dass sie durch die transparenten Wände die Natur sehen kann, verdeutlicht dabei Sallys Sehnsucht. In *Wir waren hier* ist Annas persönlicher Rückzugsort das Dach eines Hochhauses. Die Höhe repräsentiert die Distanz von den anderen Menschen und von der düsteren Realität, die sie dabei einnehmen will. Gleichzeitig verweist das Dach durch die Weite des Blicks bei einer gleichzeitig kleinen und begrenzten Fläche auf die in allen Texten präsente Enge und Sehnsucht nach der Ferne. Mobilität spielt hier also erneut eine große Rolle.

In *Bezug auf Das Ende der Welt* wurde gezeigt, wie die Zuordnung von Räumen zu Figurengruppen sowie deren Mobilität nicht nur kollektive Charakterzuschreibungen evozieren kann, sondern auch Machtverhältnisse ausdrückt. Während die Bevölkerung bei Höra explizit in zahlreiche Gruppen mit eigenen Bezeichnungen und äußerlichen Markierungen eingeteilt ist, geschieht die Gruppenzuordnung in den anderen drei Romanen auf eine andere Weise: Da in *Als die Welt zum Stillstand kam* die Gesellschaft als Ordnungssystem zusammenbricht, wird der Handlungsraum zu einer Wildnis, die zwar allen Figuren offen steht, aber keine Zuschreibung ermöglicht. Damit geht einher, dass der soziale Mensch im Versuch zu überleben zu einem Einzelkämpfer wird, der in der familiären Kleingruppe durch den Naturraum zieht und versucht, sich einen Vorteil gegenüber den anderen zu verschaffen. Die Gemeinschaft in Celies Kommune ist hingegen eine als Mikrogesellschaft fungierende Figurengruppe mit ihrem eigenen, isolierten Raum. Ähnlich dazu ist Sallys Kuppel in *Deadline 24* der einzige Kulturraum, der neben der postapokalyptischen Wildnis zum Figurenraum wird. Die Unterscheidung, die in beiden Romanen bezüglich der Figurengruppen unternommen werden kann, ist jene zwischen gesellschaftskonformen Figuren, die sich innerhalb der Kommune bzw. der Kuppel aufhalten bzw. aufhalten dürfen,

und nonkonformen Figuren. Nur den machthabenden Figuren, Jason bei Neumayer und den Lords bei John, sind dabei Grenzübertretungen gestattet. Ähnlich hierzu kann man bei Nana Rademacher die Figuren innerhalb der Kulturräume in die Gruppen der Herrschenden und der Beherrschten einteilen, also in die Militärregierung und die Zivilbevölkerung. Als Subkultur existiert unter Berlin zusätzlich das Versteck der Rebellen. Dieses stellt anders als bei Höra keine Heterotopie dar. Die Stationen entlang des Reiseweges beinhalten weitere, kleinere Figurengruppen.

Wie auch Kjell in *Das Ende der Welt* sind Sally und Anna in ihrer Mobilität beschränkt, bis sie aus R1 ausbrechen. Bei Sally ist die Bewegung nur sekundär eine Flucht aus der Enge, primär ist sie eine Suche nach ihrem Bruder. Sie wird dabei allerdings auch eine Suche nach den Spuren ihres verstorbenen Vaters und somit nach ihrer eigenen Herkunft. Adoleszenz und Identitätsbildung sind bei John ähnlich wichtige Themen wie bei Höra und werden vor allem durch die Bewegung durch R2 ausgedrückt. Bei Rademacher und Neumayer sind die Aspekte Bewährung und Erprobung ebenfalls von Bedeutung, jedoch weniger stark im Zusammenhang mit Adoleszenz. In *Als die Welt zum Stillstand kam* handelt es sich bei Alex' und Bernies Bewegung um eine Suche, die jedoch weniger eine positive Entwicklung mit sich bringt, sondern den animalischen Charakter des Menschen in einer Krisensituation hervorhebt.

Die Verknüpfung der verschiedenen Räume geschieht wie auch bei Höra bei den übrigen Romanen stets auf konsekutiv-finale und korrelative Weise. Dies bedeutet, dass sich die Handlung durch Raumwechsel ergibt, die einerseits auf der grundlegenden Opposition basieren und andererseits kausal bzw. auf ein Ziel ausgerichtet sind.

Bei der Analyse von *Das Ende der Welt* zeigte sich, dass eine angepasste Version von Lotmans Sujet-Theorie sehr aufschlussreich ist, um darzulegen, wie die Handlung mit Verletzungen der Raumordnungen voranschreitet und stets nach einer Wiederherstellung der Ordnung strebt. Die Wildnis als Raum ohne Gesetzmäßigkeiten ermöglicht zumindest bei Daniel Höra eine vorübergehende und scheinbare Wiedergutmachung des Normbruchs. Dies ist in den drei übrigen Romanen dieses Makroraumtypus nicht der Fall. Das liegt daran, dass in diesen Romanen die Gesellschaft in Form der Lords, der dystopischen Kommune bzw. der Militärregierung in Berlin das Verlassen von R1 und damit das Betreten von

R2 innerhalb ihrer Ordnungssätze verbieten. Damit bedeuten die Grenzübertritte anders als bei Höra tatsächlich auch stets einen Regelbruch und somit ein Ereignis. Die Behebung der Normverletzung besteht dadurch bei John und Rademacher erst in der Rückkehr nach R1. Dies deutet auf eine Annäherung an das originale Konzept Lotmans hin, dennoch liefert die Erweiterung durch Karl Renner auch in diesen Romanen ein differenzierteres Erklärungsmuster für die Struktur der Handlung. Während Lotman nur die Bewegung des Handlungsträgers in den Blick nimmt, kann durch die Raumordnungen die Grenzüberschreitung jeder Figur als Ereignis II beschrieben werden, was in allen hier untersuchten Romanen von Bedeutung ist. Des Weiteren lassen sich auch Ereignisse beschreiben, die keine Grenzüberschreitung mit sich bringen. Am Ende von *Deadline 24* wird das gesamte Ordnungssystem gesprengt, indem die Postapokalypse rückgängig gemacht wird. Dies kann nun auch als Ereignis II bezeichnet werden.

In *Wir waren hier* wird das Ereignis der Jagd auf Ben und der daraus resultierenden Flucht erst im Nachhinein durch die Veränderung seiner Figurenzuordnung von der Militärregierung zur Rebellion erklärt, was neben Grenzübertritten und der Veränderungen des Ordnungssystems als die dritte Art von Ordnungsverletzungen gilt.

So wie Kjell strebt Annas Bewegung stets in Richtung einer unerreichbaren Utopie, in Annas Fall eines Fantasielandes, aber dennoch entwickelt sich der Weg zu einem Kreis. Er führt schließlich zurück zum Ausgangspunkt, wo durch eine Revolutionierung der Raumordnung Gleichgewicht hergestellt wird. Die wahre Auflösung des Regelbruchs stellt bei Rademacher jedoch die finale Erkenntnis dar, dass der Großteil der Handlung nur eine Lügengeschichte der Ich-Erzählerin sein könnte. Gleichzeitig ist diese Unzuverlässigkeit der Erzählerin selbst eine Art von Regelbruch, da Teile der erzählten Welt nun innerhalb der Fiktion zwischen real und fiktiv schwanken.

Auch *Als die Welt zum Stillstand kam* weist auf Regelbrüchen basierende Ereignisse auf, die mit dem unveränderten Konzept Lotmans nicht vereinbar wären. So stellt die Katastrophe das erste Ereignis II dar, indem es zum Zusammenbruch aller Ordnungssysteme bis auf die Kommune führt. Alex und Bernie werden somit ohne Ortsveränderung in eine Art Wildnis versetzt. Celie ist davon in der dystopischen Gemeinschaft nicht betroffen. Ihr zentrales Ereignis stellt nicht die Flucht aus der isolierten Kommune dar, sondern vielmehr ihre Präsenz

in dieser. Sie wird nie ein Teil dieser Figurengruppe, sondern nur ihre erfundene Identität Dawn. Damit stellt sich ihre Anwesenheit in der Kommune als Verletzung des Ordnungssatzes heraus und ihre Flucht als Behebung dieser.

Die Romane mit Makroraumtyp 1, also einem Gesellschaftsraum und einem diesen umgebenden Naturraum, weisen stets eine Handlung mit Abenteuerstruktur auf, die großteils in der Wildnis angesiedelt ist. R1 fungiert dabei als Anfangs- und meistens auch als Endpunkt der Bewegung, wodurch diese den Charakter eines Umwandlungsritus zwischen Ablösung und Angliederung erhält. Bei der Analyse des zweiten Makroraumtyps, bei dem ein weiterer Gesellschaftsraum inklusive Figurengruppe hinzukommt, wird unter anderem zu untersuchen sein, ob sich die Struktur der Handlung aufgrund der zusätzlichen Opposition verändert, und ob die Rolle der Wildnis und damit die Abenteuerstruktur sowie die Thematisierung von Adoleszenz durch Bewegung in den Hintergrund rücken.

4.3 Makroraumtyp 2

4.3.1 Der Grundtypus: *Dark Canopy* und *Dark Destiny* von Jennifer Benkau

In Jennifer Benkaus Zweiteiler, bestehend aus den Romanen *Dark Canopy* (2012) und *Dark Destiny* (2013), wird ein Zukunftsszenario entworfen, in dem künstliche, für den dritten Weltkrieg geschaffene Soldaten die Macht über die Menschheit ergriffen haben. Die Handlung setzt 40 Jahre nach der Übernahme durch die sogenannten Percents ein. Der Georaum, auf den referiert wird, ist der Nordosten Englands (vgl. Benkau 2, S. 315), doch ist er zur Unkenntlichkeit transformiert. Der Handlungsraum besteht aus einer von Percents regierten Stadt, die keinerlei Rückschlüsse auf eine reale Stadt als Referenzraum erlaubt, und der Wildnis rundherum. Es wird davon ausgegangen, dass es weitere derartige Städte gibt, doch haben die Figuren kaum Zugang zu Informationen, wodurch erklärt wird, warum die erzählte Welt in ihrer Makrostruktur vage und isoliert bleibt.

Sowohl die Stadt als auch der Naturraum sind von dem apokalyptischen Ereignis des dritten Weltkriegs und der Terrorherrschaft der Percents zerstört. Der urbane Raum ist wie Daniel Höras Berlin eine regressive Dystopie, in der die gegenwärtigen Errungenschaften und Werte verfallen und die somit in die Vergangenheit weist. Die Wildnis besteht aus Wald und dem sogenannten Bomberland, einem „Gebiet, in dem im Krieg alles Lebendige ausgelöscht worden war“ (Benkau 1, S. 28). Zusätzlich zu dieser Unfruchtbarkeit der Natur erschwert die titelgebende Maschine namens *Dark Canopy* das Leben der Menschen. Diese Erfindung sorgt für eine fast ständig andauernde Dunkelheit, die den lichtempfindlichen Percents einen weiteren Vorteil gibt.

Innerhalb dieses postapokalyptischen und finsternen Naturraums gibt es wenige von Menschen besiedelte Kulturräume, die zu Stationen der Bewegung werden. Menschen sind in der erzählten Welt jedoch dazu verpflichtet, in der Stadt zu bleiben, wo sie zu einem armseligen Leben als Sklaven der Percents verurteilt sind. Jene Menschen außerhalb der Stadt gelten als Rebellen und werden gejagt. Die zentrale Figurenopposition Percent-Mensch bzw. Percent-Rebell wird ausgedrückt durch die räumliche Opposition Stadt-Clanversteck. Beide Kulturräume stehen wiederum mit dem lebensfeindlichen und gefährlichen Natur-

raum in Opposition. Die Percents verstehen sich zwar auch als Herrscher über die Wildnis, doch bleibt diese unkontrollierbar.

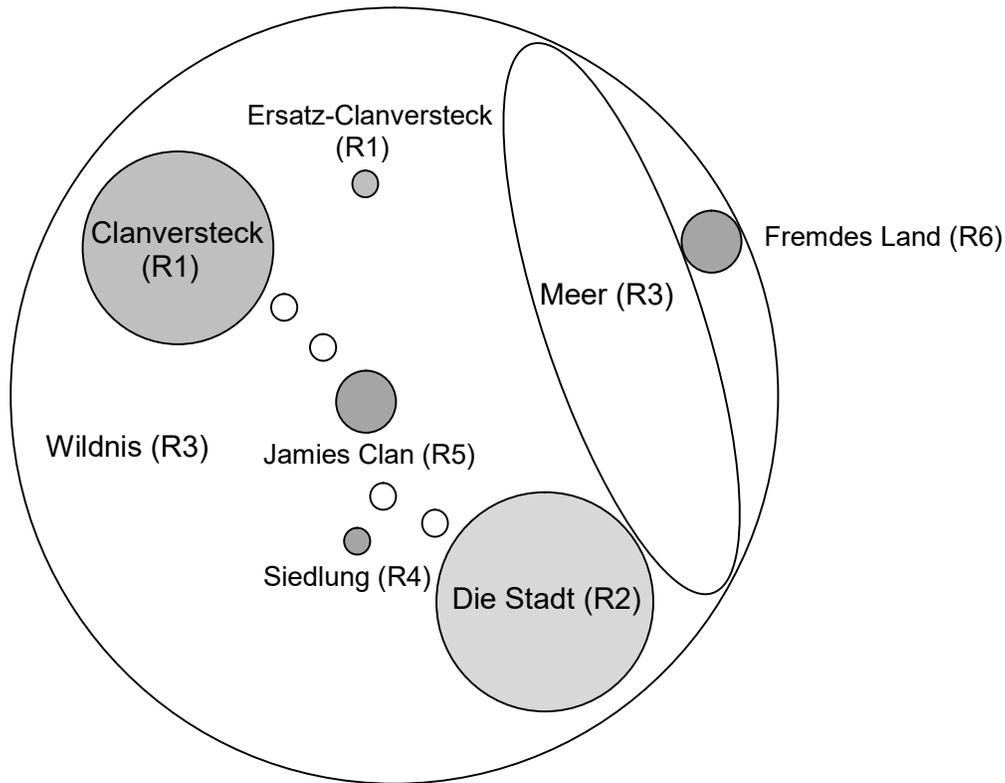


Abb. 7: Der Figurenraum in *Dark Canopy* und *Dark Destiny*

Erwähnt werden mehrere Clans, doch innerhalb der Handlung agieren nur zwei: jener der 19-jährigen Protagonistin Joy und der verbündete Clan unter Jamies Leitung. Nur ersterer stellt jedoch die zentrale Opposition zu den Percents in der Stadt dar, da sich erstens die Handlung auf diesen konzentriert und Jamies Clan zweitens die oppositionelle Beziehung aufbricht, indem er mit beiden Konfliktparteien kooperiert. Er steht räumlich und ideologisch zwischen den beiden Räumen. Die räumliche Opposition besteht innerhalb der Handlung somit nur zwischen der Stadt und Joys Clanversteck, einer ehemaligen Coca-Cola-Fabrik. Daran ändert sich auch nichts, als Joy und andere Figuren am Ende des zweiten Romans den bisherigen Handlungsraum verlassen und damit erweitern. Sie stoßen dort auf ein utopisches Land, in dem Menschen und Percents mehr oder weniger im Einklang leben. Es fungiert damit als Zielraum und ähnlich wie Jamies Clan als Raum, in dem die zentrale Opposition aufgehoben ist.

4.3.1.1 Die narrative Vermittlung von Raum

4.3.1.1.1 Die initiale Etablierung des Raums

Dark Canopy beginnt mit einem als *Intro* betitelten Kapitel, das dreieinhalb Jahre vor der Basishandlung spielt. Diese externe Analepse (vgl. Genette 2010, S. 27) setzt direkt mit einer Konfliktsituation ein, ohne diese zuvor raum-zeitlich zu lokalisieren.

Ich hatte immer behauptet, der erste Percent, der in meinen Wurfradius tritt, würde ihn nicht lebend verlassen. Aber es kam alles ganz anders. (Benkau 1, S. 7)

Der erste Satz des Romans impliziert bereits eine Situation, in der die Ich-Erzählerin, die erst einige Seiten später als die zu dieser Zeit 16-jährige Joy (vgl. ebd., S. 15, 21) vorgestellt wird, einem feindlich gesinnten Percent gegenübersteht. Was Percents sind, wird bruchteilhaft über die ersten Kapitel hinweg erklärt, doch die vollständige Erläuterung findet erst auf S. 316 statt.

Sofort nach der Etablierung dieser Vorausdeutung auf ein bevorstehendes Ereignis kommt es zu einer Retardierung durch Zeitdehnung. Es wird beschrieben, dass die autodiegetische Erzählerin mit einem Messer bewaffnet ist, was zu einer Gegenstandsbeschreibung führt, die einige Informationen über die Protagonistin enthält. Diesem Stillstand der äußeren Handlung folgt eine Kontextualisierung, die sowohl den Gegner des bevorstehenden Kampfes als auch den Schauplatz des Ereignisses betrifft:

Zwischen den verknoteten Zweigen des Dornbusches hindurch beobachtete ich, wie er näher kam. Er war furchterregend. Und er sah aus, wie alle Percents aussahen: einen halben Kopf größer als ein durchschnittlicher Mann, schlank, aber muskulös. (vgl. ebd., S. 7)

Durch die Figurenhandlung des Spähens wird der Dornbusch im Sinne des Erzählens von Raum als räumliches Objekt eingeführt. Dieses fungiert als Inferenz, die metonymisch von einem Bestandteil des Raums auf den Raum schließen lässt (vgl. Dennerlein 2009, S. 95f.). Diese knappe Erzählung des Raums gibt somit Aufschluss über die Beschaffenheit des Schauplatzes, der sich also innerhalb eines Naturraums, mit großer Wahrscheinlichkeit in einem Wald, befindet, sowie über die Position der Erzählinstanz in diesem. Die Beobachtungssituation wird erneut auf zeitdehnende Weise weitergeführt, wobei sich die Spannung er-

hört, bis es schließlich zu dem Zusammenstoß der beiden oppositionellen Figuren kommt.

Innerhalb der zeitdehnenden Reflexionen der Ich-Erzählerin werden Informationen über die Figuren gegeben, doch über die grundlegende Opposition zwischen den beiden Figurengruppen ist an dieser Stelle weiterhin nichts bekannt. Das vage mentale Modell des Raums, das durch die Gattungsbezeichnung Dornbusch erstellt wird, wird durch weitere Appellative wie *Zweig*, *Beeren* und *Blätter* aufrechterhalten (vgl. Benkau 1, S. 7f.). Die Vergabe von Rauminformationen geschieht hier relativ unterschwellig, da sie stets einen Zweck für die Handlung erfüllen. So wird der Eindruck hergestellt, dass die Informationen nicht des Raumes wegen aufgebracht werden, sondern notwendig für das stattfindende Ereignis sind. Zum Beispiel beobachtet Joy den Percent durch den Dornbusch dabei, wie er Zweige anhebt, als suche er nach Beeren, und versteckt sich in einer Mulde unter den Blättern (vgl. ebd., S. 7f.). Die Erwähnung der künstlich erzeugten Düsternis ist ebenfalls als für die Situation notwendige Ergänzung getarnt, um die Sichtverhältnisse zu erläutern (vgl. ebd., S. 8).

Als der Raumtyp schließlich durch eine Gattungsbezeichnung artikuliert wird, erhält auch diese Informationen ihre Motivation aus der Notwendigkeit für das bevorstehende Ereignis. So erkennt Joy, dass etwas an ihrem Gegenüber verdächtig ist. „Denn warum ging ein junger Percent schon allein und unbewaffnet in die Wildnis?“ (ebd., S. 8).

Als Joy kurz darauf entdeckt wird und die Flucht antritt, werden, wie auch bei Höras Fluchtszenen, nur die Raumobjekte erzählt, die die Bewegung beeinflussen. So stößt sie gegen einen Baum, der Percent springt über das Gebüsch und als Joy die Ausweglosigkeit erkennt, lehnt sie ihren Kopf gegen einen Baumstamm hinter ihr (vgl. ebd., S. 9f.).

Am Ende dieser Szene wird Joy von dem Percent verschont, verliert allerdings ihren Stolz und ihr identitätsstiftendes Messer, das erstens mit ihrem Namen versehen ist und zweitens ihre Etikettierung als Messermädchen legitimiert (vgl. ebd. S. 12, 16). Erst hier wird der Wald durch seine raumreferentielle Gattungsbezeichnung explizit als Schauplatz bestätigt: „Zu meiner eigenen Verwunderung lief ich nicht nach Hause. Stattdessen schlich ich mich tiefer in den Wald“ (ebd., S. 12). Als sie schließlich doch den Heimweg antritt, wird dessen Beginn mit dem Satz „Danach zwang ich mich heim“ (ebd., S. 13) eingeleitet. Die Bewe-

gung wird von dieser Bestimmung des Ziels an konsequent von den Reflexionen der Ich-Erzählerin bestimmt, sodass der Raum in den Hintergrund tritt, bis das Ziel erreicht wird.

Es folgt eine einführende Beschreibung von Joys Heimatraum R1. Das Versteck ihres Clans wird dabei aus der Perspektive der sich aus dem Wald nähernden Figur präsentiert, der sich das Gebäude Schritt für Schritt zeigt.

Hinter den Hagebuttensträuchern tauchte die Coca-Cola-Werbetafel, die die Front der alten Fabrik bedeckte, vor mir aus dem Halbdunkel auf. Sie machte unser Hauptquartier zum buntesten Gebäude weit und breit. Die Farbe war abgeblättert, aber wenn man bedachte, dass schon seit mehr als dreißig Jahren nichts mehr daran gemacht worden war, sah das Haus immer noch schön aus. Ein bisschen Rot, ein bisschen Weiß, und sogar der Schriftzug ließ sich noch erkennen. (ebd., S. 13f.)

Die Gattungsbezeichnung des Gebäudes ist nur einem Relativsatz zu entnehmen. Zuvor, aufgrund der Nähe zur Betrachterin und der Salienz, wird die Werbetafel als räumliches Objekt etabliert. Durch deren Farbgestaltung wird sofort ein Kontrast zur dunklen und bedrohlichen Atmosphäre der bisher kennengelernten erzählten Welt erzeugt. So entsteht durch eine metonymische Schlussfolgerung von einem Raum auf dessen Bewohner der Eindruck von Hoffnung und Lebensfreude trotz trostloser Situation.

In die Beschreibung sind einige für den Leser an dieser Stelle neue und wesentliche Informationen eingeflochten, wie der Raumtyp Fabrik und deren Funktion als Hauptquartier. Das postapokalyptische Szenario ist zu diesem Zeitpunkt erst zu erahnen. Zum Beispiel gibt der Satz über die abgeblätterte Farbe einen Hinweis darauf, dass die gesellschaftliche Ordnung wohl etwa 30 Jahre zuvor zusammenbrach.

Die Thematisierung der Farbe führt die Ich-Erzählerin zu einer Reflexion über die Meinung der anderen Clans über die Wahl der Fabrik als Hauptquartier (vgl. ebd., S. 14). Dies bietet Gelegenheit, scheinbar beiläufig neue Informationen über die Gegebenheiten der erzählten Welt zu vermitteln. So erfährt man, dass die noch immer mysteriösen Percents Razzien durchführen und das Cola-Haus dabei stets ignorieren, da dieses für ein Rebellenversteck zu auffällig erscheint. Die Information, dass Joy und die restlichen Clanmitglieder der übergeordneten

Figurengruppe der Rebellen zugehörig sind bzw. dass es überhaupt eine Rebellion gibt, muss durch eine Präsupposition erschlossen werden.

Wie für Raumerzählungen bereits festgestellt wurde, stehen auch in folgendem Satz, in dem Joy in die Fabrik eindringt, die ereignisbezogenen Rauminformationen ausschließlich in Bezug zur Tätigkeit, nämlich der Bewegung in das Gebäude.

Unauffällig sah ich mich um, doch die Straße war wie leer gefegt und ich gelangte ungesehen zur Rückseite des Gebäudes, schlich am geschlossenen Rolltor vorbei, kletterte über die schwankende Feuerleiter nach oben und schlüpfte durch ein Fenster im ersten Stock. (ebd., S. 14)

Dabei ist die Selektion und Kombination der Objekte konsekutiv-final und folgt einer kausalen Logik: Die leere Straße ermöglicht eine Annäherung, das geschlossene Rolltor impliziert, dass ein anderer Eingang gesucht werden muss, wodurch eine Leiter als nächstes Objekt eingeführt wird, welche wiederum zu einem Fenster im ersten Stock führt.

An dieser Textstelle fällt zudem auf, dass hier und in den vorigen Raumbeschreibungen und -erzählungen nie explizit auf die Existenz eines räumlichen Objekts hingewiesen wird. Die beschriebene Straße sowie das erzählte Rolltor, die Feuerleiter und der erste Stock sind dem Leser noch nicht bekannt, werden jedoch mit bestimmten Artikeln als bereits gegeben ausgewiesen. Der Schritt im Raummodellierungsprozess, in dem die Raumobjekte als existent angegeben werden, wird übersprungen. Im Vergleich dazu wird in Daniel Höras Roman sehr stark mit unbestimmten Artikeln oder Auflistungen der gegenwärtig zum ersten Mal wahrgenommenen Raumobjekte gearbeitet, um die Existenz dieser mittels Präsupposition erst einzuführen. Benkau hingegen erzeugt den Eindruck, dass diese Objekte bereits, zumindest für die Ich-Erzählerin, feste Bestandteile der erzählten Welt sind und keine Einführung benötigen. Dennoch beginnen sie erst mit der ersten Erwähnung im Text als Teil der erzählten Welt zu existieren.

Dies lässt sich durch die Erzählsituation und die Beziehung zwischen Erzähler und Leser erklären. *Das Ende der Welt* wird durch das Nachwort innerhalb der Fiktion als historische Niederschrift Kjells ausgegeben, die ein Nachfahre aufgrund des Nutzens für die Nachfolgegenerationen veröffentlicht. Es handelt sich also um fiktive Memoiren des fingierten Autors, wodurch der Text die Notwendig-

keit erhält, alle Gegebenheiten, darunter auch die räumlichen, für außenstehende Leser ohne das nötige Weltwissen zu erklären. Die Menge an Beschreibungen der Stadt Berlin und die Konzentration darauf, was existiert, sind in dieser Hinsicht eine logische Folge aus der Grundkonzeption. Im Anfangskapitel von *Dark Canopy* zeigt sich hingegen durchgehend, dass versucht wird, neue Informationen, seien sie räumlicher Natur oder nicht, auf eine subtilere Weise einzuführen. Diese erzeugt die Illusion, dass die Informationsvergabe nicht geschieht, um einen Leser, der nicht Teil der erzählten Welt ist, über diese aufzuklären, sondern als nebensächliches Resultat von Reflexionen und Ereignissen. Das ergibt sich daraus, dass hier keine Illusion einer fiktiven Autorschaft erzeugt werden soll, sondern vielmehr die einer Unmittelbarkeit. Damit ist das narratologische Konzept des Modus als „Grad der erzählerischen Einflussnahme bei der Darstellung fiktionaler Ereignisse und Gegebenheiten oder der Figurenrede“ (Quinkertz 2004, S. 142) angesprochen. Während Kjell die fiktive Rolle eines an nicht anwesende Leser adressierten Erzählers seiner Memoiren übernimmt, bleibt Joys Kommunikationssituation offen. Sie erzählt die Geschichte keinem implizierten Leser und erklärt damit auch nichts. Sie gibt größtenteils ihre Denkmuster und Handlungen unmittelbar wider, woraus sich ergibt, dass scheinbar keine Rücksicht auf Informationslücken des Lesers genommen wird. Diese werden durch Präsuppositionen gefüllt oder es werden Auskünfte gegeben, die als Nebenprodukte von aktuell bei Joy einsetzenden Reflexionen bzw. von beiläufigen, sich durch das Ereignis ergebenden Zusätzen getarnt sind.

Eine Frage der folgenden Analyse der Darstellung der drei Raumtypen wird sein, ob dies im weiteren Verlauf für alle Räume weiterhin feststellbar ist. Auch muss untersucht werden, welche Folge dies im Vergleich zu Höra für die Raum- und Stimmungserzeugung hat.

4.3.1.1.2 R1: Das Rebellenversteck

Das Hauptquartier des zentralen Clans, der zu Beginn von Mars und anschließend von Matthial geleitet wird, wird bereits im analeptischen Intro eingeführt. Es ist Joys Heimatraum sowie der Ausgangspunkt und im ersten Band auch das Ziel der Bewegung.

Es wurde in Bezug auf das äußere Erscheinungsbild bereits festgehalten, dass im Anfangskapitel nur die Gegebenheiten beschrieben und erzählt werden, die eine bestimmte Funktion für das momentane Ereignis oder für die Erläuterung der Lebensumstände der Figuren in der erzählten Welt besitzen. So werden erstens nur die von Joy zum Eintreten benötigten räumlichen Objekte sprachlich erzeugt. Zweitens müssen die Informationen über die erzählte Welt nun auf subtilere Weise nähergebracht werden, wie durch Reflexionen der Ich-Erzählerin und metonymische Schlüsse von der Farbe auf die im Raum verorteten Figuren.

Das Cola-Haus bleibt dementsprechend in seiner Darstellung relativ vage. Nur drei Zimmer werden zu Figurenräumen: der Gemeinschaftsraum und Joys sowie Matthials Zimmer. Der Gemeinschaftsraum wird durch seine Gattungsbezeichnung sprachlich erzeugt. Dabei wird erneut ein bestimmter Artikel verwendet, der die neue Information über die Existenz dieses Raums als scheinbar bereits bekannt ausgibt: „Ich beeilte mich, in den Gemeinschaftsraum zu gelangen“ (ebd., S. 14). Es handelt sich außerdem um eine Raumerzählung, die sich auf das Ereignis des Beeilens konzentriert. Die Etablierung der Objekte innerhalb des Gemeinschaftsraums beschränkt sich auf folgenden beschreibenden Satz, der nach demselben Prinzip funktioniert:

[Die Clanmitglieder] hatten sich auf den paar Stühlen, der Bank und den abgewetzten Sofas und Sesseln um die Tische versammelt, auf denen Töpfe neben schiefen Kerzen standen. (ebd., S. 15)

Nach ihrem Einstieg in die Fabrik sucht Joy in der Hoffnung auf Spaß und Ablenkung nach dem Percent-Vorfall ihre Kameraden, die sie wie im Zitat dargestellt vorfindet. Auf diese Weise erhält diese Raumbeschreibung erneut den Eindruck, nicht aus Selbstzweck zu existieren, sondern sich aus der Situation zu ergeben, nämlich der Wahrnehmung dessen, was die anderen Mitglieder zu dem Zeitpunkt machen. Der letzte Nebensatz erscheint als von dem Prinzip abweichende Beschreibung, die Raumobjekte einführt, die keine Funktion besitzen. Doch im darauffolgenden Satz wird bereits eine Begründung für deren Erzeugung nachgeliefert: „Ich registrierte sofort, dass es heute kein Brot gab. Schade, dass mochte ich am liebsten“ (ebd., S. 15). Die Beschreibung der Töpfe erhält so ihre Berechtigung, ohne eine Distanz zwischen der Erzählinstanz und dem Erzählten zu generieren. Sie ist figural-fokalisiert und damit von den Gedanken und Interessen

der Ich-Erzählerin motiviert, die den Raum somit nur nach den Informationen absucht, die für sie interessant sind und nicht für den Rezipienten, da der Kommunikationsprozess mit diesem zum Schein ausgeblendet ist.

Joy's Schlafzimmer als ihr persönlicher Raum bleibt unkonkretisiert. Es ist bekannt, dass sie es mit ihrer Schwester und deren Lebensgefährten teilt, was wiederum zu der Information führt, dass das gesamte Cola-Haus zu eng für den Clan wird (vgl. ebd., S. 25). Als einzige Objekte werden das Bett und das darüber liegende Fenster genannt, deren Einführungen erneut eine bestimmte Motivation erhalten: „In dieser Nacht fand ich kaum Schlaf. Ich lag in meinem Bett unter dem Fenster, sah stundenlang in den klaren Nachthimmel und lauschte Pennys Schnarchen“ (Ebd., S. 18). Das dritte bekannte Zimmer in der Fabrik ist das des Häuptlingssohns Matthial. Dieses wird dargestellt, als Joy sein Zimmer betritt, es wahrnimmt, und darüber reflektiert. Der Aussage, dass er einer der wenigen Clanmitglieder mit eigenem Zimmer ist, wird eine Beschreibung entgegengestellt, die demonstriert, dass er dennoch nicht im Luxus lebt:

Leider war sein Reich nicht mehr als eine ehemalige Besenkammer; es fasste nur die Matratze, einen Haufen aus Kleidung und Krempel, den er seinen Besitz nannte, sowie den Stuhl, auf dessen Sitzfläche er die Pflanzen zu trocknen versuchte, die er rauchte. [...] Fenster gab es nicht. (ebd., S. 26)

Das Bild, das durch die wenigen Informationen über R1 vermittelt wird, ist ein größtenteils negatives. Zwar beinhaltet die erste Beschreibung des Verstecks das bunte Schild inmitten der düsteren Umgebung, die eine Stimmung von Freude und Geborgenheit generiert. Dennoch dominieren, wie auch in den untersuchten Romanen des ersten Typs, Eindrücke von Enge, Einschränkung der Möglichkeiten und fehlender Privatsphäre. Hinzu kommt die beim Entlanggehen der Gänge empfundene Kälte des Fußbodens, die die emotionale Kälte der Figurengruppe symbolisiert (vgl. ebd., S. 26). Auch die Vagheit bzw. die Leere des Raums trägt zu dieser Stimmung bei. Diesbezüglich weist Sonja Fielitz darauf hin, dass entkonkretisierte Raumkonzepte eine symbolische Funktion erfüllen (vgl. Fielitz 2001, S. 123f.): „So kann die scheinbare ‚Leere‘ eines Raums symbolisch die Bewusstseinslage handelnder Figuren spiegeln, wenn dieser zum Zeichen wird für deren innere Leere, Isolierung und Verlorenheit“ (ebd., S. 123). Dies umfasst, zusammen mit Aussichtslosigkeit, das, was Joy zu Beginn der

Handlung fühlt und sie dazu veranlasst, einen Plan zum Verlassen dieses Ortes zu schmieden. Das Hauptquartier wird so nicht nur zum Ausgangsraum ihrer Bewegung, sondern auch zu dem Raum, in dem sich ihre Identitäts- und Sinnkrise zu entwickeln beginnt.

Die positiven Faktoren, Geborgenheit, Sicherheit und Gesellschaft werden erst dann vordergründig, als Joy sich in R2 in Gefangenschaft befindet und sich zu ihrem Heimatraum zurücksehnt. Die gesamte Stadt-Passage hinweg ist ironischerweise auf die Rückkehr zu dem Ort ausgerichtet, den Joy von Beginn an verlassen wollte. In Anbetracht dessen, ihrer Entwicklung innerhalb des ersten Romans und der zeitlich bedingten Veränderlichkeit von Räumen und Raumwahrnehmungen ist es nur konsequent, dass sie das Hauptquartier bei ihrer Rückkehr als ambivalent empfindet:

Der Raum, in dem ich erwachte, war mir vertraut und doch so fremd, als hätte jemand alles auf den Kopf gestellt, alles Innere nach außen gekehrt und Licht grob dorthin gemalt, wo vorher feine Schattenzeichnungen gewesen waren. (vgl. Benkau 1., S. 514)

Das Fremde und das Eigene bzw. Vertraute stellen in den beiden Romanen Benkaus wesentliche Themen dar, die durch den Raum ausgehandelt werden. Diese werden in Kapitel 4.3.1.2.2.3 näher erläutert. Die Beschreibung des Zimmers wird zwar als expliziter Wahrnehmungsakt eingeführt, beinhaltet allerdings kaum konkrete Rauminformationen:

Mit schwerem Kopf sah ich mich um. Es war recht dunkel [...]. Matthial kauerte in sich zusammengesunken neben der Matratze, auf die sie mich gelegt hatten. [...] Etwas weiter weg saßen Josh, Kendra und Zac im Kreis um ein paar Kerzen herum [...]. (ebd., S. 514)

Der Raum bleibt bis auf die Figuren, eine Matratze und einige Kerzen leer und dunkel. Diese Raumdarstellung korreliert mit Joys Empfindungen, da sie ihre eigene Gruppe nun als Feinde und ihren Herkunftsraum als Fremde wahrnimmt. Die Entscheidung, ob sie hierbleiben oder zurück zu R2 gehen soll, wird ihr im zweiten Band abgenommen, als die Cola-Fabrik genauso wie ihre an diesen Raum gebundene Identität in Schutt und Asche liegt (vgl. Benkau 2, S. 37).

Zusätzlich zur Ich-Erzählweise wird ein personaler Erzähler eingeführt, dem im ersten Band Joys Clankollege Matthial und im zweiten Band der Percent Neél als Reflektorfiguren zugewiesen sind. Matthials Handlungsstrang beinhaltet die Teilung des Clans, aus der er als Anführer der in der Fabrik bleibenden Gruppe hervorgeht, sowie die Suche nach einem neuen Versteck und schließlich die Rückkehr. In diesen Kapiteln wird der Raum beinahe vollständig offengelassen. Die Erzeugung von Raum wird so größtenteils Joy als Ich-Erzählerin überlassen. In Bezug auf die Stadt wird zu untersuchen sein, ob dies auf Neél als Reflektorfigur ebenfalls zutrifft.

Die insgesamt vage Darstellung von R1 geschieht im Vergleich zu Daniel Höras Berlinbeschreibungen mit nur wenigen stimmungserzeugenden Attributen oder Ergänzungen. Dennoch erzeugen die Leere des Raums sowie die wenigen Informationen über die Enge und Dunkelheit eine gewisse Stimmung, die Joys Gefühlsleben widerspiegelt. Raum 2 als Gegenraum und als ursprüngliche Fremde, bevor Joys Heimat für sie diese Rolle übernimmt, verspricht hingegen erstens konkretere Beschreibungen und zweitens eine größere Bedeutung für die Stiftung einer dystopischen und postapokalyptischen Atmosphäre.

4.3.1.1.3 R2: Die Stadt

Die Stadt, deren Namen unbekannt bleibt, wird zunächst durch die Berufung auf *Städter* als existenter Bereich der erzählten Welt erzeugt (vgl. ebd., S. 9). Noch im analeptischen Prolog wird zwei weitere Male auf „die Stadt“ (ebd., S. 18, 21) verwiesen, jedoch beiläufig und ohne eine Erklärung dazu abzugeben. Als Joy und Amber sich zu Beginn der Basishandlung auf den Weg zur Stadt machen, ist somit dem Leser noch immer nichts über sie bekannt. Der erste Blick auf die Grenze zwischen Wildnis und Stadt lässt jedoch bereits erahnen, dass es sich um einen dystopischen Raum handelt: „Vor uns schälte sich der Zaun aus messerscharfem Z-Draht aus dem Halbdunkel“ (ebd., S. 31). Durch den weiteren Verlauf der Handlung wird erst offensichtlich, dass den Figuren aus R1 das Betreten der Stadt untersagt ist: Joy und Amber warten auf die kurze Zeitspanne, in der *Dark Canopy* außer Betrieb ist und die Percents in ihren Häusern bleiben, um durch ein Loch im Zaun zu klettern (vgl. ebd., S. 33). Es folgt eine vergleichswei-

se konkrete Beschreibung, die als Zusatz zur angeführten Bewegung vorbei an Gebäuden gilt:

Es handelte sich in diesem ärmlichen Stadtteil, nahe dem Zaun, um ein- oder zweigeschossige Wohnbauten. Die Fenster waren verbarrikiert, um die Bewohner vor der Kälte zu schützen [...]. (ebd., S. 33f.)

Obwohl die Ich-Erzählerin mit dem Raum bereits vertraut ist, wird an dieser Stelle die ansonsten stets bemühte Verschleierung der Vergabe von leserrelevanten Informationen nicht eingehalten, indem die Existenz der Wohnbauten explizit eingeführt wird.

Als Ziel werden die erneut mit bestimmtem Artikel angegebenen Hochhäuser in der Innenstadt genannt. Zunächst werden durch die Substantiv-Adjektiv-Konstruktionen *messerscharfer Z-Draht*, *ärmlicher Stadtteil* und *verbarrikierte Fenster* sowie die Personifizierung der Stadt eine unheilvolle und feindselige Stimmung generiert. Im Folgenden wird diese vertieft und zudem Dunkelheit, Stille und Gefahr aufgebracht:

Adrenalin prickelte durch jede meiner Adern, als wir zwischen den Gebäuden hindurchhuschten. Sie waren so gewaltig, dass es am Morgen, wenn die Sonne noch niedrig stand, nicht viel heller wirkte als am späteren Tag, wenn der Himmel wieder finster war. Die Stille war Ehrfurcht erweckend [...]. Hinter jeder Tür und jedem Fenster vermutete ich den Feind. In den ausgeschlachteten Autokarossen, die auf den Straßen vor sich hin rosteten, konnten sie sich verstecken, ebenso hinter den Müllcontainern. (ebd., S. 34)

Die im ersten Satz erzählten und im weiteren Verlauf beschriebenen Gegebenheiten des Raums sind aus der Sicht Joys im Gegensatz zum vorigen Beispiel bereits als existent gegeben. Erneut besitzt jede Nennung einer Rauminformation eine spezielle Motivation. Die Erzählung der Gebäude geschieht aufgrund der stattfindenden Bewegung. Die explizite Dimensionierung dieser und die darauffolgenden Sätze fungieren als Erklärung von Joys Angespanntheit. Auch die Autokarossen und Müllcontainer, die den Typus der regressiven Dystopie weiter hervorheben, werden bloß als Konsequenz von Joys Paranoia in die erzählte Welt eingeführt.

Als Joy und Amber schließlich an ihrem Ziel ankommen, wird die Wahrnehmung der Ich-Erzählerin von der Ernsthaftigkeit des stattfindenden Ereignisses dominiert. Die beiden werden in der nur durch die Gattungsbezeichnung erzeugten Wohnung der Schneiderfamilie (vgl. ebd., S. 35) zu Opfern einer Intrige, wodurch eine Fluchtsequenz eingeleitet wird. In dieser werden wie auch bei Höra nur Objekte des Raums erzählt, die für die momentane Bewegung von Relevanz sind.

Und nun rannte ich um mein Leben, an den geschlossenen Türen im dritten und vierten Stock vorbei weiter nach oben. (ebd., S. 41)

Ich hangelte mich an der eisernen Brüstung ein Stockwerk tiefer, schwang mich auf den darunterliegenden Balkon und nahm gleich eine weitere Etage in Angriff. (ebd.)

Ich rannte los, durchquerte ein verwahrlostes kleines Stück von Kastanien und Haselnusssträuchern gesäumter Wiese, das früher ein Park gewesen war, und tauchte zwischen den Bäumen unter. (ebd., S. 42)

Die Rauminformationen weisen dabei größtenteils neutralen Charakter auf und stehen in keiner Kombination mit stimmungserzeugenden Attributen. Nur das Adjektiv *verwahrlost* sorgt hier für eine negative Konnotation und ist nicht unmittelbar relevant für die Flucht.

Es folgt ein als Versteck genützter Raum, der noch vor dem Erreichen in einer Reflexion beschrieben wird. Die Auswahl der gegebenen Informationen ist erneut auf den Nutzen ausgerichtet.

Ich brauchte ein Versteck und entschied mich für die nahe gelegene alte Schule. Nachdem der hintere Trakt im Krieg von Bomben eingerissen worden war, hatte man sie nicht als Wohnhaus genutzt, sondern alles herausgeräumt, was von Nutzen war, und den Rest verfallen lassen. Durch diesen Umstand erhoffte ich mir gute Möglichkeiten, mich in dem Gemäuer vor den Percents zu verbergen. (ebd., S. 43)

Als sie der Schule schließlich gegenübersteht, folgt eine weitere Beschreibung, die sich auf die Hässlichkeit und Brüchigkeit fokussiert (vgl. ebd., S. 43). Der Hinweis auf das Fehlen von Fensterscheiben dient zur Vorbereitung des Ereignisses des Eintretens (vgl. ebd., S. 43). Die Bewegung durch die Schule wird von sehr ausführlichen Beschreibungen begleitet. Hierdurch wird ein retardierendes Moment eingeleitet, das als Ende der Flucht-Spannungskurve für eine Entspan-

nungsphase sorgt und gleichzeitig durch die Verzögerung der Auflösung, wie Joy im Endeffekt wieder zurück zum Raum 1 gelangt, Spannung erzeugt.

Die Schule wird im Folgenden zu einem Anschauungsraum und einem gestimmten Raum, nicht aber zu einem Aktionsraum. Hier dominieren nun Beschreibungen, die auf Joys Betrachtungen während ihres Rundgangs basieren. Im Gegensatz zu dem bisher festgestellten Zwang zur Motivierung aller Raumdarstellung wird Raum hier nun des Raumes wegen beschrieben. Dies hängt damit zusammen, dass es sich um einen Joy unbekanntes Raum handelt, während die bisher behandelten Räume zumindest in ihrem Weltwissen schon vorher existieren. An dieser Stelle ist das Wissen des Lesers und der Ich-Erzählerin bezüglich des Raums nun zum ersten Mal ident. Die Informationen, die Joys Raumeignung zutage bringt, sind größtenteils bestimmt von Vergänglichkeit, Dunkelheit und Schutzlosigkeit. In den meisten Fällen geschieht die Stimmungsgenerierung durch Substantive wie *Geröll*, *Löcher*, *Schmutz* und *Rost* (vgl. ebd., S. 44f.) und Attribute wie die Adjektive *kalt* und *morsch* (vgl. ebd., S. 44, 46) sowie Partizipien wie *zusammengebrochen*, *verwüstet*, *zerstört* und *verschmort* (vgl. ebd. S. 44). Explizit wird hingegen die Empfindung der Stimmung in folgendem Satz ausgesprochen: „Die langen Gänge und hohen Decken riefen ein Gefühl völliger Schutzlosigkeit wach“ (ebd., S. 44). Hier ist die erzählende Nennung der Rauminformationen erneut mit einer speziellen Motivation versehen, nämlich der Begründung von Joys Emotionen. Dennoch steht dieses Muster der Raumerzeugung in diesem Abschnitt deutlich im Hintergrund.

Auf diesem missglückten Besuch in R2 folgt nach einem kurzen Aufenthalt im Ausgangsraum ein weiterer, der in der Gefangennahme Joys und dem Tod vieler ihrer Kameraden endet. Die Stadt wird damit zum hauptsächlichen Figurenraum des ersten Bandes. Nach ihrer Rückkehr zu R1 am Ende von *Dark Canopy* kommt Joy in *Dark Destiny* erneut in die Stadt. Der urbane Raum ist durch den ersten Aufenthalt bereits vage etabliert und wird danach kaum weiterbeschrieben. Er bleibt damit entkonkretisiert, was ihn leer und fremd erscheinen lässt. Allerdings bewegt sich Joy im ersten Band aufgrund ihrer Gefangenschaft wenig im Außenraum der Stadt. Im zweiten Band, in dem sie nach ihrer Rückkehr in R1 und einer Reisepassage durch die Wildnis wieder zur Stadt gelangt, erhält sie zwar dort Bewegungsfreiheit, doch werden die Wege zwischen den Innenräumen innerhalb der Stadt größtenteils ausgespart. An einigen Stellen werden in beiden

Romanen Bewegungsabschnitte durch kurze Raumbeschreibungen und -erzählungen eingeleitet (vgl. ebd., S. 120, 226; Benkau 2, S. 191). Letztere umfassen zumeist nur einen Satz und folgen dem Muster von „Er führte mich verlassene Straßen entlang“ (Benkau 1, S. 120). An einer Stelle wird der Raum allerdings sogar durch eine exakte Wiedergabe des Weges dargestellt:

Wir hielten uns rechts vom Gefängnis, wanderten eine lange, sacht ansteigende Straße hoch und erreichten die Gegend, in der die Schule lag [...] Nach der Schule passierten wir einen kleinen Park, in dem Bäume standen. (ebd., S. 269)

Obwohl hier Rauminformationen anhand einer Bewegung mit zeitlicher Struktur gegeben werden, handelt es sich um keine dynamische Raumbeschreibung (vgl. Wenz 1997, S. 68). Da stets die Bewegung selbst und damit ein Ereignis im Vordergrund steht, ist von einer Raumerzählung zu sprechen. Die Erzählung der Räume entlang des Weges dient einerseits der Verknüpfung zweier bereits bekannter Räume und des Ziels dieser Bewegung, Graves' Villa. Auf eine vage Weise bestehen zwischen diesen Räumen nun Verknüpfungen, sodass es sich um keine Inselräume innerhalb der Stadt handelt, deren räumliche Beziehung zueinander Leerstellen bilden (vgl. Dennerlein 2009, S. 191). Motiviert wird diese Raumdarstellung durch Joys Neugier, die nicht weiß, wohin sie von Neél gebracht wird und so den Weg aufmerksam mitverfolgt. Des Weiteren resultiert die Wegbeschreibung und die der zitierten Stelle folgende Beschreibung des Parks in einer Reflexion über Joys Vergangenheit und Hoffnung (vgl. Benkau 1, S. 269). Der weitere Weg wird von dieser Reflexion und einem Dialog überschattet. Auf diese Weise wird eine Begründung dafür gefunden, warum Joy erst bei ihrer Ankunft die Umgebung berücksichtigt.

Die meisten der gegebenen Rauminformationen über den Außenraum der Stadt beziehen sich auf die Zerstörung, die Gefahr und die düstere Stimmung, die die Stadt ausmachen. Es wurde bereits deutlich gemacht, dass Raum Aufschluss über die darin verorteten Figuren geben kann, hier jedoch steht dem Informationsmangel über die Stadt eine Häufung an kollektiven, direkt vermittelten Charaktereigenschaften der Percents gegenüber. Indem diesen die Kontrolle über den Raum zugeordnet wird, werden deren tyrannische und feindselige Eigenschaften auf den Raum übertragen, der durch die zusätzliche Darstellung als

dunkel und ruinenhaft ein mentales Modell einer prototypischen regressiven und alpträumhaften Dystopie erhält.

Der Großteil der Szenen, die in der Stadt angesiedelt sind, spielen in Innenräumen wie dem Gefängnis, dem als Regierungssitz fungierenden Hotel, der Villa von Graves' Geheimbund und einigen weiteren, für die Handlung weniger wichtigen Schauplätzen. Die Räume werden in der Regel einführend beschrieben, jedoch werden dabei nur einige Informationen gegeben, auf die die Räume über die Romane hinweg reduziert bleiben. Bei Joys Gefangennahme im Hotel kann sie aufgrund ihrer Situation und ihrer räumlichen Position nur den Teppich wahrnehmen (vgl. ebd., S. 82). Als sie im zweiten Band dort ihre Städtermarke erhält, konzentrieren sich ihre Beschreibungen auf die eindrucksvolle Größe und die starke militärische Präsenz (vgl. ebd., S. 202).

Auch das Gefängnis, in dem Joy den Großteil des ersten Romans verbringt, bleibt vage. Joy wird mit verbundenen Augen hingeführt (vgl. ebd., S. 90f.), wodurch es den Charakter eines Inselraums erhält, dessen Erreichbarkeit nicht ausformuliert wird. Schon beim Betreten nimmt sie das Gebäude metaphorisch als Monster wahr, in dessen Eingeweiden sie feststeckt (vgl. ebd., S. 92f.). Sie erwacht in einem kleinen Zimmer, dessen spärliche Einrichtung vollständig und relativ neutral im Rahmen einer Bestandsaufnahme beschrieben wird (vgl. ebd., S. 93). Der Raumtyp Gefängnis wird erst später durch eine Figurenrede offenbart (vgl. ebd., S. 100). Die Korridore werden an wenigen Stellen beiläufig beschrieben und enthalten an diesen Stellen Stimmungszuweisungen. Diese bestehen einerseits aus negativ konnotierten Adjektiven wie *kalt*, *unübersichtlich* oder *verschlossen* und andererseits expliziten Aussagen über wahrgenommene Stimmungen. So wird der lange Gang mit dem flackernden Licht als „[a]lpträumhaft“ (ebd., S. 100) empfunden und der Wind in den „verflixten Endlosgänge[n]“ als „schmerzhaft kalt“ (ebd., S. 107).

Es zeigte sich, dass die Informationsvergabe größtenteils von der Beziehung der Protagonistin, die zugleich die wahrnehmende Instanz darstellt, zum Raum abhängt. Räume, die sie bereits kennt, werden nur ansatzweise beschrieben. Dabei wird stets für eine plausible Motivierung der Raumbeschreibung gesorgt. Ein wenig konkreter, aber noch immer vage, werden Räume eingeführt, mit denen auch Joy zum ersten Mal konfrontiert ist. Derartige Raumpräsentationen

werden durch die Notwendigkeit der Ich-Erzählerin begründet, sich in neuen Umgebungen zu orientieren.

Ähnlich verhält es sich auch in jenen Kapiteln des zweiten Bandes, in denen Neél zur Reflektorfigur der personalen Erzählinstanz wird. Da die Stadt sein gewohnter Heimatraum ist, er als Reflektor die Rolle der fokalen Figur einnimmt und die Leseradressierung weiterhin ausgeblendet wird, ist eine Beschreibung des Raums in diesen Passagen nicht notwendig. Nur wenn der Raum selbst zum Thema wird, wird er näher dargebracht. Dies ist zum Beispiel der Fall, als Neél sein altes, nun ausgeräumtes Kinderzimmer sentimental begutachtet (vgl. Benkau 2, S. 170) oder als mit dem Satz „Nichts hatte sich hier verändert“ (ebd., S. 275) eine Beschreibung von Graves' Haus eingeleitet wird, die Neéls Beziehung zu dem Raum ausdrückt (vgl. ebd.).

4.3.1.1.4 R3: Das postapokalyptische England

4.3.1.1.4.1 Wege

Joy legt in den beiden Romanen mehrere Pendelbewegungen zwischen R1 und R2 zurück. Der Grenzraum zwischen diesen konträren Gesellschaftsräumen besteht aus einer Wildnis, die sich aus Wiesen, Wäldern und dem zerstörten und unfruchtbaren Bomberland zusammensetzt. Bereits im Intro wird die Information vermittelt, dass die erzählte Welt beinahe durchgehend in Dunkelheit gehüllt ist. Diese stets präsente düstere Stimmung wird nur wenige Male bei der Raumbeschreibung erneut aufgegriffen, da sie zu Beginn für den gesamten weiteren Verlauf etabliert wird und von nun an im mentalen Modell des Handlungsraums verankert ist.

Abgesehen von einer Schiffsreise am Ende des zweiten Bandes bewegt sich Joy nur zwischen R1 und R2 hin und her. Bei der ersten Reise vom Cola-Haus zur Stadt wird der Raum zunächst durch ein Ereignis erzählt, wodurch die Position und Richtung der Bewegung dargelegt werden:

Wir hatten ein Stück kahlen Ahornwald hinter uns gelassen und durchquerten nun Bomberland, jenes Gebiet, in dem im Krieg alles Lebendige ausgelöscht worden war. Selbst jetzt, viele Jahrzehnte später, gab es hier nicht mehr als Krater, dürres Gras, Unkraut und Flechten [...]. (Benkau 1, S. 28)

Sowohl die Erzählung von Raum als auch die darauffolgende Raumbeschreibung werden von Erklärungen begleitet, die dazu dienen, neue Informationen über die erzählte Welt mitzuteilen. So wird trotz des Anscheins, dass der Krieg dem Adressaten bereits bekannt ist, hierdurch zum ersten Mal Aufschluss über die Vorgeschichte gegeben.

Die Arten von Wildnis sowie deren negativen Eigenschaften *dunkel*, *kahl* und *gefährlich* sind beim völlig ausgesparten Rückweg und beim zweiten Betreten der Stadt bereits etabliert, sodass es nicht notwendig ist, den Raum erneut einzuführen. Während die soeben zitierte Darstellung der Wildnis einen recht hohen Informationsgehalt aufweist, aber kaum als Spiegel für die Stimmung und den Charakter der Protagonistin dient, wird dieser Aspekt für die Naturszenen während Joys Gefangenschaft von großer Bedeutung. Wenn sie mit Neél zur Vorbereitung auf die Menschen-Hetzjagd der Percents, an der sie gegen ihren Willen teilnehmen muss, die Stadt verlässt, ist ihre Beziehung zu dem Raum, in dem sie sich nur eingeschränkt bewegen darf, stark durch die Raumpräsentation spürbar.

„Ich lief auf den Wald zu, auf den Ort, der mir alle Gefahren zum Trotz eine Chance geben würde“ (ebd., S. 123). Für Joy, die sich in einer Grenzzone zwischen der Stadt und dem Wald befindet, wird letzterer aufgrund ihrer Gefangenschaft zum Sinnbild für Freiheit. Neél fängt sie allerdings stets ein, bevor sie die Grenze zum Freiheitsraum erreichen kann. Als Neél Joy erstmals in den Wald lässt, um Strategien für die Hetzjagd namens Chivvy zu erarbeiten, ist zu Beginn die bereits für den Raum fixierte Gefahr zu erspüren. Der erste Satz, der an dieser Stelle Joys Wahrnehmung des Waldes aufgreift, gibt zuerst relevante Rauminformationen und erzeugt im Weiteren mit einem Vergleich aus der Tierwelt ein Gefühl von Bedrohung: „Neél suchte eine Stelle, an der der Fluss breiter wurde und von oben aussah wie eine glitzernde Schlange, der ein fettes Beutetier den Leib auswölbte“ (ebd., S. 241). Im nächsten Satz wird durch die Beschreibung des ruhig fließenden Wassers ein kurzer Anschein von Idylle erzeugt, bevor der Stille eine zügige Strömung entgegengesetzt wird, die in der Flussmitte „Blätter und kleine Zweige mit sich“ (ebd., S. 241) reißt. Explizit werden Joys Gefühle nicht angesprochen, doch ist durch den Wechsel zwischen idyllisch und bedrohlich eine innere Zerrissenheit offensichtlich. Diese entsteht durch die temporäre und überwachte Versetzung in den Sehnsuchtsraum, die eine kurz andauernde Freiheit verspricht, aber auch Gefahr mit sich bringt.

Der Beginn einer Bewegung sowie die Veränderung der Richtung oder Umgebung werden in derartigen Passagen vorangestellt, bevor der Fokus auf den während der Bewegung stattfindenden Dialog gesetzt wird: „Er lenkte die Pferde flussaufwärts und die Geräusche des Wassers und des Windes waren für eine Weile unsere einzigen Begleiter“ (ebd., S. 242). Dabei sind die Stimmung der Protagonistin und die Situation, in der sie sich befindet, maßgebend für die entsprechende Darstellung der Wildnis. Auch die Auswahl der etablierten Rauminformationen bleibt auf Joys Bewusstsein bezogen. So werden die idyllischen Geräusche des Wassers und des Windes zu einem erneuten Widerspruch, einem aufdringlichen Gewirr von tausenden Stimmen (vgl. ebd.). Dieses veranlasst Joy zu einer Reflexion über das Untertauchen in einer anonymen Masse von Menschen, was Joy zu diesem Zeitpunkt als begehrenswert betrachtet (vgl. ebd., S. 242f.). Die nächste Erwähnung des Raums ist erst der Satz „Das Flussufer wurde unpassierbar, als sich dornige Büsche vor uns breitmachten“ (ebd., S. 245). Die Ereignishaftigkeit des Satzes wird durch die Personifizierung hervorgerufen, die den Eindruck vermittelt, als würden die Büsche aktiv handeln, um den Figuren den Weg zu versperren. Die Information über die Veränderung der Umgebung und der daraus resultierenden Richtungswechsel wird begleitet von den negativen Assoziationen der Feindseligkeit und der fehlenden Freiheit aufgrund des Eingriffs in die Bewegung.

Im zweiten Band muss Joy schließlich einen Weg durch die Wildnis zurücklegen, um zuerst zu einem anderen Clan und anschließend zurück in die Stadt zu gelangen, aus der sie im Vorgängerroman flüchtet. Zu diesem Zeitpunkt hat Joy gerade mit ihrem Herkunftsraum gebrochen, hält Neél für tot und befindet sich in einer prekären Identitäts- und Sinnkrise. Dementsprechend wird die Wahrnehmung des Weges zu Jamies Clanversteck ihrem Gefühlsleben angepasst. Der Schnee wird nicht als idyllisch wahrgenommen, sondern liegt wie „der räudige Pelz eines Tieres“ (Benkau 2, S. 56) über dem Land. Die Raumbeschreibung trägt nicht nur zur Stimmungserzeugung bei, sondern führt auch zur Information, dass Joy die Anhaltspunkte zur Navigation fehlen, wodurch ein Zweck für die Handlung und dadurch eine Motivierung der Raumpräsentation hergestellt wird. Ebenfalls durch einen Vergleich wird die empfundene Bedrohung im Bomberland dargestellt: „[...] das Bomberland, das sich vor mir auftat und mich so schutzlos präsentierte wie ein Stück Fleisch auf einem großen, schmutzigen Teller“ (ebd.,

S. 54). Indem dem Bomberland wie auch den Büschen eine feindselige Aktivität zugeschrieben wird, und durch das Adjektiv *schmutzig*, wird die negative Stimmung noch verstärkt. Alles in dem Naturraum scheint aufgrund ihrer heimlichen Flucht aus ihrem eigenen Clan gegen sie zu reagieren: Der Himmel ist „schwer und dunkel wie Blei“ (ebd., S. 55), selbst die Schneeflocken sind „grau und schwer [...] wie Steine“ (ebd., S. 55). Dies korrespondiert mit der eigenen Unsicherheit, die sie bezüglich der Entscheidung empfindet. Der Raum wird zu einer Projektionsfläche für ihre Psyche und damit gemeinsam mit der ihm zugeordneten Flora und Fauna zu einem Feind. „Ein paar der Krähen hatten Interesse an mir gefunden. [...] In ihren kleinen, bösen Augen glomm die Erwartung. Sie ließen mich nicht entkommen“ (ebd., S. 55).

Ein Charakteristikum des gestimmten Raums ist die Abhängigkeit der Wahrnehmung von dem geistigen Zustand der Figur. Dies wird ersichtlich, wenn dieselben Aspekte des Raums nach dem Verlassen von Jamies Clanverstecks nun positiv gedeutet werden. Nachdem Joy erfährt, dass Neéls Tod eine Lüge ihrer Kameraden ist, erhält sie wieder Hoffnung, Lebenswillen und ein unmittelbares Ziel. Mit einem gestohlenen Pferd und Verfolgern aus Jamies Clan im Rücken macht sie sich auf den Weg zu Neél in die Stadt, wo sich die Auswirkungen des von ihr gerissenen, metaphorischen Schleiers (vgl. ebd., S. 79) zeigen:

Es begann wieder zu schneien. Die Flocken legten sich wie Verbündete in die Hufabdrücke, die hinter uns zurückblieben. Die graue Decke auf dem Boden schluckte das Donnern der Sprünge und machte die Welt ganz leise. [...] Und zwischen grauem Boden, grauem Himmel und vom Schnee grau gefärbten Ästen sahen schwarze, runde Augen auf mich herab. Ich glaubte, die Krähe zwinkern zu sehen. (ebd., S. 88f.)

Die erzählte Welt ist noch immer ein düsterer Ort. Immerhin wird das Adjektiv *grau* in diesem Abschnitt gleich viermal verwendet. Doch kann Joy nun das Gute in der Dunkelheit erkennen. Die zuvor mit fallenden Steinen verglichenen Schneeflocken wirken nun wie Verbündete und auch die graue Schneedecke am Boden erfüllt einen helfenden Zweck, um die Verfolger abzuschütteln. Selbst die Krähen scheinen nun auf ihrer Seite zu sein.

Der Ritt in die Stadt wird detaillierter beschrieben als die übrigen zurückgelegten Wege in Benkaus Romanen und in den bisher untersuchten Texten des

Makroraumtyps 1. Der Weg ist hier weniger eine Bewährung im Sinne der Adoleszenz oder der Charakterbildung, sondern mehr eine Willensprüfung. Raum wird hier größtenteils erzählt und zwar in jenen Situationen, in denen sich Schwierigkeiten ergeben. Die Überquerung des Grenzraums wird als mühsame Überwindung von Hindernissen dargestellt. Mit der ausführlicheren Darstellung geht eine Verminderung der Zeitraffung einher, die bei langen zurückgelegten Wegen notwendigerweise angewandt wird. Dies bewirkt, dass Joys Opfer zur Erlangung ihres Ziels und ihr erstarkter Wille prominenter in Szene gesetzt werden. Zudem wird so ein Spannungsbogen aufgebaut, der erst etwa 150 Seiten später durch das Wiedersehen zwischen den beiden Liebenden aufgelöst wird.

Neben Raumerzählungen bei jeder Veränderung des Raums oder der Richtung sowie bei jedem Hindernis sind diese fünf Kapitel, die es dauert, bis Joy in der Stadt ankommt, mit Ereignissen und Reflexionen, die die Bewegung betreffen, und den Vorgängen in einer Reisestation gefüllt. Die positive Sicht auf die Wildnis hält nur kurz an und kehrt mit der Dauer des Ritts zu Vergleichen zurück wie folgendem: „Als ich erwachte, lag ein neuer schmutziger, kalter Tag wie ein Putzlappen über dem Land“ (ebd., S. 108). Ein Kontinuum stellt die redundante Nutzung des Adjektivs *grau* dar, die gemeinsam mit den anderen Begriffen zu Dunkelheit, Gefahr und Tod eine Isotopie erstellt. Der Satz „Die Straße führte in aschiges Grau“ (ebd., S. 157) weist schließlich auf Joys Ungewissheit hin, ob der von ihr eingeschlagene Weg und die von ihr getroffenen Entscheidungen richtig sind. Die zurückkehrende Negativität der Naturbeschreibungen lässt sich so durch die Psyche der Protagonistin erklären.

4.3.1.1.4.2 Stationen

In Jennifer Benkaus Romanen durchquert die Protagonistin auf ihrem Weg durch die Wildnis wie auch in *Das Ende der Welt* einige Kultur- und Naturräume. Diese sind bei Benkau allerdings keine Exklaven von R1 und R2, sondern andersartige Räume, die anderen Figurengruppen zugeordnet sind. Diese gehören der übergreifenden Gruppe der Menschen an, nicht aber dem Coca-Cola-Clan, der innerhalb der Handlung die zentrale Opposition zur Stadt darstellt.

Die Stationen sind eine heruntergekommene Aussteigersiedlung, unterirdische Verstecke, das Baumhausdorf von Jamies Clan, die am Ende des zweiten Bandes erreichte Stadt auf der anderen Seite des Meeres sowie zu R3 gehörige

Schauplätze, wie etwa Orte zum Rasten und der Austragungsort des Chivvy, an dem Joy teilnehmen muss.

Während bei Daniel Höra Raumwechsel mit der Kapiteleinteilung korrespondieren, ist dies bei Benkau nicht der Fall. Die Einführung eines neu betretenen Raumes bzw. das Ende einer Wegpassage sind hier in den meisten Fällen nicht an Anfang oder Ende eines Kapitels gebunden. Dennoch werden die Stationen ebenfalls durch Raumbeschreibung eingeleitet, die wie im Fall der Waldsiedlung recht aufschlussreich in Bezug auf Position, Größe und Erreichbarkeit ist.

Die Schemen lösten sich weiter aus dem Grau, je näher wir kamen, und gaben sich als knapp zwei Dutzend Häuser zu erkennen. Die kleine Siedlung lag im Schatten eines bewaldeten Hügels, der die Häuser von Weitem fast unsichtbar machte. Ein Graben trennte uns von ihnen. Zwar wuchs Unkraut darin, aber zum Hindurchgehen war er trotzdem zu tief und zum Überspringen zu breit. (Benkau 1, S. 247)

Da die Siedlung für die wahrnehmende Instanz ebenso unbekannt ist wie für den Leser, wird hier nun explizit die Existenz dieses Raums in der erzählten Welt eingeführt. Die Informationen, die dabei gegeben werden, sind jene, die für Joy und Neél beim Heranreiten von Bedeutung sind. In Bezug auf die Erreichbarkeit, die Position und die Sichtbarkeit wird dabei eine Beziehung zu den wahrnehmenden Figuren hergestellt. Eine Konzentration auf Stimmungserzeugung ist etwas später festzustellen, als der Wind zum Thema von Joys Reflexionen wird:

Der Wind war seltsam an diesem Ort [...]. Er wehte kühl von hinten, ließ kurz nach und hauchte uns dann Modergeruch ins Gesicht. Mich schauderte. Die Siedlung atmete Sauerstoff ein und Einsamkeit aus. (ebd.)

Die Wirkung auf die Figur wird hier explizit erwähnt. Die Personifizierung des Windes und der Siedlung sowie die abschließende Metapher steigern die befremdliche und unheilvolle Atmosphäre. Es folgt ein längerer Abschnitt, in dem sich Joy und Neél langsam und vorsichtig in die Siedlung begeben. Dabei werden einige Raumobjekte beschrieben, bei denen weiterhin die Stimmungserzeugung im Vordergrund steht. Dabei wird unter anderem mit Vergleichen und Metaphern gearbeitet, die die Vergänglichkeit, die diese Ruinensiedlung als Ganzes ausstrahlt, zum Thema haben:

Das Haus wirkte wie ein Toter mit tiefen Wunden im Gesicht. (ebd., S. 251)

Aus den Wunden, die in dieses alte Haus geschlagen worden war, rann Dunkelheit und irgendetwas Böses ... wie Blut. (ebd., S. 252)

Mit den nackten Fenstern und den hellgrauen Wänden wirkten die Räume wie skelettierte Schädel von innen. (ebd.)

Die Begutachtung des Raums dient in dieser Szene dem Spannungsaufbau, der in einem ereignishaften Aufeinandertreffen mit einem wilden Kind mündet. Der Aktionsraum, in dem der kurze Kampf stattfindet, bleibt erneut vage.

Im zweiten Band gelangt Joy ein zweites Mal in diese Siedlung. Der in ihr verortete Abschnitt fungiert nun als retardierendes Moment während des bereits besprochenen Weges von Jamies Clan zur Stadt. Zwar wird der Raum hier zu einem schützenden Versteck, das helfende Figuren beherbergt, doch die explizit ausgesprochene Stimmung bleibt dieselbe:

Mir selbst behagten die Schattenhäuser auch dieses Mal überhaupt nicht. [...] Es war viel zu still hier, als säße zwischen den Mauern ein mir unbekanntes Tier, das alle Geräusche fraß. (Benkau 2, S. 111)

Als sie von den freundlichen Wilden in eines der Häuser gebracht wird, verändert sich die Art der Raumdarstellung. Der Innenraum wird bis auf eine als Raumwahrnehmung gekennzeichnete Beschreibung vage gelassen. Diese ist motiviert durch den Versuch, etwas über die Bewohner herauszufinden. Es handelt sich um eine reine Aufzählung von Objekten:

Ich sah mich um. [...] Ein paar Lumpen lagen herum, einige primitive Waffen, viele Fackeln. In einer Ecke erkannte ich eine Art Lager: Stroh, Laub und Reisig, schlicht auf den Boden gekippt [...]. (ebd., S. 123)

Eine ausnahmsweise positive Stimmung erzeugt im Kontrast zu der düsteren Siedlung ein Rastplatz im Wald, der dem idyllischen Topos des *locus amoenus* (vgl. Haupt 2004, S. 82) entspricht: „Wir rasteten im Schatten des Waldes an einem Bach, der vom Fluss abzweigte. Dünn wie ein Häutchen floss er über rund gewaschene Kiesel“ (ebd., S. 412). Entsprechend des literaturhistorischen Hintergrunds dieses Raummodells bietet diese Raststation Joy und Neél einen

Raum, an dem sich ihre Liebesbeziehung entwickelt, die in R1 und R2 als verboten angesehen wird.

Ohne eine derartig eindeutige positive oder negative Stimmung wird der Raum von Jamies Clan beschrieben, der gleichzeitig mit Joys Gruppe und den Percents verbündet ist und so zwischen der Opposition steht. Die Beschreibungen des Dorfes im Wald sind detailliert, was mit Joys Neugierde gegenüber dem Lebensstil anderer Rebellen begründet ist. Dies wird durch die Einflechtung von selbstreflexiven Aussagen in die Raumbeschreibung signalisiert.

Matthial hatte recht gehabt, die Waldleute lebten beeindruckend. Ihre Hütten schmiegen sich wie große, stabile Vogelnester zwischen die Äste der Laubbäume. Ich hatte schon Baumhäuser gesehen, aber nie in solcher Höhe. Ein paar Leute sahen aus den Fenstern nach unten – ich konnte kaum ihre Gesichter erkennen. (ebd., S. 60f.)

Das Ziel der Bewegung ist das Baumhaus des Häuptlings, das entsprechend der kulturellen Bedeutungshaftigkeit von topologischen Eigenschaften das höchste und größte ist. Der Weg dorthin wird zu einer durchgehenden dynamischen Raumbeschreibung, die sich auf die Bewohner und deren Tätigkeiten konzentriert. Dabei wird weiterhin stets ein Bezug zur Wahrnehmungsinstanz hergestellt. So wird Joy durch das Beobachten von kochenden Frauen an ihren Hunger erinnert, der ihr wieder vergeht, als sie zu Mädchen bei der Arbeit mit Tierkadavern stößt. Der Raum ist bis zu dem Aufeinandertreffen mit Jamie, das schließlich zu ihrer Flucht führt, ein gestimmter Anschauungsraum.

Als ein großer Teil des Waldes am Ende des ersten Romans zur Arena für die als Chivvy bezeichnete Hetzjagd auf Menschen wird, handelt es sich der Situation entsprechend um einen Aktionsraum. Der Raum ist in dieser Szene das zentrale Element, da die Wahl des richtigen Weges und Versteckes von großer Bedeutung ist. Der Raum wird dementsprechend vor allem erzählt, wobei das Ereignis die entsprechende Bewegung darstellt. Daneben wird Raum auch durch Reflexionen darüber etabliert, welcher Weg einzuschlagen ist. Auf Beschreibungen, die über das initiale Erfassen einer Umgebung hinausgehen, und damit auch auf die Erzeugung von Stimmung über den Raum wird hier konsequenterweise verzichtet. Die Rauminformationen sind auf jene beschränkt, die eine unmittelbare Funktion für die Ich-Erzählerin besitzen, wie zum Beispiel die Dichte

des Maisfeldes (vgl. ebd., S. 500f.) oder die Anwesenheit eines Rehbocks, der durch seine Reaktion Joy verraten könnte (vgl. ebd., S. 503).

Der utopische Sehnsuchtsraum von Joy und Neél, ein eventuell existierendes Land jenseits des Meeres, in dem Menschen und Percents miteinander leben, wird am Ende des zweiten Bandes tatsächlich zur finalen Station der Bewegung. Die Referenz auf reale Räume bleibt nur angedeutet. Es kann sich um eine fiktive Version der Niederlande oder Deutschlands handeln, da bekannt ist, dass in der erzählten Welt die Niederlande entweder vollständig oder nur teilweise überflutet sind (vgl. ebd. 414). Der Strand, an dem das Schiff anlegt, bleibt unausgestaltet. Dies erscheint als merkwürdig, da eine Beschreibung dessen eine Möglichkeit böte, Stimmung und Gefühle bei der Ankunft in der Fremde auszudrücken. Doch wird dies vermieden, indem das einschlägige Kapitel eines von jenen ist, in dem ein personaler Erzähler übernimmt. Joy ist hier nur eine extern fokalisierte Figur, deren freudige Reaktion zwar beschrieben wird, nicht aber ihre Wahrnehmung des Raums. Auch die Empfindungen der Reflektorfigur Neél werden nicht ausformuliert, was auf eine gewisse Gleichgültigkeit gegenüber dem unbekanntem Land schließen lässt. Diese ergibt sich aus den unglücklichen Umständen, die die Seefahrt begleiten. Eine kurze Beschreibung, die nur ein Schiff, einen Hügel und ein Dach beinhaltet, wird rasch abgebrochen, was mit „Es blieb keine Zeit, sich genauer umzusehen“ (ebd., S. 416) und dem Auftritt einer einheimischen Figur begründet wird.

Eine begeisterte Joy wird schließlich wieder zur Wahrnehmungsinstanz des Dorfes, dessen Idylle und Andersartigkeit im Vergleich zu den ihr bekannten Räumen in jedem Satz der dynamischen Beschreibung hervorgehoben wird. Neéls dazu kontrastierende Wahrnehmung wird angedeutet:

Als wir losgingen, konnte ich kaum auf etwas anderes achten als auf Neéls Gesicht, in dem ich Skepsis las [...]. Noch nie hatte ich so saubere Straßen gesehen. Noch nie so gepflegte Häuser. [...] Die Luft war frisch, man roch die Pflanzen, die Speisen, die aus den Häusern zubereitet wurden, und die Tiere in den kleinen Gärten. Leute unterhielten sich über ihre Zäune hinweg, die niemanden ernsthaft davon abhalten würden, die Grundstücke zu betreten [...]. (ebd., S. 436f.)

Es werden also alltäglich anmutende, aber bedeutungstragende Situationen ausgewählt, die Aufschluss über die Zustände in diesem Raum geben. Die beobach-

tete Überschreitung der individuellen Grenzen, welche diesmal nicht zur Separation existieren, zeigt die zum fiktiven England gegenteilige Einstellung der Bewohner.

Das ihnen zugeteilte Haus wird ebenso detailliert, positiv und mit Bezug auf den Herkunftsraum beschrieben (vgl. ebd., S. 453f.). Wie der Raum für Neél gestimmt ist, wird weiterhin ausgeblendet, doch dass es sich nur um Joys Sehnsuchtsraum handelt, nicht aber seinen, wird offensichtlich. Entsprechend dem zentralen Thema der Freiheit und deren Preis entscheidet sich Neél zur Rückkehr in seinen Heimatraum. Damit ist bereits die Verknüpfung von Figur und Raum angesprochen, die im folgenden Kapitel untersucht wird.

4.3.1.2 Die Figuren und der Raum

Wie auch Kjell wird Joy zum Teil über ihre Wahrnehmung des Raums charakterisiert. So zeigt sich, welche Informationen für Joy relevant sind und ob sie Positives oder Negatives damit verbindet. Bis auf den letztgenannten Zielraum und die teils idyllischen Orte innerhalb des Naturraums befindet sich Joy in einer negativen Beziehung zu den sie umgebenden Räumen. Diese wird durch die Raumdarstellung, nämlich über die Selektion der Rauminformationen und deren Gestimmtheit ausgedrückt. Wie in den beiden Textstellen vor und nach ihrer Erkenntnis, dass Neél noch lebt, gezeigt wurde, wird auch die verschiedenartige Darstellung desselben Raums genutzt, um Stimmungsveränderungen zu verdeutlichen.

In den folgenden Kapiteln werden weitere Arten der raumbezogenen Figurencharakterisierung demonstriert sowie die Bedeutung des Raums für figurenbezogene Themen wie Adoleszenz, Identität, Macht und den Umgang mit der Fremde.

4.3.1.2.1 Die Einordnung der Figuren in das Raumsystem

4.3.1.2.1.1 Raumzuordnungen und Machtverhältnisse

In der erzählten Welt von *Dark Canopy* und *Dark Destiny* ist die fiktive Version von England unter der Kontrolle der Percents. Der Konflikt zwischen diesen künstlich erzeugten Kriegern und den unter deren Terrorherrschaft leidenden Menschen wird in den Romanen durch die Opposition zwischen der namenlosen

Stadt und dem Clanversteck in der alten Cola-Fabrik dargestellt. Die verfallene Stadt wird von Percents regiert und wird aus Joys Perspektive als *locus terribilis* dargestellt. Ihr sind neben den machthabenden Percents eine Teilgruppe der Menschen, die sogenannten Städter zugeordnet. Diese haben ein sicheres Leben in der Stadt, jedoch nur insofern als sie nicht wie die Rebellen verfolgt werden. Rechte und Freiheiten haben sie auch in der Stadt nicht, vielmehr haben sie den Stellenwert von austauschbaren Sklaven. Um die Menschen unter Kontrolle zu halten, werden sie von den Percents dazu verpflichtet, in einer der Städte zu leben. Damit haben Menschen eine fremdbestimmte und eingeschränkte Mobilität, die eine Grenzüberschreitung nach R3 nicht beinhaltet und die Existenz von R1 verbietet. Dem an sich neutralen Naturraum werden von R2 aus Ordnungsregeln zugeschrieben, um die Menschen in die Stadt zu zwingen.

Was sie immer wieder vergaßen, war, dass außerhalb der Städte jeder Mensch gegen die Gesetze verstieß; egal was er plante, egal woher er kam, egal wohin er wollte. (Benkau 1., S. 72)

Die beiden Untergruppen jener Menschen, die dennoch außerhalb von R2 angesiedelt sind, sind einerseits in Clans organisierte Rebellen und andererseits vereinzelte Wilde, wie sie Joy in einer verfallenen Siedlung im Wald findet. Der Begriff Rebellen ist, wie die Ich-Erzählerin erklärt, an sich irreführend: „Es gab keine Rebellion. Nur die Flucht vor der Realität“ (ebd., S. 29). Die Figurengruppe besteht zwar weiterhin auf ihre eigene Mobilität und ein freies Leben außerhalb der Stadt, doch verhalten sie sich passiv. Erst die Geschehnisse während der Handlung führen zu einem Angriff der Rebellen auf die Stadt am Ende des zweiten Romans.

Abgesehen von Joys Rebellenversteck und der dazu oppositionellen Stadt existieren innerhalb des Makrorums R3 Jamies Clanversteck und die Siedlung der drei Einsiedler im Wald als Kulturräume und Stationen der Bewegung. Jamies Clan befindet sich als Verbündeter vom Coca-Cola-Clan und den Percents zwischen der zentralen Opposition. Weitere Rebellenverstecke, Städte und Räume von Einsiedlern werden angedeutet, befinden sich jedoch nicht im Figurenraum, also in dem Bereich, in dem sich die Hauptfiguren tatsächlich während der Handlung befinden.

Ein wesentlicher Aspekt ist die Macht, die die Percents über den Raum verfügen wollen. Sie kontrollieren die Stadt, setzen aber auch Ordnungsregeln für die Wildnis und die Kulturräume innerhalb dieser fest. Diese verbieten den Aufenthalt der Figurengruppe Mensch in jedem Raum außer der Stadt. Dies können sie aber, wie sich zeigt, nicht durchsetzen. Die Percents versuchen dennoch ihre Macht über die Menschen und damit die Kontrolle über den Raum zu stärken. Dies geschieht einerseits durch die Zerstörung der Überbleibsel der früheren Gesellschaft (vgl. ebd., S. 250) und andererseits durch die Manipulation des Raums: Die von Percents gezeichneten Landkarten stellen die topographischen Objekte bewusst falsch dar, um die Existenz eines Kanals zu propagieren, der mit allen Flüssen verbunden ist. Auf diese Weise besitzen die Percents zum Schein Macht über die gesamte Wasserversorgung, deren Vergiftung sie androhen (vgl. ebd., S. 241f.).

Die letzte Station der Bewegung, das fremde Land auf der anderen Seite des Ärmelkanals, liegt außerhalb ihres Machtbereichs. Die aus Joys Perspektive utopische Stadt vereinigt die beiden oppositionellen Parteien. Sowohl Menschen als auch Percents sind diesem Raum zugeordnet, jedoch mit einer gewissen Unterordnung der letzteren. Aus diesem Grund unterscheidet sich Neéls Wahrnehmung von Joys, was dazu führt, dass er am Ende des zweiten Romans zu dem seiner Gruppe eigenen Raum zurückkehrt.

4.3.1.2.1.2 Figurencharakterisierung durch Raumzuordnungen

Die beiden zentralen Figurengruppen, die Rebellen und die Percents werden wie auch die Zefs, Soldaten und Senatsbürger in *Das Ende der Welt* kollektiv charakterisiert. Je nach zugeordnetem Raum können spezielle Figureneigenschaften angenommen werden. Die Darstellung der Stadt und der Figurengruppe der Percents stehen dabei in einer Wechselbeziehung. Die zuerst als das personifizierte Grauen etablierten Percents tragen dazu bei, dass der ihnen zugeordnete Raum trotz nur vager Einführung als urbaner Ort des Schreckens etabliert wird. Gleichzeitig trägt jede Beschreibung der düsteren, kalten und zerstörten Stadt zur Untermauerung der antagonistischen Natur der Percents bei.

Die menschlichen Städter leben in ärmlichen Verhältnissen. Ihr Elend und ihre Unfreiheit von den Percents werden so die einzigen Charakteristika, die diese

Figuren ausmachen. In *Dark Destiny* trifft Joy ihren Vater, der die Rebellen verlassen musste, als Joy ein Kind war, und seitdem in der Stadt in einer verfallenen Hütte lebt. Auch dieser wird vollständig durch Armut und Fremdbestimmtheit sowie seine Nähe zum Tod beschrieben. Joy kann für ihren Vater nach dem Treffen nichts fühlen außer Mitleid (vgl. Benkau 2, S. 305ff.). Dementsprechend wird sein Haus vor allem als stickig, morsch und sauer riechend beschrieben (vgl. ebd., S. 302).

Ein Raum, in dem Joy ihre Freiheit ebenfalls nicht finden kann, ist ihr Heimatraum, die alte Cola-Fabrik. Die bunte Gestaltung des Rebellenverstecks inmitten von Dunkelheit spiegelt zwar keineswegs den Charakter der dem Raum zugeordneten Figuren wider, doch repräsentiert sie die Hoffnung auf einen Sieg der Menschen, welche Joy allerdings als realitätsfern beschreibt (vgl. Benkau 1., S. 29). Besser repräsentiert wird die Figurengruppe jedoch von der Enge und Leere des Raums. Bereits die Art des Raums, eine alte Fabrik, lässt darauf schließen, dass es sich um keinen Wohnraum handelt, der von Geborgenheit und Wärme geprägt ist. Joys Fehlen eines privaten Zimmers ist ebenfalls aufschlussreich. Ihre Identitätskrise und die Unzufriedenheit mit der Situation zeigen sich so durch den Wunsch nach einem neuen Heimatraum.

Der Rebellenclan unter Jamies Führung lebt in Baumhäusern. Dies zeigt ihre Nähe zur Natur, allerdings verstärkt dies auch den Eindruck von Hochnäsigkeit und Distanz zu den darunter lebenden Figuren, der erzeugt wird, wenn sich die Frauen des Clans deutlich von Joy abwenden (vgl. Benkau 2., S. 61). Aussagekräftig ist auch die Dimensionierung von Jamies Baumhaus. Dieses ist größer und höher als alle anderen. Hier lässt sich erneut erkennen, wie topologische Relationen durch Konvention semantisch aufgeladen sein können und so als Symbole fungieren.

Den Großteil der Handlung des ersten Bandes wird Joy in einem Gefängnis in der Stadt festgehalten. Dieses ist interessanterweise der Heimatraum des Percents Neél, dessen Kommando sie folgen muss, bevor sich eine Liebesbeziehung zwischen den beiden Figuren verschiedener Herkunft ergibt. Nicht nur Neél, sondern alle adoleszenten Percents leben in diesem Gefängnis, bis sie mit der Absolvierung einer rituellen Hertzjagd auf Menschen als erwachsen gelten und in eine eigene Wohnung ziehen dürfen. Bereits die Verortung Neéls in einem Gefängnis beinhaltet Informationen über die Figur. Für ihn bedeutet seine Zelle ge-

nauso wie für Joy Enge, Trostlosigkeit und Fremdbestimmtheit. Joys und Neéls Zelle ist leer, steril und kalt (vgl. Benkau 1., S. 93, 116). Da der Aufenthalt in dem Raum nicht auf Freiwilligkeit basiert, sagt der Raum weniger über den Charakter, sondern mehr über die Empfindungen der Figuren aus. Die labyrinthartigen Gänge des Gefängnisses repräsentieren Joys Ungewissheit über den weiteren Verlauf ihres Lebens bzw. welchen Weg sie einschlagen soll. Die zentrale Entscheidung, die zu treffen ist, ist dabei die zwischen ihrer Freiheit und der Liebe zu Neél.

Die Liebesbeziehung zwischen den beiden Figuren lässt zumindest die gemeinsame Zelle teilweise zu einer harmonischen Insel in dem Ort des Schreckens und der Freiheitsberaubung werden. Die Gewöhnung an den Raum geht mit der Kenntnis der irreführenden Gänge einher. Joy erkundet die Korridore, erstellt skizzenhafte Karten und eignet sich den fremden und feindlichen Raum so Stück für Stück an (vgl. ebd., S. 210). Erneut wird in *Dark Canopy* so die Bedeutung von Raumkartierung für die Erzeugung von Macht über einen Raum bzw. die Reduzierung der Machtlosigkeit hervorgehoben. Bei einer späteren Reflexion über das Resultat dieser Kartierung wird erneut eine Beziehung zwischen Joy und dem Raum hergestellt, wodurch Joys innerer Konflikt und ihre Identitätskrise ausgedrückt werden:

Ich kannte das Gefängnis inzwischen besser als mich selbst. Immer dieselben Gänge, Winkel und Abzweigungen. Dieselben steinernen Treppen, immer mit der gleichen Anzahl symmetrischer Stufen, so oft ich sie auch zählte. Beständig. Warum war ich nicht so? (ebd., S. 395)

Während das Gefängnis für Joy und Neél aufgrund der fehlenden Freiheit, der Dunkelheit und der Kälte negativ besetzt ist, scheint das Kollektiv der Percents genau diese Faktoren als positiv zu empfinden. Die körperlich bedingte Unverträglichkeit von Licht und Wärme führt dazu, dass alle Räume der Percents dunkel und kalt sind, was das Bild der Figurengruppe als den Menschen konträre und durchwegs böse Wesen verstärkt. Wie auch bei Höra ist der wesentliche Punkt der kollektiven Figurencharakterisierung durch Räume deren Durchbrechung. Sowohl Joy als auch Neél und ihm ähnliche Percents wie Graves werden größtenteils dadurch charakterisiert, dass sie im Konflikt mit der kollektiven Identität ihres zugeordneten Raums stehen. Der Raum erzeugt dabei einen stärkeren

Kontrast, der diesen Drang nach Individualität der Figuren hervorhebt. Das in den beiden Romanen Benkaus vordergründige Thema der Identität und dessen Vermittlung durch den Raum werden im folgenden Kapitel näher untersucht.

4.3.1.2.1.3 Identität und Raum

Joy durchläuft während der beiden Romane zahlreiche Identitäten, die jeweils explizit einen Namen zugewiesen bekommen. Joy ist in Abgrenzung zu den Percents in erster Linie Mensch und als Unterkategorie dazu eine Rebellin. Diese kollektive Identität ist an den Raum Rebellenversteck gebunden und weist eine Nähe zur Wildnis auf. Daneben zeichnet sich die partizipative Identität durch die Abgrenzung zum Raum der Stadt aus.

Innerhalb der an den Raum der Rebellen gekoppelten Identität gilt Joy zu Beginn des Intros als Messermädchen (vgl. ebd., S. 12f., 16). Diese Identität ist von dem titelgebenden Gegenstand abhängig, den sie jedoch bereits zu Beginn von *Dark Canopy* verliert. Noch gravierender wird dieser Verlust für ihre damit einsetzende Identitätskrise dadurch, dass das identitätsstiftende Objekt mit ihrem Namen versehen ist, welcher wie auch bei Daniel Höra ein wichtiger Indikator für Identität in der Literatur ist. Dieser verlorenen Identität folgt jene der Kriegerin, die alle Bewohner des Rebellenraums erhalten, die nach den Regeln des Clans mit 16 Jahren volljährig sind. Ihre neue Identität bringt eine vergrößerte Mobilität und eine größere Verantwortung als Teil der Gesellschaft mit sich. Für Joy bedeutet sie außerdem eine Umwandlung in einen neuen Menschen.

Stauende, eisblaue Augen spiegelten sich auf dem blank polierten Stahl. Sie kamen mir fremd vor. Selbstverständlich, denn ab heute war ich jemand anderes. Ab heute war ich sechzehn. Volljährig. Berechtigt, mich frei zu bewegen und zum Handeln in die Stadt einzudringen, und verpflichtet, alles zu tun, was nötig war, um unser Überleben zu sichern, auch wenn ich mich dadurch in Gefahr brachte. Ab heute war ich eine Kriegerin. (ebd., S. 21)

Somit besitzt nicht nur R1 eine Ordnungsregel, sondern jede der darin verorteten Identitäten bringt Pflichten und Normen mit sich. Joys prekärer Selbstfindungsprozess nimmt seinen Lauf, als sie alle diese Regeln bricht. Joy ist unfruchtbar, was bei den Rebellen nicht toleriert wird, da bei diesen der Selbsterhaltungstrieb an erster Stelle steht. Damit ist Joy, die dies geheim hält und den Schein be-

wahrt, den Anforderungen gerecht zu werden, bereits seit ihrer Geburt eine Außenseiterin in R1. Die Bedingung für die Messermädchen-Identität ist mit dem Messer verloren, doch auch hier hält sie mit einem Ersatzmesser den Schein, weiterhin dazuzugehören. Sie selbst weiß jedoch, dass sie von nun an kein Teil dieser kollektiven Identität mehr ist. Als Joy ohne das Wissen des Häuptlings Ambers Rettung aus der Stadt plant, hat dies vor allem egoistische Gründe, da sie ihr schlechtes Gewissen besänftigen will. Indem sie so das Leben ihrer Kameraden leichtfertig aufs Spiel setzt, bricht sie die Regeln der Identität als Kriegerin. Mit dem katastrophalen Ausgang dieses Plans verliert Joy alle realen bzw. zum Schein aufrechterhaltenen Identitäten, die mit R1 verknüpft sind. Dies geht mit einem Raumwechsel einher. Joy befindet sich nun in R2, wo ihr die Identität einer Soldatin aufgezwungen wird. Diese ist genauso wie die Identität der adoleszenten Percents, der Varlets, an das Gefängnis gebunden. Als Soldatin wird hier eine Gefangene verstanden, die von einem Varlet, in Joys Fall Neél, trainiert wird, um beim Chivvy so lange wie möglich vor den jungen Percents wegzulaufen. Mit der erzwungenen Teilnahme an einer derartigen Hetzjagd wird sie auch der über Räumen stehenden Identität als Mensch beraubt. Auch hier wird der Identitätswechsel als eine Art Neugeburt dargestellt: „Ich war mir nicht sicher, ob ich noch dieselbe Person wie gestern Morgen war, ich fühlte mich völlig verändert“ (ebd., S. 96).

Während der Gefangenschaft in R2 erhält Joy durch ihre wachsende Beziehung zu Neél langsam wieder Lebenswillen. Dies geht mit dem Rückerlangen ihrer Messermädchen-Identität einher, die sie wieder annimmt, als Neél ihr ihr altes Messer beschafft und sie schließlich durch Übung wieder damit umgehen kann: „Ich war das Messermädchen. Und ich würde es bleiben“ (ebd., S. 396). Es zeigt sich dadurch, dass diese Identität anders als die übrigen nur von einem Gegenstand, nicht aber von dem Raum abhängig ist.

Joys Soldaten-Identität ist nicht nur vom Raum, sondern auch von der Zeit abhängig, da diese nach dem Chivvy ausläuft. Mit ihrer erfolgreichen Flucht bei der Hetzjagd und dem erneuten Verlust ihres Messers legt sie dementsprechend die letzten Identitäten ab, die wie Etiketten an ihr haften. Auch ihre Rückkehr in R1 vermag es nicht, ihre damaligen Zugehörigkeiten zu erneuern. Vielmehr hat sie durch ihren Identitätsverlust keine Bindung mehr zu dem Raum, und nicht nur zu dem, sondern zu irgendeinem.

Früher war ich das Messermädchen gewesen, danach eine Kriegerin, schließlich Soldat. Das war alles vorbei. Von nun an war ich nur noch Joy. Und das war beängstigend wenig. (ebd., S. 520)

Dies ist der Beginn einer von Sinnsuche und Nihilismus geprägten Phase, die im zweiten Band mit der Erkenntnis endet, dass Neéls Tod eine Lüge ihres ehemaligen Clans war. In der in Kapitel 4.3.1.1.4.1 erörterten Szene, in der die zuvor negativ dargestellte Wildnis nun plötzlich positiv wahrgenommen wird, gewinnt Joy mit dem neuen Ziel, eine Städterin zu werden, um bei Neél zu sein, Lebensmut. Bis sie die Identität als Städterin durch den offiziellen Erhalt einer Städtermarke annimmt, hilft ihr ihre alte Soldatenidentität, ihre Hindernisse mit Selbstbewusstsein zu überwinden. Diese beansprucht sie über Räume und Grenzen hinweg mit ihrem erstarkenden Willen für sich:

Ich war Joy. Ich war Soldat. So etwas legte man nicht ab, sobald das Chivvy zu Ende ist. Nicht, wenn man gewonnen hat! Irgendwo da draußen war Neél. Und ich würde ihn finden. (Benkau 2, S. 80)

In der Stadt erhält sie ihre neue Identität als Städterin in Form einer Städtermarke. Mit dieser wird neben der Städter-Identität die eigentliche Joy-Identität gestärkt, da sie nun wie auf ihrem Messer ihren Namen schwarz auf weiß auf einem Stück Metall graviert besitzt. Damit wird ein wesentlicher Schritt zum Erreichen einer autonomen Joy-Identität gesetzt, die nicht von kollektiven Zuschreibungen und Räumen abhängig ist. Eine derartige Identität wird in der erzählten Welt jedoch erschwert, wird doch jeder Rebell, jeder Städter und jeder Percent bloß als ein konformer Teil eines Ganzen betrachtet. Wie die kollektiven Identitäten besitzt auch ihre individuelle Identität eine Bedingung. Diese lautet Freiheit. Unfreiheit wird bereits sehr früh als Joys größte Angst genannt (vgl. Benkau 1, S. 29) und das Streben nach Freiheit zieht sich wie ein roter Faden durch beide Romane. Die neue Rolle als Städterin bedeutet zunächst trotz des untergeordneten Verhältnisses zu den Percents und der Einschränkung der Mobilität eine Art von Freiheit.

Dafür war es mir nun erlaubt, mich durch die Straßen zu bewegen. Ich konnte Neél suchen. Wann war ich zuletzt so frei gewesen? [...] Ich würde nie mehr zu den Re-

bellens zurückkehren können, ich war draußen vogelfrei. Die Stadt war nun meine einzige Freiheit. (Benkau 2, S. 203)

In der Stadt, die primär den Percents zugeordnet wird und in Opposition zu Joys Heimatraum steht, befürchtet Joy nun aber erneut ihre übergreifende Identität als Mensch zu verlieren. Wie ein Mantra muss sie sich vorsagen: „*Ich bin ein Mensch und bleibe auch ein Mensch. Ich bin ein Mensch, ich bin ein Mensch*“ (ebd., S. 301). Jedoch gibt es keine Möglichkeit, in der Stadt diese Identität aufrechtzuerhalten.

Joys Mensch-Identität sowie ihre Joy-Identität bleiben während ihres Aufenthaltes in der Stadt eine Fassade bzw. etwas, an das sie gerne glauben würde. Ihre tatsächliche Freiheit und damit die Festigung dieser Identitäten findet sie erst mit der Ablegung ihrer einschränkenden Städter-Identität und dem Erreichen des utopischen Landes, das nicht von Percents kontrolliert wird. Anders als die Rebellen, Krieger, Soldaten, Städter und Varlets wird für die Einwohner des idyllischen Dorfes bis auf die dennoch präsente Unterscheidung zwischen Mensch und Percent kein etikettierender Begriff eingeführt, der eine kollektive Identität mit sich bringt. Auf diese Weise kann Joy erst hier in Freiheit ein Mensch und sie selbst sein. Auch die nicht an Räume gebundene und somit leicht an- und ablegbare Identität als Messermädchen ist für sie hier nicht länger relevant.

Während ich zum Hafen lief, steckte ich meine Hände in die Taschen und stieß auf mein Messer. Ich hatte es lange nicht benutzt und konnte mich kaum noch daran erinnern, wie es dorthin gekommen war. Ich brauchte es nicht mehr. (ebd., S. 459)

Neél durchwandert parallel dazu eine ähnliche Identitäts- und Sinnsuche. Der Ausgangspunkt dieser liegt bereits darin, dass jeder Percent aufgrund ihrer Herkunft als Klone gleich aussieht. Es handelt sich um eine Verstärkung der auf Konformität beruhenden kollektiven Identitäten. Im zweiten Band manifestiert sich Neéls Krise vor allem dadurch, dass er trotz seiner neuen Stellung als Erwachsener weiterhin im Gefängnis mit den adoleszenten Percents wohnt. Anders als Joy findet er in dem utopischen Land nicht die Möglichkeit, seine individuelle Identität auszubilden. Diese ist eng mit seiner Herkunft verbunden, weswegen er Joy verlässt, um zur inzwischen zerstörten Stadt zurückzukehren und diese mit seinem als Vaterfigur fungierenden Mentor als besseren Ort wiederaufzubauen.

Als er damit den finalen Schritt der Selbstfindung setzt, beendet Joy ihre mit einer symbolischen Geste: „Ich warf mein Messer ins Meer, ehe ich nach Hause ging“ (ebd., S. 462).

4.3.1.2.2 Bewegung

4.3.1.2.2.1 Adoleszenz

Wie auch in *Das Ende der Welt* ist die Figurenbewegung in *Dark Canopy* und *Dark Destiny* wesentlich mit der Adoleszenz verknüpft. Die soeben ausgeführte Identitätssuche ist ein Teil dieser. Dass sich Joy die meiste Zeit in einer Identitäts- und Sinnkrise befindet, hängt eng damit zusammen, dass besonders im ersten Band der Stillstand gegenüber der Bewegung überwiegt.

In *Dark Canopy* wird Joy als Strafe für den Versuch, ihre Freundin aus der Gewalt der Percents zu retten, von diesen gefangen genommen. Sie wird dem Percent Neél zugewiesen und erhält mit ihm gemeinsam eine Gefängniszelle. Das Gefängnis beherbergt in diesem Roman einerseits menschliche Gefangene wie Joy, die als Soldaten am Chivvy, einer Menschenhetzjagd teilnehmen müssen, und andererseits Varlets wie Neél. Diese sind noch nicht erwachsene und in die Gesellschaft eingeführte Percents. Für sie ist das Gefängnis bis zum Ende ihrer Adoleszenz der Wohnraum. Das Gefängnis als Joys und Neéls zugewiesener Heimatraum drückt offensichtlich Enge, Stillstand und Fremdbestimmtheit aus. Gleichzeitig fungiert es, zumindest für die Percents, als Krisenheterotopie, in die nach Foucault Individuen kommen, die sich in einem Übergangsstadium befinden und noch außerhalb der Gesellschaft stehen (vgl. Foucault 1990, S. 40f.). Aus Joys Sicht befindet sie sich in einer Abweichungsheterotopie, da das Gefängnis ein Raum ist, in dem nonkonforme Menschen von der Gesellschaft separiert werden (vgl. ebd.). Die Gefängniszelle, die sie mit Neél teilt, wird allerdings mit dem Fortschritt der Liebesgeschichte zwischen den beiden für sie zu einer Art Heimat und Raum der Geborgenheit, auch wenn sie weiterhin das Ziel, zu ihrem wahren Herkunftsraum zurückzukehren, nicht aufgibt.

Joy leidet durchwegs an ihrer mangelnden Freiheit und einer Zerrissenheit zwischen ihrer persönlichen Suche nach Glück und ihrem Pflichtgefühl gegenüber ihrer ebenfalls in Gefangenschaft befindlichen Freundin Amber und der restlichen Rebellengruppe. Während die Zeit im Gefängnis mit einer Regression, einer Rückkehr zu kindlichen Verhaltensmustern beginnt (vgl. Benkau 1, S. 93),

kann sie trotz des Stillstandes in der Heterotopie Entwicklungsfortschritte erzielen, welche damit zusammenhängen, dass der Raum durch ihre Liebe zu Neél positiv gestimmt wird und nun eine gewisse Geborgenheit einschließt. Wie auch bei Höra findet in der Heterotopie des Gefängnisses das Ritual des reinigenden Weinens statt, das auch hier eine Neugeburt einleitet.

Mein Geist war völlig ausgespült, so leer und rein gewaschen, dass ein neuer Mensch in mir Platz fand.

Ein Mensch, der Neél lieben konnte. Und diesem neuen Menschen fiel es plötzlich schwer, ein Rebell und eine gute Freundin zu bleiben und das Richtige zu tun. (ebd., S. 410).

Dieser Entwicklungsschritt beinhaltet eine weitere Distanz von ihrer auch räumlich entfernten Gruppe. Zwar betrachtet Joy dies zunächst als einen Verrat ihrerseits, was zu einem Erstarren ihres inneren Konflikts führt, doch wird hierdurch der Prozess eingeleitet, in dessen Ausgang Joy Unabhängigkeit von den Rebellen gewinnt. Dafür notwendig sind allerdings erst Joys Rückkehr zu ihrem eigentlichen Heimatraum, der nun für sie wie zuvor die Stadt auf sie wirkt: wie eine Fremde und ein Gefängnis. Es folgt im zweiten Band eine Umkehrung der Wegstruktur mit einer Flucht aus der Heimat, die nun die Fremde ist, und eine Überwindung von Abenteuersituationen in der Wildnis, um zur Stadt zu gelangen. Die Bedeutung der Abenteuer und Bewährungsproben im Naturraum für die Adoleszenz ist allerdings geringer als in den Romanen des ersten Makroraumtyps. Mit der Präsenz eines dritten Raums, einer fremdartigen Gegenkultur, ist es sinnvoll, die adoleszenten Entwicklungsschritte nun auch in diesem zu verorten. Die Wildnis als Raum der Gefahr behält weiterhin die Funktion, durch ihr Überqueren Selbstständigkeit und Mut zu fordern, doch handelt es sich hierbei um keine Prioritäten für die Entwicklung der ohnehin starken Kämpferin Joy. Wesentlich ist für den Ritt von dem Rebellenclan zu Jamies Clan und weiter zur Stadt jedoch ihre Willenskraft, die sie erst auf dem Weg zurückerlangt und die sie für die Überwindung der Hindernisse benötigt.

Joys Entwicklungsphase ist sehr stark auf ihre Selbstfindung und ihr Glück bezogen, wodurch der für die Adoleszenz wichtige Aspekt der Übernahme einer sozialen Rolle in der Gesellschaft zurückgestellt wird. Der Grund dafür ist der Ausnahmezustand, in dem sich Joy die gesamte Handlung hindurch befindet.

Gefangenschaft und Flucht wechseln sich ab, bis sie endlich in den utopischen Raum gelangt, in deren Gesellschaft sie sich sofort integriert. Während Kjell nach einer Kreisbewegung gereift zurück zum Ausgangspunkt gelangt, ist Joy innerhalb ihres ursprünglichen Figurenraums der Abschluss ihrer Adoleszenz nicht möglich. Weder R1 noch R2 lassen zu, gleichzeitig Teil der Gesellschaft zu werden und dennoch eine autonome Identität und ein eigenes Wertesystem zu etablieren. Die einzige Lösung nach einer Pendelbewegung zwischen diesen beiden möglichen Heimaträumen ist so der Ausbruch aus dem gewohnten Figurenraum und das Finden einer weiteren Gesellschaft.

Neben den besprochenen Punkten des adoleszenten Entwicklungsprozesses sind zwei Aspekte für Joys Charakter von besonderer Bedeutung: die Sehnsucht nach Freiheit und nach Zugehörigkeit. Beides drückt sich räumlich aus, indem sich Joy auf die Suche nach einem Raum machen muss, der diese Bedingungen erfüllt. Die beiden Punkte werden in den nächsten Kapiteln erörtert.

4.3.1.2.2.2 Mobilität und Freiheit

Freiheit ist eines der zentralen Themen und der Impuls für Joys Handlungen in beiden Romanen: „Gefangenschaft fürchtete ich mehr als alles andere und die Angst nahm mir jegliche Energie“ (Benkau 1, S. 29). Freiheit und Gefangenschaft ergeben sich durch die Ermöglichung und die Unterbindung von eigenständiger Mobilität. Joy und die übrigen Rebellen kämpfen gegen das Gesetz der Percents, dass sich alle Menschen nur innerhalb der Stadt bewegen dürfen. Joys Ängste werden übertroffen, als sie nicht nur als Städterin in die Stadt, sondern als Soldatin in ein Gefängnis innerhalb der Stadt gesperrt wird. Doch auch zuvor, im Rebellenversteck R1, ist Joy nicht frei. Die für die dystopischen und postapokalyptischen Jugendromane typischen Attribute der Heimaträume treffen auch hier zu: die Protagonistin ist einer Enge, Überwachung und Fremdbestimmung ausgesetzt, weswegen sie bereits zu Beginn Pläne zur Flucht schmiedet.

Zu Beginn der Gefangenschaft wird Joys Mobilitätsradius zusätzlich durch eine Leine eingeschränkt, an der Neél sie führt. Beim Training lässt er ihr zum Schein einen Freiraum, sodass Joy im Schwellenraum zwischen Stadt und Wald laufen kann, das Gefühl von Freiheit spürt und den ersehnten Wald bereits vor sich sieht, nur um sie provokativ anstrengungslos knapp vor der Waldgrenze ein-

zufangen. Die Verfügungskraft über Joys Mobilität wird hier also zum Bestandteil eines Machtspiels.

Der zentrale innere Konflikt, den Joy in *Dark Canopy* ausficht, besteht zwischen den beiden Möglichkeiten, mit ihrer Liebe Neél in der Stadt zu bleiben oder ohne ihn zu ihrer Heimat zurückzukehren, die zur Zeit ihrer Gefangenschaft zum Inbegriff der Freiheit verklärt wird. Das Gefängnis enthält neben der Enge und Kontrolle auch positive Eigenschaften, die R1 nicht aufweist, doch Freiheit besitzt weiterhin Priorität.

Warme Decken. Essen im Überfluss. Fließendes Wasser, so sauber, wie ich es noch nie erlebt hatte. Dieses Gefängnis bot all die Dinge, nach denen ich mich so sehr gesehnt hatte [...]. Und war mir, genau in diesem Moment, satt und in eine warme Decke gehüllt, so sicher wie noch nie zuvor in meinem Leben, dass wir das Richtige taten, indem wir uns auflehnten. [...] Denn klares Toilettenwasser hin, flohfreie Matratzen her – ich war gefangen. Es gab nichts, was sich schrecklicher anfühlte. (ebd., S. 117f.)

Während ihre Freundin Amber sich ihrem Percent-Vorgesetzten unterwirft und Sicherheit der Freiheit vorzieht (vgl. ebd., S. 407), kann Joy selbst durch ihre Liebesbeziehung zu Neél nicht dazu gebracht werden, in der Stadt zu bleiben. Nach einem langen inneren Konflikt entscheidet sie sich dazu, während des Chivvy zu flüchten.

Nichts konnte mich in der Stadt halten, nicht einmal er. Es würde mich zerreißen, aber besser, ich zerriss, als dass ich mich aufgab und verlor. (ebd., S. 417).

Dennoch verliert sie sich, jedoch durch die Erkenntnis, dass ihre Heimat ebenso fremd und unfrei ist wie die Stadt. Nachdem sie vor ihrem Clan und jenem von Jamie flieht, da diese sie in ihrer Bewegungsfreiheit einschränken und bevormunden, drückt nun die Stadt für sie Freiheit aus. „Die Stadt war nun meine einzige Freiheit“ (Benkau 2, S. 203), stellt sie mit Erhalt der Städtermarke fest. In ihrer Mobilität und ihren Möglichkeiten ist sie dennoch beschränkt.

So bewahrheitet sich ihre zuvor größte Angst und sie ist als Städterin nun ihrem Gegenraum, der Stadt zugeordnet. Diese darf sie nicht mehr verlassen, jedoch widersetzt sie sich an einer Stelle dieser Regel (vgl. ebd. 326f.). Der innere Konflikt aus dem ersten Roman wiederholt sich, jedoch übernimmt nun das uto-

pische Land jenseits des Meeres die Rolle des Freiheitsraums, während die Stadt weiterhin Gefangenschaft ausdrückt. Das Boot, das Neél auftreiben kann, ermöglicht diese Flucht, die von beiden Seiten mehrere Male befürwortet und abgelehnt wird. Am Ende wird ihnen die Entscheidung abgenommen, als alle Rebellenclans verbündet in die Stadt einfallen. Nun entwickelt sich der Konflikt zwischen den Figurengruppen zu einem zwischen allen Percents und allen Rebellen, während Städter wie Joy zwischen den Fronten stehen. Die Flucht ergibt sich mehr aus dieser Situation als durch eine selbstbestimmte Entscheidung. Neben ihrer Identität findet Joy erst in dem fernen Land ihre langersehnte Freiheit. Nicht aber Neél, der sich nun in der Position des Ausgegrenzten wiederfindet und die Rückkehr ohne Joy dem Verlust seiner Freiheit und seiner Identität vorzieht.

Joy ist beide Romane hindurch stets eine Figur, deren Mobilität von jemand anderem kontrolliert wird: von ihrer eigenen Figurengruppe ebenso wie von der feindlichen, Neél eingeschlossen. Jene Figuren, die ebenfalls eine eingeschränkte Bewegungsfreiheit aufweisen, sind Gefangene und Städter sowie noch nicht volljährige Menschen und Percents wie Neél, der dementsprechend in einem Gefängnis lebt. Wie auch bei Daniel Höra kontrollieren die Machthabenden die Mobilität der Machtlosen, die Erwachsenen die der Jugendlichen und die männlichen die der weiblichen Figuren.

Während Rebellenclans streng patriarchisch organisiert sind, sind die Percents sogar ausschließlich männlich, wodurch das Patriarchat noch zusätzlich überspitzt wird. In der Stadt besitzen Frauen keinen Freiraum zur Bewegung, sondern dienen in erster Linie als Sklavinnen und zur Fortpflanzung (vgl. Benkau 1, S. 320). Nur der Schutz durch Neél und seinen Mentor Cloud bewahrt sie vor gewalttätigen Übergriffen, doch bedeutet dieser Schutz eine erneute Einengung ihrer Freiheit sowie eine Beraubung ihrer Identität als Frau.

»Mädchen sind Allgemeingut, solange niemand öffentlich Anspruch auf sie erhebt«, hauchte er mir ins Gesicht. [...] »Sie ist kein Mädchen«, erwiderte Neél [...]. »Sie ist Soldat. Mein Soldat.« (ebd., S. 105)

4.3.1.2.2.3 Das Eigene und das Fremde

Ein zentrales Thema der beiden Romane sowie ein Charakteristikum Joys ist das Gefühl von Fremdheit. Der Begriff des Fremden setzt etwas voraus, das als das Eigene betrachtet wird. Beide Konzepte zeichnen sich durch die Relation zum jeweils anderen aus. Wie der Soziologie Alois Hahn festhält, ist Fremdheit „keine Eigenschaft, auch kein objektives Verhältnis zweier Personen oder Gruppen, sondern die Definition einer Beziehung“ (Hahn 1997, S. 134). Dementsprechend gibt die Einschätzung einer Person oder Gruppe als fremd Aufschluss über die urteilende Instanz (vgl. ebd., S. 115). In der Bestimmung einer Person als fremd und damit nicht zugehörig wird nach Hahn immer nur ein Bündel an Eigenschaften herausgegriffen, die als nicht mit den eigenen vereinbar gelten (vgl. ebd.). Dies hängt eng mit der Identität zusammen, und zwar der partizipativen, die auf der Zugehörigkeit zu einer Gruppe basiert (vgl. ebd., S. 117). Personen, die einem oder mehreren Punkten dieser kollektiven Identität widersprechen, werden demnach als dazu fremd angesehen. Diese Art von Fremdheit entspricht Norbert Mecklenburgs Begriff des normativ Fremden, das aufgrund von Normen nicht zum Eigenen der urteilenden Instanz zählt, welchen er vom kognitiv Fremden, dem Unbekannten, unterscheidet (vgl. Mecklenburg 1990, S. 81). Aus der Perspektive von Joy, der Gruppe der Rebellen und der Menschen im Allgemeinen sind die Percents auf normative Weise fremd. Sie unterscheiden sich aufgrund der künstlichen Zeugung und der besonderen Kräfte sowie Schwächen in erster Linie in biologischer Hinsicht. Eine weitere zentrale Distanz zwischen den beiden Figurengruppen besteht aufgrund des Wertesystems, besonders in Bezug auf das bereits auf eine der beiden Gruppen hinweisende Attribut der Menschlichkeit. Daneben besteht aber auch eine kognitive Fremdheit, da beide Figurengruppen nur wenig voneinander wissen. Verstärkt wird dies dadurch, dass Percents keine Menschen sind und so für diese ein Mysterium bleiben.

Ortfried Schöffter ergänzt das kognitive Fremde, das bei ihm dem Unbekannten entspricht, und dem normativen Fremden, das er als das Fremdartigen im Sinne von Anomalität bezeichnet, um das Fremde als das Auswärtige (vgl. Schöffter 1991, S. 14). Es befindet sich hinter einer Grenze in einem anderen Raum, der eventuell sogar unzugänglich ist. Die Instanz, die eine andere Gruppe in der Fremde verortet, befindet sich nach ihrer Vorstellung in der Heimat. So

verhält es sich in den Romanen *Dark Canopy* und *Dark Destiny*, in denen das Rebellenversteck, für Joy als vertraute Heimat gilt und die Percent-Stadt als die Fremde. Für den Percent Neél hingegen gilt eine gegenteilige Einschätzung. Die Figurengruppen beider Räume besitzen eine partizipative Identität, die auf Zugehörigkeit zur eigenen und Distanz zur anderen Gruppe basiert. Die Opposition zur Fremde, die im Gegensatz zum jeweils Eigenen als gefährlich und verwerflich angesehen wird, vermag es so, ein Kollektiv im Hass gegen das andere zu vereinen (vgl. Münkler 1997, S. 17). Die Figurengruppen beider Räume sind so in erster Linie durch ihre Opposition zur jeweils anderen definiert: Die Rebellen sind jene, die um ihre Freiheit und damit gegen die unterdrückenden Percents kämpfen, und die Percents werden charakterisiert als eine Gruppe, die von den Menschen erschaffen und missbraucht wurde, weswegen sie ebenfalls um ihre Freiheit kämpfte und vor Einsetzen der Handlung die Menschheit unterwarf. Beide Parteien ignorieren bei der Einschätzung der anderen die Individualität der Mitglieder. Dies korreliert allerdings damit, dass in beiden Räumen eine strenge Konformität angestrebt wird.

Wenn Joy sich in der Stadt aufhält, befindet sie sich in der Fremde und ist gleichzeitig aus Sicht der Percents ein fremder Eindringling in deren Raum. So ist es nur konsequent, dass die Stadt den Raum darstellt, in dem Joy mit dem Gefühl, sich selbst fremd zu sein, konfrontiert wird. Dieses wird zum zentralen Teil ihrer bereits beschriebenen Identitätskrise. Die Stadt stellt dabei eine starke Überspitzung des fremdartigen Raums dar, indem sie keine Menschen, sondern eine andere Lebensform beherbergt.

„Steht die Raumgestaltung den Gewohnheiten einer Figur völlig entgegen, so kann darüber signalisiert werden, dass sie an dem betreffenden Ort fremd ist“ (Burghardt 2016, S. 252). Bei Jennifer Benkau ist dies unverkennbar. Joy, die explizit Freiheit als höchstes Gut bezeichnet, wird in eine Zelle gesteckt, die sich in einem Raum befindet, der dunkel, freudlos, gefährlich, unübersichtlich und von Verfall geprägt ist. Ihre von den älteren Generationen weitergegebenen Vorannahmen über die Fremde bewahrheiten sich zunächst. Die Stadt ist ein dunkler Raum voller Grausamkeit, der sich von Joys Heimatraum maßgeblich unterscheidet. Jedoch ist es eine wichtige Erkenntnis für Joy, dass der Schein, dass alle Percents aufgrund ihrer künstlichen Erzeugung als Klone gleich sind, trügt. So stellt ihr Kontakt mit Neél, Graves und deren Geheimbund namens *Flag's*

Boulder einen wichtigen Schritt in ihrer Entwicklung dar, indem sie sich von ihrem anfänglichen binären Konzept von Gut und Böse verabschiedet. Neél und Graves stellen sich bei genauerem Hinsehen als friedfertig und sensibel heraus, widersprechen also dem etablierten Bild der blutrünstigen Percents. Joy lernt durch die Nähe zu diesen Figuren die Perspektive der Percents einzunehmen und deren Hass auf Menschen zu verstehen. Zum räumlichen Aspekt von Fremdheit kommt so der zeitliche hinzu: „sie verliert sich durch allmähliches Vertrautwerden“ (Stagl 1997, S. 86).

Durch den Aufenthalt im fremden Raum und den Umgang mit dessen Bewohnern wird Joy nun aus der Sicht ihrer eigenen Gruppe, der Rebellen, ebenfalls zu einer Fremden. Die sich aufbauende Distanz zu Ihresgleichen, zu Menschen, wird bereits relativ früh angedeutet, als sie während ihrer Gefangenschaft in einem Gemeinschaftsraum zum ersten Mal auf Mithäftlinge trifft. Während die Percents zu Beginn als individualitätslos und ident beschrieben werden, hat Joy nun Schwierigkeiten damit, die Menschen auseinanderzuerkennen und sogar deren Sprache zu verstehen.

Ihre Stimmen waren eintönig und klangen alle gleich. Ich konnte sie nicht unterscheiden und vernahm nur ein auf- und abschwellendes Rauschen, durch das einzelne Worte durchschimmerten, die zusammen keinen Sinn ergaben. [...] Ich fühlte mich fremd. (Benkau 1, S. 210)

Der tatsächliche Bruch mit ihrer eigenen Gruppe vollzieht sich zu dem Zeitpunkt, an dem sich Joy für Neél einsetzt und sie die Gewalt ihrer eigenen Mitstreiter an deren Gegnern nicht mehr toleriert. Mit der Erweiterung ihres Horizonts und der Einnahme der Perspektive eines Percents erkennt Joy auch die negativen Seiten ihrer eigenen Heimat. So wird ihr bewusst, dass nicht nur die Percents, sondern auch die Rebellen grausame und unterdrückende Methoden besitzen. Mit dieser Einsicht erscheint ihr auch der Raum des Rebellenverstecks nun als Fremde. Die Fremdheit drückt sich hier nun aus als eine „von beiden Seiten empfundene[] Nichtzugehörigkeit“ (Stagl 1997, S. 86). Die Stadt bleibt für Joy allerdings ein größtenteils fremder und dabei auch feindlicher Raum.

Neben der Fremde und dem fehlenden Gefühl von Geborgenheit kann Joy dennoch nun die Perspektiven der verschiedenen Parteien einnehmen. Genau dies wird jedoch als Problem dargestellt.

»ich versuche, beide Seiten zu verstehen, aber...«

... aber es war schwer.

Neél lächelte mich an. »Tu das nicht. Wenn du beide Seiten verstehst, kann es kein gutes Ende für dich geben.« (Benkau 1, S. 350)

Die Nähe zu einem Raum bzw. das Verständnis gegenüber den Bewohnern führt in Benkaus Romanen gezwungenermaßen stets zu einer Entfernung vom anderen. Mit einer Einnahme beider Sichtweisen geht so auch paradoxerweise eine Distanzierung zu beiden Räumen einher. Auf diese Weise wird Joy zu einer in allen Räumen stets fremden Figur. Nur die Mikroräume, in denen sie sich mit Neél aufhält, können zeitweise zu Räumen der Geborgenheit werden, allerdings nur solange bis Joy die Gebundenheit an den fremden Makroraum wieder bewusst wird.

Die Protagonistin befindet sich so die gesamte Handlung hindurch nicht nur auf der Suche nach einem Raum der Freiheit (vgl. Kapitel 4.3.1.2.2.2), sondern auch nach einem der Zugehörigkeit.

Gab es irgendwo eine Gruppe von Menschen auf der Welt, für die ich nicht etwas Seltsames, Skurrielles darstellte? Gab es irgendeinen Ort, an dem ich einfach nur ein normaler Teil der Gemeinschaft war? (ebd., S. 183)

Betont wird dabei das Verlangen nach einem Raum, in dem sie selbst nicht als fremd angesehen wird. Fündig wird sie am Ende des zweiten Bandes ausgerechnet in der utopischen Fremde. In diesem findet sie, wie aus der Prolepse zu Beginn von *Dark Destiny* hervorgeht, schließlich als Übersetzerin und Lehrerin ihre aktive Rolle in der Gesellschaft. In dieser Position bringt sie durch die Sprache einen Teil ihres alten Heimattraums in ihr neues Zuhause hinein.

4.3.1.2.3 Raum und Handlung

4.3.1.2.3.1 Räumliche Handlungsabschnitte

Beide Romane von Jennifer Benkau weisen zwei Handlungsstränge auf. Die Basis handlung folgt stets in der Ich-Erzählperspektive Joy, während im Mittelpunkt des zweiten Handlungsstrangs eine weitere, räumlich entfernte Figur steht. Diese ist im ersten Band, in dem Joy die meiste Zeit über bei Neél in der Stadt ist, Matthial aus dem Clanversteck. Im zweiten Roman, in dem es um Joys Rückkehr

zur Stadt geht, ist es Néel. Deren Gedanken werden durch einen personalen Erzähler vermittelt. Der Wechsel von einem Handlungsstrang zum anderen drückt sich so durch eine Veränderung des Raums, des Erzählers und der fokalen Figur aus.

Wie auch bei Daniel Höras Roman *Das Ende der Welt* sind die Romane in Handlungsabschnitte einzuteilen, die von den Raumänderungen abhängen. *Dark Canopy* ist in folgende Abschnitte einzuteilen: Analeptischer Prolog in Raum 3 und Raum 1 zur Einführung in die räumlichen Gegebenheiten, Weg durch Raum 3, Krisensituation in der Stadt (R2), Rückweg, Erstellung eines Plans in R1, erneuter Weg durch R3, scheiternder Plan und Gefangenschaft in R2, Chivvy in R3 und Flucht zurück nach R1. Der größte Abschnitt, die Gefangenschaft in der Stadt, wird von einigen kurzen Ausflügen in der Wildnis und R4 unterbrochen, um einerseits die Entwicklung und andererseits die verbotene Liebesbeziehung zu ermöglichen. Parallel zu Joys Gefangenschaft verläuft Matthials Handlungsstrang, der im Clanversteck und der Wildnis verortet ist.

Dark Destiny setzt unmittelbar nach dem ersten Roman ein. Nach einem proleptischen Intro in der finalen Reisestation R6 kommt es erneut zu einer Ausgangssituation in R1, einem Weg durch R3, dem Wendepunkt in der Station Jamies Clan (R4) und einem weiteren Weg durch R3 und die Siedlung R5 nach R2. Bis hierhin ist die gesamte Handlung des zweiten Bandes darauf ausgelegt, dass die Stadt erreicht werden muss. Sie wird schließlich zum Schauplatz eines zentralen Ereignisses, des Krieges zwischen den Rebellen und den Percents. Die erneute Flucht durch die Wildnis, diesmal in Form des Ozeans, endet nun aber nicht mehr im Ausgangsraum, sondern im Zielraum R6, der kein Bestandteil des bis dahin etablierten Handlungsraums ist. Dieser ist eine Synthese der handlungsbestimmenden oppositionellen Räume. Da Joy erst sehr spät im Romanverlauf auf Néel trifft, besteht sein Handlungsstrang die meiste Zeit über, auch in jenem Abschnitt, in dem sich beide Figuren in der Stadt aufhalten, aber noch getrennt sind. Auch nach der Vereinigung der Figuren und der Handlungsstränge werden, aber in geringerer Frequenz, Kapitel eingeschoben, in denen durch einen personalen Erzähler Néels Innenwelt vermittelt wird.

Die Reihenfolge der Raumabschnitte im ersten Roman ist damit R1-R3-R2-R3-R1-R3-R2-R3-R4-R3-R2-R3-R1 und im zweiten Band R1-R3-R5-R3-R4-R3-R2-R3-R6. Mit Ausnahme der wenigen Reisestationen besteht dabei das Muster

R1-R3-R2-R3-R1, das mit der Überfahrt nach R6 gebrochen wird. So erscheint Joy wie gefangen in einem sich immer wiederholenden Muster, bis sie aus diesem ausbricht und in R6 landet. Die Passagen in R4 dienen dabei nur als kurze Unterbrechungen

Die Bewegungsform des Pendelns ergibt sich aus der Makrorraumgestaltung mit zwei oppositionellen Räumen und einem Zwischenraum, während das binäre Raumschema Wegstrukturen wie eine Suche vom Anfangsraum zum Zielraum oder eine Kreisbewegung mit sich bringt. Während in einer Bewegung in der Wildnis mit einem schließenden Eintreffen im Herkunftsraum oder in einem noch unbekanntem Zielraum eine äußere, tatsächliche Suche beschrieben wird, eignet sich die Pendelbewegung zur Darstellung einer inneren Suche. Das Hin-und-Her der Protagonistin demonstriert so ihre seelische Zerrissenheit.

4.3.1.2.3.2 Ereignisanalyse nach Jurij Lotman und Karl Renner

Die Analyse von *Das Ende der Welt* nach Karl Renners Erweiterung von Lotmans Sujet-Theorie zeigte, dass sich der Handlungsfortschritt durch die Verletzung von Raumordnungen und das Streben nach einer Wiederherstellung der Ordnung erklären lässt.

Eine Besonderheit von Jennifer Benkaus erzählter Welt ist, dass die Figurengruppe der Percents sich als Herrscher über alle Räume begreift und so Raumordnungen für sämtliche Räume erstellt. Diese sehen wie folgt aus:

1. Percents befinden sich in R2, haben aber die Kontrolle über R1, R2 und R3.
2. Menschen dürfen sich innerhalb von R2 aufhalten (= Städter oder Soldaten).
3. Menschen dürfen sich nicht innerhalb von R1 und R3 aufhalten (= Rebellen).

Diesem Ordnungssystem steht jenes der Rebellen gegenüber. Da die autodiegetische Erzählerin die Perspektive der Rebellen innehat, sind deren Ordnungsregeln die für die Protagonistin bindenden. Diese sehen vor, dass R1 ausschließlich den Rebellen zugeordnet ist und R2 den Percents und Städtern, während die Wildnis wie in *Das Ende der Welt* einen neutralen Zwischenraum darstellt. Beide Regelsysteme sind für die Handlung von Relevanz, da auch ein nur von einer Partei wahrgenommener Ordnungsbruch Auswirkungen auf beide Seiten hat. So ist bereits das erste Ereignis II Joys Begegnung mit einem Percent im Prolog.

Ereignishaft ist dabei nicht, dass sie einen Percent im Wald erspäht, sondern dass seine Anwesenheit die Gefahr mit sich bringt, dass sie und ihr Clan im verbotenen Territorium entdeckt werden. Dies geschieht und es kommt zu einem Kampf. Beide Figuren kehren wieder zu ihren Heimaträumen zurück und der Ordnungsbruch wird oberflächlich betrachtet wieder aufgehoben, nicht jedoch für Joy, deren daraufhin empfundene Schande und Identitätskrise bestehen bleiben.

Auch die weiteren Ereignisse II ergeben sich nicht direkt aus Grenzübertritten, sondern deren Aufdeckung. Joy und Amber dringen verbotener Weise zum Handeln in die Stadt ein, doch erst der Verrat an ihnen und Ambers Gefangennahme sind in diesem Sinne ereignishaft. Dass Amber nun als Städterin in der Stadt festgehalten wird, gleicht aus der Sicht der Percents die Normverletzung aus, nicht aber aus Joys Perspektive, aus der Amber noch immer Rebellin und damit R1 zugehörig ist. Daraus folgt Joys Befreiungsversuch, der auf gleiche Weise wie das vorige Ereignis II in einem entdeckten Grenzübertritt und einer Gefangennahme endet. Hier wird ihr eine neue Identität als Soldatin aufgezwungen, weswegen sie nun das Recht besitzt, in der Stadt zu sein und die Ordnung wiederhergestellt wird. Dies gilt allerdings nicht für ihre Perspektive, weswegen sich ab diesem Punkt eine Spannung aufbaut, die auf ihre Flucht hinsteuert.

Der Stadtabschnitt ist arm an Ereignissen II. Dies gibt Raum zur kontinuierlichen Darstellung der Figurenentwicklung und zur Fokussierung der inneren Konflikte zur Zeit des Stillstands. An einigen Stellen wird Spannung aufgebaut, indem ein Grenzübertritt angedeutet wird, aber schließlich doch nicht stattfindet. Dies ist der Fall, wenn Neél Joy zu Übungszwecken Freiraum zum Laufen lässt, sie aber vor ihrem Übertritt der Schwelle einfängt.

Aufgrund der beiden Perspektiven, die Joy nach ihrem Aufenthalt in R2 nun einnehmen kann, stellt ihre Flucht sowohl einen Regelbruch als auch eine Korrektur einer früheren Normüberschreitung dar. Diese Ambivalenz geht einher mit Joys einsetzender Zwiespaltenheit. Zwar erreicht sie ihr Ziel, nach Hause zu kommen, gleichzeitig sehnt sie sich aufgrund von Neél nach dem Ort, von dem sie geflüchtet ist.

Im zweiten Roman kehrt sie als Ergebnis dieser Zerrissenheit zurück zu R2. Zuvor kommt es zum zentralen Wendepunkt des zweiten Bandes, nämlich Joys Erkenntnis, dass Neél entgegen der Behauptungen ihres Clans noch lebt. Die Offenbarung des Verrats durch ihren und Jamies Clan führt zu Joys sofortiger

Ablegung ihrer Identität als Rebellin. Damit handelt es sich um einen Ordnungsbruch durch eine Zuordnungsveränderung, mit der ihre Präsenz in den Räumen der Rebellen nicht vorgesehen ist. Daraus lässt sich die Flucht in die Wildnis und die Bewerbung um eine Städtermarke erklären, da für Menschen eine Städter-Identität die einzige Alternative zu der eines Rebellen darstellt. Der Erhalt der Marke, mit der die Annahme der Identität einhergeht, führt durch die Wiederherstellung von Ordnung zu einer Ruhephase im äußeren Spannungsbogen, nicht jedoch im inneren. In Joys Innenleben besteht weiterhin ein Normbruch, da sie hier doch noch an ihrer Rebellenidentität festhält.

Wesentlich für die beiden Romane sind also Ordnungsbrüche, die ununterbrochen im Hintergrund existieren. So werden Joys und Neéls Liebesbeziehung sowie Joys Unfruchtbarkeit in beiden Kulturräumen als ordnungswidrig angesehen. Beides wird jedoch geheim gehalten bzw. im Falle der Liebesbeziehung in die Heterotopie der Gefängniszelle und in die Wildnis verortet. Derartige Normverletzungen unter der Oberfläche geben Aufschluss über Joys psychische Verfassung und ihr Gefühl von Heimatlosigkeit und Fremdheit.

Mit all den Normen, die von beiden Räumen auf Joy einwirken, während sie beiden und keinem zugehörig ist, bleibt die einzige Konsequenz zur tatsächlichen Aufhebung der Ordnungsbrüche die Erweiterung des Handlungsraums. So entdecken Joy und ihre Freunde am Ende ihrer Reise durch R3 das fremde Land, das losgelöst ist von den Ordnungssystemen von R1 und R2. Damit sind alle Normbrüche hinfällig und Joys innere Zerrissenheit findet ein Ende. Néel kann sich allerdings dem neuen System nicht unterordnen und handelt weiterhin nach jenem von R2, wodurch sein Abschied von Joy am Ende des zweiten Romans zu erklären ist.

4.3.1.2.3.3 Die Verknüpfung der Raumabschnitte nach Gerhard Hoffmann

Die Pendelbewegung zwischen R1 und R2 mit jeweils einem Weg durch R3 zeigt, dass hier wie auch bei Daniel Höra eine korrelative Verknüpfung der Räume durch Kontrastierung im Zentrum steht. Die Handlung ergibt sich aus der Opposition der beiden Kulturräume, die durch einen Grenzraum voneinander getrennt sind. Auch der Grenzraum steht dabei im Kontrast zu den beiden Räumen der Zivilisation. In keinem der drei Räume kann die Protagonistin verharren, denn

auch zu ihr persönlich sind diese oppositionell. Aus diesem Grund enthalten sie stets einen Impuls für Joy, den momentanen Raum zu verlassen.

Aus der Spannung zwischen den Räumen ergibt sich, dass die Hauptfigur hin und her schwankt, was nicht nur ihre äußere Bewegung, sondern auch ihre seelische Verfasstheit betrifft. Der einzige Ausweg aus dieser Hin-und-her-Gerissenheit ist das Ende der Pendelbewegung mit der Einführung eines neuen, weit entfernten Raums. Das ferne Land liegt zwar außerhalb der zentralen Opposition, ist aber dennoch mit R1 und R2 ebenfalls korrelativ durch den Kontrast verknüpft. Für Joy repräsentiert R6 eine perfekte Kombination aller positiven Attribute aus den bisher erfahrenen Räumen.

Daneben sind alle Bereiche des Makrorraums konsekutiv-final verknüpft. Der erste, krisenhafte Stadtabschnitt führt unweigerlich zu einer Flucht und einer Rückkehr in die Stadt. Ihre Liebe zu ihrer Herkunft und den dort verorteten Figuren führt zu ihrem Entschluss, die Stadt als Chivvy-Siegerin zu verlassen, doch ihre Liebe zu Neél lässt sie ihre Heimat daraufhin erneut verlassen.

Die Zielgerichtetheit der Figuren, mit der die Aneinanderreihung der Räume einhergeht, ergibt sich aus den ereignishaften Regelbrüchen und dem Streben nach Wiederherstellung der Ordnung. Daneben lassen die versteckten Normbrüche wie Joys Unfruchtbarkeit die Protagonistin ununterbrochen auf ein Verlassen des momentanen Raums hinstreben. Für Hoffmann ist bei dieser Verknüpfung die Entwicklung des Helden der wesentliche Punkt (vgl. Hoffmann 1978, S. 589). Während Kjell in *Das Ende der Welt* dafür einen Abenteuerweg durch diverse Räume absolvieren muss, ist es zur Darstellung von Joys Sinnkrise erforderlich, dass die Protagonistin immer wieder zwischen den beiden Räumen und damit zwei Gesellschaften, Wertesystemen und Perspektiven wechselt.

Durch die fehlende Alternative angesichts eines Handlungsraums, in dem es abgesehen von der postapokalyptischen Wildnis nur den Raum der Rebellen und jenen der Percents gibt, steuert die Handlung unweigerlich auf eine Erweiterung des Handlungsraums zu, um Ordnung herzustellen. Die gesamte Pendelbewegung ist damit final auf eine Aufspaltung des erfahrbaren Raums ausgerichtet.

Innerhalb der Stadt weicht die konsekutiv-finale Verknüpfung in den Hintergrund zugunsten einer additiven. Hier werden neben dem Gefängnis eine Villa, eine Bar, das Hotel und andere Mikroräume zu Schauplätzen innerhalb der Handlungszone. Die Stadt entwickelt durch Joys Gefangenschaft einen eigenen

Chronotopos, in dem das Gefühl von Zeit verloren geht. Dies betrifft die ungewisse Dauer der Episode und die Auflösung der konsekutiv-finalen Sukzession. Die einzelnen Szenen in den verschiedenen Räumen sind mehr oder weniger austauschbar und weisen keine eigene Zielgerichtetheit auf. Das übergeordnete Ziel ist stets die Stadt wieder zu verlassen, doch ob dies gelingt, ist nur an das Chivvy geknüpft. Alles davor befindet sich außerhalb dieser Zweckgerichtetheit. Diese größtenteils additiv verknüpften Raumabschnitte erfüllen allerdings auch einen Zweck, nämlich die Darstellung von Joys und Neéls aufkeimender Liebe. Diese wird bestimmend für die Zielgerichtetheit der Wegstruktur.

4.3.2 Variante 2a: Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie

Es wurde bereits auf die Möglichkeit hingewiesen, dass in der erzählten Welt Kulturräume existieren, die z.B. als Exklave einem der zentralen Kulturräume zugehörig sind. In *Das Ende der Welt* sind Rogers Dorf und Hannover dennoch nur Reisestationen. R1 ist in erster Linie die Stadt Berlin, diese besitzt jedoch Exklaven, die ihr untergeordnet sind. Die Zugehörigkeit zu R1 hat zudem eine Funktion für die Spannung. Da die beiden Figuren vor diesem Raum flüchten, werden die Exklaven eingesetzt, damit die Fluchtbewegung auch in der Wildnis weiter bestehen bleibt und es weiterhin zu Ereignissen II kommen kann.

Anders verhält es sich, wenn etwa im Makroraumtyp 2 beide Kulturräume R1 und R2 konsequent durch mehrere Räume ausgedrückt werden. Während bei Höra Berlin R1 ist und Exklaven besitzt, setzt sich in dieser Variante R1 aus mehreren Räumen zusammen, die hierarchisch gleichwertig R1 ausdrücken. Dasselbe gilt für R2.

So findet z.B. in Ursula Poznanskis Trilogie, bestehend aus den Romanen *Die Verratenen* (2012), *Die Verschworenen* (2013) und *Die Vernichteten* (2014), eine Dopplung der beiden oppositionellen Räume statt. Über den Handlungsraum, der auf Deutschland und Österreich referiert, erstreckt sich erneut eine Wildnis. Diese zeichnet sich durch Dunkelheit, Kälte, Schnee und somit Unfruchtbarkeit und Gefahr aus. Begründet wird die Situation durch den Ausbruch eines Supervulkans, der eine undefiniert lange Zeit vor Einsetzen der Handlung zu einer globalen Klimakatastrophe führte, die die Weltbevölkerung enorm reduzierte. Es etablierte sich eine neue Gesellschaft, der Sphärenbund, ein Zusammenschluss mehrerer locker verteilter Kuppelstädte. Gemäß dem postapokalyptischen Rettungsboot-Szenario wurde eine Selektion vorgenommen und nur ein Teil der Menschheit in diesen Kuppeln aufgenommen. Der Rest schloss sich in Clans zusammen und lebt nun in ländlichen Siedlungen oder Ruinen. Diese Wildnisbewohner werden von den Sphärenbewohnern abwertend als „Prims“ bezeichnet, was für Primitive steht. Andersherum nennen diese die Angehörigen der herrschenden Gesellschaft „Lieblinge“, was sich auf die Rede des Sphärenbundgründers bezieht, der die Aufgenommenen als „Lieblinge des Schicksals“ (Poznanski 1, S. 245) betitelt.

Die 18-jährige Eleria ist ein solcher Liebling und arbeitet in der Elite-Akademie des Sphärenbundes auf eine hohe Position in der Gesellschaft hin. Aus einem ihr unbekanntem Grund wird sie gemeinsam mit einigen anderen Kollegen zu Feinden des Systems erklärt. Sie sollen getötet werden, können aber ihren potentiellen Mördern entkommen, flüchten durch die Wildnis und werden schließlich von einem Prim-Clan aufgenommen. Ab diesem Zeitpunkt wird die Handlung von den Zielen bestimmt, zu überleben, herauszufinden, was ihnen vorgeworfen wird, und ihr altes Leben zurückzuerhalten. Dabei wird Ria durch ihren Umgang mit Prims erst bewusst, dass ihre Heimat weniger utopische, sondern vor allem dystopische Züge aufweist, während nicht alle Prims blutrünstige Wilde sind, wie in R1 propagiert wird.

Zu Figurenräumen werden neben den Stationen entlang des Weges durch die Wildnis zwei Räume des Sphärenbundes und zwei der Gegengesellschaft der Prims, repräsentiert durch den Schwarzdornclan. Weitere Räume dieser beiden Gesellschaften werden nur erwähnt, befinden sich also im geographischen Horizont. Was außerhalb des auf Deutschland und Österreich referierenden Raums existiert, bleibt offen. Die Reisestationen

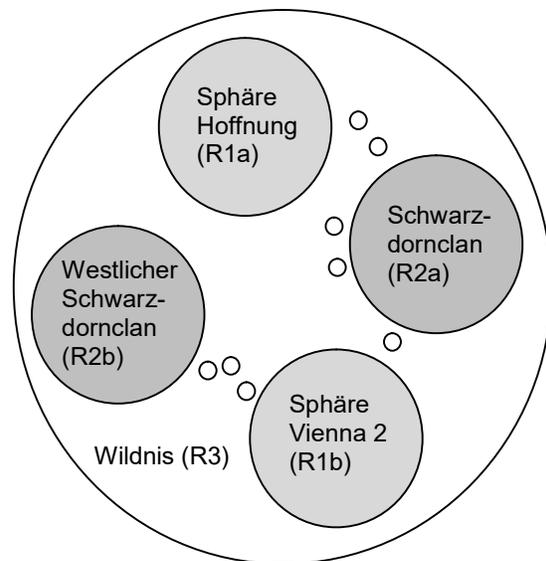


Abb. 8: Der Figurenraum in der *Eleria*-Trilogie

außerhalb dieser vier zentralen Räume sind in dieser Trilogie ausschließlich der Wildnis zugeordnet. Es existieren im Figurenraum also nur die beiden Gesellschaften, aber keine Exklaven oder weiteren Kulturräume.

4.3.2.1 Die narrative Vermittlung von Raum

4.3.2.1.1 Die initiale Etablierung des Raums

Der erste Roman beginnt *medias in res* mit einer Übungspräsentation, die Ria vor ihrem Mentor Grauko hält. Der erste Satz beinhaltet bereits die Unterbrechung dieser erst im Nachhinein erläuterten Situation: „Ich weiß, dass etwas Furchtbares passiert sein muss, als Tomma den Raum betritt“ (Poznanski 1, S. 7). Der Schauplatz wird nur sehr vage mit der Gattungsbezeichnung *Raum* eingeführt.

Über die raumzeitliche Verortung sowie die beteiligten Figuren werden nur vereinzelt Hinweise gegeben. Durch die Erwähnung einer Rede und der Bezeichnung Graukos als einziger Zuhörer (vgl. ebd.) lässt sich z.B. auf ein Klassenzimmer, einen Vortragsraum oder ein Besprechungszimmer schließen. Mehr Informationen werden nicht gegeben. Wie auch bei Jennifer Benkau liegt dies an einer figural-fokalierten Raumdarstellung in Kombination mit einer Ausblendung des Kommunikationsprozesses mit einem Adressaten. Anders als Daniel Höras Protagonist Kjell, der seine Erlebnisse in seinen Memoiren festhält, gibt sie wie Joy nur das wieder, was für sie selbst relevant ist. Das Präsens anstelle des Präteritums suggeriert dabei Unmittelbarkeit. Da ihr R1 vertraut ist, ist es schlüssig, dass ihm Ria kaum Aufmerksamkeit schenkt. Sobald sie den ihr vertrauten Raum verlässt, nimmt sie jeden begegneten Raum zum ersten Mal wahr, wodurch sich dieser Erzählstil verändert. Das Fehlen von detaillierten Informationen zu Raum, Zeit und Figuren erklärt sich außerdem über Tommas tragische Nachrichten vom Tod dreier Studienkollegen. So wird diese in den Vordergrund gehoben und Rias Schock Ausdruck verliehen.

Der Mikroraum bleibt unkonkretisiert, bis er nach seinem Verlassen als Teil des Akademieblocks und Nachbarraum zur Bibliothek präsentiert wird. Dies erfolgt über das Erzählen von Raum, anhand von Rias Bewegung: „Ich laufe aus dem Akademieblock hinaus“ (ebd., S. 13). Anhand dieser Bewegung werden in weiterer Folge auch die Hermetoplastkuppeln und die dazwischen liegenden Verbindungsstege (vgl. ebd.) erwähnt. Der Raum wird hierdurch erzählt, als ob es sich um Selbstverständlichkeiten handelt, die nicht weiter ausgeführt werden müssen.

Der Makroraum und das postapokalyptische Szenario werden durch das Fallenlassen von noch schwer zuordenbaren Stichwörtern wie *Sphärenbund*, *Clans*, *Prims*, *Ausbruch* und *Frostbeulen* langsam erahnbar. Die Außenwelt wird dabei sofort als tödlich präsentiert. Dass der Makroraum auf Deutschland referiert, aber den Georaum dabei transformiert, wird durch die Nennung der Sphäre Neu-Berlin 3 angedeutet (vgl. ebd., S. 10). Dabei bleibt aber offen, wie weit dieser Ort von dem Schauplatz entfernt ist. Die Lokalisierung in einer Art Schule oder Universität wird durch Rias Reflexionen über Grauko, Tomma und die vermeintlich von Prims ermordeten Studenten plausibel. Erst mit dem ersten Satz des zweiten Kapitels lässt sich durch das Substantiv *Studenten* eindeutig auf eine Universität

schließen. Auf derselben Seite wird die Ansammlung von Kuppeln schließlich als Akademie betitelt (vgl. ebd., S. 15).

4.3.2.1.2 R1: Die Räume des Sphärenbundes

Die Gesellschaft des Sphärenbundes ist auf mehrere Kuppelstädte aufgeteilt. Es werden einige erwähnt, darunter Neu-Berlin 3, Neumünster, Genua 4 und der Regierungssitz, Sphäre Zukunft, doch diese bleiben im geographischen Horizont. Zu Figurenräumen werden nur die Sphäre Hoffnung, in der sich die Akademie befindet, und Vienna 2.

Die Sphären sind transparente Kuppeln, die mit futuristischer Technik ausgestattet sind. Es handelt sich bei der Gesellschaft um eine progressive Dystopie, die zunächst wie eine Utopie erscheint. Trotz der Bezeichnung als dystopisch sind die Kuppeln keine derartig feindseligen Räume wie die heruntergekommenen Städte in *Das Ende der Welt* und *Dark Canopy*, die Zerstörung und Tod repräsentieren. Im Vergleich zu diesen beiden Romanen stellt die Stadt in der *Eleria*-Trilogie nun zum ersten Mal die Heimat der Hauptfigur dar. Deren Blickwinkel auf ihre Heimat verändert sich im Verlauf der Handlung, doch bereits zu Beginn sind einige dystopische Elemente festzustellen, unter denen Ria leidet: Überwachung, Kontrolle, Leistungsdruck, fehlende Privatsphäre, Konformismus und Enge. Nach außen hin wird jedoch stets der Eindruck gewahrt, dass es sich um eine perfekte Gesellschaft handle.

Der Gesamtaufbau der Akademie-Sphäre Hoffnung wird nicht im Detail beschrieben. Anhand von Raumerzählungen, die wie beiläufig die Informationen beinhalten, dass Ria Kuppel 9a durchquert oder dass Prims einst Kuppel 17a sprengte, lässt sich jedoch schließen, dass sich der Raum aus einer großen Menge verbundener Kuppeln ergibt. Die Schauplätze Festhalle, Medcenter, Gewächshaus, Auffangstation für Babys von außerhalb, Mensa und Lesesaal werden nur durch die Gattungsbezeichnungen erzeugt, jedoch durch keinerlei Rauminformation beschrieben. Die Ereignisse und Dialoge, die daran verortet sind, erhalten die volle Aufmerksamkeit. Dies liegt an der Dringlichkeit und Emotionalität, die die autodiegetische Erzählerin erstens mit dem Tod ihrer Kollegen und zweitens mit dem Belauschen eines geheimen Gesprächs verbindet. Letzte-

rem entnimmt sie, dass sie gemeinsam mit anderen Studenten eliminiert werden soll.

Drei Schauplätze werden jedoch ausgestaltet und erhalten damit zugleich eine bestimmte Funktion. Der erste Raum ist Rias private Wohnung in der Akademie. Über Inferenzen durch Aktionen im Raum, wie das Setzen auf das Sofa oder der Blick auf eine Nachrichtentafel, werden einige Raumobjekte erzählt, allerdings nur wenige. Der Raum erweckt dadurch den Eindruck, größtenteils leer zu sein, was das Fehlen von Geborgenheit symbolisiert. Gleichzeitig erzeugt die Wohnung eine positive Stimmung durch eine Beschreibung, die allerdings weiterhin keine Rauminhalte enthält:

Seit ich unter die ersten zehn gereiht bin, verfüge ich über zwei Zimmer, ganz für mich allein. Es gibt Tageslicht und sogar ein Fenster, durch das man nach draußen sehen kann. Richtig hinaus, nicht nur in den Himmel oder auf einen der Höfe zwischen den Kuppeln. Hier in der Sphäre Hoffnung sind solche Räume selten – meistens hat man das Gefühl, man befände sich in den verschlungenen, blasenförmigen Organen eines transparenten Tieres. (ebd., S. 22f.)

Die Stimmung wird also generiert über die Größe, die Helligkeit und den Blick nach draußen. Indem dieser positive Mikroraum erzeugt wird, aber betont wird, dass es sich um eine Ausnahme innerhalb der Akademie handelt, wird die Negativität des restlichen Makrorums hervorgehoben. Die negativen Aspekte werden bis auf den Vergleich mit einem Tier nicht explizit ausgesprochen. Der Tiervergleich und das Adjektiv *verschlungen* lassen die Sphäre zudem als Gefängnis bzw. als Labyrinth erscheinen. Für einen derartigen Raum wird auch in *Dark Canopy* der Vergleich mit den Gedärmen eines Tieres aufgebracht, allerdings nicht für den Heimatraum, sondern den Raum des Feindes (vgl. Kapitel 4.3.1.1.3). Die restliche Stimmungserzeugung übernimmt bereits der Raumtyp an sich: Eine transparente Kuppel deutet auf fehlende Privatsphäre, Kontrolle, Enge und Sehnsucht nach der unzugänglichen Außenwelt hin.

Auch die anderen beiden Schauplätze mit konkreten Rauminformationen besitzen die Funktion, durch ihre als Ausnahmen dargestellten positiven Eigenschaften auf die Makel des Raums hinzuweisen. Das Café Agora ist der Studententreffpunkt und bereits durch die dort gehegten sozialen Kontakte positiv ge-

färbt. Auch simuliert der Raum erneut Weite. Dabei wird der Vergleich mit einem Tier ein weiteres Mal herangezogen:

Es gibt nur wenige Orte in unserer Sphäre, wo man so sehr den Eindruck von Weite hat, wo man das Gefühl, sich in den Eingeweiden eines riesigen Tieres zu befinden, beinahe vergisst. Hoch über mir wölbt sich die höchste der transparenten Kuppeln unserer Sphäre, alles hier ist in Weiß gehalten und strahlt selbst im trüben Tageslicht. (ebd., S. 61)

Auch hier sind die zentralen Aspekte Weite und Licht, die im restlichen Makroraum zu fehlen scheinen. Rias Zimmer und das Café Agora erscheinen wie Heterotopien, Räume der Weite innerhalb eines Raumes der Enge. Die Weitläufigkeit wird allerdings nur simuliert. Rias Sehnsucht nach der Außenwelt wird in R1 nur durch einen Raum tatsächlich erfüllt: Das Atrium ist ein dreieckiger Außenraum, der sich durch das Zusammentreffen von drei Kuppeln ergibt. Es handelt sich um ein Stück Wildnis innerhalb der Zivilisation. Dies bringt, anders als bei den Weite simulierenden Räumen, auch die negativen Aspekte des Naturraums zum Vorschein:

Wir treten hinaus und augenblicklich schneidet mir die eisige Luft in die Haut. Mein Atem formt Wolken, auf meiner Stirn landen kalte, feuchte Flocken. Am liebsten würde ich sofort zurückkehren in die gereinigte, gewärmte Luft der Sphäre, [...]. (ebd., S. 28)

Als Umkehrung zu dem, was zuvor festgestellt wurde, gibt Rias Erfahrung der Kälte im Außenraum Aufschluss über die positiven Aspekte der Kuppel, nämlich Wärme und damit Geborgenheit.

Diese überwiegen auch beim Übergang von der Wildnis in den zweiten Figurenraum des Sphärenbundes in *Die Verschworenen*. Obwohl Ria bisher nur in Sphäre Hoffnung war und noch nicht in Vienna 2, stellt sie beim Betreten letzterer fest: „Ich bin in meine Welt zurückgekehrt“ (Poznanski 2, S. 287). Diese Bemerkung wird in Zusammenhang mit der Wärme gestellt, die ihr entgegenströmt (vgl. ebd.). Erneut werden den einzelnen Mikroräumen in Vienna 2 Zahlen und Buchstaben zugeordnet, doch bleibt der Gesamtaufbau nicht rekonstruierbar. „[I]ch weiß, wie ich nach 5a komme. Von Kuppel 12 über 9, dann 7, dann 5“ (ebd., S.

288). Einen Überblick über den Makroraum gibt diese Information nicht, allerdings erzeugt sie wie auch der Tiervergleich das Bild eines Labyrinths.

Die weiter vergebenen Informationen sind auf die Benennung der verschiedenen Räume, in denen sich Ria befindet oder an denen sie vorbeigeht, beschränkt. Aufgezählt werden gewöhnliche Räume wie eine Kantine, eine Krankenstation, ein Labor, ein Gewächshaus und eine Wohneinheit. Durch die Ähnlichkeit zu Sphäre Hoffnung, auch bezüglich der gleichermaßen reduzierten Darstellung des Raums, wird die Unpersönlichkeit dieses Raums veranschaulicht. Ähnlich verhält es sich mit dem Ria zugeordneten Mikroraum in einer Wohnkuppel, „in der sich eine Quartiereinheit an die nächste reiht, wie Waben in einem Bienenstock“ (ebd., S. 290). Anders als in Sphäre Hoffnung stellt Rias Zimmer jedoch keine positive Heterotopie innerhalb des engen Gesellschaftsraums dar, vielmehr verstärkt sie die negativen Eigenschaften des Makroriums. Dies liegt auch daran, dass Ria von der Sphäre der Elite-Akademie nun in eine Sphäre der Arbeiter gelangt, die hierarchisch weiter unten liegt. Im Gegensatz zu den anderen Räumen wird das Zimmer mitsamt seinen Objekten als Anschauungsraum beschrieben. Legitimiert wird die Beschreibung dadurch, dass Ria das Zimmer zum ersten Mal betrachtet und sie die Funktion besitzt, Rias Gemütszustand widerzuspiegeln. Der Raum repräsentiert Leere, Enge, Dunkelheit und fehlende Privatsphäre und stellt in dieser Hinsicht einen Rückschritt dar.

Der Raum ist schlauchförmig. Rechts und links steht je ein Dreier-Stockbett an der Wand. Dazwischen kann man gerade so hindurchgehen, ohne anzustoßen. Der Platz hinter den Betten wird von sechs zerschrammten Regalen beansprucht. [...] Ein Fenster, durch das man nach draußen schauen könnte, gibt es nicht. (ebd., S. 290)

Wenn der Raum zum Aktionsraum wird, wie bei der gemeinsamen Flucht mit dem Prim Andris aus der Sphäre Vienna 2, wird der Raum wie bei Höra und Benkau erzählt. Die Suche nach dem besten Weg wird dabei durch kurze Beschreibungen dargestellt. Sowohl die Erzählungen als auch die Beschreibungen weisen jedoch nur einen geringen Informationsgehalt auf, da sie mit deiktischen Ortsangaben operieren oder von einer nicht gegebenen Kenntnis des Makroräumplans ausgehen.

Da ist die Abzweigung zum Lieferanteneingang. Ein paar Meter weiter rechts liegt ein Raum für Recyclingcontainer [...] (ebd., S. 420)

Ich schiebe Andris aus dem Schatten ins matte Licht der Nachtbeleuchtung, direkt vor uns liegt der Durchgang zu Kuppel 12, von da aus müssen wir uns nach links wenden. (ebd., S. 422)

Insgesamt fällt bei der Betrachtung von den beiden R1-Teilräumen die geringe Menge an Raumbeschreibungen und konkreten Informationen auf. Die Raumtypen sowie die daran behafteten Eigenschaften, die Rias Zimmer und beide Makroräume auszeichnen, erscheinen so als das einzige Wissen, das über diese Räume vermittelt werden muss, um ein mentales Modell zu erzeugen. Die Leere in der Raumpräsentation gibt genauso wie die übrigen Eigenschaften Aufschluss über Rias Beziehung zu den Räumen des Sphärenbundes.

4.3.2.1.3 R2: Die Siedlungen des Schwarzdornclans

Im Kontrast zu den futuristischen und sterilen Kuppeln des vorherrschenden Sphärenbundes stehen die einfachen Siedlungen diverser Clans. In der erzählten Welt gibt es eine unbestimmt große Zahl von Prims und damit verschiedenen Stämmen. Von diesen steht der Schwarzdornclan im Mittelpunkt der Erzählung, da Ria von diesem in der Wildnis aufgelesen wird. Die Mitglieder anderer Stämme treten nur als blutrünstige Räuber auf, die die Wildnis neben der Kälte und den Wölfen noch gefährlicher machen. Wie auch bei den Sphären werden trotz der Menge an Clansiedlungen im Handlungsraum nur zwei zu Figurenräumen.

Die erste ist eine Siedlung in einer Ruinenstadt, die implizit auf Wien referiert (vgl. Kapitel 3.1). Bei der ersten Annäherung an den Raum wird er Überblickhaft beschrieben:

[Hinter dem Hügel] erstreckt sich eine ausgedehnte Ruinenlandschaft. Der Anblick von schneebedeckten Schutthaufen, alten Gebäuden ohne Dach, halb eingestürzten Häusern und verfallenen Kirchen, die wie zerbrochene Zähne aussehen. Dazwischen Reste von Straßen, die einmal glatt wie Sphärenwände gewesen sein müssen, jetzt aber, durch den Frost, aufgebrochen sind. (ebd., S. 230)

Im ersten Satz wird der Raum durch raumreferentielle Begriffe etabliert. Durch die topologische Ortsangabe *hinter* in Kombination mit der Gattungsbezeichnung

Hügel wird das Betrachtete verortet. Da der Hügel unkonkretisiert bleibt, gibt dies keinen Aufschluss darüber, wo der Ort auf einer fiktiven Karte des erzählten Raums einzuzeichnen wäre, jedoch wird so der Standort der Wahrnehmungsinstanz deutlich. Die Perspektive ist damit von oben vorzustellen, wodurch die Raumbeschreibung den Charakter eines Panoramas erhält. Das Adjektiv *ausgedehnt* trägt zur Dimensionierung bei und die Gattungsbezeichnung *Ruinenlandschaft* markiert den Raumtyp. Mit ihr geht bereits über Zuschreibungen eine spezielle Stimmung einher, dennoch wird diese in den darauffolgenden Sätzen durch Detailbeschreibungen noch verstärkt. Ähnlich wie in *Das Ende der Welt* werden der Reihe nach Raumobjekte aufgezählt, die alle entweder durch das Substantiv selbst oder durch Adjektive, Partizipien und Vergleiche eine negative Stimmung erzeugen.

Die Wohnsituation der Clanmitglieder bleibt ungewiss. Nur ein Haus der Ruinenstadt wird zum Schauplatz, doch es kann davon ausgegangen werden, dass es sich nur um das Hauptquartier handelt, und die anderen Bewohner in kleineren Häusern leben. Selbst das Haupthaus bleibt bezüglich seiner Beschaffenheit vage. Einige der wenigen Informationen zu seinem Aussehen werden durch eine Beschreibung bei der erstmaligen Annäherung gegeben:

Am anderen Ufer steuern wir auf ein Gebäude zu, das intakt wirkt. Beim Näherkommen wird deutlich, dass sein guter Zustand kein Glücksfall, sondern das Ergebnis harter Arbeit ist: Es wurde instand gesetzt und ausgebaut. Das oberste der drei Stockwerke ist aus verschiedenen Steinarten gemauert, das Dach geflickt. (ebd., S. 232)

Der Raum wird also durch das Substantiv *Gebäude* betitelt und in einer zerstörten Umgebung durch seine Intaktheit hervorgehoben. Es handelt sich um einen Kulturraum in einem ehemaligen Kulturraum, den sich die Natur inzwischen zurückerobert hat. Durch die beiläufige Erwähnung der drei Stockwerke durch die Beschreibung der Reparaturarbeiten, kommt es zu einer Dimensionierung des Raums. Das Haus bleibt ansonsten sehr vage, was dadurch erklärt wird, dass Ria und ihre Freunde sofort in den Keller geführt werden. Dieser befindet sich unter dem Haus und ist dunkel, eng und feucht (vgl. ebd., S. 234f.). Mehr wird nicht über den Raum offenbart. Nur zwei Besprechungszimmer und der Speisesaal dürfen wenige Male von der Ich-Erzählerin betreten werden. Der Weg zu ei-

nem dieser Räume wird anhand einer Raumerzählung erfasst, die sich zu einer dynamischen Raumbeschreibung entwickelt, indem die Bewegungsverben ausgespart werden. Die Bewegung dient damit nicht mehr als Ereignis, sondern zur Strukturierung der Rauminformationen.

Wir gehen durch einen dunklen Korridor [...].

Zehn Stufen hinauf, die beiden letzten so brüchig, dass zwei aneinandergelegte Hände in die Risse passen würden. Wieder ein Gang, etwas länger diesmal, rechts und links liegen Zimmer, manche davon mit Türen – jede anders. Holz, Metall, gelegentlich ein Vorhang aus schwerem, schmutzigem Stoff. Was sich dahinter befindet, kann ich nur raten, die offen stehenden Räume sind jedenfalls leer.

Noch einmal zehn Stufen und wieder ein Gang mit Türen. (ebd., S. 240)

Die Wegbeschreibung dient keineswegs einer Orientierung im Raum, sondern viel mehr der Hervorhebung der Unübersichtlichkeit. Eine tatsächliche Hilfe zur räumlichen Vorstellung kann die Aneinanderreihung von Gängen und Stufen nicht geben. Erneut deuten alle Rauminformationen auf die Eigenschaften *brüchig*, *dunkel* und *labyrinthartig* hin. Die leerstehenden und die unzugänglichen Räume verstärken die Vagheit und die Gefühle von Leere und Fremdheit, die durch die größtenteils unkonkretisierte Raumentablierung erzeugt werden. Der Raum erscheint als nicht von der Ich-Erzählerin erschließbar.

Auch die beiden Besprechungszimmer zeichnen sich durch Leere und Dunkelheit aus (vgl. ebd., S. 240, 304). Der Fokus liegt nach der vagen Etablierung in beiden Fällen auf dem im Raum stattfindenden Dialog. Ebenso wird der Speisesaal zwar kurz beschrieben, doch wird nichts über die Lokalisierung im Haus und die Größe bekanntgegeben. Auch die Ausstattung der Halle bleibt größtenteils unerwähnt. Einzig der Wandschmuck wird Thema der Raumbeschreibung (vgl. ebd., S. 307). Dennoch erlaubt das Wissen über den Begriff *Speisesaal* Zugriff auf das einschlägige Raumschema, wodurch der Raum anhand von bekannten Räumen dieses Typs mental modelliert werden kann. Tische und Stühle als Raumobjekte ergeben sich so bereits aus dem Raumtyp.

Die Behausung der Hauptfiguren bleibt symbolhaft unter der Gesellschaft. Erst als sie sich den Respekt des Clans verdienen, ziehen sie in ein höher gelegenes Zimmer im Clanhaus, das allerdings vollkommen unausgestaltet bleibt. Am Ende des ersten Bandes müssen sie sich erneut unterirdisch verstecken, diesmal

in Quirins Stadt unter der Stadt (vgl. ebd., S. 319). Diese Räumlichkeiten befinden sich unter der Ruinensiedlung und sind weiterhin zur selben Handlungszone zu zählen. Der Unterschlupf, der Ria und ihren Freunden in Quirins System von ehemaligen U-Bahntunneln zugewiesen wird, ist erneut von Leere, Dunkelheit und Labyrinthartigkeit geprägt (vgl. Poznanski 2, S. 12). Wesentlich ist auch hier, dass sich der fremde Raum nicht aneignen lässt, was durch die Präsentationsweise verdeutlicht wird.

Als Hüter des Wissens besitzt Quirin in seinem unterirdischen Reich Anspruch auf das U-Bahnsystem und eine Bibliothek, die auf die Wiener Nationalbibliothek referiert. Der Weg dorthin wird ausführlich erzählt und beschrieben (vgl. ebd., S. 334-343), wobei die zentrale Funktion dabei die Herstellung der Referenzen ist.

Unser Weg führt uns einen langen Gang entlang, mit Nischen auf beiden Seiten, und endet in einer kreisrunden Halle, von der sternförmig Treppen nach oben führen. [...]

Der riesige Gebäudekomplex, auf den Bojan und Fiore zusteuern, sieht mitgenommen, aber nicht einsturzgefährdet aus. [...] Ein mehr als lebensgroßes Denkmal muss einmal auf dem Vorplatz gestanden haben; jetzt ist es umgekippt. (ebd., S. 341)

Die Fülle an Informationen entlang des Weges ergibt sich des Weiteren durch Rias Angespanntheit, da sie nicht weiß, wohin sie geführt wird, und durch ihr Interesse an einer Ruinenstadt, die Aufschluss über die Vergangenheit gibt. Die Nationalbibliothek wird in einer vergleichsweise langen Passage vor allem als prunkhaft und eindrucksvoll beschrieben (vgl. ebd., S. 342f.). Die Dauer der Raumwahrnehmung wird kommentiert durch eine kurze Unterbrechung der Beschreibung: „Ich drehe mich im Kreis, um kein Detail dieses Palastes zu übersehen“ (ebd., S. 343). Dadurch werden die Perspektive und die kreisförmige Art des Umherschauens offensichtlich.

Der zweite Teilraum von R2 ist die Siedlung der westlichen Schwarzdornlinie. Auch sie und deren Mikroräume werden nicht detailliert dargebracht. Die mentalen Raummodelle werden erneut vor allem durch bereits bestehende Raumschemata wie Dorf, Hütte und Speisesaal erstellt. Einzig beim Betreten der Siedlung kommt es zu einer dynamischen Beschreibung, die von den Dialogen,

die während des Weges geführt werden, unterbrochen wird. Der Raum wird zunächst durch die Nennung der Gattungsbezeichnung eingeführt, bevor darüber reflektiert wird. Im Vordergrund der darauffolgenden Erfassung der sich im Raum befindlichen Figuren und Tiere steht die Etablierung einer Idylle im Vergleich zur Ruinensiedlung. Während die beiden R1-Räume bezüglich ihres Aufbaus, ihrer Optik und vor allem ihrer Gestimmtheit ident sind, unterscheidet sich der zweite R2-Teilraum vom ersten.

Die Siedlung [...] ähnelt meiner Vorstellung von einem Dorf weitaus mehr als alles, was ich bisher in der Außenwelt gesehen habe. Ruinen gibt es nur vereinzelt, die meisten Häuser sind intakt, auch wenn sie gewissermaßen geflickt wirken. Wir passieren einen kleinen See, an dem Kinder mit Angelruten und Netzen unterwegs sind, und eine eingezäunte Weide, auf der sich Ziegen tummeln. (Poznanski 3, S. 130).

Es folgt jedoch die Beschreibung von bewaffneten Wächtern, die die utopische Idylle relativiert und darauf hinweist, dass auch dieser Raum einer Gefährdung ausgesetzt ist. Die Innenräume und die nicht betretenen Häuser der Siedlung bleiben wie auch in der Darstellung der Ruinensiedlung offen. Neben der Gattungsbezeichnung *Hütte* beschränkt sich die Erfassung des zuerst betretenen Gebäudes auf folgenden Satz: „Von zwei Bänken und einem wackeligen Tisch abgesehen, ist sie leer“ (ebd., S. 131).

Während die Darstellung der Ruinensiedlung sowie der unterirdischen Verstecke die zentrale Funktion besitzt, Enge, Dunkelheit, Leere, Fremdheit, Verlorensein und Unzugänglichkeit auszudrücken, wird mit dem Dorf eine ländliche Idylle gezeichnet, die jedoch nicht zu sehr ins Utopische rutscht. Zwar wird der Raum ebenfalls vage gelassen, doch durch die positive Gestaltung der wenigen bekannten Rauminformationen, kann auch der Rest des Raums auf diese Weise mental modelliert werden. Konsequenterweise ist das Dorf auch derjenige Raum, in dem Ria ihre Familie und damit ihre wahre Herkunft entdeckt und in dem sie nach Ende der Handlung zurückzukehren plant.

4.3.2.1.4 R3: Das postapokalyptische Deutschland und Österreich

Die Wildnis und die ihr nahen Prim-Siedlungen werden von Anfang an durch Dialoge und durch Reflexionen über die Informationen, die Ria von ihrer Gesellschaft erhält, als feindselig und gefährlich dargestellt. Dennoch sehnt sich Ria nach der Wildnis, zumindest nach deren positiven Aspekten. Diese stehen auch im Fokus, als sie den Naturraum aus der Magnetbahn aus betrachten kann:

Wenn man nach oben sieht, gibt es kein Ende, keine Kuppel, keine Grenze. Der Himmel liegt wie ein hellgraues Federbett hinter unendlichem Weiß und dann, plötzlich, reißt die Wolkendecke auf. [...] Goldene Strahlen verwandeln das Land in ein Meer aus Kristallen, ein unberührtes, strahlendes Paradies. (Poznanski 1, S. 142)

Rias erste Reise außerhalb von R1 wird von ihr wie ein befreiendes Erlebnis wahrgenommen. Ihre Faszination für die ihr ansonsten vorenthaltene Natur führt zu einer großen Dichte an beschriebenen Rauminformationen während ihrer Fahrt mit der Magnetbahn. Sie befindet sich zu dieser Zeit noch in einem beweglichen Raum von R1, sodass sich R3 nur als Anschauungsraum auf der anderen Seite des Fensters eröffnet. Der Fokus liegt bei ihrer Wahrnehmung auf dem Kontrast zu den Kulturräumen, vor allem bezüglich Freiheit und Weite. Die negativen Aspekte, Gefahr, Kälte und der Zwang zu Selbstständigkeit, um zu überleben, spürt sie erst kurz darauf, als sie auf der Flucht den Zug verlassen müssen und zu Fuß durch die Wildnis irren.

Sobald die Wildnis als kalte Schneelandschaft mit Wäldern und Lichtungen etabliert ist, rückt deren Darstellung in den Hintergrund. Dies betrifft die Stationen und die Wege. Beide erhalten seltene und kurze Raumbeschreibungen sowie -erzählungen, die entweder auf den idyllischen oder den gefährlichen Aspekt des Naturraums Bezug nehmen. Dabei wird der Schauplatz innerhalb der Wildnis in der Regel nicht vollständig erfasst. Die häufigste Art von gegebenen Informationen betrifft das Wetter:

Es ist ein trüber Tag, der nicht richtig hell werden will. Hin und wieder rieseln ein paar Schneeflocken auf uns herab [...]. (ebd., S. 183)

Für die nächste Steigung brauche ich meine ganze Konzentration. Schnee ist hier kaum noch vorhanden, dafür versinken wir knöcheltief im Matsch. Ich rutsche aus [...]. (Poznanski 2., S. 257)

Im zweiten Zitat werden durch eine Raumerzählung eine Steigung und eine matschige Oberfläche eingeführt, die die einzigen Hinweise auf die räumlichen Verhältnisse geben. Mehr Informationen über die Umgebung, durch die sich die Figuren bewegen, wird an diesen Stellen nicht gegeben. Die negative Stimmung, die sie erzeugen, korreliert mit den Situationen. In der erstgenannten Szene befinden sie sich auf der Flucht vor den Soldaten des Sphärenbunds, in der zweiten bewegen sie sich erstmals zurück in Richtung ebendieser Gesellschaft, ohne zu wissen, was sie erwartet. Andersherum steht natürlich auch die positive Darstellung der Witterung im Zusammenhang mit der Situation und dem Gefühlsleben der Hauptfigur. Das erste der beiden folgenden Zitate steht im Kontext von Rias erster Unternehmung mit der Sammler-Gruppe seit ihrer Einquartierung in den Keller des Clans. Das zweite folgt auf einen wesentlichen Entwicklungsschritt Rias, die sich zuvor bewusst gegen die Gesellschaft und für die Prims entscheidet, indem sie gemeinsam mit dem im Sphärenbund festgehaltenen Andris in die Wildnis flüchtet. Auch hier werden Wetter- und Lichtverhältnisse zum Thema der Beschreibungen. Die Nennungen der Gattungsbezeichnung *Ruine*, die die Verortung dieser Szenen ermöglichen, geschehen wie nebenbei. Wesentlicher ist Rias Wahrnehmung der im ersten Zitat zunächst als windig und kühl eingeführten Natur:

Leichter Wind kommt auf, er ist kühl, aber nicht eisig. Und dann öffnet sich die Wolkendecke. [...] Das Weiß des Schnees glitzert; da, wo man Erde sieht, ist sie nicht einfach graubraun, sondern weist Hunderte Schattierungen auf, für die ich keinen Namen kenne. Dazwischen immer wieder winzige Spuren von Grün. Aus dem Fensterrahmen einer Ruine ragen spitze Glasstücke und reflektieren einen Sonnenstrahl in mehreren Farben. (Poznanski 1., S. 259)

[D]ie Sonne steht an einem blauen Himmel, sie hat den höchsten Punkt bereits überschritten und malt nun helle Muster auf den Waldboden, leuchtende Streifen auf die Ruinen. (Poznanski 2, S. 432)

Als gestimmte Räume wirken diese nicht nur auf die Stimmung der Figur ein, sondern sind in ihrer Wahrnehmung auch von ihr abhängig. Das Negative wird in diesen Raumbeschreibungen, die eng an die subjektive Wahrnehmung gekoppelt sind, konsequent ins Positive gewandelt. An die Stelle der andauernden Kälte

und Dunkelheit rückt hier die Sonne in den Vordergrund. Schnee, Erde und sogar negativ konnotierte Objekte wie Scherben und Ruinen, die Zerstörung repräsentieren, erhalten durch den Lichteinfall eine positive Gestimmtheit. Die Verbesserung des Wetters, die die Protagonistin bemerkt und die mit ihrer Entwicklung einhergeht, weist bereits auf das Thema des Zusammenspiels zwischen Raum und Figur hin.

4.3.2.2 Die Figuren und der Raum

Wie auch in *Das Ende der Welt* und den beiden Romanen von Jennifer Benkau ist die Beziehung der Figuren zu dem sie umgebenden Raum von großer Bedeutung. Die Wahrnehmung des Raums nimmt zwar in Ursula Poznanskis Trilogie weniger Platz ein als in den anderen genannten Romanen, dennoch spielt sie eine große Rolle für die Darstellung der Gefühlswelt der Protagonistin. Die Konzentration auf Informationen, die sich auf Enge und Weite, Freiheit und Überwachung sowie Gefahr und Sicherheit beziehen, hebt ihren Konflikt hervor, sich zwischen den beiden Kulturräumen entscheiden zu müssen. Wie auch bei Joy wurde ein Wechsel zwischen positiver und negativer Wahrnehmung desselben Raums festgestellt, die mit ihrer jeweiligen Situation korrespondiert.

In den folgenden Kapiteln wird untersucht, ob sich die Dopplung der beiden Kulturräume auf die Zuordnungen der Figurengruppen auswirkt, und wie die Figurencharakterisierung über den Raum funktioniert. Besonders wesentlich für die folgenden Kapitel erscheint in dieser Trilogie das Thema der Adoleszenz mit Fokus auf der Erstellung eines eigenen Wertesystems.

4.3.2.2.1 Die Einordnung der Figuren in das Raumsystem

4.3.2.2.1.1 Raumzuordnungen und Machtverhältnisse

Daniel Höras Roman *Das Ende der Welt* weist als Vertreter des Makroraumtyps 1 zahlreiche Figurengruppen und deren Räume auf. Der Raumkonflikt und der Figurenkonflikt sind dabei nicht ident, da die zentrale Figurenopposition Gesellschaft und Rebell bzw. konforme Menge und Individuum auf R1 bezogen bleibt. Dem entgegen konzentrieren sich die Romane von Jennifer Benkau und Ursula Poznanski auf die Opposition zweier Gruppen, die mit der Raumopposition korreliert.

In der Eleria-Trilogie stehen der vorherrschenden Gesellschaft des Sphärenbundes die Wildnisbewohner entgegen. Die zumeist genutzten Begriffe für diese beiden Seiten sind *Liebliche* und *Prims*, die abwertend von der jeweils anderen Gruppe genutzt werden. Mit den Bezeichnungen gehen bereits Zuschreibungen einher: So stellt der Sphärenbund den Eindruck her, dass es sich bei den Clans um primitive Völker handelt, während sich die Prims mit dem Ausdruck *Liebliche* auf die lange vor Handlungseinsatz stattgefundene Gründungsrede des Sphärenbunds verweisen. Diese beschreibt alle in Kuppeln aufgenommenen Menschen als die *Lieblichen* des Schicksals, die im Rahmen einer Selektion auserwählt wurden, als Teil der Gesellschaft weiterzuleben, während der Rest in der postapokalyptischen Winterlandschaft zurückgelassen wurde (vgl. Poznanski 1, S. 245).

Ähnlich wie die Percents in Jennifer Benkaus Romanen sehen sich die Sphärenbewohner als die Herrscher über den gesamten Handlungsraum. Wie weit dieser tatsächlich reicht und ob außerhalb dessen andere politische Territorien existieren, bleibt in allen besprochenen Romanen offen. Die Prims werden von den *Lieblichen* als gefährliche Wilde wahrgenommen, die es zu kontrollieren gilt. Wie sich später herausstellt, werden laufend Clans von den Sphärenbewohnern ausgelöscht und zahlreiche Prims zur Sklavenarbeit verurteilt. In der scheinbar utopischen Welt der Kuppeln wird dies allerdings geheim gehalten. So ist eigentlich zwischen den Sphärenbewohnern und der politischen Elite, die anonym regiert und den Präsidenten als Marionette gebraucht, eine Unterscheidung zu setzen. Während bei Benkau der Großteil der Percents als das personifizierte Böse dargestellt werden, sind die Mehrheit der Sphärenbewohner gutmütige, aber manipulierbare Menschen.

Die Prims versuchen innerhalb des gefährlichen Naturraums ihre eigenen Räume aufzubauen und diese vor den Gefahren zu verteidigen, vor allem aber vor den *Lieblichen*. Dies trifft zumindest auf den für die Handlung zentralen Schwarzdornclan zu. Die zahlreichen anderen Clans werden nur erwähnt, darunter auch Raubclans, die sich nicht durch Jagd, Sammeln und Anbau versorgen, sondern durch Plünderung und Ausbeutung.

»Es gibt Clans, die zu überleben versuchen, indem sie Rohstoffe suchen, jagen und sogar Pflanzen anbauen«, fährt Fiore fort. »Und es gibt Raubclans. Schmarotzer.

Sie kommen über die Runden, indem sie den anderen all das abnehmen, was diese sich hart erarbeitet haben. Meistens nehmen sie ihnen auch gleich das Leben. [...] Im Prinzip«, sagt sie [...], »seid ihr Lieblinge auch ein Raubclan. Ein wirklich, wirklich großer.« (ebd., S. 268)

Jedoch lernt Ria noch stärker als Jennifer Benkaus Heldin, dass die erzählte Welt nicht in ohne weiteres in Gut und Böse einzuteilen ist. Die Räume beider Seiten bringen Helferfiguren und Antagonisten hervor. Figuren wie Aureljo aus dem Sphärenbund und Quirin aus dem Schwarzdornclan weisen beide Aspekte auf. Die gewalttätige Seite der beiden Figuren ist dabei stets Resultat von bereits erprobter Gewalt durch den verfeindeten bzw. in Aurelijos Fall durch den eigenen Raum.

Die zentrale Opposition zwischen den Räumen, gemeinsam mit dem Überlebenskampf des Rettungsboots-Szenarios, ist der Grund für das feindselige Verhalten der Schwarzdornclanmitglieder gegenüber Ria und ihrer Gruppe. Dieses mündet im dritten Band darin, dass Yann Ria, Sandor und andere aus R1 und R2 stammende Figuren aus dem Clan verbannt. Aufgrund dessen und der idyllischen Darstellung des Dorfs der westlichen Schwarzdornlinie wirkt R2a als negativer als R2b. Jedoch demonstriert der Verfall von R2a nur die Wirkung des Überlebenskampfes und des darauf basierenden Fremdenhasses, der von einzelnen Figuren mit Berufung auf den darüberstehenden Konflikt zwischen den beiden Räumen vorangetrieben wird. So wie Neél am Ende von *Dark Destiny* kehrt Sandor am Ende der Trilogie zu seinem Heimatraum zurück, um mitzuhelfen, ihn vor Gewalt und Chaos zu befreien.

4.3.2.2.1.2 Das Problem der Zuordnung in Marc Augés Nicht-Ort

R1 ist, anders als alle bisherigen Räume in den untersuchten Romanen, eine progressive Dystopie. Die regressiven Räume der verfallenen Städte bei Benkau, Höra und das Ruinendorf in R2a sowie das vorindustrielle Dorf in R2b bei Poznanski weisen in die Vergangenheit, während R1 von Fortschrittsdenken und futuristischen Technologien geprägt ist. Dies ergibt sich aus der *tabula rasa* der Katastrophe, aus der eine vollkommen neue Gesellschaft mit neuen Räumen hervorgeht, auch wenn diese Räume einem geographischen Großraum eingeschrieben sind, der auf außertextuelle Räume der Gegenwart referiert.

Der Status von R1 als progressive, von der Vergangenheit losgelöste Dystopie führt zu dem Begriff des Nicht-Orts, den der französische Anthropologe Marc Augé in seiner 1992 erschienenen Monographie *Non-Lieux* einführt. Er definiert den Nicht-Ort wie folgt:

So wie ein Ort durch Identität, Relation und Geschichte gekennzeichnet ist, so definiert ein Raum, der keine Identität besitzt und sich weder als relational noch als historisch bezeichnen lässt, einen Nicht-Ort. (Augé 2010, S. 83)

Augé bezieht den Terminus auf Transiträume und provisorische Aufenthalte, wie Flughäfen, Bahnhöfe, Krankenhäuser, Hotels oder Flüchtlingslager (vgl. ebd., S. 83, 97f.). Ein Nicht-Ort erzeugt eine geteilte Identität der Passagiere, Kunden oder sonstigen Benutzern (vgl. ebd., S. 102). Sie befinden sich alle in einem „Vertragsverhältnis“ (ebd.), bekommen also Handlungsanweisungen für den Raum. Dabei sind sie eine anonyme Menge, die in der Zeit ihres Aufenthalts nach Augé nichts sind, außer Reisende, Einkäufer usw. (vgl. ebd., S. 103). Der Punkt der Relation geht mit dem der Identität einher, denn weder zum Raum noch zu anderen Menschen im Raum besteht eine Beziehung. „Der Raum des Nicht-Ortes schafft keine besondere Identität und keine besondere Relation, sondern Einsamkeit und Ähnlichkeit“ (ebd., S. 104). Auch ist ein Nicht-Ort von der Geschichte gelöst, denn nach Augé ist z.B. in einem Bahnhof oder beim Einkaufen nur die Gegenwart von Relevanz (vgl. ebd., S. 105) bzw., wie hinzuzufügen ist, die Zukunft, nicht aber die Vergangenheit.

R1 ist nun aus folgenden Gründen ein Nicht-Ort: Es handelt sich um futuristische Kuppeln, die mit Science-Fiction-Technik ausgestattet sind und erst nach der Zäsur der Apokalypse gebaut wurden. Anders als auf Ruinen gebaute Städte weisen sie nicht in die Vergangenheit. Sämtliche Gerätschaften und Traditionen sind Neuerfindungen. Die meisten Studenten der Akademie, wie sich herausstellt nicht aber Ria und ihre Begleiter, sind künstlich geschaffene Menschen, sodass auch hier kein Bezug zu Familie, Herkunft oder Vergangenheit besteht. Der Fokus auf Gegenwart und Zukunft zeigt sich allgemein durch die enorme Konzentration auf Fortschritt, speziell aber in der Sphäre Hoffnung dadurch, dass das Leben der Elitestudenten nur darauf ausgerichtet ist, eines Tages eine hohe Position in der Gesellschaft zu erlangen.

Als Studenten besitzen die Figuren eine geteilte Identität, aber auch in Sphäre Vienna 2 ist dies der Fall. Diese ist keine Akademie, aber eine Arbeitersphäre, in der jeder Bewohner nur als anonymer Teil des Systems betrachtet wird, der seine Arbeit für die Gesamtheit zu verrichten hat. Sie befinden sich damit auch in einem jeweils zur Gruppenidentität gehörigen Vertragsverhältnis. So ist Ria dazu verpflichtet, hart zu arbeiten, um sich einen guten Platz auf der Wertungsliste zu verschaffen und darüber hinaus Schönheitsoperationen über sich ergehen zu lassen sowie auf ihre Ernährung und ihren Sport zu achten, um als Repräsentantin des Sphärenbundes zu gefallen. Zentral für Nicht-Orte sind Ähnlichkeit und Einsamkeit, in R1 im Sinne von Konformität und dem Fehlen von familiären Bindungen.

Mit der fehlenden Relation zu Lebewesen im Raum und dem Raum selbst geht das Problem einher, das keine sich im Raum befindliche Figur tatsächlich zugehörig im Sinne von in diesem verankert ist. Ria ist zu keinem Zeitpunkt tatsächlich ein Teil von R1, was sich zu Beginn durch ihre Sehnsucht nach Familie und der Außenwelt ausdrückt und am Ende durch das Finden ihrer wahren Herkunft bestätigt wird. Die Entdeckung, dass sie eine Prim ist, die als Baby von Sphären-Soldaten entführt wurde, legitimiert am Ende ihre Empfindung von R1 als Fremde und Gefängnis.

Nicht nur, dass R1 als Nicht-Ort keine Verwurzelung zulässt, auch erlaubt er keine positive Entwicklung im Rahmen der Adoleszenz. Der Reifungsprozess wird in der Akademie streng gelenkt, um die Jugendlichen zu gehorsamen und leicht manipulierbaren Erwachsenen zu erziehen. Individualität und Autonomie werden dabei unterdrückt. Die Unmöglichkeit von eigenständiger Entwicklung ergibt sich bereits aus den drei zentralen Punkten des Nicht-Ortes, schließlich sind Identität, zwischenmenschliche Beziehungen und Geschichte – in Bezug auf Heimat und Herkunft – drei der zentralen Aspekte der Adoleszenz. Diese wird in den Kapiteln zu Mobilität und Stillstand zum Thema.

4.3.2.2.1.3 Figurencharakterisierung durch Raumzuordnungen

Ria ist zunächst der Akademie in R1 zugeordnet, obwohl sie, wie sich erst im zweiten Band herausstellt, eine Wildnisbewohnerin ist. Dies zeigt sich durch ihre in R1 gegen die Normen verstoßende Sehnsucht nach dem Naturraum bereits

sehr früh. Mit ihrer Doppelzuordnung erleidet sie das gleiche Schicksal wie Joy aus Jennifer Benkaus Romanen und fühlt sich in beiden Kulturräumen wie eine Fremde und eine Gefangene. Mit der Verbannung aus R1, dem Übertritt in R2 und der Übernahme der äußerlichen Markierung der Prims (vgl. Poznanski 1, S. 312) wird Ria dennoch noch nicht dem Kulturraum des Clans zugeordnet. Dies zeigt sich u.a. an Aussagen wie „Wir gehen zurück zu unseresgleichen“ und (Poznanski 2, S. 275) und „Ich bin in meine Welt zurückgekehrt“ (ebd., S. 287), die sich auf R1 beziehen. R1 bleibt jedoch ein leerer und enger Nicht-Raum, der sowohl Entwicklung als auch Geborgenheit nicht zulässt. Durch das Finden ihrer wahren Heimat im Dorf der westlichen Schwarzdornlinie zerbricht diese nur scheinbare Verwurzelung in R1. Erst dadurch können ihre Selbstfindung ihre Suche nach einem Raum der Geborgenheit abgeschlossen werden.

Wie sich in den Kapiteln zur Raumerzeugung und -darstellung in *Die Verratenen*, *Die Verschworenen* und *Die Vernichteten* zeigt, werden die Räume aller drei Bereiche größtenteils vage gehalten. Die dargebrachten Rauminformationen beziehen sich dabei zumeist auf Stimmungen, die eine Aussage über die den Räumen zugeordneten Figuren besitzen. Der Sphärenbund besteht aus identisch aussehenden, transparenten Kuppeln, die im Normalfall nicht verlassen werden dürfen. Die Einrichtung ist kühl und unpersönlich, die privaten Zimmer sind klein und gut überwacht. Zur Kontrolle existieren zudem einige futuristischen Maschinen, wie der immer zu tragende Salvator, der Sport, Ernährung, Schlaf usw. im Auge behält und die Informationen teilt. Sowohl Sphäre Hoffnung als auch Vienna 2 stehen also für Konformität, Überwachung, Fremdbestimmung, Enge sowie fehlende Geborgenheit. Letztere wird durch den labyrinthartigen Aufbau bzw. dessen unnachvollziehbare Darstellung verstärkt. Die Existenz von Laboren zur künstlichen Erzeugung von Nachwuchs sowie Pflegestationen für deren Erziehung zeigt das Fehlen von Familienstrukturen in dieser Gesellschaft, wodurch allen jugendlichen Figuren der Eindruck von Entwurzelung angeheftet wird. Während die Bewohner dieser Räume durch diese Informationen als konforme und emotionskalte Mitläufer ohne familiäre Bindungen charakterisiert werden, die Kontrolle und Fremdbestimmung akzeptieren, wird Ria als Figur vorgestellt, die bereits früh mit ihrem Raum in Konflikt tritt. Ihre Sehnsucht nach einem offenen Raum und nach Familiarität wird so z.B. in dem Zitat offensichtlich, indem sie die Kuppeln mit den Organen eines transparenten Tieres vergleicht (vgl. ebd., S. 23).

Wie auch Kjell und Joy wird Ria also durch ihre Nonkonformität bezüglich ihres Raums charakterisiert. Diese ist bereits ein Resultat ihrer wahren Abstammung, da nicht R1, sondern R2 ihre Heimat repräsentiert. Während Kjell als Ausgestoßener aus der einzigen Gesellschaft heimatlos ist, sind es Joy und Ria aufgrund ihrer paradoxen Nähe und Ferne zu zwei verfeindeten Gesellschaften.

Die Prims werden zunächst durch die Propaganda von R1 und Rias erste Eindrücke als archetypische Wilde eingeführt, die in einfache Siedlungen in der Wildnis leben und eine äußerliche Markierung mittels einfacher Fellkleidung sowie langer Haare und Bärte erfahren. Dieser Eindruck wird schon bald relativiert. Wie sich in der Analyse der Raumdarstellung zeigte, unterscheidet sich R2 in Bezug auf die Negativität der Raumzuschreibungen nicht allzu stark von R1. Die düstere Wohnsituation in zerstörten und zusammengeflückten Häusern, die wie das Haupthaus dunkel, kalt und wie auch R1 labyrinthartig, eng und frei von Geborgenheit sind, spiegelt sich in deren Verhalten wider, wenn sie den jugendlichen Figuren aus R1 feindlich gegenüberstehen und sie im dritten Band verbannen. Dieses Verhalten erklärt sich jedoch auch aus der Angst und Schutzlosigkeit, die ebenfalls in den Raum eingeschrieben sind. Auch hier sind die zentralen Figuren wie Sandor und Andris, die zu positiven Begleiterfiguren der Protagonistin werden, diejenigen, die sich von den Zuschreibungen lösen. Der einzige positiv dargestellte Raum, das Dorf der westlichen Schwarzdornlinie, repräsentiert Geborgenheit, Idylle und Naturnähe, was sich ebenfalls in den zugeordneten Figuren widerspiegelt. Es verwundert nicht, dass Ria hier ihre Familie und damit ihre Heimat wiederfindet.

Räume, die als gefährlich, unübersichtlich oder eng empfunden werden, geben weniger Auskunft über den Charakter der sich darin aufhaltenden Figuren, sondern mehr über deren psychische Verfasstheit und deren Ängste. So befindet sich Ria bis zum Finden ihrer Heimat in derartigen Räumen, womit ihre Sinnkrise und ihre stagnierende Entwicklung einhergehen. Enge Räume hindern sie an der räumlichen Entfaltung und am Entwicklungsprozess. Dies wird in den folgenden Kapiteln zur Mobilität und Adoleszenz untersucht.

4.3.2.2.2 Mobilität

Die Gesamthandlung der Trilogie ergibt sich durch ein Abwechseln von Bewegung und Stillstand. Sowohl das Studium in Sphäre Hoffnung und der Aufenthalt in Sphäre Vienna 2 als auch die Zeit in unterirdischen Verstecken des Schwarzdornclans werden durch ihre Enge als Gefangenschaft erfahren, auch wenn es sich nie um eine Gefangenschaft im eigentlichen Sinne handelt. In all diesen Räumen wird den Hauptfiguren nur ein geringer Mobilitätsradius zur Verfügung gestellt. Das Verlassen des Raums ist ihnen dabei untersagt, doch kann Ria dies umgehen, indem sie kurz ausbricht oder sich in begrenzten Außenräumen, die dem Kulturraum eingeschrieben sind, aufhält. Diese sind z.B. das Atrium in der Sphäre Hoffnung (vgl. ebd., S. 28) oder ein Innenhof in der Ruinensiedlung (vgl. Poznanski 2, S. 120).

Nicht nur die Stillstände, auch die Bewegungen sind zumeist unfreiwillige. Ria ist aufgrund der strengen Regelungen des Sphärenbunds eine immobile Figur, bis sie mit der Magnetbahn in die Wildnis gebracht und dort zur Flucht gezwungen wird. Während der sich über die ersten beiden Romane erstreckenden Zeit in unterirdischen Verstecken des Clans wird Ria zudem einige Male zur Teilnahme an Sammel- und Jagdaktionen gezwungen, denen sie allerdings mit Freude beiwohnt. Erst mit ihrer anwachsenden Beziehung zu Sandor, der eine hohe Position im Clan innehat und im zweiten Band rechtmäßiger Anführer wird, erhält sie Privilegien, die ihre eine kleine Bewegungsfreiheit zusprechen. Sie bleibt dabei von einer männlichen Figur abhängig.

Das Verlassen des Clans geschieht zwar nicht unter Fremdkontrolle, jedoch unter Druck ihrer (erneut männlichen) Freunde und dem Drang, die gesamte prekäre Situation mit dem Sphärenbund wieder in Ordnung zu bringen. Bei ihrer darauffolgenden Flucht handelt sie impulsiv und selbstständig, jedoch empfindet sie es als ihre Pflicht, den verletzten Prim Andris aus der Kuppel zu retten und gemeinsam zum Clan zurückzukehren. So wird sie über ihr eigenes Verantwortungsbewusstsein und ihr Wertesystem zur Bewegung animiert. Nachdem Andris, Sandor und sie aus dem Clan verbannt werden, was erneut eine erzwungene Mobilität darstellt, gelangt sie in das Dorf der westlichen Schwarzdornlinie. Der idyllische Raum, in dem sie auch ihre Familie wiederfindet, wird, wie bereits beschrieben, zum ersten positiv erfahrenen Raum und des Weiteren zum ersten

Kulturraum, der keine Mobilitätskontrolle und -einschränkung mit sich bringt. Sie verlässt den Raum erneut aus Pflichtbewusstsein, da sie indirekt in die Rolle der einzigen Rettung für die Menschheit gedrängt wird. Da sie es als ihre Aufgabe ansieht, sowohl Prims als auch Lieblinge vor einem bewusst in Umlauf gebrachten Virus zu retten, erscheint ihre Mobilität hier erneut als Zwang: „Nein, ich kann die Dinge nicht einfach laufen lassen, als gingen sie mich nichts an“ (Poznanski 3, S. 244). Dieses Verantwortungsbewusstsein ist ausschlaggebend für Rias adoleszente Entwicklung.

4.3.2.2.1 Bewegung und Adoleszenz

Es wurde in Bezug auf die Eleria-Trilogie bereits einige Male auf die Adoleszenz eingegangen. Diese ist in den Romanen ein besonders wichtiger, durch den Raum ausgedrückter Aspekt. Als die zentralen Herausforderungen der Adoleszenzphase wurden die Ablösung von der Familie, die Einführung in die Gesellschaft bei gleichzeitiger Individualisierung, der Aufbau einer eigenständigen Identität, eines eigenen Wertesystems und sozialer Kontakte sowie das Erreichen von Selbstbestimmung festgehalten. In der Adoleszenzliteratur wird der Entwicklungsprozess von den jugendlichen Figuren zudem als krisenhafte „existenzielle[] Erschütterung“ (Gansel 2011, S. 28) wahrgenommen. Diese sowie der charakteristische Konflikt zwischen adoleszenten Figuren und der Gesellschaft werden bei Poznanski stark überspitzt, indem die Existenz der Jugendlichen tatsächlich bedroht ist, und zwar indem der Sphärenbund nach ihren Leben trachtet. Die daraus resultierende Flucht ergibt eine Ablösung von der Heimat, die sich zunächst nur räumlich manifestiert. Da Ria als angeblich künstlich erzeugtes Mädchen von staatlichen Pflegerinnen aufgezogen wurde und durch die Inszenierung des Sphärengründers als Vater, übernimmt wie auch bei Kjell und Joy die Gesellschaft die Rolle der Familie.

Die räumliche Trennung zum Sphärenbund wird als schmerzlich empfunden und eine Rückkehr und Wiederherstellung der Normalität werden über die ersten beiden Romane hinweg angestrebt. So wird räumlich der Wunsch dargestellt, zurück in die warme, sichere Geborgenheit der Familie zurückzukehren, anstatt ohne erwachsene Hilfe in der kalten und gefährlichen Wildnis zurechtzukommen zu müssen.

Ria trägt ein futuristisches Gerät bei sich, einen Salvator, der Ernährung, Bewegung, Termine und ihren Puls überwacht. Als charakteristischer Gegenstand für R1 repräsentiert der Umstand, dass Ria ihn in der Wildnis noch für einige Zeit behält, das Festhalten an der Geborgenheit des Zuhauses, auch wenn dieses Fremdbestimmung und Überwachung mit sich bringt.

Unbewusst habe ich auf das Signal meines Salvators gewartet. Wäre er intakt, müsste er längst vibrieren. [...] Es ist merkwürdig, ich bin bedrückt und gleichzeitig erleichtert. Von nun an werde ich meine Körpersignale selbst deuten müssen. Keine Warnungen mehr – die Empfehlungen, die Essen, Schlaf und Flüssigkeitszufuhr betreffen, haben ohnehin schon vor Tagen aufgehört. [...] Nun ist vermutlich der letzte Faden gerissen, der mich mit meinem früheren Leben verbunden hat. (Poznanski 1, S. 385f.)

Mit dem Ausfall des Salvators geht eine zunächst als herausfordernd empfundene Selbstständigkeit einher, die Ria jedoch schon bald zu schätzen beginnt.

Die größer werdende Distanz zu R1 ermöglicht Ria schließlich, die Gesellschaft in Frage zu stellen. Erst durch die Annahme der Prim-Perspektive erfährt sie, dass der scheinbar utopische Sphärenbund eine dystopische Gesellschaft ist, die auf zahlreichen Lügen basiert. So wurde die Apokalypse ursprünglich bewusst zur Reduzierung und Selektion der Weltbevölkerung ausgelöst. Während die Sphären Frieden und Diplomatie predigen, beuten sie die angeblich brutalen Wildnisbewohner aus. Ähnlich wie bei Benkau stellen sich jedoch beide Seiten, die Gesellschaft und die Gegengesellschaft, als nicht perfekt heraus. Ria erfährt, dass sie und die anderen verfolgten Jugendlichen Primis sind, die als Babys von dem im Clan hochangesehenen Quirin mit einem Virus versehen wurden, um nach dem Raub durch die Sphärenbewohner als Waffe zu funktionieren. Indem die Jugendlichen sich ihres eigenen Körpers nicht mehr sicher sein können und sich selbst als Teil eines mörderischen Plans betrachten, wird hierdurch die für Adoleszenzromane typische Identitätskrise überspitzt.

Wie Joy steht Ria hier zwischen zwei kollektiven Identitäten, denen sie ambivalent gegenübersteht: „Ich verstehe [Quirin], ich verstehe die Sphären, gleichzeitig hasse ich, was sie tun. Beide“ (Poznanski 2, S. 455). Durch die Ablehnung der beiden kollektiven Identitäten inklusive deren Wertvorstellungen wird Ria dazu gezwungen, sich eine eigenständige Identität, losgelöst von den Gesellschafts-

ten, anzueignen. So steht sie wie Joy außerhalb aller Räume, bis sie den Figurenraum erweitert und auf R2b stößt.

Die Wildnis dient hier als Proberaum, um die Welt zu hinterfragen, Beziehungen zu Gleichaltrigen zu erproben und andere Perspektiven einzunehmen. Zu letzterem gehört die Annahme verschiedener Identitäten, die ebenfalls mit der Selbstsuche zusammenhängt. Ria wechselt von einer Eliteschülerin des Sphärenbundes zu einem exilsuchenden Liebling, zu einer auch äußerlich markierten Prim und anschließend der Küchenhilfe Sindra, also einer Sphärenbewohnerin, die am unteren Ende der Hierarchie steht. Schließlich findet Ria mit ihrer Herkunft ihre wahre Identität, die erneut einen Namenswechsel mit sich bringt: Ihr Geburtsname stellt sich als Miriann heraus, was bedeutet, dass sie weiterhin Ria genannt werden kann und so ihre Eleria-Identität nicht vollständig hinter sich lassen muss.

Die Identitäten sind alle mit Räumen verbunden und der Wechsel dieser geht mit dem Übertritt der Schwellen einher. Die Bewegung ist dabei stets der die Entwicklung vorantreibende Faktor. In der Wildnis, dem einzigen Raum, in dem genug Weite für eine ausgedehnte Bewegung vorhanden ist, lernt Ria in den zahlreichen Bewährungsproben Selbstständigkeit, Mut und Verantwortungsbewusstsein. Besonders Schwellenübertritte stellen bedeutende Phasen ihrer Entwicklung dar: Die Rückkehr zu R1 ist zunächst tatsächlich ein Rückschritt, indem sie erneut Wärme und Schutz der Kuppel Freiheit und Weite der Wildnis vorzieht. Jedoch ermöglicht dieser ihr eine Einsicht, die die endgültige Ablösung mit dem erneuten Schwellenübertritt gemeinsam mit dem verletzten Andris mit sich bringt. Der Übertritt in das Dorf der westlichen Schwarzdornlinie lässt sie mit dem Finden ihrer Herkunft und dem Klarwerden über ihre Identität ihre Entwicklung beinahe abschließen. Die finale Prüfung findet schließlich an der Schwelle zwischen Sphärenbund und Wildnis statt, knapp außerhalb der Kuppel. Sie besteht aus einer überzeugenden Rede, durch die sie politische Partizipation unter Beweis stellt sowie ein Wertesystem, das jene der beiden Gesellschaften in Bezug auf Moral und Ethik überbietet. Die Prüfung bestreitet sie nicht allein, sondern mit ihrer neu gefundenen Familie, ihren Freunden und Sandor.

Ihre Adoleszenz wird in allen drei Bänden von einer positiven Entwicklung der Wetterverhältnisse im Naturraum begleitet. Das Tauwetter dient als Symbol für Hoffnung und für eine Neugeburt, auch durch die Verbindung mit Wasser,

welches bei Höra und Benkau ebenfalls von Bedeutung für Umwandlungsriten ist. Die Szenen, in denen es beschrieben wird, stehen immer kurz nach wesentlichen Vorkommnissen, wie nach Rias rückkehrender Hoffnung im ersten Band, ihrer Flucht aus R1 mit Andris im zweiten und dem Finden ihrer Familie im dritten Roman.

Sonne, fast jeden Tag. Regen, der den Schnee fortwäscht. Tauwetter. Wir haben eine Chance. (Poznanski 1, S. 379)

Während der Wochen, die ich in der Sphäre verbracht habe, ist der Schnee beinahe ganz verschwunden. [...] Es beginnt. Nein, es hat längst begonnen. Die Welt wird wieder, wie sie einmal war. Ein strahlender Ort voller Leben. (Poznanski 2, S. 433)

Zu meinen Füßen leuchtet etwas Gelbes, hebt sich deutlich von Gras und Erde ab. Eine Blume. [...] Es geht so schnell jetzt. Der Boden taut auf und die Natur erobert ihn sich zurück. (Poznanski 3, S. 242)

Auch nach der finalen Prüfung „reißen die Wolken auf“ (ebd., S. 526) und die Sonne zeigt sich. Kurz zuvor wird sich Ria vollständig klar darüber, welche Vor- und Nachteile die beiden Räume R1 und R2 zu bieten haben. Die Entscheidung ist für sie an dieser Stelle der Entwicklung nun selbstverständlich. Dies drückt sich bereits durch den angedeuteten Sauerstoffmangel aus, als sie gemeinsam mit Sandor ein letztes Mal die Sphäre Vienna 2 besichtigt.

Draußen atmen wir beide tief durch. Ich taste nach Sandors Hand. »Wie findest du es? Innerhalb?« Er überlegt, blickt zurück auf die Schleuse. »Eng. Unfrei. Ach, ich weiß auch nicht. Aber es ist wärmer als draußen, das Essen ist gut und man muss es nicht selbst erlegen.« [...] Freiheit gegenüber gutem Essen und Wärme. Ja, so kann man es zusammenfassen. (Poznanski 3, S. 513)

4.3.2.2.2 Stillstand

Die Entwicklung wird also vor allem mit Bewegung und Grenzübertritt in Verbindung gebracht, jedoch verbringt die Hauptfigur im Verlauf der Handlung auch viel Zeit in engen, abgeschlossenen Räumen. Als Konsequenz zu der Darstellung von Entwicklung durch Bewegung, kommt in den engen Verstecken, in denen sich die Figuren unfreiwillig befinden, der Adoleszenzprozess zum Stillstand.

Derartige Räume werden vor allem über ihre Enge und Dunkelheit definiert. Eine weitere Konstante ist der Vergleich zu einem Grab:

Mehr denn je fühlt sich unser Gewölbe wie eine Gruft an. Als wäre ich lebendig begraben, abgeschnitten von den Menschen und der restlichen Welt. (Poznanski 2, S. 194)

Dementsprechend führt der Aufenthalt in derartigen Räumen bei der Protagonistin zu einer Depression und Todessehnsucht. Neben der fehlenden Freiheit stellt sich dabei das Gefühl von Nutzlosigkeit als das größte Problem heraus.

Für mich wird die Situation mit jedem Tag unerträglicher. Ich fühle mich nutzlos, nutzlos, nutzlos. Und allein. [...] Mein Bedürfnis, gegen die Wände zu treten, ist fast unbezwingbar. [...] Zum ersten Mal seit unserer Flucht aus der Magnetbahn frage ich mich, ob es nicht besser gewesen wäre, die Sentinel mit ihren Klingen und Stachelkeulen hätten Erfolg gehabt. (Poznanski 3, S. 34f.)

Das Gefühl, nichts beitragen zu können, korreliert mit der zur Adoleszenz gehörigen Sinnsuche und dem Ziel, als erwachsenes Individuum einen Beitrag für die Gesellschaft zu leisten.

Während in den Räumen des Stillstands in den Romanen von Daniel Höra und Jennifer Benkau dennoch wesentliche Entwicklungen der Figuren vorangehen, wie Kjells finaler Angliederungsritus und Joys Liebe zu Néel, kommt es direkt innerhalb der Verstecke zu keinerlei Ereignissen, die die Handlung oder die Figurenentwicklung voranschreiten lassen. Die Liebesbeziehung zu Sandor wird stets in andere Räume, vor allem in Außenräume, verortet.

Um gegen diese Ereignis- und Nutzlosigkeit anzukämpfen, finden die Figuren einige Strategien: Ria bricht einige Male für eine kurze Zeit aus und Tycho erkundet die unterirdischen Gänge rund um ihr Versteck, um sich so wie Jennifer Benkaus Heldin Joy im Gefängnis scheinbare Kontrolle über den Raum anzueignen. Als Ria im zweiten Band keine Möglichkeit mehr sieht, mit dem Stillstand umzugehen, nutzt sie in einem sehr ungünstigen Moment den kleinen zur Verfügung stehenden Raum, um Runden zu rennen.

Ich atme durch und renne los. Es fühlt sich so befreiend an, dass ich gern laut lachen würde. [...] Laufen, ohne verfolgt zu werden, ohne Gefahr im Nacken, ist fast wie fliegen. Noch eine Runde. Noch eine. (Poznanski 2, S. 218)

»Tut mir leid«, sage ich beschämt. Was ist eigentlich in mich gefahren? Ein paar Meter entfernt liegt ein Mann, der mir Unterschlupf gewährt hat, und ringt um sein Leben, während ich herumtolle wie ein kleines Kind. »Entschuldige dich nicht.« Sandor dreht eine meiner Haarsträhnen zwischen den Fingern. »Du hättest dich sehen sollen. So wunderschön. Ohne deine übliche Selbstkontrolle, wie ein Tanz gegen den Tod [...].« (Poznanski 2, S. 219)

Als solcher zeigt diese Aktion Wirkung, doch nicht als Wiederaufnahme des Entwicklungsprozesses. Erst mit dem Verlassen des Verstecks kann der Prozess der Bewährung und der Adoleszenz weiter fortschreiten.

4.3.2.3 Raum und Handlung

4.3.2.3.1 Räumliche Handlungsabschnitte

Die Gesamthandlung der Trilogie *Die Verratenen*, *die Verschworenen* und *die Vernichteten* weist anders als Jennifer Benkaus Romane nur einen Handlungsstrang auf. Dieser ist wie auch bei den bisher untersuchten Texten in Raumabschnitte einzuteilen. Der erste Band besteht aus folgenden Einheiten: Beginn in der Sphäre Hoffnung, Flucht durch die Wildnis und Versteck in der Ruinensiedlung sowie in Quirins unterirdischem Reich des Schwarzdornclans. Der zweite Band knüpft hieran an und setzt fort mit dem Weg durch die Wildnis, dem Aufenthalt in Sphäre Vienna 2 mit dem Ziel, Informationen zu erhalten, und schließlich der Flucht durch die Wildnis zurück zur Ruinensiedlung. Aus diesem werden Ria und Gefolge zu Beginn des dritten Bandes verbannt. Es folgt die erneute Flucht bzw. Suche durch die Wildnis, die im Dorf der westlichen Schwarzdornlinie endet. Nach einem erneuten Weg durch die Wildnis kommt es zum Finale an der Schwelle zur Sphäre Vienna 2. *Die Vernichteten* endet mit dem erneuten Aufbruch aller zentralen Figuren in die Wildnis.

Damit weist *Die Verratenen* eine einfache Folge von R1a-R3-R2a auf, beinhaltet also eine Ablösung, einen Übergang und eine Angliederung. In *Die Verschworenen* handelt es sich hingegen um eine Pendelbewegung: R2a-R3-R1b-R3-R2a. Bis hierhin lässt sich, die ersten beiden Romane zusammengenommen, das sich wiederholende Muster eines Wechsels zwischen R1 und R2 mit jeweils einer R3-Passage dazwischen feststellen. In *Die Vernichteten* folgt dem Weg durch die Wildnis allerdings erneut R2, diesmal jedoch R2b: R2a-R3-R2b-R3-

R1b. Die Trilogie schließt mit der Vollendung einer Kreisbewegung durch die Rückkehr zu R1, jedoch nicht dem eigentlichen Ausgangsort R1a, sondern R1b. Am Ende wird ein weiterer Aufbruch in die Wildnis angedeutet, jedoch noch nicht umgesetzt. Insgesamt ergibt sich durch die Reihung R1-R3-R2-R3-R1-R3-R2-R3-R2-R3-R1 ein eindeutiges Muster, das nur einmal gebrochen wird.

Strukturiert wird die Handlung also durch eine größtenteils logische Pendelbewegung mit Anfang und Ende im selben Raum. Während die gedoppelten Räume R1a und R1b problemlos zu R1 zusammengefasst werden können, da sie als Raum gleichartig sind, unterscheiden sich R2a und R2b in ihrer Gestimmtheit. Dies zeigt sich auch durch die Sonderstellung des letzteren im Handlungsverlauf, da die in ihm angesiedelte Passage das etablierte Muster durchbricht.

4.3.2.3.2 Ereignisanalyse nach Jurij Lotman und Karl Renner

Um den um Renners Theorien erweiterten Ereignisbegriff Lotmans in Poznanskis Trilogie anzuwenden, müssen zunächst die Ordnungsregeln der Räume erfasst werden. Die Wildnis ist erneut ein neutraler Raum, dem keine Figuren direkt zugeordnet werden können. Obwohl jeder Kulturraum durch zwei Räume vertreten wird, lässt sich für beide jeweils eine übergreifende Raumordnung festhalten. Da es nur zwei große Figurengruppen gibt, fallen diese sehr simpel aus: R1 gehört den Sphärenbewohnern und R2 den Primis. Bezüglich R1 wird jedoch ein zusätzliches Konfliktpotential daraus geschöpft, dass der Raum hinter den Kulissen andere Regeln und auch andere Werte besitzt, als propagiert wird. Dies ergibt sich aus dem schein-utopischen Bild, hinter dem jedoch eine dystopische Gesellschaft liegt. Während Primis als gefährliche Wilde dargestellt werden, werden diese von R1 ausgebeutet, versklavt und deren Neugeborene geraubt. Diese entführten Kinder bilden, wie sich erst im zweiten Band herausstellt eine weitere, geheime Gruppe: Diese beinhaltet jene, die als Säuglinge von Quirin in R2 mit dem fiktiven Dhalion-Virus infiziert wurden und damit jeden Makroraum, in dem sie sich befinden, gefährden. In R2 wandelt sich jedes Kind durch einen Ritus, der im Geheimen die Einnahme des Gegengifts beinhaltet, von einem Dhalion-Infizierten zu einem normalen Prim, wodurch die Ordnung wieder hergestellt ist.

Das erste Ereignis II der Trilogie ist nicht der Übertritt in die Wildnis an sich, sondern die davorliegende brutale Verfolgung von Ria und anderen Jugendli-

chen, die mit dem Virus infiziert sind. Während die Aktion der Gesellschaft die Bereinigung einer schon ca. 18 Jahre zuvor begangenen Regelverletzung bedeutet, entsteht für die Figuren und Leser mit Informationsdefizit der Eindruck eines anderen Ordnungsbruchs. Der Mordversuch an den Jugendlichen erscheint bis zur Auflösung am Ende des zweiten Romans in Bezug auf die Raumregeln von R1 als ungerechtfertigt und damit als Bruch derer. Damit ergeben sich ein Normverstoß und ein Spannungsbogen, die erst in *Die Verschworenen* aufgelöst werden und bis dahin die Handlung vorantreiben.

Nach der Durchquerung von R3 findet ein Grenzübertritt zu R2 statt, was als Ordnungsbruch gilt, da die jugendlichen Figuren noch nicht als geborene Prims, sondern als Lieblinge identifiziert werden. Die Ereignishaftigkeit dessen wird jedoch durch zwei Mittel geschwächt: Erstens werden die fremden Jugendlichen die meiste Zeit unterirdisch untergebracht, d.h. nicht direkt in R2, sondern darunter. Dort sind sie größtenteils von der tatsächlichen Gesellschaft separiert. Zweitens weisen die R1 zugeordneten Figuren, wenn sie sich über der Oberfläche befinden, die äußerlichen Markierungen der Siedlungsbewohner auf, sodass der Kontrast minimiert wird. Der Ordnungsbruch wird auf diese Weise unter Verschluss gehalten. Dies korreliert mit dem Eindruck, dass es sich bei dem Betreten der Ruinenstadt um kein vollständiges Ereignis II handelt, eine gewisse Ereignishaftigkeit jedoch vorliegt. Erst im dritten Roman kommt es diesbezüglich zu einem Ereignis II, wenn einflussreiche Prims auf den Normbruch hinweisen. Aufgelöst wird er durch die daraus resultierende Verbannung der Hauptfiguren.

Ähnlich dazu wird der Aufenthalt von Ria, Dantorian und Aureljo in Sphäre Vienna 2 im zweiten Roman in seiner Ereignishaftigkeit abgeschwächt, indem die Figuren Identitäten annehmen, die in R1 gestattet sind. Der Ordnungsbruch wird auch im späteren Verlauf nicht als solcher erkannt. Ein Ereignis II in dieser Passage ist jedoch Rias Entschluss, R1 erneut zu verlassen, um mit dem vom Sphärenbund gefangengenommenen Andris zurück zur Ruinensiedlung zu fliehen. Durch diesen Entschluss entsagt sie sich explizit dem Sphärenbund und handelt als Prim. Damit ähnelt die Szene jener in *Dark Destiny*, in der Joy sich aufgrund der Ereignisse in Jamies Baumhaus von ihrem Clan löst. Ria befindet sich daraufhin ebenfalls in einem paradoxen Zustand, in der sie trotz des Loslöses noch immer mit dem Heimatraum verbunden ist und trotz der versuchten Angliederung an R2a dort abgelehnt wird. Der Ordnungsbruch besteht in diesem Wan-

del vom Liebling zum Prim. Da dieser nicht von allen Prims anerkannt wird, führt dies zur Verbannung aus dem Clan. Diese ermöglicht allerdings erst die Vollendung des Identitäts- und Zuordnungswechsels durch das Finden ihrer Familie im dritten Roman, wodurch sich nun offiziell ihre Identität verschiebt. Ihr Aufenthalt in R2b widerspricht mit der Erkenntnis über ihre Herkunft nicht der Norm.

Etwas komplexer sind die Ereignisse, die Flemings Tod im ersten Band und Tommas im zweiten beinhalten. Bei beiden Figuren handelt es sich um Jugendliche, die Rias Schicksal teilen. Im Rahmen einer Handlungsanalyse anhand von Raumordnungen lassen sich die Situationen als Ereignisse beschreiben, die ihre Ereignishaftigkeit daraus erhalten, dass sie auf die bestehenden Normverletzungen hinweisen. Flemings Tod steht im Zusammenhang mit seiner Entlarvung als Verräter, der bis zu seinem Gewissenswandel dem Sphärenbund Bericht über Ria und die anderen erstattet. Das Ereignis repräsentiert den Ordnungsbruch ihrer ungerechten Verfolgung. Zudem ist er als Spion R1 zugehörig, während er sich aber in R2 befindet, wodurch diese Erkenntnis ein Ereignis II durch einen entdeckten Grenzübertritt darstellt.

Tommas Tod hingegen ist die Folge der vertuschten Ordnungsbrüche beider Räume, da sie an Quirins Virus stirbt. Er führt schließlich zur Erkenntnis, warum die Jugendlichen verfolgt werden, wodurch ebendiese Ordnungsbrüche offenbart werden. Da Rias Verfolgung von ihr und dem Leser aufgrund ihrer Ungerechtigkeit als Normverletzung wahrgenommen wird, wird diese mit der Enthüllung behoben. Der Spannungsbogen, der der Frage folgt, wieso die Jugendlichen zum Ziel des Attentats wurden, wird damit am Ende des zweiten Bandes abgeschlossen.

Der Spannungsbogen des dritten Bandes, die Rettung aller Infizierten und der Stopp der dunklen Machenschaften des Sphärenbunds, findet seinen Höhepunkt in der Schlussprüfung am Ende der Trilogie. Zusätzlich dazu, dass Prims die Schwelle zu R1 betreten, informiert Ria an dieser Stelle alle Sphärenbewohner von den geheimen Raumordnungen. Das Wissen über deren Existenz besitzt die gleiche Wirkung wie der Wechsel einer Raumordnung, wie es z.B. in *Das Ende der Welt* der Fall ist. Am Ende der Trilogie brechen alle zentralen Figuren mit verschiedenen Aufgaben in die alle Richtungen auf. Dies ist eine logische Folge, da der nun offengelegte Bruch noch einer Behebung bedarf, nämlich die Heilung aller Infizierten. Auch die Aufhebung des Ordnungsbruchs, der durch die Verban-

nung Sandors aus seinem eigenen Raum R2a stattfand, wird für die Zukunft angedeutet.

4.3.2.3.3 Die Verknüpfung der Raumabschnitte nach Gerhard Hoffmann

Für die Verknüpfung der Raumabschnitte sind einerseits die Spannungsbögen zu nennen, die durch das Durchbrechen von Normen und deren Wiederherstellung entstehen, und andererseits die größtenteils gleichmäßige Pendelbewegung, die den Raum 2b durch das Aufbrechen dieser hervorhebt.

Obwohl in dieser Variante von Makroraumtyp 2 nun für die beiden Kulturräume jeweils zwei Räume existieren, folgt nie einem Raum ein dazugehöriger. Die Gesamtreihenfolge der Raumabschnitte ist R1a-R3-R2a-R3-R1b-R3-R2a-R3-R2b-R3-R1b. Im Vordergrund steht also eine korrelative Verknüpfung, die einerseits die Kontrastierung der verschiedenartigen Räume und die Parallelisierung der gleichartigen beinhaltet. Die Heldin strebt von einem R1-Raum zu einem R2-Raum und umgekehrt. Dazwischen muss sie stets durch den Grenzraum R3. Nur R2b ist eine Ausnahme, jedoch unterstreicht seine Stellung nach R2a (und der obligatorischen R3-Phase) den Kontrast zwischen den beiden Unterräumen des gleichen Bereichs.

Daneben wird auch der konsekutiv-finale Verknüpfungstyp durchgehend angewandt. Erstens folgt die gesamte Handlung mit ihrer Bewegung und den Grenzübertritten stets der individuellen Entwicklung der Hauptfigur, was Hoffmann als zentral für diese Verknüpfung beschreibt (vgl. Hoffmann 1978, S. 589). Zweitens strebt die Handlung vom ersten Band bis zum Ende des zweiten auf ein bestimmtes Ziel hin, für das jeder Raumwechsel logisch und notwendig ist. Es handelt sich um die Aufklärung, wieso Ria verfolgt wird, was bereits als Ende des ersten großen Spannungsbogens und Offenlegung des zentralen Ordnungsbruchs vorgestellt wurde. Ab hier strebt die Handlung auf eine Lösung des Konflikts zwischen den beiden kontrastierenden Kulturräumen und die Rettung aller infizierten Menschen hin.

Die Verschwörung gegen Ria führt zu einer Flucht in die Wildnis, wo sie auf Prims stoßen, was wiederum zum Aufenthalt in der Ruinensiedlung führt. Der dort empfundene Stillstand bezüglich ihrer Krise mit dem Sphärenbund führt zum Plan, Vienna 2 zu betreten. Das Aufeinandertreffen mit Andris führt dort zur er-

neuten Flucht zurück zur Siedlung. Die von R1 zu R2 mitgebrachten Informationen über das Virus führen zu Qurins Flucht, die wiederum mit sich bringt, dass die Hauptfiguren verbannt werden. Sie für den nicht begangenen Mord an Quirin anzuklagen ist dabei nur ein Vorwand für einen Putsch an Sandor, dem rechtmäßigen Häuptling. Durch diese Verbannung müssen sie Hilfe im westlichen Schwarzdorndorf suchen, wo Ria durch ihre wiedergefundene Familie gestärkt genug ist, um die finale Prüfung in R1 anzutreten. Nur die Kulturraum-Sequenzen folgen allerdings einander konsekutiv-final. Die einzelnen, aber nur wenigen Stationen in der Wildnis sind additiv aneinander gereichte Räume des Rastens, des Versteckens und der Bewährung. Ein wichtiger Faktor dabei ist stets die Darstellung der Schwierigkeit, die die Überwindung des Grenzraums bedeutet.

4.3.3 Variante 2b: *Murus* von Martina Wildner

Eine spezielle Variante des Makroraumtyps 2 ist in *Murus* (2008) von Martina Wildner zu finden. In diesem Roman existiert zwar weiterhin neben zwei oppositionellen Kulturräumen ein dritter Bereich, doch besitzt R3 hier keinen Status als alle Räume umschließender Naturraum. Der Gesamtraum besteht hier aus zwei komplementären Teilen und einer Grenze. Diese ist weiterhin ein eigener Raum, denn es handelt sich um eine begehbare Mauer. Einen Spezialfall stellt der Roman

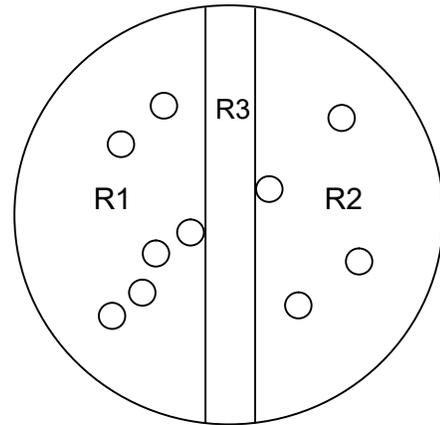


Abb. 9: Der Figurenraum in *Murus*

auch deswegen dar, weil er phantastische Elemente in die Gattungen der Dystopie und des Zukunftsromans einfließen lässt, sodass die normalerweise angestrebte Plausibilität der hypothetischen Gesellschaft der Zukunft verloren geht.

Die phantastischen Elemente sind auf das Strukturelement der Mauer beschränkt, die in diesem Roman R3 darstellt. Sie besitzt mysteriöse Fähigkeiten und wird widersprüchlich wahrgenommen, vor allem aber trennt sie einen scheinbar utopischen, technisch-fortschrittlichen und wohlhabenden Stadtteil von einem postapokalyptisch zerstörten Stadtteil, in dem Anarchie herrscht und der Versuch zu überleben im Mittelpunkt steht. Die Mauer trennt also eine progressive Dystopie, die aufgrund des technischen Fortschritts und des daraus resultierenden Wohlstands zu Beginn als Utopie erscheint, von einer regressiven Dystopie, die trotz ihrer Verortung in die Zukunft auf historische, vorindustrielle Lebensweisen verweist (vgl. Schweikart 2012, S. 6). Obwohl auch der Raum der regressiven Dystopie eine Stadt ist, weist diese kaum Züge der Urbanität auf, sondern vielmehr die einer postapokalyptischen Wildnis: Die Menschen leben in Ruinen, sind Sammler und Tierzüchter und leben stets mit der Angst vor Angriffen von Räuberbanden und Wölfen. Damit ist die R1-R2-Opposition ähnlich zu denen der anderen Romane dieses Makroraumtyps, doch bleibt der wie eine Wildnis anmutende Raum in *Murus* ein durch und durch negativer. Die üblicherweise im Naturraum vorgefundene Freiheit und Autonomie bleiben hier aus. Auch R3 ersetzt die Wildnis in dieser Hinsicht nicht. Die Mauer, die Einfluss auf Zeit

und Erinnerung hat, und sich selbstständig zu machen droht, fungiert als liminaler Raum und als einer der Bewährung. Dennoch steht sie weniger in Verbindung mit Adoleszenz als die Wildnis in den übrigen Romanen.

Die Handlung folgt Jojo und Laila, die aus den gegensätzlichen Stadtteilen stammen. Nachdem sich Laila mehr aus Neugierde als aus Rebellion einer subversiven Untergrundbewegung anschließt, landet sie ohne jegliche Erinnerung von der progressiven Seite in der regressiven. Zu einer Regression kommt es durch die Grenzüberquerung auch bei Laila, die durch die Kräfte der Mauer ihr Gedächtnis verliert und wie ein Kleinkind von Jojo und dessen Zieheltern gepflegt werden muss. Laila, die von ihren Findern Lotte genannt wird, wird gemeinsam mit ihrem Vater, der ihr über die Grenze gefolgt ist, Jojo und der Banditin Alicia unfreiwillig die Aufgabe zuteil, die Welt vor der mysteriösen Mauer zu retten. Aus diesem Grund begeben sie sich in ihr Inneres. Der Roman endet schließlich mit der Andeutung, dass sich die Figuren zur Zerstörung der Mauer opfern. Auch die Handlung unterscheidet sich also von den bereits vorgestellten Romanen.

Die raum-zeitliche Verortung bleibt sehr vage, doch trotz der Inklusion von phantastischen Elementen wird angedeutet, dass es sich wie in einem Zukunftsroman um eine Weiterführung der realen Welt in die Zukunft handelt. Die Stadt bleibt unbenannt und wird isoliert dargestellt, sodass vollkommen offenbleibt, was sich außerhalb des Figurenraums befindet und wo dieser überhaupt angesiedelt ist. Die Jahreszahl 2371 wird nur paratextuell im Klappentext explizit angegeben. Im Roman gibt folgendes Zitat über den als Gott verehrten Erbauer der mysteriösen Mauer Aufschluss über die Verortung:

Alef Bustani wurde vor 390 Jahren in Berlin als Sohn eines syrischen Vaters und einer deutschen Mutter geboren. Den Mauerfall erlebte er als traumatisches Ereignis [...] (Wildner, S. 221)

Mit der Nennung der realen Räume Berlin und Syrien sowie des Ereignisses des Mauerfalls wird verdeutlicht, dass die erzählte Welt auf die geographischen und historischen Gegebenheiten der realen Welt referiert. Die Zeit, in der die Handlung spielt, lässt sich dadurch in etwa nachvollziehen. Dabei bleibt offen, wie sich die Welt in der Zukunftsvision topographisch und politisch verändert hat und auf welche Stadt die beiden Stadtteile R1 und R2 referieren. Durch die mehrmalige Nennung von Berlin und der Berliner Mauer im Verlauf des Romans erscheint

diese Stadt als plausibler Referenzraum. Mit Hinblick auf Berlin weist die riesige Mauer R3, die den Handlungsraum in zwei Teile trennt, trotz der Verortung in die Zukunft in die Vergangenheit und kann so im Kontext der Berliner Mauer und anderen historischen Fällen von Abgrenzungen sowie gegenwärtigen Bestrebungen zur Isolierung und Separation gelesen werden.

4.3.3.1 Die narrative Vermittlung von Raum

4.3.3.1.1 Die initiale Etablierung des Raums

Der erste von drei Teilen der Handlung ist im postapokalyptisch anmutenden Stadtteil R2 angesiedelt. Der personale Erzähler folgt in diesem Teil ausschließlich dem Protagonisten und der Reflektorfigur Jojo. Zentral für den Stadtteil und die Figur ist die fehlende Information über den Raum hinter der mysteriösen Mauer. Dies wird zum Kernthema des Prologs, der wie folgt beginnt:

Einmal sehen, was dahinter ist, dachte Jojo, wenn er auf seinem Balkon stand. Doch es gab keine Möglichkeit, sich diesen Wunsch zu erfüllen. Die Mauer galt als unüberwindbar, und sie verlief in einer schnurgeraden Linie von Nord nach Süd. Sie hatte keinen Anfang und kein Ende. (ebd., S. 5)

Der Ausgangspunkt ist also die Mauer, die im ersten Satz nur durch das deiktische Lokaladverb *dahinter* ausgedrückt wird. Die denkende Instanz und deren Position auf einem Balkon werden direkt anschließend genannt, doch kann der deiktische Verweis auf die Mauer erst im dritten Satz mit dieser verknüpft werden, als diese zum ersten Mal durch die Gattungsbezeichnung erzeugt wird. Dadurch und den bestimmten Artikel wird erneut der Eindruck hergestellt, dass es sich um vorausgesetzte Informationen handle.

Es folgen widersprüchlich-groteske Informationen zur Mauer und dessen Erbauer Alef Bustani, die in Kapitel 4.3.3.2 näher erörtert werden. Damit endet der reflektierende, kursiv gedruckte Prolog und beginnt das ereignisbetontere erste Kapitel. Es wird erzählt, wie Jojo ein Geräusch hört und so schließlich auf die vor der Haustür schlafende Laila stößt. Der Raum offenbart sich dabei schrittweise. Durch die Information, dass Jojo aufgeweckt wird, wird eine Inferenz auf ein Bett und damit ein Schlafzimmer erzeugt (vgl. ebd., S. 6). Der Raum bleibt für Jojo dunkel und konsequenterweise für den Leser leer. Durch folgenden Satz wird über den zurückgelegten Weg und eine dort ausgeführte Aktion Raum erzählt:

„Jojo stand auf und tastete sich zur Balkontür, trat hinaus und blickte nach unten“ (Wildner, S. 6). Daraus lässt sich schließen, dass sich der Schauplatz in einem mehrstöckigen Haus mit Balkon befindet, der nun den neuen Standort der Figur darstellt. Der Weg wird fortgesetzt, wodurch das Haus weiter Gestalt annimmt.

Jojo war auf einmal sehr durstig und beschloss, sich in der Küche ein Glas Wasser zu holen. Lautlos schlich er die vier Stockwerke hinunter. (ebd., S. 6)

Durch eine Raumerzählung wird hier nun die Küche als existent und als nächster Schauplatz eingeführt. Daneben wird Aufschluss über die Größe des Hauses gegeben. Weitere durch das Erzählen von Raum gegebene Rauminformationen beschränken sich auf Objekte wie einen Blecheimer, einen Türvorhang und ein Sofa (vgl. ebd., S. 6f.). Erst etwas später, als die Umgebung vor dem Haus nach der Lärmquelle durchsucht wird, wird der Außenraum dargestellt, diesmal durch eine aufzählende Beschreibung: „Vor dem Haus türmte sich der Müll, die Straße war löchrig, und aus den Rissen im Asphalt wuchs Gras“ (ebd., S. 8). Diese durchwegs negativ gestimmten Rauminformationen geben zum ersten Mal Aufschluss über die dystopische Beschaffenheit des Makrorums. Im Kapitel zu R2 wird sich zeigen, ob die Vagheit und die angedeutete negative Stimmung im ersten Teil des Romans weiter ausgeführt werden.

4.3.3.1.2 R1: Der regressive Stadtteil

Ein personaler Erzähler mit Jojo als Reflektorfigur berichtet in Teil eins und drei des Romans aus Jojos Welt heraus, der apokalyptischen Ruinenstadt. Aufgrund seiner anarchischen Umgebung besitzt der Protagonist keine Bildung und verfügt über sehr wenig Wissen über seinen Heimatraum. Da die LeserInnen im Sinne der internen Fokalisierung nicht mehr erfahren als die Figur weiß, bleibt die Ortsbeschreibung vage. Der Raum entfaltet sich dabei wie durch das Zeichnen einer Landkarte durch die Bewegung von einem Mikroraum zum anderen. Ausgangspunkt ist Jojos Haus, welches wiederum im ersten Kapitel von seinem Zimmer aus eingeführt wird (vgl. Kapitel 4.3.3.1.1). Sein Zimmer wird in einem berichtenden Abschnitt zum Anlass für die erste Etablierung der Stadt:

Als Einziger bewohnte er einen Raum im vierten Stock. Agathe und Otto schliefen im Erdgeschoss neben der Küche. Nicht viele in der Stadt lebten so weit oben, denn

die meisten Häuser hatten schadhafte Dächer. Außerdem waren die Treppen, die nach oben führten, oft in einem schlechten Zustand. In manchen Häusern fehlten sie ganz, weil das Holz als Brennmaterial gebraucht wurde. (ebd., S. 10)

Die im ersten Kapitel angedeutete dystopische Beschaffenheit der Stadt wird hier bestätigt. Mit diesen Informationen kann bereits ein mentales Modell einer verfallenen Stadt gebildet werden, welches durch die kurz darauf einsetzende Bewegung erweitert wird. Beim Nachbarhaus wird die Armut des Makrorums ersichtlich, und zwar durch Dialoge über Nägel als Währung, die gefährliche Räuberin Alicia und ihre Bande sowie die Notwendigkeit für Kinder, als Viehhirten zu arbeiten (vgl. ebd., S. 15-17). Auf dem Weg zu Zelda, die Straßenkinder bei sich wohnen lässt, wird dies gesteigert durch eine Reflexion darüber, wie wichtig es für Jojo aufgrund von Banden und Wölfen ist, eine Pistole bei sich zu tragen (vgl. ebd., S. 23). Der Weg durch den Sumpf führt zu einer topographischen Beschreibung von R1, die das etablierte Modell der Stadt ausbaut: „Der Sumpfgraben bildete um die Stadt eine Art Halbkreis, dessen Zentrum der Marktplatz auf der Gelben Insel war“ (ebd.). Es folgen Rauminformationen, die eine negative Stimmung von Ekel und Gefahr erzeugen und die niedrige Lebensqualität dieses Stadtteils unterstreichen.

In dem etwa acht Meter tiefen Graben wuchsen Sumpfpflanzen, aber je weiter man nach oben kam, desto trockener und sandiger wurde der Boden. Oben fanden sich nur noch zähes Gras und wuchernde Pflanzen mit ledrigen Blättern. Dort war auch der schmale Trampelpfad, auf dem Agathe und Jojo gingen. (ebd.)

Mit dem letzten Satz kehrt die Beschreibung zu dem stattfindenden Ereignis zurück, wodurch auch die Relevanz der gegebenen Informationen erneut demonstriert wird. Die folgende Reflexion über Sandstürme und die kurze Beschreibung von Zeldas Haus, einem verfallenen, „schmucklose[n] Betonkasten“ (ebd., S. 24), in dem Waisenkinder hausen, unterstreichen erneut die dystopische Stimmung.

Noch weiter weg vom Ausgangspunkt führt der Weg zur bereits zuvor durch die Nennung des Eigennamens in den geographischen Horizont eingeführten Gelben Insel. Die Raumdarstellung variiert dabei zwischen Erzählungen und Beschreibungen, beide vereinzelt und verteilt zwischen Dialogen und Reflexionen.

[D]ie Schafe blieben immer wieder stehen, um das Gras zu fressen, das aus dem löchrigen Straßenbelag wuchs. Die Straße war breit, aber nur wenige Menschen waren zu sehen. (ebd., S. 37)

„Ab und zu warf er einen Blick auf die verfallenen Häuser, die an beiden Seiten der Straße standen.“ (ebd., S. 39)

Nach einer guten Stunde hatten sie endlich die große, aus Ziegelsteinen gemauerte Brücke erreicht, die die Gelbe Insel mit dem Rest der Stadt verband. Die Brücke war der einzige Übergang. Ottos Laune verschlechterte sich noch mehr, als er die lange Schlange von Menschen sah, die vor der Brücke warteten, [...]. (ebd., S. 43)

Die Stadt ist durch derartige Raumdarstellungen in ihren Umrissen vage zu imaginieren. Der Fokus wird auf die Zerstörung und das Elend gerichtet. In Dialogen wird offenbart, dass nur jedes 10. Haus bewohnt wird (vgl. ebd., S. 73) und ein ständiger Überlebenskampf herrscht (vgl. ebd., S. 59). Mit fortschreitender Handlung wird enthüllt, dass die Bewohner von R1 jene Menschen sind, die aufgrund von Verbrechen, Versagen oder Regimekritik von R1 ausgesiedelt wurden (vgl. ebd., S. 293). Diese verschwinden mit dem Vorwand eines Sportunfalls und verlieren bei der Überquerung der Mauer ihr Gedächtnis.

Einige Räume in R1 sind Heterotopien, die die Regeln der Zeit außer Kraft setzen und mit R3 ineinander fallen. Eine davon ist der Keller eines Geschäfts, in dessen labyrinthartigen Gängen sich Jojo verirrt. Ein „bläuliches Licht unbekannter Herkunft“ (ebd., S. 84) und Jojos plötzliche Müdigkeit sind die ersten Hinweise darauf, dass es sich um keinen gewöhnlichen Raum handelt. Ohne jemals die Richtung zu wechseln gelangt er überraschenderweise wieder zurück zum Ausgangspunkt. Der Raum wird außer der Information, dass es sich um einen Keller mit einer Menge Kisten handelt, vage gelassen.

Von der Bandenchefin Alicia werden Laila, ihr Vater Mark Simon und Jojo in eine mauerlose Zelle gesperrt, einen stockfinsternen Raum ohne Wände, aber trotzdem ohne Ausgang (vgl. ebd. 271f.). Dieser paradoxe Raum scheint nicht mit der Mauer verknüpft zu sein, weist jedoch auch schon dessen phantastische Eigenschaften auf. Ähnlich verhält es sich mit Alicias Garten mit Pool, zu dem die Gefangenen anschließend gebracht werden (vgl. ebd., S. 276ff.). Der paradiesische Ort befindet sich zwar in R1, wirkt jedoch eher wie eine isolierte Insel inmitten des dazu gegensätzlichen Raumes. Wo in der Stadt dieser Garten liegt, bleibt

offen, was ihn umso mysteriöser erscheinen lässt. Derartige, aus dem gewohnten System herausgenommene Heterotopien führen langsam zum Mittelpunkt der erzählten Welt und der Handlung, sowie dem Ausgangspunkt des Phantastischen, nämlich der Mauer. Dazu zählt auch die Kneipe *Halbmond* in R2.

4.3.3.1.3 R2: Der progressive Stadtteil

Der Raum der machthabenden Gesellschaft ist in diesem Roman der utopisch anmutende und technologisch fortschrittliche Stadtteil R2. Da die Einwohner von R1 nicht über die Existenz von R2 Bescheid wissen, stammen die Informationen über ihn ausschließlich aus dem zweiten Teil des Romans. Dieser ist eine meta-diegetische Analepse, d.h. eine Erzählung in der Basiserzählung, die chronologisch vor dieser angesiedelt ist (vgl. Genette 2010, S. 27-39 und 147-150). Anstatt eines personalen Erzählers mit Jojo als Reflektorfigur fungiert hier nun Laila als Ich-Erzählerin. Begründet wird der Erzählerwechsel dadurch, dass Jojo Lailas Tonaufnahmen anhört, was die Gesprächssituation grundlegend ändert: Laila nimmt ihre Geschichte mittels Sprachaufzeichnung auf, da sie aufgrund der Fähigkeiten der Mauer bei einer Überquerung keine Erinnerung mehr an ihr altes Leben haben könnte. Auf diese Weise ergibt sich die Notwendigkeit der im Gegensatz zu Jojo gut über ihre Umgebung informierten Erzählerin, ihre Welt und deren gesellschaftliche Ordnung zu erklären. Allerdings erfährt man wenig über die Struktur und Beschaffenheit des Makrorraums, sondern mehr über ausgewählte Mikroräume und das Wesen der im Raum lebenden Gesellschaft allgemein. Der Fokus in diesem Teil liegt in der Vermittlung der Ereignisse, die zum Grenzüberschritt führen, und der gesellschaftlichen Gegebenheiten in R2, weniger aber der räumlichen.

Man erfährt über die religiös verehrte Mauer und deren Lehre der Muralistik sowie darüber, dass es sich um eine hoch technisierte Stadt handelt, mit fliegenden Verkehrsmitteln (vgl. ebd., S. 147), künstlichem Fleisch (vgl. ebd., S. 160) und einem Medizinsystem, das gegen alle Krankheiten gewappnet ist (vgl. ebd., S. 233). Diese Informationen werden in den sehr kurzen Kapiteln, die die einzelnen Einträge in Lailas Audiotagebuch repräsentieren, auf berichtende Weise dargebracht. Beiläufig wirken daneben Angaben wie die 202 Untergeschosse des Kollegs (vgl. ebd., S. 142), die über Verallgemeinerung das Bild einer vor allem in die Tiefe gebauten Stadt erzeugen. Neben den technisch-utopischen Eigenschaf-

ten der Stadt werden im Laufe des zweiten Teils auch die dystopischen sichtbar: So ist Lailas Scheitern in der Schule keine Privatangelegenheit, sondern Sache der Polizei (vgl. ebd., S. 212). Diese, die den unheilvollen Namen Schwarze Patrouille trägt, verbannt nonkonforme Bewohner auf die andere Seite der Mauer nach R2 und erklärt das Verschwinden mit einem Sportunfall. Berichte über derartige „Sportunfälle“ häufen sich in R2. Die Schwarze Patrouille stellt zudem die Regierung. „Über dem Chef der SP steht nur Alef Bustani selbst“ (ebd., S. 212), jener als Gott verehrte Mann, der 353 Jahre zuvor die angebetete Mauer erbaute. Damit erscheint die dystopische Stadt als sowohl ein Polizei- als auch ein Gottesstaat.

All dies erklärt Laila in Kapiteln mit berichterstattendem Charakter. Abgesehen von derartigen Informationen bleibt der Makroraum von R2 offen. Aufgrund des gegebenen Wissens lässt sich ein mentales Modell einer riesigen, futuristischen Stadt bilden, die weit in die Tiefe gebaut wurde und in der fliegende Autos und andere Science-Fiction-Objekte zum Alltag gehören. Dieses vage Modell genügt zur Verortung der Geschehnisse und der Erzeugung einer progressiv-dystopischen Atmosphäre.

Mikroräume, in denen sich Laila aufhält, sind ihr Zimmer, ihre Schule, deren Kantine und ein Bahnhof, jedoch bleiben diese in ihrer Ausgestaltung leer. Auch die Wege dazwischen bleiben ausgespart, sodass die einzelnen Schauplätze wie Inselräume ohne Verbindung zueinander im Raum liegen (vgl. Dennerlein 2009, S. 191).

Dies korreliert mit der Erzählsituation, in der nur das für ihr späteres Ich und die Nachwelt Nötigste aufgenommen werden soll. Wichtiger hingegen sind die sogenannten Gelben Gärten und die Kneipe Halbmond. Es handelt sich um Räume, die Laila erst kennenlernt und die eine zentrale Rolle für die Widerstandsgruppe spielen, in die sie hineingerät.

Die Gelben Gärten werden erneut weniger in Bezug auf ihre optische Erscheinung beschrieben, sondern bezüglich der Bedeutung für die Gesellschaft. Es handelt sich um ein verruchtes und heruntergekommenes Amüsierviertel, das sich nah an der Mauer befindet und mit viel Argwohn beäugt wird (vgl. Wildner, S. 175). Es befindet sich nicht nur räumlich am Rande der Gesellschaft. Passend zur phantastischen und widersprüchlich beschriebenen Mauer ist der Mittelpunkt der Gelben Gärten „ein Riesenrad von unbestimmbarer Höhe“ (ebd., S. 240).

Noch näher und sogar schon unter der Mauer befindet sich das Lokal *Halbmond*, in dem die Besucher Erinnerungslücken erhalten und die Zeit langsamer vergeht als außerhalb. Ihm gebührt die einzige Raumbeschreibung in Lailas Ich-Erzählung. Sie beginnt jedoch mit dem Erzählen von Raum.

Wir stiegen eine steile Treppe hinab. Sie führte in einen langen, schlecht erleuchteten Gang. Schließlich gelangten wir in einen düsteren Kellerraum, der berstend voll war. Es dröhnte laute Musik aus riesigen Lautsprechern. Die Luft war trüb vom Rauch der Wasserpfeifen, ein paar Leute bewegten sich auf der Tanzfläche, die meisten jedoch standen an kleinen Tischchen und amüsierten sich anscheinend prächtig. (ebd., S. 186)

Es folgt eine weitere Beschreibung mit Fokus auf den sich im Raum befindenden Figuren (vgl. ebd., S. 187f.). Trotz der Seltenheit von Raumbeschreibungen bleibt diese ohne tiefere Informationen oder erzeugte Stimmungen. Sie verleiht in erster Linie Lailas Neugierde beim Betreten dieses geheimnisvollen Raums Ausdruck und impliziert die Aktion des Beobachtens. Das Lokal bleibt trotz seiner Bedeutung für den Makroraum vor allem ein Anschauungsraum. Der wesentliche Aspekt der darin verorteten Szene ist die beim Verlassen einsetzende Erkenntnis, dass die Zeit drinnen tatsächlich beinahe stehenbleibt. Durch dieses Phänomen und die Tatsache, dass sich die Kneipe direkt unter der Mauer befindet, sich auf einer topologischen Karte quasi mit R3 überlappt, kann dieser Raum als Heterotopie betrachtet werden.

4.3.3.1.4 R3: Die Mauer

Jojo und Laila befinden sich im ersten und zweiten Teil bereits in Räumen, die nahe oder unter der Mauer liegen. Erst im dritten Teil wird sie selbst betreten. Sie wird dennoch bereits im Prolog als zentrales Thema vorgestellt. Dabei stechen sofort die Widersprüchlichkeit und Absurdität ihrer Darstellung hervor.

Die Mauer galt als unüberwindbar, und sie verlief in einer schnurgeraden Linie von Nord nach Süd. Sie hatte keinen Anfang und kein Ende.

Das war aber bereits fast alles, was man mit Sicherheit über die Mauer sagen konnte. Schon über ihre Höhe gab es sehr unterschiedliche Ansichten. Manche behaupteten, die Mauer sei 300 Meter hoch. Über diese Menschen wurde gelacht. Andere waren davon überzeugt, die Mauer sei gerade einmal mannshoch. Über diese Men-

schen wurde noch mehr gelacht. Einige Bewohner der Stadt wiederum gingen von einer durchschnittlichen Mauerhöhe von 22 Metern aus. Über diese Leute wurde am allermeisten gelacht. (ebd., S. 5).

Bereits die Vagheit bezüglich der Größe macht es den Lesern schwer, sich das Gebäude realistisch vorzustellen, doch innerhalb der fiktiven Welt führt die Absurdität ihrer Beschreibung zu keiner Irritation. Dennoch bleibt die Mauer im ersten Teil das Objekt von Spekulationen der Figuren, die verschiedene Theorien dazu haben. Diese demonstrieren die Ahnungslosigkeit der R1-Bewohner im Hinblick auf die erzählte Welt, da sie z.B. das Nichts hinter der Mauer vermuten (vgl. ebd., S. 10). Aufgrund von selbstständig erscheinenden Mauerablegern sowie Auswirkungen auf Gesundheit und Gedächtnis bei Annäherung wird die Mauer in R1 gefürchtet. Auf der anderen Seite, in R2, ist die Mauer hingegen Zentrum religiöser Verehrung und wissenschaftlicher Untersuchung, zusammengefasst in den Begriff der Muralistik. Dies wird in Teil 2 in berichtenden Abschnitten in Lailas Ich-Erzählung erläutert. Hier erklärt sie pseudowissenschaftliche Erkenntnisse über Mauern und Separation wie die muralistischen Prinzipien (vgl. ebd., S. 177), den Muralwert von Farben (vgl. ebd., S. 225) oder Ausführungen über deren Dicke.

Die Mauer ist nicht einfach nur eine Wand. Dieser schlichte Begriff würde die Sache nur unzureichend beschreiben. Die Mauer ist vielmehr ein Kammersystem von unbekannter Dicke. Manche behaupten, die Mauer sei an einigen Stellen fast einhundert Meter breit. Das konnte aber noch nie nachgewiesen werden, obwohl ständig Messungen vorgenommen werden. Diese Messungen sind aber mehr oder weniger unsinnig, denn der größte Teil der Mauer liegt außerhalb des Zuständigkeitsbereichs der SP. Das heißt: Die Mauer wird von der SP nur bis zu einer Tiefe von 44,7 Zentimetern überwacht. (ebd., S. 223)

Die Mauer ist in reflektierenden und berichtenden Abschnitten in den beiden ersten Teilen stark präsent, als Schauplatz tritt sie jedoch erst in Teil 3 in Erscheinung. Unter Druck der Räuberin Alicia, die als Mauergegnerin von R2 nach R1 gebracht wurde, suchen Laila, Jojo und Herr Simon einen unterirdischen Gang, der vom Haus des reichen Geschäftsmanns Omar Musalla bis in das Innere der Mauer führt. Da zunächst nur dunkle und gleichartige Korridore zu Figurenräumen werden, reicht folgende Raumbeschreibung zur Raumetablierung.

Der Gang, der nun folgte, war etwa anderthalb Meter breit, es roch modrig, und die Wände und der Boden waren feucht. Es war stockfinster. (ebd., S. 331)

Bis die Figuren einen anderen, „schwach beleuchteten, ordentlich gemauerten und verputzten Gang“ (ebd., S. 337) betreten, bleibt diese Raumbeschreibung aufrecht. Nach einem längeren Irrweg und einem Aufeinandertreffen mit Gegnern stoßen die Figuren auf den gesuchten Raum, den Gelben Salon, von dem aus die Mauer angeblich gesteuert werden kann. Die initiale Lokalisierung erfolgt über die direkte Figurenrede und eine explizite Nennung des Raums. „»Der legendäre Gelbe Salon!« rief Herr Simon aus und sah sich begeistert um“ (Wildner 2008, S. 355). Dem Hinweis darauf, dass sich die Figuren umsehen, folgt eine durch Erzählerrede dargebrachte statische Beschreibung des Raums. Sie beginnt mit dem Gesamteindruck des Raums und bewegt sich schließlich die Wände entlang.

Der Raum war groß und hell, obwohl er offenbar keine Fenster hatte. Die Wände waren mit einer aufregend gemusterten Tapete beklebt, auf der riesige Blätter und Blumen ineinander verschlungen waren, manche der Blüten waren mit Goldfäden durchzogen. Doch so prachtvoll die Tapete war, an manchen Stellen löste sie sich von der Wand, ein paar Papierfetzen lagen auf dem Boden. (Wildner 2008, S. 357f.)

Durch den personalen Erzähler ist die Beschreibung eng an Jojos Raumwahrnehmung gebunden. Dies wird etwa durch einleitende Phrasen wie „Jojo sah sich weiter um“ (ebd., S. 358) verdeutlicht. Darüber hinaus werden seine Empfindungen auch explizit ausgedrückt.

Jojo musste niesen. Überhaupt hatte er den Eindruck, von der schmutzig gelben Farbe der Tapete und der Vorhänge, die manchmal fast in ein Olivgrün überzugehen schien, erdrückt zu werden. Was war so besonders an diesem Raum? Legendär war doch nur die Hässlichkeit dieses stumpfen Gelbtönen! (ebd., S. 358)

Jojos Position, von der aus der personale Erzähler beschreibt, kann als in der Mitte des Raums und größtenteils unveränderlich, aber im Kreis rotierend gedacht werden. Von dort aus werden zuerst Wände und die Decke sowie die trockene Luft beschrieben. Von den Umgrenzungen aus geht der Erzählerblick weiter nach innen, zu den Möbeln:

Jojo sah sich weiter um: An der Decke hing ein schwerer Leuchter, dessen Kristalle mit einer grauen Staubschicht überzogen waren. Ein schmutzig gelbes Samtsofa, auf dem unzählige mit Seide bestickte Kissen lagen, stand in einer Ecke des Raumes. Auch das Sofa sah mitgenommen aus: An einigen Stellen war es durchgesessen, so dass die Federn herausragten; die Polster waren fleckig und abgewetzt. (ebd., S. 358)

Durch die Statik der Figuren und die abschließende Raumbeschreibung, in der die Maße sowie die Position der Figuren und der Türen genannt werden (siehe voriges Zitat) zeigt sich, dass der Raum durch Karin Wenz' zweite Strategie zur sprachlichen Linearisierung von Raum, der Vorstellung als topologische Karte, sprachlich umgesetzt wird (vgl. Wenz 1997, S. 56).

Nach Hoffmanns Terminologie ist der Gelbe Salon ein Anschauungsraum und ein gestimmter Raum (vgl. Hoffmann 1978, S. 55-108). Erst nach der Präsentation des Raums und seiner Eigenschaften wird aus dem Anschauungsraum ein Aktionsraum. Das Zimmer ist für den begeisterten Muralistiker Herr Simon positiv gestimmt, nicht aber für Jojo. Passend dazu, dass sich die Figuren in der Quelle der neophantastischen Elemente befinden, wird der Raum durch Gegensätze beschrieben: fensterlos und hell, vornehm und heruntergekommen sowie groß und erdrückend. Es dominieren jedoch trotz der Bedeutung des Raums negative Attribute wie „schmutzig“, „mitgenommen“, „durchgesessen“, „abgewetzt“, „löchrig“ und „faulig“ (ebd., S. 358). Die auffallend objektive Beschreibungsweise des ins Mythische erhöhten Zimmers sowie die Gewöhnlichkeit und Hässlichkeit des darin Befindlichen unterstreichen das Groteske der gesamten von der Mauer ausgehenden Phantastik.

4.3.3.2 Die Mauer als Metapher

In der Mauer sind die drei Prinzipien der Dystopie nach Hubertus Schulte-Herbrüggen wiederzufinden. Als diese nennt er Isolation, Selektion und negative Idealität (vgl. Schulte-Herbrüggen 1960, S. 183f.). Zu ersterer trägt die Mauer bei, indem sie die beiden Stadtteile voneinander und von der Außenwelt abtrennt. Mit Selektion ist gemeint, dass sich der dystopische Gesellschaftsentwurf nur auf einige Aspekte stützt, wie zumeist Überwachung und Fremdbestimmung. In *Murus* ist es die Separation und Isolation, die die gesamte Gesellschaft ausmacht und durch die Mauer repräsentiert wird. Von dem progressiv-dystopischen Stadt-

teil wird die Mauer und was sie ausdrückt als das Ideal verehrt und zum Mittelpunkt von Religion und Wissenschaft überspitzt, wodurch auch das dritte Prinzip mit dem räumlichen Strukturelement der Mauer verknüpft ist.

Die Mauer ist ein zentrales Element, wenn nicht der Ursprung allen Seins, denn Mauern sind nicht nur Trennwände aus Stein oder Beton. Nein, der Begriff *Mauer* muss viel weiter gefasst werden, denn die Mauer macht die Ordnung der Welt erst möglich. (Wildner, S. 145)

Die Mauer und deren inzwischen über 300-jährige Erbauer Alef Bustani, der innerhalb seiner Schöpfung lebt, werden von den Muralistern verehrt. Die muralistischen Prinzipien, die alle auf Trennung ausgerichtet sind, bestimmen das politische System und den Alltag in R2. Es ermöglicht auf gewisse Weise das Luxusleben der Bewohner von R2, allerdings auf Kosten derer von R1, die sich größtenteils aus jenen Menschen zusammensetzen, die nicht in das konforme System passen. Wenn es um das Ideal der Separation geht, hängen Muralistiker wie Herr Simon uneinsichtig an ihren Dogmen, was in folgender Szene einen satirischen Charakter erhält.

„»[D]enn im Großen und Ganzen ist so eine Trennung eine gute und schöne Angelegenheit. Sie macht die Welt übersichtlicher. Wenn ich daran denke, was für ein Chaos früher herrschte ...«

»Es herrscht immer noch Chaos«, warf Jojo ein.

»Bei uns nicht,« erwiderte Herr Simon.“ (ebd. S. 267)

Für Komik sorgt die Mauer auch durch die widersprüchliche und pseudowissenschaftliche Beschreibung, wie die bereits zitierte unmessbare Dicke. Auch ist sie „keineswegs unendlich lang. Jedoch ist sie endlos“ (ebd., S. 105). Auch dargebrachte Statistiken, wie etwa dass 97% aller Mauern Türen haben und diese dadurch ein Sicherheitsrisiko besitzen (vgl. ebd., S. 158), und Skizzen (vgl. z.B. ebd., S. 356) sind vor allem ironisch und absurd, aber nur scheinbar rational.

Ich persönlich glaube, die Mauer ist an verschiedenen Stellen unterschiedlich dick. Die Breite schwankt meiner Ansicht nach zwischen einem halben Meter und einem Kilometer. Auch ist die Mauer an ihrem Sockel oft viel breiter als oben. Und es heißt, unter der Erde sei sie an manchen Stellen mehrere Kilometer breit. (ebd., S.101)

Diese Ungereimtheiten sowie die Phänomene, dass innerhalb und unterhalb der Mauer die Zeit stehen bleibt, die Mauer noch immer ihren inzwischen über 300-jährigen Schöpfer beherbergt und selbstständig Mauerableger produziert, werden zumindest von den (pseudo-)gebildeten Figuren des privilegierteren Stadtteils als selbstverständlich betrachtet.

Das Fehlen von Irritation bzw. Angst vor dem Phantastischen weist darauf hin, dass es sich um Neo-Phantastik handelt. Nach María Cecilia Barbetta ist dieses Fehlen auch das erste Charakteristikum der Neo-Phantastik (vgl. Barbetta 2002, S. 64f.). Die für die phantastische Literatur charakteristische „Zweidimensionalität der fiktional dargestellten Wirklichkeit“ (Kaulen 2003, S. 34), d.h. die Existenz einer auf die außerliterarische Welt referierenden und einer phantastischen Welt, deren Aufeinandertreffen zu Irritation führt, fällt damit weg. Auf das bezieht sich auch der zweite Definitionspunkt Barbettas, die „Redefinition der Wirklichkeit“ (Barbetta 2002., S. 66). Damit ist gemeint, dass die fiktive Welt zwar vom Realistischen ausgeht, aber Platz für „weitere, nicht kausale, der Vernunft entgegengesetzte Denkart“ (ebd.) bietet und eine scharfe Trennung (wie die, die in der Welt von *Murus* stets angestrebt wird) zwischen real und phantastisch aufgehoben wird (vgl. ebd.). „Ein umfassenderes Verständnis von Wirklichkeit ist erreicht, wenn man das Phantastische zulässt und es als Teil der ‚Ordnung‘, d.h. der Realität, akzeptiert“ (ebd., S. 67f.). Auch dieser Punkt trifft zu. Barbettas drittes und letztes Element der Neo-Phantastik betrifft die Metapher. Während die Phantastik nach Todorov wörtlich gelesen werden soll, wird das übernatürliche Element in der Neo-Phantastik als Metapher verstanden (vgl. ebd., S. 69-72). In *Murus* geht alles Übernatürliche von der Mauer aus, die als Metapher für jede Art der Separation zu verstehen ist. Die phantastische Begebenheit lässt sich bei *Murus* also entsprechend Barbettas Ergebnissen zur Neo-Phantastik „als ästhetisches Konstrukt erkennen“ (ebd., S. 221), das den Zweck hat, das zentrale Thema räumlich darzustellen und über die absurde Erhöhung ins Groteske zu überziehen.

Durch das Verständnis der Mauer als Metapher lässt sich die Handlung des Romans als satirische Antwort auf nationalistische Bestrebungen zur Separation und Isolierung von Territorien begreifen. So wird überspitzt von Befürwörtern erzählt, die die Mauer nicht verstehen und dennoch ins Religiöse erhöhen, sowie von darunter Leidenden, die dadurch in postapokalyptischen Zuständen leben.

Dieser Aspekt der Mauer wird in R2 aber vollständig ausgeblendet. Wesentlich ist auch, dass sich die Mauer, als Metapher für die dahintersteckende Ideologie, verselbstständigt und sich jeglicher Kontrolle entzieht. Aus diesem Grund beschließen die Hauptfiguren, die im Gelben Salon auf Alef Bustani und das Gerät zur Steuerung stoßen, die Mauer zu zerstören.

4.3.3.3 Die Figuren und der Raum

4.3.3.3.1 Raumzuordnung und Machstrukturen

Die Thematisierung von Segregation spiegelt sich in *Murus* deutlich durch die Raumkonzeption wider, wodurch auch zwischen den Figurengruppen eine eindeutige Grenze gezogen wird. Da nur zwei oppositionelle Kulturräume existieren, gibt es auch nur zwei Typen von Figuren, die Bewohner von R1 und jene von R2. Während die Figuren in der postapokalyptischen Ruinenstadt vollkommen isoliert leben und daher nichts über die Welt jenseits der Mauer wissen, blicken die Bewohner des futuristischen Stadtteils mit Spott auf die *anderen*. Wie in allen bisher vorgestellten Dystopien benützt die Figurengruppe aus R2 einen eigenen abwertenden Spitznamen für die fremde Gruppe, nämlich Troggs, abgeleitet von Troglodyt für Höhlenmensch. Erneut besteht somit ein Konflikt zwischen den angeblich Zivilisierten und den angeblich Wilden. Auch das Weltwissen der R1-Bewohner ist jedoch sehr beschränkt und vom Staat gesteuert, sodass sie ein verfälschtes Bild von den sogenannten Troggs haben, welches krallenartige Nägel, riesige Füße und enorme Dummheit beinhaltet.

Die Bewohner von R1 sind allesamt machtlos. Wie Gefangene müssen sie in dem dystopischen Raum überleben und haben keine Gelegenheit, ihn zu verlassen. Ohne es zu wissen, da der Grenzübertritt das Gedächtnis löscht, sitzen die meisten R1-Bewohner dort ihre endlose Strafe ab, weil sie sich in R2 etwas zu Schulden kommen ließen. Damit fehlt den Figuren allesamt sogar das Wissen über ihre eigene Identität und Herkunft. Verantwortlich für deren Schicksal sind die Figuren aus R2, die durch das Privileg, dem fortschrittlicheren Stadtteil zugeordnet zu sein, automatisch Macht über R1 besitzen. Eine Ausnahme stellt der reiche Händler Omar Musalla dar, der mit unter der Mauer durchgeschmuggelten Waren handelt, und die mächtigste Person in R1 darstellt. Die Macht, die er besitzt, erlangt er durch die Kontrolle der Grenze. Dieser Einfluss auf die Mauer

wird in der erzählten Welt als die höchste Form der Macht betrachtet, wie an der gottgleichen Verehrung von Alef Bustani sichtbar wird. Dieser konstruierte sie nicht nur, sondern steuert sie auch von innerhalb. Aus diesem Grund streben einige Figuren danach, dieses Steuergerät in die Hände zu bekommen, wie die Räuberin Alicia oder Ole, der Laila vorspielt, ein Mauergegner zu sein, um von ihr in den Gelben Salon geführt zu werden.

4.3.3.3.2 Figurencharakterisierung durch Raumzuordnung

Die verallgemeinernde Charakterisierung der Figuren anhand der ihnen zugeordneten Räume verläuft in *Murus* sehr simpel. Sie kommt durch die grundlegende Darstellung der beiden Bereiche zustande: Da in R2 neben dem Wohlstand und technischen Fortschritt Konformität, Kontrolle, Zensur, Leistungsdruck und Propaganda über die Mauer an der Tagesordnung stehen, können deren Bewohner als verwöhnte, aber fleißige und staatsloyale Einwohner angenommen werden, die sich der Fremdbestimmung fügen, die Mauer über alles stellen und verächtlich auf die Troggs herabblicken. Dies erinnert an Ursula Poznanskis Sphärenbund. R1 hingegen ist eine Ruinenstadt, in der das eigene Überleben den Lebensmittelpunkt darstellt. Dementsprechend werden die Bewohner kollektiv als ungebildet, arm, teilweise kriminell sowie eigensinnig und geizig im Sinne der Konzentration auf das eigene Überleben charakterisiert. Beide Räume werden durch ihre Immobilität charakterisiert. Während die Bewohner von R1 sich damit resignierend abfinden, erfreuen sich die R2 zugeordneten Figuren der Abschottung von regressiveren Gesellschaften als der ihren.

Die beiden Hauptfiguren Jojo und Laila unterscheiden sich wie auch in den übrigen untersuchten Romanen von diesen vergebenen kollektiven Merkmalen. Indem die vom Ich-Erzähler wahrgenommene bzw. über den personalen Erzähler ausgedrückte Welt hinter den Grenzen endet, wird der eingeschränkte Horizont der beiden Figuren räumlich umgesetzt. Auch manifestieren sich in der räumlichen Situation die Einschränkung der Bewegungsfreiheit, die empfundene Enge und der daraus resultierende Mangel an Platz zur Entfaltung und zur adoleszenten Identitätsentwicklung (vgl. Kapitel 4.3.3.2.2). Beide Figuren streben danach, die Welt hinter der Mauer kennenzulernen, was sie bereits von den blindzufriedenen R2-Bewohnern und den resignierenden R2-Bewohnern unterschei-

det. Indem Lailas Zimmer, aber auch ihre sonstige Umgebung leer bleibt, werden die empfundene Entwurzelung, die Unzufriedenheit und die Einsamkeit aufgrund ihrer Familiensituation verdeutlicht. Die Propaganda der Gesellschaft sitzt dennoch so tief, dass sie nie aktiv an Rebellion denkt, sondern nur aus Neugierde in die subversive Gemeinschaft stolpert: „Unsere Stadt ist wirklich großartig“ (ebd., S. 237).

Aufschlussreicher ist jedoch Jojos Wohnsituation. Wie bereits in Kapitel 4.3.3.1.3 erläutert, wohnt er im vierten Stock eines verfallenen Hauses. In der düsteren Welt voller Aussichtslosigkeit, in der er lebt, belegt er das höchste und hellste Zimmer, von dem aus man am weitesten in die Ferne sehen kann. Auf diese Weise werden seine Wünsche und Bedürfnisse offensichtlich, aber auch seine Andersartigkeit. Es zeigt, dass er sich nicht mit dem für ihn vorgesehen Leben innerhalb der Ruinenstadt zufriedengibt und spielt u.a. durch die Höhe und die Helligkeit bereits auf seine Rolle als eine Art Auserwählter und Erlöser an. Schließlich stellt er sich als Sohn des gottgleichen Alef Busani heraus.

4.3.3.3.3 Mobilität und Adoleszenz

Üblicherweise bedeutet in dystopischen Jugendromanen das Überwinden der Grenze aus der Kontrolle von Familie und Gesellschaft den Beginn der adoleszenten Entwicklung. Dieser wird durch eine neue Identität, die meist durch einen Namenswechsel initiiert wird, einem erweiterten Weltbild und neue soziale Kontakte markiert. In Murus überwindet Laila ebenfalls die Grenze und gelangt in den fremden und gefährlichen Kontrastraum. Es findet ebenfalls ein Neubeginn statt, diesmal allerdings dadurch, dass sie durch die Kraft der Mauer nichts mehr über ihre Herkunft und sich selbst weiß. Die Figuren, die sie schutzlos und verloren auffinden, geben ihr dazu noch einen neuen Namen, nämlich Lotte. Nicht nur der Ausbruch aus ihrer Immobilität, auch ihre neu angenommene Identität und ihre neue soziale Umgebung sind fremdgesteuert.

Indem sie ihr gesamtes Gedächtnis verliert, ist die Ablösung von ihrem Herkunftsraum um einiges radikaler. Sie lässt damit unfreiwillig ihre Identität, ihre sozialen Kontakte, ihr Wissen sowie ihr Wertesystem und ihre Heimat hinter sich und startet erneut bei null. Mit dem Übertritt in die regressiven Dystopie geht so konsequenterweise ein Rückschritt in der Entwicklung einher. Dieser wird verdeutlicht, indem ihr Verhalten mehrmals an das eines Kleinkinds erinnert:

Lotte hatte sich nun auf dem harten Verandaboden wie ein kleines Baby im Mutterleib zusammengerollt. Sie kniff die Augen zu und hielt die Hände schützend über die Ohren. Jojo zog seinen Pullover aus und breitete ihn über Lotte aus. Denn setzte er sich neben sie und streichelte ihr Haar. (ebd., S. 259)

Sie hört zwar ihre eigenen Tonaufnahmen, erkennt jedoch ihre Laila-Identität nicht als ihre an, so wie sie auch ihren Vater nicht als solchen akzeptieren kann. Diese tiefe Identitätskrise wird in dem Roman nicht aufgelöst, was damit zusammenhängt, dass Laila dem regressiven Raum nicht mehr entkommen kann. Dies gilt auch für Jojo, dem kein Platz für Selbstentfaltung geboten wird. So entsteht der Eindruck, dass in dieser erzählten Welt kein erfolgreicher Adoleszenzprozess möglich ist: R1 symbolisiert das Verharren in regressiven Gegebenheiten, während R2 für gesellschaftlichen Fortschritt ohne Rücksicht auf Individualität steht. Dies ist nicht untypisch für die Romane dieses Makroraumtyps, doch existiert normalerweise ein dritter Raum, in dem alle positiven Aspekte der Adoleszenz gefunden werden können.

Der Grund für das Ausbleiben der Adoleszenz ist also in der Variation des Grenzraums zu suchen. Anstatt einer Wildnis werden die beiden Kulturräume von einem ebenfalls menschlich konstruierten Raum, nämlich der phantastischen Mauer getrennt. Es fehlt also ein kulturferner Raum der Weite und der Autonomie. Zwar können Jojo und Laila den gefängnisartigen Raum R1 verlassen und in R3 eindringen, doch auch hier geschieht der Grenzübertritt nicht freiwillig. Erstens zwingt Alicia Jojo, Laila und Herrn Simon dazu, ihr einen Weg in die Mauer zu zeigen und zweitens wirkt hier eine Reihe von schicksalshaften Verstrickungen als fremdbestimmendes Mittel, das die Figuren in das Innere der Mauer treibt.

Die Mauer ermöglicht keinerlei Entfaltung, das wird bereits durch die Enge in den dunklen Gängen offensichtlich. Als Abenteuerraum, in dem es Aufgaben zu bewältigen gilt, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, ermöglicht sie allerdings Bewährung, jedoch auf eine andere Weise als in der Wildnis. Das Ausbleiben jeglicher Entwicklung auf dem Weg zum Steuergerät der Mauer wird mit Blick auf die zentralen Leistungen der Figuren deutlich. Laila trägt wesentlich dazu bei, dass die Gruppe den Weg zum Gelben Salon findet. Dies liegt allerdings an einer angeborenen Farbsehschwäche, die dabei hilft, dass sie räumliche Gegebenhei-

ten, Grenzen und Türen, sehen kann, die für die anderen unsichtbar sind (vgl. ebd., S. 330f., 343f., 381f.). Von noch größerer Bedeutung wird sie, als sich herausstellt, dass sie als einzige in der Lage ist, das Gerät zur Steuerung der Mauer zu verwenden. Erneut liegt dies an einer angeborenen Eigenschaft, nämlich ihrer Fähigkeit zu schielen. Auch Jojos größter Beitrag zur Gruppe besteht aus etwas, auf das er selbst keinen Einfluss hat, nämlich seiner Verwandtschaft zu dem als Gott verehrten Alef Busani. Damit bleiben die Figuren auf ihr Erbmaterial beschränkt, doch eine positive Entwicklung wird in dieser Welt weder ermöglicht noch benötigt.

Wesentlich dafür ist, dass die Mauer zwar ein Grenzraum, aber kein gesellschaftsferner Raum ist. Vielmehr ist er das Zentrum der Kontrolle und des gesamten Unheils in dieser dystopischen Welt. Zudem beheimatet die Mauer mit Alef Busani und zwei seiner Liebhaberinnen Figuren, die dort versuchen, den Traum eines ewigen Lebens zu verwirklichen. Dafür sind sie bereit, wie lebendige Tote ohne Gedächtnis in der Enge der Mauer zu hausen.

Aussagekräftig ist auch der Ausgang des Romans. Zum ersten Mal führt der zurückgelegte Weg nämlich nicht zu Selbstreifung und Freiheit, sondern zum wahrscheinlichen Tod, da die Figuren in der Mauer diese zerstören. Dabei fällt Jojo jedoch keine selbstlose Entscheidung dazu, sich selbst für das Wohl der Menschheit zu opfern. Diese könnte als Resultat einer Reifung betrachtet werden. Im Gegenteil aber handelt es sich erneut um eine Entscheidung, die von erwachsenen Figuren getroffen wird, nämlich von der mit Alef Busani in der Mauer lebenden Maria Simon, Lailas und Jojos Mutter. Im Kontext der Verwandtschaft mit diesen als Göttern verehrten Figuren erscheint die Zerstörung der Mauer wie ein Opfer für die Menschheit nach biblischem Vorbild, doch werden die beiden Jugendlichen bei der Entscheidung übergangen.

»Wir müssen zu einem Ende kommen« [...] Zu einem Ende, dachte Jojo. Und wenn dann wirklich alles aus war? Er blickte zu Lotte. Ihr liefen Tränen über die Wangen. Jojo wusste nicht, wo er hinsehen sollte. Verschwommen nahm er wahr, wie Maria Simon den Kasten anhub. »Es geht ganz schnell«, sagte sie [...]. (ebd., S. 412)

In allen untersuchten Romanen wird das Leben der Jugendlichen von Erwachsenen bedroht, doch im Normalfall finden sie ihre Rettung in der Wildnis. Der einzi-

ge Text, der keinen derartigen Raum aufweist, ist auch der einzige, in dem die Jugendlichen ihren Kampf tatsächlich verlieren.

4.3.3.4 Raum und Handlung

4.3.3.4.1 Räumliche Handlungsabschnitte

Die Strukturierung der Handlung durch den Raum ist in *Murus* eindeutiger festzustellen als in den übrigen untersuchten Texten. Martina Wildners Roman ist in drei Teile eingeteilt, die in den unterschiedlichen drei Bereichen des Makrorums angesiedelt sind. Der erste und der dritte weisen einen personalen Erzähler mit Jojo als Reflektorfigur auf, während im zweiten Teil Laila zur Ich-Erzählerin einer Analepse wird. In Teil 1 wird Jojos verfallene Heimatstadt zum Figurenraum. Gleich zu Beginn wird die bewusstlose Laila gefunden, die dystopische Situation und der Raum werden etabliert und schließlich aktiviert sich Lailas Kapsel, auf die sie vor der Grenzüberschreitung wie auf ein Tonband ihre Erinnerungen gesprochen hat. Was die anwesenden Figuren darauf hören, wird in Teil 2 verschriftlicht. Es handelt sich um Lailas letzte Tage in R1 sowie ihre Reflexionen zur Mauer und zur Stadt, wodurch nun die fehlenden Informationen zum gesamten Handlungsraum nachgebracht werden. Teil 3 setzt erneut in R2 ein, unmittelbar nachdem sich Jojo, Laila und Herr Simon die Aufnahme anhören. Bereits kurz darauf werden sie von Alicia in ihr heterotopisches Gefängnis entführt. Von dort aus beginnen die Figuren ihre Reise in das Innere von R3, wo der Großteil des dritten Teils angesiedelt ist.

Auch innerhalb der drei Handlungszonen werden die Handlungsabschnitte durch Raumwechsel gekennzeichnet. In Teil 1 und 3 spielen dabei auch Wege eine Rolle, während diese in dem von Laila erzählten Abschnitt ausgespart werden. In diesem herrscht durch die raffende Erzählweise einer längeren Zeitspanne ein rascher Schauplatzwechsel vor. Zudem führt die Häufung Reflexionen und damit innerer Handlung zu einem Zurücktreten der Umgebung.

Im Vergleich zu den bisher untersuchten Texten kommt es auf der Makroebene zu signifikant weniger Raumwechseln. Der Romanaufbau folgt dem Muster R1-R2-R1-R3, jedoch vollzieht keine der Figuren ebendiese Bewegung. Jojo wechselt nur von R1 nach R3, während bei Laila R2 als Ausgangsraum hinzukommt. Die Aneinanderreihung der Abschnitte ergibt sich demnach durch den

anachronischen Aufbau des Romans und nicht wie bisher durch die Bewegung der Figuren.

4.3.3.4.2 Ereignisanalyse nach Jurij Lotman und Karl Renner

Wie sich bereits zeigte, weicht Murus in vielerlei Hinsicht von den anderen Dystopien und Postapokalypsen für Jugendliche ab. Nun stellt sich die Frage, ob die von Karl Renner erweiterte Sujet-Theorie Jurij Lotmans auch hier anwendbar ist. Die Voraussetzung, binäre Räume und eine theoretisch unüberwindbare Grenze, sind gegeben. Die Ordnungen der Räume sind um einiges simpler als in den anderen untersuchten Romanen: Da es nur zwei Figurengruppen gibt, die beide isolierten Kulturräume zugeordnet sind, zwischen denen gewöhnlicher Weise zu keinem Austausch kommt, steht für beide Räume die jeweils entgegengesetzte Figurengruppe außerhalb der Norm. Dies funktioniert, da R2-Bewohner, die die Grenze überschreiten, mit dem Verlust ihres Gedächtnisses zu R1-Bewohnern mit neuen Identitäten werden. Andersherum ist der Grenzübertritt unmöglich. Für die Figurengruppe von R2 ist es zudem Pflicht, systembejahend, fleißig und konform zu sein. R3 ist anders als die Wildnis kein neutraler Raum, sondern ein Tabu-Raum, der dem gottgleichen Alef Busani vorbehalten ist.

Das erste Ereignis II zu Beginn der Handlung ist bereits Resultat einer Überschreitung der Mauer, nämlich der Fund der bewusstlosen Laila. Auch der Normverstoß liegt hier bereits in der Vergangenheit, nämlich Lailas Scheitern in der Schule und ihre unwissentliche Mitgliedschaft in einem systemkritischen Verein. Ob der Übertritt jedoch eine Flucht war oder ob sie gefangen genommen und hinüber transportiert wurde, bleibt jedoch offen, da der letzte Eintrag in ihrem Audio-Tagebuch beschreibt, wie sie sich nahe der Mauer bei einer Vertrauensperson versteckt hält. Ihre abrasierten Haare und Wunden beim Fund sprechen jedoch für einen gewaltsamen Verlauf der Überquerung. Der Ordnungsbruch in R2, von dem erst in der Analepse in Teil 2 erzählt wird, wird also mit dem Grenzübertritt behoben. Dieser beinhaltet jedoch erneut eine Regelverletzung, da R2-Bewohner keinen Zutritt zu R1 haben. Der Regelbruch wird scheinbar sofort wieder rückgängig gemacht, indem Laila in der regressiven Dystopie zu Lotte wird. Ereignishaft im Sinne von Ereignis II erscheinen in Teil 1 noch die beiden Überfälle Alici-

as, was jedoch geschmälert wird, da für R1 von Beginn an Gewalt und Kriminalität als gewöhnlich dargestellt wird.

Mit Teil 2 bzw. mit dem Anhören von Lailas Tonband wird der durch Lailas Lotte-Identität vertuschte Normbruch wieder wirksam. Er führt zu einem weiteren, ausgedrückt durch die Erkenntnis, dass der mysteriöse Mann, der Jojo begleitet Lailas Vater ist und ihr von R2 über die Grenze gefolgt ist. Während Herr Simon noch nach einer Behebung des Bruchs durch eine Rückkehr strebt, will Laila davon nichts wissen, da sie dennoch an ihrer Lotte-Identität festhält und damit daran, dass ihr Normbruch bereits aufgehoben ist.

In Teil 3 kommt es zu einer weiteren Offendeckung eines Ordnungsbruchs, indem sich die Räuberin Alicia als Ricarda aus R2 zu erkennen gibt. Der Wendepunkt des Romans besteht schließlich in der Uminterpretation der Mauer, indem Herr Simon, Laila, Jojo und Alicia deren Existenz als den wahren Ordnungsbruch erkennen. Es handelt sich in *Murus* um die erste Normverletzung, auf deren Auflösung die Handlung zielstrebig hinstrebt. Es ist naheliegend, dass die Handlung mit der Ankündigung der Zerstörung der Grenze zwischen den beiden oppositionellen Teilräumen, der Bedingung für ein Ereignis und somit für einen subjethaften Text, abbricht.

4.3.3.4.3 Die Verknüpfung der Raumabschnitte nach Gerhard Hoffmann

Murus ist der einzige von den untersuchten Romanen ohne klare Abenteuerstruktur, in der konsekutiv-final eine Station der Reise an die nächste gereiht wird. Besonders die Handlung in Teil 1 folgt noch keinem klaren Ziel, wodurch die Räume Wohnung, Zeldas Haus, Gelbe Insel sowie die beiden Schauplätze, an denen Jojo überfallen wird, additiv aneinandergereiht wirken. In Teil 2 wird nachvollzogen, wie aus der durchschnittlichen Laila aus R2 Lotte aus R1 wird, wodurch hier die Verknüpfung der Räume Wohnung, Schule, Bahnhof und Halbmond inklusive der darin verorteten Geschehnisse konsekutiv-final erfolgt. Daneben gibt es aber auch zahlreiche Szenen, die aus diesem auf Ende ausgerichteten Gefüge ausgenommen sind. Dabei handelt es sich vor allem um solche, deren Funktion die Erläuterung des Raums und der Mauer darstellt. Derartige Abschnitte sind so wie in Teil 1 additiv aneinandergereiht.

Wie bereits im vorigen Kapitel angemerkt, beginnt erst im dritten Teil eine Spannungskurve, die auf das Ende ausgerichtet ist. Damit wird auch die konsekutiv-finale Raumverknüpfung in diesem Teil wesentlich, da die Figuren hier erst ein Ziel vor Augen erhalten, zu dem sie sich hinarbeiten wie in einer Abenteuerhandlung.

Die korrelative Verknüpfung ist durch die Kontrastierung der drei Bereiche ebenso von großer Bedeutung, jedoch erklärt diese mehr die Großstruktur der Handlung, nämlich die Einteilung in die drei Teile, als die Verknüpfung der Schauplätze. Dies geschieht, indem jedem Teil einer der drei Makroräume zugeordnet wird.

4.3.4 Zusammenfassung und Vergleich von Makroraumtyp 2

Neben *Dark Canopy* und *Dark Destiny* von Jennifer Benkau weisen u.a. die Romane *Nachtläufer* (2008) von Reinhold Ziegler, *Das Buch des Hüters* (2011) von Andreas Dresen, *Wild* (2013) von Lena Klassen, *Water & Air* (2017) von Laura Kneidl sowie der Zweiteiler *Kyria und Reb* von Andrea Schacht (2012 und 2013) und Thomas Thiemeyers Trilogie *Das verbotene Eden* (2011-2013) Makroräume des zweiten Typs auf. Texte, die Variante a beinhalten, sind neben Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie vor allem englischsprachige Dystopien, wie Suzanne Collins' *Hunger-Games*-Trilogie (dt. *Die Tribute von Panem*, 2008-2010) und Veronica Roths *Divergent*-Trilogie (dt. *Die Bestimmung*, 2011-2013). Variante b ist ein Spezialfall und wurde nur bei *Murus* beobachtet. Mit den Ausführungen zu diesem Sonderfall wird jedoch gezeigt, dass es nicht zwingend notwendig ist, dass R3 aus einer Wildnis besteht, was in allen anderen nun genannten Romanen der Fall ist. Dies hat jedoch Auswirkungen auf die Handlung und die Figurenentwicklung. Sein Status als Grenzraum muss zudem trotzdem erhalten bleiben.

Im Vergleich zu Makroraumtyp 1 rückt die Wildnis als Opposition zur Gesellschaft in den Hintergrund zugunsten des Konflikts zwischen zwei Figurengruppen. Diese sind in zwei konträren Kulturräumen angesiedelt. Zumeist gibt es eine vorherrschende Gesellschaft und eine unterdrückte, wie besonders deutlich bei Jennifer Benkau, da die künstlich erzeugten Percents der Menschheit von Natur aus überlegen sind und diese versklaven. Während hier beide Räume archaische Zustände aufweisen, besteht der Konflikt u.a. bei Poznanski, Klassen, Schacht, Wildner und Collins zwischen einer fortschrittlichen Zivilisation und einer als Wilde inszenierten Gruppe, die eine Nähe zum Naturraum aufweist. Die Einschätzung als fortschrittlich bzw. unzivilisiert ist dabei zumeist standortabhängig und verändert sich durch die Bewegung im Raum. In Thomas Thiemeyers Trilogie wird die Opposition aus Frauen und Männern gebildet, wobei diese Gemeinschaften getrennt nebeneinander existieren und keine von beiden die Vorherrschaft besitzt. Dennoch leben die Männer in Ruinen, während sich die Frauen auf fortschrittliche Weise Dörfer aufbauen. Damit ist auch hier eine der Figurengruppen in einer höheren Machtposition als die andere. Relativ gleichmäßig ist die Macht etwa in *Nachtläufer* von Reinhold Ziegler und *Water & Air* von Laura Kneidl verteilt. Während sich in allen der genannten Romanen die Figurengrup-

pen und deren Herkunftsräume bezüglich des Raumtyps unterscheiden, steht in *Nachtläufer* eine unterirdische Kolonie von Überlebenden der Katastrophe einer ebensolchen gegenüber. Die Räume sind demselben Typ zugeordnet und darüber hinaus gleichartig dargestellt. In *Water & Air* unterscheiden sich die Räume grundlegend, da der Roman von einer Unterwasserkolonie und einer Luftkolonie handelt. Der Roman zeigt zudem, dass sich die Opposition im Laufe des Romans wandeln kann. Der Konflikt zwischen den beiden Räumen tritt in den Hintergrund und die beiden Kulturräume dienen nun gemeinsam als Kontrast zu einer Stammesgemeinschaft von Abtrünnigen auf, die außerhalb der technisierten Kolonien im engen Kontakt mit dem Naturraum leben.

Varianten wie der eben genannte Text *Water & Air* und die vorgestellte *Eleria*-Trilogie sowie der Roman *Murus* sind problemlos mit dem Makrorraumtyp vereinbar, solange die Bedingungen der Binarität zwischen zwei Kulturräumen und deren Trennung durch einen Grenzraum gegeben sind.

Stärkere Varianten des Makrorraumtyps 2 bieten die englischsprachigen Romane. Besonders die beiden Dystopien, die als die Auslöser des Trends in der Jugendliteratur gelten, wie *Hunger Games* und *Divergent*, weisen komplexe Konzeptionen des Makorraums auf, die dennoch in Variante a einzuordnen sind. Die *Hunger-Games*-Trilogie weist ähnlich zur *Eleria*-Trilogie eine Häufung der Räume auf. So stehen in dem dystopischen Staat Panem der technisch und medizinisch fortschrittlichen Hauptstadt, dem Kapitol, in dem die Bewohner in farbenfroher Dekadenz leben, die zwölf Distrikte entgegen. In diesen herrschen vorindustrielle Bedingungen, Armut und Hunger, doch ist die einzige Funktion der darin verorteten Figuren, mit ihrer Arbeit den Lebensstil der Kapitolbewohner zu ermöglichen. Die zwölf Distrikte ergeben gemeinsam einen großen Gegenraum zum Kapitol. Zwischen all diesen Distrikten und dem Kapitol besteht als Grenze erneut eine Wildnis. Allerdings ist in der Trilogie noch eine andere Form der Wildnis vorzufinden, nämlich eine künstliche, vom Kapitol kontrollierte. Diese ist damit nicht Teil von R3, sondern vom Kulturraum. Es handelt sich um die Arenen, in denen sich Kinder und Jugendliche aus den Distrikten im Rahmen eines Fernsehspektakels der Kapitolbewohner bis zum Tod bekämpfen müssen. Die Vorzüge der Wildnis, darunter Autonomie und Freiheit, gehen bei dieser Instrumentalisierung der Wildnis durch die dystopische Gesellschaft offensichtlich verloren. Trotz dieser gro-

ßen Menge an Räumen bleibt der Makroraum in Suzanne Collins' Trilogie auf zwei oppositionelle Großräume und einen Grenzraum beschränkt.

Ähnlich dazu verhält es sich in Veronica Roths *Divergent*-Trilogie, in der die dystopische Stadt, die auf das außertextuelle Chicago referiert, in fünf Fraktionen eingeteilt ist. Daneben existiert noch die sechste Gruppe der Fraktionslosen. Umgeben ist die Stadt von einer weiten Wildnis, die zunächst nur als Grenzraum zu möglicherweise existierenden anderen Gesellschaften dient. Trotz der Menge an Räumen sind stets nur zwei Konfliktseiten vorhanden. Die sechs Figurengruppen stellen sich dabei auf eine der beiden Seiten. Zwischen welchen Gruppen die Opposition besteht, verändert sich im Laufe der ersten beiden Bände. Das Schema wird wie auch in der *Hunger-Games*-Trilogie im dritten Band abgeändert, indem der Makroraum um einen Raum erweitert wird. In *Hunger Games* kommt Distrikt 13 hinzu, das Hauptquartier der Revolution, dem sich die anderen Distrikte anschließen. In *Divergent* wird eine weitere Gesellschaft jenseits der Wildnis eingeführt, der nun die vielgeteilte Stadt Chicago als Einheit gegenübersteht. Die Opposition verschiebt sich und die Binarität bleibt bestehen.

In Bezug auf die Darstellung des Raums fiel in *Das Ende der Welt* des Makroraumtyps 1 auf, dass jedem Schauplatz nur beim Eintritt Rauminformationen zugewiesen werden. Danach werden diese nur in reduzierter Weise wieder aufgegriffen. Bei den untersuchten Romanen des zweiten Typs ist dies ebenfalls der Fall, jedoch kommt hinzu, dass bei ihnen eine sehr vage Raumdarstellung dominiert. Einen Raum wie Berlin bei Höra, der zum Mittelpunkt und Aktanten eines Abschnitts wird, gibt es in den analysierten Texten des Makroraumtyps 2 nicht.

In Typ 1 sieht die Abenteuerhandlung zumeist vor, dass die Hauptfiguren von einem für die Raumkonzeption irrelevanten Anfangsraum in fremde Räume aufbrechen. Daraus ergibt sich etwa bei Höra Kjells genaue Betrachtung der ihm noch unbekanntem Stadt Berlin. Im Makroraumtyp 2 existieren nun aus der Sicht der Hauptfigur ein Kulturraum des Eigenen (R1) und einer des Fremden (R2). Der Heimatraum, der anders als in den meisten Vertretern von Typ 1 nun Teil der Grundopposition ist, wird in der Mehrheit der Romane des zweiten Typs nur indirekt beschrieben. Die Hauptfigur ist in diesen Texten stets der fokale Held, der den Blickwinkel für die Erzählung liefert, oder ident mit dem Ich-Erzähler. Für die Aufrechterhaltung der erzählerischen Illusion und die Reduzierung der expliziten Erzähler-Leser-Kommunikation wird als Folge der figural-fokalisierten Darstellung

das Aussehen des Heimatraums vage gehalten. Schließlich sind dieser und das Wesen der gesamten erzählten Welt für die Figuren bereits selbstverständlich. Die Informationen zum Raum werden dadurch erstens wie beiläufig verstreut und zweitens knappgehalten.

Jedoch wird auch der fremde Raum zumeist unkonkretisiert dargestellt. Z.B. bei Jennifer Benkau wird das mentale Modell von R2 größtenteils von den anfänglich gegebenen Informationen *Stadt*, *düster* und *verfallen* getragen. Die darum entstehende Leere erfüllt so den Zweck, den Raum als Mysterium zu gestalten und die Empfindungen der Protagonistin, die in ihm gefangen gehalten wird, nachzuvollziehen. In *Murus* entsteht durch den Wechsel der Erzählinstanzen das Problem, dass der personale Erzähler mit Jojo als Reflektorfigur nur aus dessen Heimatraum heraus erzählt und Laila als Ich-Erzählerin nur aus ihrem. Damit ergibt sich hier erst in der Mauer eine Konfrontation mit einem für die fokale Figur neuartigen Raum. Die Gänge in der Mauer sind jedoch unspektakulär zu beschreiben, doch dafür wird der Gelbe Salon als Zielraum der Bewegung besonders ausführlich dargestellt.

Auch in den übrigen Romanen ist R3 für alle Figuren ein fremdartiger Raum. Doch da dieser als Wildnis und in den meisten Fällen als Wald wenig Abwechslung beinhaltet, genügt auch hier eine anfängliche Etablierung des Raumtyps, um den Raum für den Rest der Handlung als solchen existieren zu lassen. Besonders wesentlich für die Wildnis sind die adoleszente Entwicklung, die ausschließlich in ihr und in Heterotopien möglich ist, und die damit zusammenhängende Stimmung. Nach der anfänglichen Etablierung gegebene Informationen über den Raum beziehen sich somit in der Regel auf diese Funktionen. Dabei spielen Wetter- und Lichtverhältnisse eine zentrale Rolle. Weitere Raumbeschreibungen beziehen sich oft auf Veränderungen der Landschaft und auftauchende Hindernisse. Diese Aspekte stehen in Verbindung mit dem darin stattfindenden Ereignis, der Bewegung, die durch sie erschwert oder erleichtert wird.

Zwei spezielle Methoden der vagen Raumdarstellung fielen in der Eleria-Trilogie auf. Hier wird R1 fast ausschließlich über die Nennung von Raumtypen erzeugt, die in ihrer Kombination dennoch ein mentales Modell zulassen. Zudem wird auf die Etablierung einer negativen Stimmung in der Sphäre größtenteils verzichtet, doch diese wird etabliert, indem Ausnahmeräume vorgestellt werden, deren positive Atmosphäre im Kontrast zur restlichen Raumdarstellung steht.

Eine zentrale Funktion der – wenn auch nur vage ausfallenden – Raumdarstellungen sind auch in den Romanen des zweiten Typs die Erzeugung einer zum dystopischen und postapokalyptischen Topos passenden Stimmung. Die Romane des Makroraumtyps 1 werden durch ihre Abenteuerhandlung durch die Wildnis hindurch zumeist von den Themen Flucht und Überlebenskampf dominiert. Damit ist die erzeugte Stimmung stets von Tod, Vergänglichkeit und Unheil geprägt. Dies liegt daran, dass im ersten Typus durch die zentrale Bedeutung des Naturraums die postapokalyptischen Elemente gegenüber den dystopischen überwiegen. Im zweiten Typus kommt durch die Erweiterung des Makroriums um eine zweite Gesellschaft die Möglichkeit hinzu, einen dystopischen und einen utopischen Raum gegenüberzustellen. Diese stellen sich jedoch beide als dystopisch heraus. Der Fokus gelangt von der postapokalyptischen Landschaft zu den dystopischen Kulturräumen, von denen nun – anders als in Typ 1 – einige progressive Dystopien darstellen und nicht mehr ausschließlich verfallene Überbleibsel der Vergangenheit. In derartigen Räumen, wie dem Sphärenbund bei Poznanski, dem fortschrittlichen Stadtteil bei Wildner und den Städten in *Wild* und *Kyria & Reb*, herrschen die klassischen dystopischen Stimmungen wie bei Orwell und Huxley vor, nämlich Enge, Unfreiheit, Andersartigkeit in einem System der Konformität sowie Verlust von Selbstbestimmung und Privatsphäre. Die festgestellte Leere des Raums hängt eng mit diesen Aspekten zusammen.

Neben der Gestimmtheit von Räumen ist erneut die Raumzuordnung als Element der Figurencharakterisierung festzustellen. Durch die Vagheit der Räume ist dabei jedoch auch die Umkehrung des Prinzips, vom Raum auf die Figuren zu schließen, zu erkennen. Wie besonders stark bei *Dark Canopy* festzustellen ist, wirkt die Charakterisierung einer Figurengruppe stark auf die Modellierung ihres Heimatraums ein.

Mobilität ist weiterhin ein wesentlicher Faktor, jedoch wird aus der Suchbewegung durch die Wildnis im Makrorraumtyp 1 im häufigsten Fall eine Pendelbewegung zwischen den beiden Kulturräumen, wodurch die Rolle der Wildnis als Grenzraum hervorgehoben wird. Während die Bewegung durch die Natur in Makrorraumtyp 1, auch wenn sie ein fixes Ziel besitzt, selbst bereits als Zweck erscheint, nimmt der Naturraum im zweiten Typ die Rolle eines Hindernisses ein, das es zu überwinden gilt, um die eigentliche Handlung fortzusetzen. Die Über-

windung dieses Hindernisses hat dabei erneut Auswirkungen auf den Fortschritt der Figurenentwicklung.

Bewegung als Ausbruch aus den Pflichten, der Enge und der Kontrolle bleibt ein Symbol für die Ablösung im Rahmen der adoleszenten Entwicklung. Die Abenteuerhandlung, die vor allem im Grenzraum verortet wird, findet im Makroraumtyp 2 auf eine reduziertere Weise statt. Damit nimmt auch die Bewährung im Rahmen eines Umwandlungsritus und der Adoleszenz einen kleineren Teil als im Makroraumtyp 1 ein, wo diese Aspekte im Vordergrund stehen. Im Makroraumtyp 2 dominieren nun die Konfrontation zwischen den Kulturräumen sowie die Empfindungen vom Eigenen und des Fremden. In den Passagen zwischen den Aufgehaltenen in den Kulturräumen, besonders deutlich bei Poznanski und Benkau, kommt es allerdings weiterhin zu Abenteuern und Stationen der Charakterentwicklung. Die Wildnis bleibt der einzige Raum, in dem eine Entfaltung und Horizontenerweiterung und damit Entwicklung möglich ist. Dies wird offensichtlich, wenn der Wegfall eines Naturraums bei *Murus* in einem Ausbleiben von Entwicklung resultiert. Zudem erhalten die Figuren durch ihre Auseinandersetzung mit dem Raum der Fremde Klarheit über ihre Werte und ihre Identität. Auch dies ist in *Murus* nicht für Jojo möglich.

In *Dark Canopy* und der *Eleria*-Trilogie repräsentiert der Raum, in den die Protagonistinnen nach dem Verlassen ihres Heimatraums gelangen, dieselben negativen Werte wie dieser. An ihrer eingeschränkten und kontrollierten Mobilität ändert sich nichts. Die Bewegungsfreiheit bleibt an die Wildnis gebunden. U.a. in *Wild* und *Kyria & Reb* ist R2 ein idealer Raum, dessen Grenzen zur Wildnis verschwimmen, sodass die Heldinnen hier die Mobilität erhalten, nach der sie sich sehnen. Negativ an R2 ist hier ausschließlich der Einfluss, den R1 auf ihn hat.

Aus diesen Unterschieden ergeben sich auch die möglichen Handlungsschemata der Romane dieses Typs. Wie in *Dark Canopy* kann eine Figur von ihrem Heimatraum unfreiwillig in einen noch schlechteren gelangen, etwa aufgrund einer Verbannung, einer Flucht oder einer Gefangennahme. In *Die Verratenen*, dem ersten Band von Ursula Poznanskis Trilogie, wird passend zu diesem Schema der Eindruck hergestellt, dass Ria von ihrer sicheren Heimat nun in die Fänge von brutalen Wilden gerät. Das Bild wird erst im Verlauf der Handlung umgedreht, sodass sich die Trilogie in die Gruppe eingliedert, in denen die Figuren von einem dystopischen Raum in einen positiven gelangen, wie in *Das verbo-*

tene Eden, *Wild* und *Kyria & Reb*. Dazu zählt auch *Nachtläufer*, auch wenn die Räume prinzipiell gleichartig sind und die negativen Aspekte Enge, Dunkelheit, Geschlossenheit und Isolation miteinander teilen. Die positiven Charakteristika der Figuren machen dennoch Eos Zielraum zu einem lebenswerteren als ihren Ausgangsraum.

Die Flucht- oder Gefangenschaftshandlungen führen zu einer Pendelbewegung zwischen den beiden Kulturräumen durch die Wildnis hindurch. Wie etwa bei Benkau, Poznanski und Klassen kommt es nach der Rückkehr in den Ausgangsraum zu einem erneuten Ausbruch. In der Möglichkeit der Aussteigerhandlung endet die Bewegung im anfänglich fremden Raum der Gegengesellschaft, wie etwa bei Klassen, Dresen und Kneidl, oder wie in *Dark Destiny* in einem neu in die Konstellation eingeführten Raum. Das zweite Handlungsmuster sieht wie der Vertreter des ersten Makroraumtyps *Das Ende der Welt* eine Rückkehr in den Ausgangsraum vor, auf den als Resultat des erfolgten Reifungsprozesses positiv eingewirkt wird. Beispiele aus dem Makroraumtyp 2 sind Ursula Poznanskis Trilogie und Andrea Schachts Zweiteiler *Kyria und Reb*. In *Die Vernichteten* wird nach dem revolutionären Ereignis jedoch ein weiterer Aufbruch aus der Gesellschaft angedeutet.

Eine kleine Ausnahme stellt auch in dieser Hinsicht *Nachtläufer* dar, da sich hier die Handlung nicht auf die Bewegung der Hauptfiguren Tom und Urs zwischen den Räumen konzentriert, sondern auf eine weitere Figur namens Eo, die auf diese Weise in den Raum der Protagonisten stößt. Der große Unterschied liegt dabei darin, dass der Gegenraum nicht zur vorübergehenden Heimat der Protagonisten wird, doch stellvertretend dazu wird ihre Kolonie zu Eos neuer Heimat. Aus ihrer Sicht folgt die Handlung so dem Muster einer Aussteigerhandlung, die im Gegenraum endet. Zu dritt vollziehen sie den Austausch der einzigen negativen Figur in ihrer Kolonie mit der einzigen positiven aus Eos Heimatraum. Damit wird erneut der Weg zurückgelegt, doch anders als in den übrigen Texten treten die beiden männlichen Hauptfiguren in keine direkte Beziehung mit dem Gegenraum. Auch bei den in weiterer Folge zurückgelegten Wegen zwischen den beiden Kolonien sind sie nur am Rande oder gar nicht beteiligt. Tom und Urs stellen dabei die einzigen Hauptfiguren in derartigen Romanen dar, die eng mit ihrer Heimat verwurzelt sind und sich in dieser bis zuletzt geborgen fühlen. Die Handlung endet somit auch in dieser. Als Raum der Entfaltung, Freiheit und Indi-

vidualität dient ein Autowrack als kleiner Zufluchtsraum in der Wildnis, den die beiden regelmäßig aufsuchen. In diesem Jugendraum genießen sie die typischen Vorteile des Naturraums, jedoch mit einem zusätzlichen Schutz vor dem ununterbrochenen Sturm, der über der Oberfläche tobt.

Am stärksten weicht *Murus* durch seine andersartige Makroräumgestaltung von dem Handlungsschema ab. Dennoch sind auch hier die typischen Elemente enthalten, nämlich die Grenzüberschreitung in Form einer gewalttätigen Verbannung in den Gegenraum sowie eine Abenteuersuche im Grenzraum. Letztere hat jedoch nicht die Funktion, die Grenze erneut zu übertreten, sondern sie vollends zu zerstören. Die Pendelbewegung bleibt aus, wird jedoch durch die Erzählweise simuliert: Leila gelangt im ersten Teil nach R1, im zweiten Teil wird analeptisch aus R2 heraus erzählt, um danach wieder zur Haupthandlung in R1 zu gelangen.

Das Fehlen der Wildnis in Variante b stellt einen zentralen Unterschied zum reinen Makroräumtyp 2 dar, der Einfluss auf Handlung und Figurenentwicklung hat. Variante a weist trotz der Häufung der Räume weit weniger Unterschiede auf. Das Zusammenfassen mehrerer Räume in zwei binäre Systeme ermöglicht es, eine größere Abwechslung in die Raumstruktur zu bringen, ohne die Binarität zu verlieren. Zudem erhalten die beiden Gesellschaften mehr Tiefe, indem sie durch mehr als nur einen zentralen Raum ausgedrückt werden. Bei Ursula Poznanski wird so ausgedrückt, dass nicht nur ein Raum eine gesamte Gesellschaft wiedergeben kann. So enthält Sphäre Hoffnung die akademische Elite, während Ria in Vienna 2 die Figuren am anderen Ende der Hierarchie kennenlernt. Dies kann auch für weitere Konflikte und somit Spannungsbögen genützt werden, indem der Schwarzdornclan und dessen westliche Linie in gewissen Fragen unterschiedliche Auffassungen haben. Es handelt sich dabei um einen innergesellschaftlichen Konflikt, der sich nicht auf die Grundopposition auswirkt.

5. Dystopie, Postapokalypse und der Raum: Weiterführende Betrachtung

Die bisherigen Ausführungen zeigten, dass sich die deutschsprachigen dystopischen und postapokalyptischen Jugendromane über die gleichartige Konzeption des Handlungsraums beschreiben lassen. Es existieren stets ein Gesellschaftsraum und ein Naturraum, die oppositionell zueinander stehen. In Makroraumtyp 2 kommt ein weiterer Gesellschaftsraum hinzu, was zur Folge hat, dass der Konflikt zwischen den beiden Figurengruppen gegenüber dem zwischen Kultur und Natur überwiegt. Der zweite Typ zeichnet sich so durch einen klaren Konflikt zwischen den Figuren der beiden Räume aus. Der Figurenkonflikt im ersten Typ ist dagegen jener zwischen Gesellschaft und Rebell bzw. konformer Menge und Individuum. Repräsentiert wird die zweite Gruppe dabei von der gesellschaftsfernen Wildnis.

Während im ersten Typ die Abenteuerhandlung in der Wildnis und damit die adoleszente Reifung durch Bewährung im Vordergrund steht, fokussiert der zweite Typ Konflikte zwischen den beiden Kulturen. Damit stehen politische und gesellschaftskritische Themen wie die Wahrnehmung des Eigenen und des Fremden, Segregation, Machtkämpfe und Ausbeutung im Mittelpunkt. Die Rolle der Protagonisten ist dabei die von Außenseitern auf der Suche nach einem idealen Raum. Durch die Pendelbewegung zwischen den Räumen erhalten diese Figuren, die zumeist der Propaganda ihres Heimatraums ausgesetzt sind, ein realistischeres Bild von der Gesellschaft und eine gewisse Distanz, wodurch sie ein autonomes Wertesystem etablieren können. Damit spielt auch hier wieder die Adoleszenz hinein, die vor allem in den Grenzraum der Wildnis verortet wird. Von Bedeutung sind hier vor allem Bewegung und Stillstand (vgl. Kalteis 2017).

Es stellt sich die Frage, wieso Romane, die zwei verschiedenen Gattungen, Dystopie und Postapokalypse, zugerechnet werden können, dennoch einem übergreifenden System folgen. Eine Gleichsetzung einer der beiden Makroraumtypen mit einer der beiden Genres ist nicht möglich. Die Antwort liegt in den beiden obligatorischen Raumtypen, Stadt und Wildnis bzw. Kultur und Natur. Sowohl Dystopie als auch Postapokalypse zeichnen düstere Zukunftsvisionen, doch beschränken sich dystopische Texte dabei auf gesellschaftliche Aspekte. Sie zeigen eine hypothetische Gesellschaft der Zukunft, um so Kritik an der gegenwärtigen auszuüben. Angesiedelt sind klassische Dystopien in Städten, in denen

der technische Fortschritt zu einem humanen Rückschritt führt. Dieser beinhaltet autoritäre Systeme, Überwachung, Fremdbestimmung und erzwungene Konformität. Die Figuren sind hier auf der Suche nach Freiheit und Individualität, welche nur in einer Wildnis gefunden werden kann.

In Postapokalypsen hingegen existiert nach einer globalen Katastrophe die Gesellschaft im eigentlichen Sinne nicht mehr. Im Vordergrund steht hier die Natur, die sich den Raum zurückerobert. Das typische Handlungsschema sieht vor, dass sich die Hauptfiguren auf einer ziellosen Suche durch gesellschaftsferne Räume wie eine Wildnis und Ruinen bewegen, um zu überleben. Dabei bilden Figurengruppen auch häufig Miniaturgesellschaften mit eigenen Kulturräumen. Während sich die Figuren in Dystopien nach einem gesellschaftsfernen Naturraum sehnen, ist das Ziel in Postapokalypsen ein Raum der Geborgenheit und Sicherheit, also jener einer funktionierenden Gesellschaft.

Es lässt sich also festhalten, dass der Begriff Dystopie stärker an Gesellschaftsräume gebunden ist und jener der Postapokalypse an Naturräume. Die untersuchten Jugendromane verbinden beides, doch ist dies mit Blick auf die anderen Vertreter der Gattungen kein neues Phänomen. Man betrachte klassische Dystopien wie *Wir* (1920) von Jewgeni Samjatin, *Brave New World* (1932) von Aldous Huxley, *Nineteen Eighty-Four* (1949) von George Orwell und *Fahrenheit 451* (1953) von Ray Bradbury: Im Mittelpunkt stehen die dystopischen urbanen Räume, doch zur Erzeugung eines Konflikts bedürfen die Texte einer Opposition. Dieser wird stets auch ein Raum gegeben, nämlich einer mit gegenteiligen Zuweisungen. Auch in den Klassikern der Gattung handelt es sich dabei um eine Wildnis. *Wir*, *Brave New World* und *Fahrenheit 451* weisen die Merkmale des Makroraumtyps 2 auf: Die dystopischen Städte sind von einer Wildnis umgeben, in der sich Siedlungen von frei und autonom lebenden Individuen befinden. Während diese Figuren in *Brave New World* als Wilde belächelt werden, gelten sie in *Wir* und *Fahrenheit 451* als gefährliche Rebellen. In *Nineteen Eighty-Four* erhalten die systemkritischen Figuren keinen eigenen Raum im Sinne einer Siedlung. Dennoch müssen Winston Smiths subversive Treffen mit Julia in gesellschaftsfernen Räumen stattfinden. Es handelt sich um die beiden bereits bekannten Typen, nämlich Natur und Ruinen. Die Widerstandsgruppe der Bruderschaft ist inmitten der Gesellschaft angesiedelt, was jedoch insofern schlüssig ist, als sie sich als Falle der Regierung entpuppt. *Nineteen Eighty-Four* ist also ein Vertreter

des Makroraumtyps 1, in dem sich Kultur und Natur gegenüberstehen. Während im zweiten Typ der Kontrast zwischen den beiden Kulturräumen auf den Konflikt der ebendiesigen Räumen zugeordneten Figuren hinweist, gibt es im ersten Typ keine Übereinstimmung zwischen Raum- und Figurenkonflikt. Die Wildnis ist kein Raum, dem Figuren dauerhaft zugehörig sein können, da jede Niederlassung bereits einen kleinen Kulturraum schafft. Sie dient zum zeitlich begrenzten Ausbruch aus dem dystopischen System, was in den Jugendromanen adoleszente Reifung mit sich bringt. Im Makroraumtyp 1 entspricht die Opposition Kultur-Natur, wie bereits festgehalten wurde, jener zwischen autoritärer Gesellschaft und Individuum an sich.

Auch postapokalyptische Texte benötigen zum bezeichnenden Raum zwecks Konflikterzeugung einen Gegenraum. Wie in der populären Comic-Serie *Walking Dead*, die zu einer Fernseh- und einer Computerspielserie adaptiert wurde, können nach dem Weltuntergang wieder kleine Gesellschaften entstehen. Je nachdem, ob es sich um die Geschichte einer Gemeinschaft im Überlebenskampf oder mehrerer, miteinander im Konflikt stehender handelt, treffen hier erneut Makroraumtyp 1 und 2 zu. In Cormac McCarthys Roman *The Road* (2006) ist dies etwas schwieriger zu erkennen. Die Handlung folgt einem Mann und seinem jungen Sohn auf der für das Genre charakteristischen Suche nach einem besseren Ort, jedoch ohne klares Ziel. Auf ihrem Weg durch Wildnis und Ruinen kreieren sie zwar durch ihre Versteckte Kulturräume und treffen vereinzelt auf andere Menschen, doch handelt es sich dabei um Wegstationen, nicht um Räume der Gesellschaft. Dennoch besteht eine zentrale Spannung zwischen der postapokalyptischen Wildnis und einem Gesellschaftsraum, ohne dass dieser während der Handlung jemals zum Figurenraum wird. Es handelt sich um den verlorenen Raum der ausgelöschten Gesellschaft, der als projizierter Raum noch immer in den Köpfen der Figuren existiert. Mit diesem steht der erfahrene Naturraum ununterbrochen im Konflikt, da er auch nach seinem Untergang in den Erinnerungen und Traditionen der Figuren verankert ist.

Damit stellt sich heraus, dass die beiden erarbeiteten Makroraumtypen nicht nur in dem aktuellen Dystopie- und Postapokalypsetrend nach 2008 Anwendung finden. Auch die vereinzelt Jugendromane dieser Gattungen, die davor geschrieben wurden, weisen diese Konzeption von Raum auf. In *Tötet ihn* (1967) von Winfried Bruckner referiert der dystopische Handlungsraum auf das außer-

textuelle Wien. Die sich entwickelnde Rebellion entbehrt einer klaren Organisation und Gemeinschaft, womit einhergeht, dass sie keinen fixen Raum erhält. Verortet wird sie in allen Stadtteilen, die nur noch aus Ruinen bestehen, sowie in den wenigen Flecken Natur. Diese Räume eignen sich damit für die Hauptfiguren als Verstecke bei ihrer Flucht. Zudem ist die Natur mit allem, was sie bedeutet, auch als projizierter Raum präsent:

»Vergiss es«, sagte Raven, »bis sich die da drüben entschieden haben, könnten wir ein Spiel spielen. [...] Also machen wir einen Ausflug«.

»Wohin?« fragte sie kläglich. »Wie wäre es mit einem Berg?« fragte er. »Mit einem ganz hohen Berg. Wir sind ihn hochgestiegen, immer höher, über uns sind nur noch die Wolken. Und jetzt schauen wir hinunter. Ein Dorf liegt da unten, und ein paar Küken sind auf der Weide.« (Bruckner, S. 105f.)

In *Die gläserne Kugel* (1981) von Marianne Gruber verlässt der Protagonist im Verlauf der Handlung seine dystopische Umgebung nicht, doch existiert ein „Draußen“, welches eine oppositionelle Spannung erzeugt. „Draußen ist das Land, außerhalb der Schädeldecke, außerhalb der Stadt“ (Gruber, S. 8). Dass sich der Ich-Erzähler im Hinblick auf die Enge der dystopischen Stadt auf seine Schädeldecke beruft, macht dabei durchaus Sinn. Nicht nur, dass er die Stadt und darin seine gläserne Kugel, in der er wohnt, kein einziges Mal verlässt, auch seine Gedankenwelt kann er nicht verlassen. Aktive Handlungen, wie seinen ehemaligen Lehrer am Land zu besuchen, finden nur hypothetisch in seinen Gedanken statt.

Eine Wildnis, die ebenfalls vor allem durch ihre bloße Existenz für eine Konfliktspannung sorgt, findet sich in *The Giver* (1993) von Lois Lowry. Die Handlung endet mit dem ersten tatsächlichen Grenzübertritt. Bei diesen drei genannten Dystopien für Jugendliche vor dem aktuellen Trend handelt es sich um Vertreter des Makroraumtyps 1. Die Figuren agieren fast ausschließlich in dem dystopischen Stadtraum, doch ruft die rundherum existierende Wildnis nach ihnen. Erneut steht sie für Freiheit, Individualität und damit Rebellion gegen die autoritäre Gesellschaft.

Frühere Postapokalypsen für Jugendliche sind etwa *Nach dem großen Glitch* (1981) von Arnulf Zitelmann und *Die letzten Kinder von Schewenborn* (1983) von Gudrun Pausewang. In ersterem weist die Welt nach einem verheerenden Mete-

oreinschlag neue Strukturen auf. Stellvertretend für die neu etablierten Gesellschaften tritt die Besatzung eines Forschungsschiffs auf, welches jedoch zu Beginn der Handlung bereits verlassen wird. Der Gesellschaftsraum bleibt also geographischer Horizont. Die ihm zugeordneten Figuren treffen innerhalb des Naturraums auf eine Siedlung von Wilden. Den untersuchten Romanen des Makroraumtyps 2 entsprechend verliebt sich die Hauptfigur und muss sich zwischen ihrem Herkunftsraum und dem fremden Raum entscheiden. Während Arnulf Zitelmanns Roman der unterhaltenden Abenteuerliteratur zuzurechnen ist, warnt Gudrun Pausewang in *Die letzten Kinder von Schewenborn* vor den Auswirkungen eines Atomkriegs. Zentral für die Raumkomposition sind hier nur die Gesellschaft im Allgemeinen und der von der abgeworfenen Atombombe betroffene Bereich, der von diesem Zeitpunkt an von der Gesellschaft isoliert wird. Mit dem Zusammenbruch der Ordnung wird das fiktive Städtchen Schewenborn so wie der Großteil der Welt in *Als die Welt zum Stillstand kam* zu einer Art Wildnis. Damit trifft auf den Roman der binäre Makroraumtyp 1 zu, auch wenn der alles umfassende Raum und der ihm eingeschriebene in dieser Variante ausgetauscht sind. Es existiert hier eine postapokalyptische Wildnis inmitten eines Gesellschaftsraums.

Die Konzeption des Raums beruht also in früheren und aktuellen Dystopien und Postapokalypsen für Erwachsene und Jugendliche auf den beiden Makroraumtypen. Eine Besonderheit der jugendliterarischen Texten nach 2008 ist jedoch die Vermischung von dystopischen und postapokalyptischen Elementen. Diese ist in den deutschsprachigen Romanen stärker festzustellen als in den englischsprachigen. Obwohl auch hier die Handlungen in beiden Gattungen nach einer globalen Katastrophe angesiedelt sind, dominieren entweder die klassisch dystopischen oder postapokalyptischen Aspekte unverkennbar. Von den in der Einleitung aufgelisteten englischsprachigen Jugendromanen und -serien schwankt einzig James Dashners *Maze Runner*-Trilogie aufgrund der Vermischung einer düsteren Gesellschaftsdarstellung mit der Thematisierung des Überlebenskampfes in einer von Zombies befallenen Wildnis zwischen den beiden Gattungen.

Es wurde festgehalten, dass klassische Dystopien zusätzlich zur Stadt auch einen Naturraum aufweisen und Postapokalypsen nicht ohne Gesellschaftsraum auskommen, jedoch ist die Wildnis in der Dystopie hier noch nicht postapokalypt-

tisch und die Gesellschaft in der Postapokalypse nicht zwingend dystopisch. Für die in dieser Arbeit untersuchten Jugendromane erscheint es allerdings als charakteristisch, dass der urbane Raum dystopische und der Naturraum postapokalyptische Züge aufweist. Im Ausnahmeroman *Murus* existiert zwar keine Wildnis im eigentlichen Sinne, was Konsequenzen für die Handlung und die Figurenentwicklung hat, doch dient hier der postapokalyptisch zerstörte Stadtteil als Ersatz.

Indem die Natur, die in Dystopien die Funktion besitzt, der Rebellion bzw. dem Aufkeimen eines Gefühls von Individualität und Autonomie einen Raum zu geben, in der neueren Jugendliteratur postapokalyptisch dargestellt wird, wird dieser Aspekt verstärkt und überspitzt. Während sich ein dystopischer Raum durch absolute Kontrolle auszeichnet, entzieht sich ein postapokalyptischer Raum jeder Ordnung. Prinzipiell ist ein Naturraum bereits frei von Kultur und deren Regeln, doch ist er leicht zu kultivieren. Eine postapokalyptische Wildnis oder Ruinenlandschaft hingegen wird charakterisiert durch den Sieg der Natur über die Gesellschaft. Sie holt sich ihren Raum nach dem apokalyptischen Ereignis zurück. Wie bereits festgehalten wurde, streben die Figuren in Dystopien stets auf einen Naturraum hin, während sich jene in Postapokalypsen nach einem Gesellschaftsraum sehnen. Indem aber die dem dystopischen Raum entgegengesetzte Natur in der Jugendliteratur postapokalyptisch und die Gesellschaft stets dystopisch ist, entsteht eine innere Zerrissenheit. Keiner der beiden Räume bietet die Erfüllung der Sehnsucht, was in einer ziellosen Suche oder einer ruhelosen Pendelbewegung resultiert.

Einen Hinweis auf die Verschränkung der beiden Gattungen gibt die aktuelle Abwandlung der Definition von Dystopien in der Jugendliteraturforschung. Diese besagt, dass der dystopischen Gesellschaft ein apokalyptisches Ereignis mit der Funktion einer *tabula rasa* zugrunde liegt (vgl. Ulm 2012, S. 28). Die Postapokalypse ist in der Jugendliteratur also bereits per definitionem in der Dystopie enthalten. Der biblischen Vorstellung der Apokalypse entsprechend liegt die Funktion des Weltuntergangs darin, Platz für etwas Neues zu schaffen (vgl. Berger 1999, S. 14). Der Unterschied liegt jedoch darin, dass aus der herbeigesehnten Utopie in der Literatur eine Dystopie wird. In den aktuellen englischsprachigen Dystopien übernimmt das apokalyptische Ereignis die Rolle einer Erklärung für die Existenz der dystopischen Gesellschaft. In deutschsprachigen Romanen, wie *Das Ende der Welt*, *Dark Canopy*, *Nachtläufer*, *Das verbotene Eden*, *Das Buch*

des Hüters, *Wir waren wir*, *Als die Welt zum Stillstand kam* und der *Eleria*-Trilogie, ist die Apokalypse darüber hinaus von großer Relevanz für die Handlung und erhält mit der Wildnis einen eigenen Raum.

Es sind ebendiese Romane, die auf einer Skala mit den Polen Dystopie und Postapokalypse direkt in der Mitte stehen. Dies hängt erstens mit einer ungefähr gleichen Länge der in beiden Räumen verorteten Passagen zusammen. Diese korreliert mit der Wahrnehmung der fokalen Figur, deren Hauptaugenmerk beim Verlassen des Kulturrums von ihrer Unterdrückung durch die Gesellschaft auf das Überleben in der Wildnis wechselt. Der zweite Aspekt ist aber auch der Einfluss, den ein Raum auf den anderen ausübt. So überwiegen in *Nachtläufer* zwar die Passagen, in denen die beiden Kulturräume zu Schauplätzen werden, doch ist die postapokalyptische Wildnis auch in diesen ununterbrochen präsent. Schließlich sind die Figuren gezwungen, aufgrund der Verhältnisse über der Erdoberfläche in unterirdischen und engen Höhlensystemen zu hausen.

Dementsprechend weisen als Postapokalypsen deklarierte Texte wie *Deadline 24* und die Graphic Novel *Endzeit* markant längere Wildnis-Abschnitte auf als jene in der dystopischen Gesellschaft. Der Roman *Als die Welt zum Stillstand kam* kann als Geschichte einer globalen Katastrophe und den unmittelbaren Nachwirkungen zusammengefasst werden und erscheint damit als Postapokalypse. Dennoch wurde er bereits in der vorigen Aufzählung der gleichgewichteten Szenarien genannt. Dies liegt daran, dass es zwar zwei Handlungsstränge gibt, die den mühevollen Weg durch die postapokalyptische Wildnis beschreiben, daneben aber auch jenen der Protagonistin Celie. Dieser Strang erzählt von ihrem Aufenthalt in einer dystopischen Kommune und nimmt ebenso viel Platz ein wie die anderen beiden.

Romane, in denen die dystopischen Elemente überwiegen, sind *Wild* von Lena Klassen und *Kyria und Reb* von Andrea Schacht. In diesen Szenarien ist die vorausgehende *tabula rasa* für die Handlung nebensächlich. Beide erzählte Welten weisen einen Makroraum des zweiten Typs auf, beinhalten also neben der dystopischen Gesellschaft einen Naturraum und die Siedlung einer naturnahen Gemeinschaft, doch ist die Wildnis hier keine postapokalyptische. Wie in den genannten Dystopie-Klassikern dient sie ausschließlich dazu, der Rebellion bzw. der Sehnsucht nach Freiheit einen Raum zu bieten.

Es zeigt sich also, dass die beiden herausgearbeiteten Makroraumtypen nicht nur in der aktuellen deutschsprachigen Jugendliteratur Gültigkeit besitzen. Es handelt sich bei Dystopien und Postapokalypsen um Gattungen, die in erster Linie durch ihren jeweiligen bezeichnenden Raum definiert werden. Dieser ist in Dystopien ein dystopischer Gesellschaftsraum und in Postapokalypsen ein postapokalyptischer Naturraum. Dazu benötigt eine Dystopie, die in der Regel von Widerstand gegen das etablierte System erzählt, einen gesellschaftsfernen Raum, in dem dieser verortet wird. Kann ein solcher nicht betreten werden, so existiert er zumindest als Sehnsuchtsraum. Eine Postapokalypse kommt desweilen nicht darum herum, mindestens einen Gesellschaftsraum entweder zum Figurenraum oder zum projizierten Raum werden zu lassen. Schließlich ist der Umgang mit der nicht mehr reversierbaren Vergangenheit – und damit der Gesellschaft – ein zentrales Element von postapokalyptischen Szenarien. In diesen Fällen handelt es sich um den Makroraumtyp 1. Kommt ein weiterer Kulturraum und damit eine zur Gesellschaft oppositionelle Figurengruppe hinzu, entspricht die erzählte Welt dem zweiten Typ. Damit rückt im Vergleich zu Dystopien über einzelne Figuren, die an dem System zu zweifeln beginnen, der Konflikt zweier Figurengruppen in den Vordergrund.

Die festgestellten Makroraumtypen sind also in Dystopien, Postapokalypsen und der jugendliterarischen Vermengung vorzufinden. Vom Typ kann kein Schluss auf eine Dominanz einer der beiden Gattungen gezogen werden, was durch die Einschätzungen anhand der Skala gezeigt wurde. An beiden Enden sowie in der Mitte befinden sich erzählte Welten beider Typen.

6. Schlussbemerkung

Im Mittelpunkt dieser Untersuchung stand der seit 2008 feststellbare Trend der Dystopien und Postapokalypsen in der Jugendliteratur. Es handelt sich zumeist um All-Age-Titel, deren Leserschaft über Jugendliche hinausgeht. Zudem zeigt sich an ihnen die bereits voranschreitende „Angleichung“ (Roeder 2012, S. 37) der Jugendliteratur an die Allgemeinliteratur, indem auf die beiden Gattungen Dystopie und (Post-)Apokalypse zurückgegriffen wird. Es handelt sich um Textsorten der Allgemeinliteratur, deren Konzepte tief in der Menschheit verwurzelt sind. Dennoch vermögen es die jugendliterarischen Texte, ein eigenes Regelsystem für derartige Szenarien für Jugendliche zu etablieren. Bereits bekannte Muster werden dabei umgedeutet. Dies betrifft z.B. die im vorigen Kapitel erörterte Anpassung der beiden charakteristischen Makroraumtypen sowie die Nutzung der beiden obligatorischen Räume der Gesellschaft und der Natur, um die der Jugendliteratur immanenten Themen der Adoleszenz, Bewährung, Individualität und Rebellion aufzugreifen.

Es zeigt sich hier bereits die zentrale Rolle des Raums, die den Ausgangspunkt der Ausführungen bildet. Deren Ziele beinhaltet die Erstellung einer raumgebundenen Analyseverfahren, um die Beziehung zwischen dem Raum und den Romankonstituenten sowie die Funktion des Raums in diesem Beziehungsgeflecht zu erarbeiten. Zu diesem Zweck wurde nach den einführenden Kapiteln zum Stand der Forschung, den relevanten Gattungen und zur Klärung des Raumbegriffs die Ebene der *histoire* bzw. der erzählten Welt ins Zentrum gerückt. Neben der stattfindenden Fiktionalisierung des Georaums wurde die Strukturierung des Makroraums ausgearbeitet, welche zur Feststellung eines Musters in der Strukturierung des Makroraums führte. Über die stets präsenten Strukturmerkmale und Bereiche erfolgte so eine Einteilung des Korpus in jene Texte, die einer binären Ordnung zwischen Kultur- und Naturraum folgen, und solche, die einen zweiten Kulturraum in diese Konstellation einbinden. Die Unterscheidung von zwei Makroraumtypen und zwei Varianten des zweiten Typus bildete die Grundlage für die raumorientierte Romananalyse.

Die Untersuchung erfolgte auf der Grundlage von Erkenntnissen der interdisziplinären Raumtheorie und der Narratologie und folgte den Fragen des *discours* nach der Darstellungsweise und deren Funktion. Dementsprechend wurde sie in

die Blöcke zur narrativen Vermittlung, der bedeutungsgebenden Funktion in Bezug auf die Figuren und die Rolle des Raums zur Strukturierung der Handlung eingeteilt.

Bezüglich der Erzeugung und Darstellung des Raums weisen die Romane starke Parallelen auf. Das typische Muster einer Raumbeschreibung sieht eine Aufzählung von Rauminformationen vor, die jeweils mit einem negativ gestimmten Attribut versehen werden. Die Nutzung von Raumbeschreibungen variiert je nach Funktion. So wird Berlin in *Das Ende der Welt* zu einer Art Akteur erhoben, der den gesamten in diesem Raum verorteten Abschnitt mitbestimmt. Aus diesem Grund erfolgt hier eine Häufung der Beschreibungen, die wiederum als Isotopie (vgl. Kapitel 4.2.1.2) zur Erzeugung einer urban-dystopischen Atmosphäre dienen. In den beiden Serien von Jennifer Benkau und Ursula Poznanski existiert gemäß dem zweiten Makroraumtyp ein weiterer Kulturraum. Dieser wird aufgrund der subjektiven Perspektivierung und der zum Schein vorausgesetzten Kenntnis des Raums größtenteils ausgespart. Die Beschreibung des Raums geschieht zudem häufig durch als nebensächlich getarnte Bemerkungen. Fremde Räume werden zumeist durch eine kurze Beschreibung etabliert und anschließend nur noch vage aufgegriffen, vor allem durch Raumerzählungen. Derartig verhält es sich auch in den Naturräumen, in denen sich die gegebenen Informationen größtenteils auf relevante Faktoren wie die Beschaffenheit des Weges und des Wetters beziehen. Dabei ist es der sogenannten Raumgenese zu verdanken, dass dennoch ein mentales Modell eines durchgehenden Raumes gebildet werden kann. Insgesamt erscheinen die Darstellung des Raums, die Nutzung seiner Bildsprache und die Erzeugung von Atmosphäre als durchaus konventionell.

Zentrale Funktionen von Raum sind die Erzeugung von Bedeutung und die räumliche Manifestierung der Themen oder Charakteristika und Empfindungen von Figuren. Ein zentraler Punkt ist dabei die Figurencharakterisierung. Diese kann durch Handlungen im Raum, die Beziehung zu ihm oder die Wahrnehmung der Umgebung geschehen. Als wesentlich stellte sich auch die Zuordnung von Figuren heraus, indem die Räume dazu beitragen, partizipative Identitäten zu erzeugen, die kollektiv durch den zugehörigen Raum charakterisiert werden. Des Weiteren wurde festgestellt, wie durch die vorhandenen Räume und die Zuordnung oder Exklusion von Figurengruppen Machtstrukturen ausgedrückt werden. Ein wesentlicher Faktor ist dabei die Mobilität bzw. deren Einschränkung. Macht-

habende Figuren überwachen und bestimmen dabei die Bewegungsmöglichkeiten der machtlosen Figuren. Es zeigte sich, dass diese Beziehung zwischen Machthabenden und Machtlosen in den untersuchten Romanen auf jene zwischen Erwachsenen und Jugendlichen und weiter noch zwischen männlichen und weiblichen Figuren hinweist. Die Figuren erscheinen durch die fixe Zuordnung zu einer Figurengruppe und dieser zu einem Raum als sozial prädeterniert. Mit ihrem Wandel von immobilen Figuren zu mobilen brechen sie aus dem aufgezwungenen Gefüge aus. Dies fungiert als räumliche Manifestation einer Ablösung von Familie und Gesellschaft im Rahmen einer adoleszenten Entwicklung. Diese vollzieht sich durch die Bewegung in der postapokalyptischen Wildnis, als Inbegriff eines Raumes, der sich jeder Ordnung entzieht und vielmehr gegen diese wirkt. Die vorausgehende Katastrophe fungiert nicht nur als Nullpunkt, um die Existenz der dystopischen Gesellschaft zu legitimieren, sondern auch um die durch die Globalisierung vonstattengehende Schrumpfung des Raums (vgl. Rosa 2014, S. 164) aufzuheben. Die Jugendlichen sind dadurch nun erst wieder gezwungen, den Raum mit seiner vollen Wirkung zu erfahren. Die Bewegung durch diesen Raum wird dementsprechend als mühsam dargestellt und wird in den Dienst der adoleszenten Bewährung gestellt. Der Weg durch die Wildnis dient als Metapher für den zu bewältigenden Lebensweg und stellt dabei einen liminalen Raum dar.

Wie bei einer mythischen Abenteuerfahrt, mit der die Figurenbewegungen einige Gemeinsamkeiten aufweist, folgt die Strukturierung den Phasen eines Übergangsritus (vgl. Campbell 1999, S. 36). Die Figuren befinden sich in ihm zwischen Jugend und Erwachsenenalter bzw. Ablösung und Angliederung in einer Umwandlungsphase (vgl. Gennep 1999, S. 21). Wesentlich für die Adoleszenz sind dabei die Bewegung und der Stillstand (vgl. Kalteis 2017). Ein wiederkehrendes Motiv ist in diesem Zusammenhang der Wechsel von Identitäten, der mit dem Betreten von Räumen einhergeht. Mit Ausnahme von *Murus*, wo die Reifung der Figuren durch das Fehlen eines gesellschaftsfernen Raums verhindert wird, ist die derartige Thematisierung von Adoleszenz charakteristisch für die jugendliterarischen Dystopien und Postapokalypsen. Diese nimmt erstens Bezug auf die Grundthematik dieser Gattungen, den Konflikt zwischen Individuum und Gesellschaft, sowie zweitens auf deren klassische Raumschemata, die jedoch angepasst und stark überspitzt werden.

Im Hinblick auf Handlungsmuster ist für beide Makroraumtypen eine abenteuerhafte Suche in einer unbekanntem und gefährlichen Wildnis von Bedeutung. In der Gestaltung dieser Reisen sind klare Anleihen an Heldenepen, Mythen, Fantasy sowie Reise- und Abenteuerromane zu erkennen. Insgesamt ist bei den postapokalyptischen und dystopischen Jugendromanen eine Gattungstransgression festzustellen, d.h. eine Integration von Merkmalen anderer Gattungen. Neben den bereits genannten betrifft dies Science-Fiction, Sagen und Märchen, Kriegsliteratur, Satire und Thriller (vgl. Glasenapp 2012, S. 11). Auffällig sind auch die Charakteristika des Adoleszenzromans, die ebenso auf die jugendliterarischen Dystopien und Postapokalypsen zutreffen (vgl. Pommer 2015).

Im Makroraumtyp 1 kommt es nach einer erzwungenen Ablösung, in den meisten Fällen einer Flucht, zu einer Abenteuerhandlung in der Wildnis. Diese setzt sich aus Passagen der Bewegung und des Stillstands, etwa in Verstecken, zusammen. Stillstand ist ein zentrales Motiv in Adoleszenzromanen und wird als krisenhaft empfunden. In den untersuchten Romanen wird er jedoch einige Male in Heterotopien verortet, die aufgrund ihrer subversiven Art aus diesem Schema ausbrechen. Aus diesem Grund kann ein Stillstand in Heterotopien einen signifikanten Entwicklungsschritt mit sich bringen.

Der dystopische Stadtraum ist entweder Ausgangspunkt wie in *Endzeit* oder Ziel der Bewegung wie in *Als die Welt zum Stillstand kam*. In letzterem Roman ist die Dystopie zwar der Zielraum, jedoch wird sie anschließend erneut verlassen, um die gesamte, durch die Katastrophe lahmgelegte Gesellschaft wiederherzustellen. Wie in *Das Ende der Welt*, *Wir waren hier* und *Deadline 24* kann die Stadt aber auch Start- und Zielraum einer Kreisbewegung sein, jedoch wird dieser Raum am Ende nicht akzeptiert, sondern in Form einer Revolution zum Guten verändert, sodass die jugendliche Figur auf Selbstsuche nun zu einem funktionierenden Bestandteil der Gesellschaft wird, ohne die neu errungene Individualität zu verlieren. *Als die Welt zum Stillstand kam* und *Deadline 24* enden mit einer anderen Art der Revolution, indem die gesamte Raumordnung aufgesprengt wird und die Postapokalypse rückgängig gemacht wird. Der Figurenkonflikt ist in diesem Typ innerhalb eines Kulturraums verortet und besteht zwischen der Gesellschaft an sich und dem der Konformität widersprechenden Individuum. Auch hier ist eine Parallele zum Adoleszenzroman zu ziehen.

Im Makroraumtyp 2 rückt der Konflikt zwischen zwei Figurengruppen in den Vordergrund. Dieser sowie die Thematik der Wahrnehmung des Eigenen und des Fremden werden zusätzlich räumlich ausgedrückt. Die Figuren wechseln in Form einer Pendelbewegung zwischen den beiden Räumen, sodass die Wildnis verstärkt den Charakter einer Grenze erhält, die es dabei zu überqueren gilt. Die Raumwechsel resultieren vor allem aus Fluchtbewegungen und Gefangennahmen, sind also erneut vor allem fremdgesteuert. Am Ende bestehen die Möglichkeiten, dass die Pendelbewegung im Heimatraum, im anfänglich fremden Raum oder sogar in einem neu hinzukommenden Raum zu einem Halt kommt. Damit kann man zwischen Revolutions- und Aussteigerhandlungen unterscheiden. Die Dopplung, die Variante a vorsieht, hat dabei kaum Auswirkungen auf die festgestellten Aspekte. In Variante b hingegen wirkt sich der Wegfall eines Naturraums auf die Handlung aus. Die wesentlichen Aspekte, die Spannung zwischen zwei Räumen sowie die Abenteuerhandlung im Grenzbereich, bleiben bestehen. Das Ende von *Murus* erinnert mit der Zerstörung der Mauer an jene Version der Revolutionshandlung des ersten Makroraumtyps, in der die Postapokalypse korrigiert wird und die gesamte Weltordnung einen erneuten Einschnitt erfährt.

Um das Zusammenspiel von Raum und Handlung zu erarbeiten, wurde Karl Renners auf der Mengenlehre basierende Erweiterung von Jurij Lotmans Sujetbegriff angewandt. Diese bietet sich hier insbesondere an, da die Romane klare Zuordnungen von Figuren zu Räumen sowie einen neutralen Raum bieten. So lässt sich der Handlungsfortschritt als stetiger Versuch verstehen, die Regelbrüche, die durch Grenzüberschreitungen sowie Änderungen der Zuordnung und der Ordnungssätze bestehen, zu korrigieren. Daraus ergibt sich der stetige Wechsel zwischen Kulturräumen und der Wildnis, da in dieser keine Ordnung besteht und die Brüche somit wirkungslos sind. So wie in den klassischen Texten strebt jede Figur in einer Dystopie nach einem freien Naturraum und in einem postapokalyptischen Raum nach einem gesicherten Gesellschaftsraum. Dieser Trieb führt in den jugendliterarischen Romanen zu einer existenziellen Hin-und-her-Gerissenheit, da in den meisten Fällen jeder Naturraum postapokalyptisch und jede Gesellschaft dystopisch ist. Das Streben zum jeweils anderen Raum sowie die sich aus der existenziellen Krise ergebende Identitätssuche sind zwei wesentliche Aspekte für den Zyklus des Ordnungsbruchs und dessen Korrektur. Der gesellschaftsferne Raum und die ständigen Identitätswechsel der Figuren tragen

dazu bei, dass Regelbrüche unbemerkt bleiben. Dies eröffnet einen Spannungsbogen bis zur Erkenntnis der Normverletzung, die ein zentrales Ereignis darstellt. Die Grenzüberschreitung an sich tritt damit als Erklärungsmuster für Ereignisse II in den Hintergrund.

Abschließend lässt sich festhalten, dass der Raum der Eingangsthese entsprechend als gattungskonstitutives Merkmal der dystopischen und postapokalyptischen Jugendromane wirkt. Er bestimmt die Struktur der einzelnen Werke und fungiert als zusammenhaltendes Element der Textgruppe. Dabei wird auf die Klassiker der einschlägigen Allgemeinliteratur zurückgegriffen, die bereits die Grundzüge dieser Konzipierung, Darstellung und Funktionalisierung von Raum aufweisen. Durch die Vereinigung der beiden Unterarten des Zukunftsromans, Überspitzungen und die Erweiterung um der Jugendliteratur immanente Erzählweisen, Themen und Motive bilden dystopische und postapokalyptische Jugendromane ein eigenständiges System. In dessen Zentrum steht der Raum, der wechselseitig auf Handlung, Figur und die Stiftung von Bedeutung und Atmosphäre einwirkt. Es wurde zudem festgestellt, dass den beiden Gattungen Dystopie und Postapokalypse ein größtenteils einheitliches Raumkonzept immanent ist, wodurch die Romane in der Konzeption, Darstellung und Funktionalisierung des Raums wesentliche Parallelen aufweisen.

Ein vorrangiges Anliegen dieser Arbeit ist es, allgemein auf die bisher vernachlässigte Rolle des Raums hinzuweisen, die diesem in der Genese von Texten und der narratologischen Analyse dieser zukommt. Der Raum der erzählten Welt ist keinesfalls als bloßer Hintergrund einer Handlung oder Umgebung von Figuren zu begreifen, sondern als wesentliche Textkonstituente.

Eine weitere Intention war es, zu verdeutlichen, dass eine tiefgehende, narratologische Analyse von Strukturen und Funktionen durchaus auch im Bereich der Jugendliteratur sinnvoll ist. Diese erhält im Gebiet der Literaturwissenschaft jedoch weiterhin wenig Berücksichtigung. Seit dem „jugendliterarische[n] Wandel“ (Ewers 1997, S. 8) soll die Jugendliteratur nicht mehr auf seine Zielgruppe beschränkt und deswegen von der Literatur für Erwachsene abgegrenzt werden. Hans-Heino Ewers schlug 1997 als Reaktion darauf eine werkbezogene Definition vor, die Jugendliteratur als „eine Jugend thematisierende, eine jugendliche Lebenswelten vergegenwärtigende, eine mit jugendlichen Problemen nicht nur beiläufig, sondern zentral sich auseinandersetzen Literatur“ (Ewers 1997,

S. 8) versteht. Diese Definition trifft auf die untersuchten Dystopien und Postapokalypsen zu, obgleich sich die Lebenswelten der jugendlichen Figuren durch die Verschiebung von Raum und Zeit grundlegend von den realen unterscheiden. Doch genau die Konzeption der Makroräume stellt eine Verbindung zur Jugendliteratur und innerhalb dieser besonders zur Adoleszenzliteratur dar. Gemäß Makroraumtyp 1 befindet sich ein jugendliches Individuum in einer feindlich und einschränkend wahrgenommenen Gesellschaft. Nötig zur Entfaltung sind in den Kulturraum eingeschriebene, gesellschaftsferne Räume oder eine an Roadmovies erinnernde Bewährungsreise aus der Stadt heraus. Die Entsprechung zu Makroraumtyp 2 wird erreicht, indem etwa eine jugendliche Subkultur eingeführt wird. So ist es keine Überraschung, dass das bewährte Raumkonzept der Dystopien und Postapokalypsen, denen zudem ein zu den aktuellen Zeiten passender Zukunftspessimismus inhärent ist, Eingang in die Jugendliteratur findet. Die Notwendigkeit, Jugendliteratur mit denselben literaturwissenschaftlichen Kategorien der Allgemeinliteratur nach Funktionsweisen, Darstellungsstrategien, Strukturen und nicht zuletzt nach der Raumkonzeption zu befragen, ist damit unverkennbar.

7. Bibliographie

7.1 Primärliteratur

- BENKAU, Jennifer: Dark Canopy. Bindlach: Script 5 2012.
- BENKAU, Jennifer: Dark Destiny. Bindlach: Script 5 2013.
- BRADBURY, Ray: Fahrenheit 451 [1953]. New York: Simon & Schuster 2012.
- BRUCKNER, Winfried: Tötet ihn. Utopisch-technischer Roman. Baden-Baden: Signal-Verlag Hans Frevert 1967.
- CASS, Kiera: Selection. New York: HarperCollins 2012.
- COLLINS, Suzanne: The Hunger Games. New York: Scholastic 2008.
- COLLINS, Suzanne: Catching Fire. New York: Scholastic 2009.
- COLLINS, Suzanne: Mockingjay. New York: Scholastic 2010.
- CONDIE, Ally: Matched. New York: Penguin 2010.
- DASHNER, James: The Maze Runner. New York: Delacorte Press 2009.
- DASHNER, James: The Scorch Trials. New York: Delacorte Press 2010.
- DASHNER, James: The Maze Runner. New York: Delacorte Press 2011.
- DRESEN, Andreas: Das Buch des Hüters. Hamburg: ACABUS 2011.
- GRUBER, Marianne: Die gläserne Kugel. Graz/Wien/Köln: Styria 1981.
- HÖRA, Daniel: Das Ende der Welt. Berlin: Bloomsbury 2011.
- HUXLEY, Aldous: Brave New World [1932]. London: Penguin 1976.
- JOHN, Annette: Deadline 24. Weinheim: Beltz & Gelberg 2011.
- KLASSEN, Lena: Wild. Leverkusen: Drachenmond-Verlag 2013.
- KNEIDL, Laura: Water & Air. Hamburg: Carlsen 2017.
- LOWRY, Lois: The Giver. New York: Houghton Mifflin 1993.
- MCCARTHY, Cormac: The Road. New York: Alfred A. Knopf 2006.
- NEUMAYER, Gabi: Als die Welt zum Stillstand kam. Weinheim: Beltz & Gelberg 2012.

OLIVER, Lauren: Delirium. New York: HarperCollins 2011.

ORWELL, George: Nineteen Eighty-Four [1949]. London: Penguin 1975.

PAUSEWANG, Gudrun: Die letzten Kinder von Schewenborn: oder ... sieht so unsere Zukunft aus? [1983]. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 1997.

PFEFFER, Susan Beth: Life As We Knew It. San Diego: Harcourt 2006.

POZNANSKI, Ursula: Die Verratenen. Bindlach: Loewe 2012.

POZNANSKI, Ursula: Die Verschworenen. Bindlach: Loewe 2013.

POZNANSKI, Ursula: Die Vernichteten. Bindlach: Loewe 2014.

RADEMACHER, Nana: Wir waren hier. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag 2016.

ROTH, Veronica: Divergent New York: Katherine Tegen Books 2011.

ROTH, Veronica: Insurgent. New York: Katherine Tegen Books 2012.

ROTH, Veronica: Allegiant. New York: Katherine Tegen Books 2013.

SAMJATIN, Jewgeni: Wir [orig. Мы, 1920]. Hemmingen: Ganymed Edition 2015.

SCHACHT, Andrea: Kyria und Reb. Bis ans Ende der Welt. Köln: INK 2012.

SCHACHT, Andrea: Kyria und Reb. Die Rückkehr. Köln: INK 2013.

THIEMEYER, Thomas: Das verbotene Eden. David und Juna, München: Pan-Verlag 2011.

VIEWEG, Olivia: Endzeit. Hamburg: Carlsen Comics 2018.

WILDNER, Martina: Murus. Berlin: Bloomsbury 2008.

YANCEY, Rick: The 5th Wave. New York: G. P. Putnam's Sons 2013.

ZIEGLER, Reinhold: Nachtläufer. Wien: Verlag Carl Ueberreuter 2008.

ZITELMANN, Arnulf: Nach dem großen Glitch [1981]. Weinheim: Beltz & Gelberg⁹ 1998.

7.2 Sekundärliteratur

ABRAHAM, Ulf: Bedeutende Räume. ›Elementar-Poetisches‹ in Raumkonzepten der fantastischen Kinder- und Jugendliteratur. In: Caroline Roeder (Hrsg.): Topographien der Kindheit. Literarische, mediale und interdisziplinäre Perspektiven auf Orts- und Raumkonstruktionen. Bielefeld: Transcript Verlag 2014, S. 313-328.

ANZ, Thomas: Raum als Metapher. Anmerkungen zum „topographical turn“ in den Kulturwissenschaften. In: Literaturkritik.de 10 (2008), 2. Bezogen unter: http://literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=11620&ausgabe=200802 (zuletzt aufgerufen am 21.01.2018).

ASSMANN, Aleida: Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses. München: C. H. Beck 1999.

AUGÉ, Marc: Nicht-Orte [orig. Non-Lieux 1992]. Aus dem Französischen von Michael Bischoff. München: C.H. Beck 2010.

BAAK, Jan Joost van: The Place of Space in Narration. A Semiotic Approach to the Problem of Literary Space. With an Analysis of the Role of Space in I.E. Babel's Konarmija. Amsterdam: Rodopi 1983.

BACHELARD, Gaston: Poetik des Raumes [orig. *La poétique de l'espace* 1957]. Aus dem Französischen von Kurt Leonhard. München: Carl Hanser Verlag 1960.

BACHMANN-MEDICK, Doris: Spatial turn. In: Ansgar Nünning (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe [1998]. Fünfte, aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung/ Carl Ernst Poeschel Verlag⁵ 2013, S. 697f.

BACHMANN-MEDICK, Doris: Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften [2006]. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt⁵ 2014.

BACHTIN, Michail M.: Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik [1975]. Hrsg. v. Edward Kowalski und Michael Wegner. Aus dem Russischen von Michael Dewey. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag 1989.

BAL, Mieke: Introduction to the Theory of Narrative [1985]. Toronto: University of Toronto Press² 1997.

BÁLINT, Lilla: Auf der Suche nach dem verlorenen Raum. Das relativistische Raumkonzept und die Erzähltheorie. In: Klára Berzeviczy u.a. (Hrsg.): Gelebte

Milieus und virtuelle Räume. Der Raum in der Literatur- und Kulturwissenschaft. Berlin: Frank & Timme 2009 (= Kulturwissenschaften, Bd. 8), S. 31-41.

BARBETTA, María Cecilia: Poetik des Neo-Phantastischen. Patrick Süskinds Roman „Das Parfum“. Würzburg: Königshausen & Neumann 2002.

BARTHES, Roland: Das semiologische Abenteuer [orig. L'aventure sémiologique 1985]. Aus dem Französischen von Dieter Hornig. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1988.

BAUMGÄRTNER, Ingrid / KLUMBIES, Paul-Gerhardt / SICK, Franziska: Raumkonzepte. Zielsetzung, Forschungstendenzen und Ergebnisse. In: Dies. (Hrsg.): Raumkonzepte. Disziplinäre Zugänge. Göttingen V&R unipress 2009, S. 9-25.

BECKER, Ika: Meer. In: Stephan Günzel (Hrsg.): Lexikon der Raumphilosophie. Darmstadt: WBG 2012, S. 251f.

BERGER, Klaus: Wie kommt das Ende der Welt? Stuttgart: Quell Verlag 1999.

BOHLEBER, Werner: Einführung in die psychoanalytische Adoleszenzforschung. In: Werner Bohleber (Hrsg.): Adoleszenz und Identität. Stuttgart: Verlag Internationale Psychoanalyse 1996, S. 7-40.

BOLLNOW, Otto Friedrich: Mensch und Raum [1963]. Stuttgart: W. Kohlhammer⁷ 1994.

BRANDT, Dina: Der deutsche Zukunftsroman 1918-1945. Gattungstypologie und sozialgeschichtliche Verortung. Tübingen: Max Niemeyer Verlag 2007.

BRAUNGART, Wolfgang: Apokalypse und Utopie. In: Gerhard Kaiser (Hrsg.): Poesie der Apokalypse. Würzburg: Königshausen und Neumann 1991, S. 64-102.

BRITTNACHER, Hans Richard: Apokalypse/Weltuntergang. In: Hans Richard Brittnacher und Markus May (Hrsg.): Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart: Metzler und Carl Ernst Poeschel 2013, S. 336-343.

BRONFEN, Elisabeth: Der literarische Raum: Eine Untersuchung am Beispiel von Dorothy M. Richardsons Romanzyklus Pilgrimage. Tübingen: Niemeyer 1986 (= Studien zur englischen Philologie, Bd. 25).

BÜHLER, Karl: Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache [1934]. Stuttgart / New York: Gustav Fischer 1982.

BURGHARDT, Anja: Aspekte des Raums. In: Silke Lahn u. Jan Christoph Meister: Einführung in die Erzähltextanalyse [2008]. Stuttgart: Metzler³ 2016, S. 249-254.

CAMPBELL, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten [orig. The Hero with a Thousand Faces, 1949]. Aus dem Amerikanischen von Karl Koehne. Frankfurt am Main: Insel Verlag 1999.

CASSIRER, Ernst: Mythischer, ästhetischer und theoretischer Raum [Ausschnitt aus dem Vortrag auf dem Vierten Kongress für Ästhetik und Allgemeine Kunstwissenschaft, Hamburg 1930]. In: Jörg Dünne u. Stephan Günzel (Hrsg.): Raumtheorie. Grundagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften [2006]. Frankfurt am Main: Suhrkamp⁷ 2012, S. 485-500.

CERTEAU, Michel de: Kunst des Handelns [orig. Arts de Faire, 1980]. Aus dem Französischen von Ronald Vouillié. Berlin: Merve Verlag 1988 (= Internationaler Merve-Diskurs, Bd. 140).

CHATMAN, Seymour: Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca/ London: Cornell University Press 1978.

CORT, Josef de: Das Raumgefüge als Gestaltungselement in der epischen Dichtung. Gastvortrag am Germanistischen Institut der Universität Poitiers im April 1969. In: Archiv für das Studium der neueren Sprachen und Literaturen 122 (1971), 5, S. 321-340.

DENNERLEIN, Katrin: Narratologie des Raumes. Berlin: Walter de Gruyter 2009 (= Narratologia, Bd. 22).

DURST, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. Tübingen/Basel: Francke 2001.

ESSELBORN, Hans: Vorwort. In: Ders. (Hrsg.): Utopie, Antiutopie und Science Fiction im deutschsprachigen Roman des 20. Jahrhunderts. Würzburg: Königshausen & Neumann 2003, S. 7-11.

ETTE, Ottmar: Literatur in Bewegung. Raum und Dynamik grenzüberschreitenden Schreibens in Europa und Amerika. Weilerswist: Verlbrück 2001.

EWERS, Hans-Heino: Vom „guten Jugendbuch“ zur modernen Jugendliteratur. Jugendliterarische Veränderungen seit den 70er Jahren – Eine Bestandsaufnahme. In: Fundevogel 123 (1997), S. 5- 21.

FOUCAULT, Michel: Andere Räume [orig. Des espaces autres, 1967]. Aus dem Französischen von Walter Seitter. In: Karlheinz Barck u.a. (Hrsg.): Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik. Essays. Leipzig: Reclam 1990, S. 34-46.

FRANK, Michael et al.: Räume – Zur Einführung. In: Dies. (Hrsg.): Räume. Zeitschrift für Kulturwissenschaften 2 (2008), 2, S. 7-16.

FREESE, Peter: Die Initiationsreise. Studien zum jugendlichen Helden im modernen amerikanischen Roman. Tübingen: Stauffenburg Verlag 1998.

FRIEDEMANN, Käte: Die Rolle des Erzählers in der Epik. Berlin: Haessel 1910.

GANSEL, Carsten: Zwischen existentieller Krise und zweiter Chance – Adoleszenz in der Literatur. In: Peter J. Uhlhaas, Kerstin Konrad (Hg.): Das adoleszente Gehirn. Mit einem Geleitwort von Wolf Singer. Stuttgart: Kohlhammer 2011, S. 25-44.

GENETTE, Gérard: Die Erzählung [1994, orig. Discours du récit 1972 und Nouveau discours du récit 1983]. Hrsg. v. Jochen Vogt. Aus dem Französischen von Andreas Knop. München: Wilhelm Fink Verlag³ 2010.

GENNEP, Arnold van: Übergangsriten [*Les rites de passage*, 1909]. Übersetzt von Klaus Schomburg u. Sylvia Schomburg-Scherff. Frankfurt am Main / New York: Campus Verlag 1999.

GLASENAPP, Gabriele von: Apokalypse now! Future-Fiction-Romane und Dystopien für junge LeserInnen. Vortrag im Rahmen der Tagung „Albtraum Zukunft. Politisierung von Jugend und Jugendliteratur“ vom 1. – 3. Juni 2012 in der Evangelischen Akademie Tutzing. Bezogen unter: <https://www.uni-frankfurt.de/55285623/GlasenappBeitrag1.pdf> (zuletzt aufgerufen am 21.01.2018).

GLASENAPP, Gabriele von: Always look at the dark side of life oder: Bemerkungen zur Popularität dystopischen Erzählens. In: 1000 und 1 Buch 29 (2013), 4, S. 30-31.

GÜNZEL, Stephan: Einführung: spatial turn, topographical turn, topological turn. Vortrag im Rahmen des Symposiums „Topologie. WeltRaumDenken“ am 10. 11. 2005 in Weimar. Bezogen unter: <http://www.stephan->

guenzel.de/Material/Guenzel_Topologie-Einfuehrung.pdf (zuletzt aufgerufen am 04.05.2016).

GÜNZEL, Stephan: Spatial Turn – Topographical Turn – Topological Turn. Über die Unterschiede zwischen Raumparadigmen In: Jörg Döring und Tristan Thielmann: Spatial Turn. Das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften [2008]. Bielefeld: Transcript Verlag² 2009, S. 219-237.

HAHN, Alois: Partizipative Identitäten. In: Herfried Münkler (Hrsg.): Furcht und Faszination. Facetten der Fremdheit. Berlin: Akad. Verlag 1997, S. 115-158.

HALLET, Wolfgang / NEUMANN, Birgit: Raum und Bewegung in der Literatur: Zur Einführung. In: Wolfgang Hallet u. Birgit Neumann (Hrsg.): Raum und Bewegung in der Literatur. Bielefeld: transcript 2009, S. 11-32.

HAUPT, Birgit: Zur Analyse des Raums. In: Peter Wenzel (Hrsg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. Kategorien, Modelle, Probleme. Trier: WVT 2004 (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, Bd. 6), S. 69-87.

HILLEBRAND, Bruno: Mensch und Raum im Roman. Studien zu Keller, Stifter, Fontane. München: Winkler-Verlag München 1971.

HOFFMANN, Gerhard: Raum, Situation, erzählte Wirklichkeit. Poetologische und historische Studien zum englischen und amerikanischen Roman. Stuttgart: Metzler 1978.

HORN, Eva: Enden des Menschen. Globale Katastrophen als biopolitische Fantasie. In: Reto Sorg und Stefan Bodo Würffel (Hrsg.): Utopie und Apokalypse in der Moderne. München: Fink 2010, S. 101-118.

HORN, Eva: Zukunft als Katastrophe. Frankfurt am Main: S. Fischer 2014.

HÜHN, Peter: Event and Eventfulness. In: Ders. u.a. (Hrsg.): Handbook of Narratology. Berlin/New York: De Gruyter 2009 (= Narratologia 19), S. 80-97.

HURRELMANN, Klaus: Lebensphase Jugend. Eine Einführung in die sozialwissenschaftliche Jugendforschung [1985]. Weinheim/München: Juventa⁶ 1999.

INGARDEN, Roman: Das literarische Kunstwerk. Mit einem Anhang von den Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel [1931]. Tübingen: Max Niemeyer Verlag³ 1965.

INNERHOFER, Roland: Science-Fiction. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 698f. (abgekürzt als Innerhofer 2007a).

INNERHOFER, Roland: Utopie. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 795f. (abgekürzt als Innerhofer 2007b).

INNERHOFER, Roland: Utopischer Roman. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 796f. (abgekürzt als Innerhofer 2007c).

INNERHOFER, Roland: Zukunftsroman. In: Dieter Burdorf u.a. (Hrsg.): Metzler Lexikon Literatur [1984]. Stuttgart: J.B. Metzler³ 2007, S. 843 (abgekürzt als Innerhofer 2007d).

INSTITUT FÜR JUGENDKULTURFORSCHUNG (Hrsg.): Aktuelle Studie des Instituts für Jugendkulturforschung zeigt 16- bis 29-jährige als „verunsicherte Generation“, die mit brennenden Zukunftsfragen ringt. Presstext zum Generationenmonitor 2015. Wien 2015. Bezogen unter: http://jugendkultur.at/wp-content/uploads/Presstext_Generationenmonitor_2 (zuletzt aufgerufen am 26.02.2016).

JÄGER, Dietrich: Erzählte Räume. Studien zur Phänomenologie der epischen Geschehensumwelt. Würzburg: Königshausen & Neumann 1998 (= Kieler Beiträge zur Anglistik und Amerikanistik, Bd. 14).

KAHRMANN, Cordula / REISS, Gunter / SCHLUCHTER, Manfred: Erzähltextanalyse. Eine Einführung. Mit Studien- und Übungstexten [1977]. Bodenheim: Athenäum³ 1993.

KAISER, Gerhard: Apokalypsedrohung, Apokalypsegerede, Literatur und Apokalypse. In: Gerhard Kaiser (Hrsg.): Poesie der Apokalypse. Würzburg: Königshausen und Neumann 1991, S. 7-31.

KALTEIS, Nicole: STRICH PUNKT. Bewegung und Geschwindigkeit im Adoleszenzroman. Dissertation. Universität Wien 2017.

KAULEN, Heinrich: Jugend- und Adoleszenzromane zwischen Moderne und Postmoderne. In: 1000 und 1 Buch 15 (1999), 1, S. 4-12.

KAULEN, Heinrich: Tolkien und kein Ende. Aktuelle Trends in der Fantasy-Literatur. In: Anderswelten in Serie. Dokumentation einer Tagung der Evangelischen Akademie Tutzing in Kooperation mit der Arbeitsgemeinschaft von Jugendbuchverlagen vom 21. Bis 23. Juni 2002. Hg. v. Roswitha Terlinden und Hans-Heino Ewers. Tutzing: Evangelische Akademie 2003, S. 29-52.

KAYSER, Wolfgang: Das Sprachliche Kunstwerk. Eine Einführung in die Literaturwissenschaft [1948]. Bern: Francke Verlag¹⁰ 1964.

KRAH, Hans: Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. Einführende Überlegungen. In: Hans Krah (Hrsg.): Räume, Grenzen, Grenzüberschreitungen. Bedeutungs-Welten in Literatur, Film und Fernsehen. Akten der literatur- und medienwissenschaftlichen Sektion des 8. Internationalen Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Semiotik in Amsterdam, 5.9. August 1996 (= Ars Semeiotica 22 (1999), 1-2), S. 3-12.

LÄMMERT, Eberhard: Bauformen des Erzählens [1955]. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung⁸ 1983.

LANGE, Günter: Adoleszenzroman. In: Günter Lange (Hrsg.): Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart. Ein Handbuch [2010]. Hohengehren: Schneider Verlag² 2012, S. 147-167.

LAYH, Susanna: Finstere neue Welten. Gattungsparadigmatische Transformationen der literarischen Utopie und Dystopie. Würzburg: Königshausen & Neumann 2014.

LEFEBVRE, Henri: Die Produktion des Raums [Ausschnitt aus La production de l'espace 1974; aus dem Französischen von Jörg Dünne]. In: Jörg Dünne u. Stephan Günzel (Hrsg.): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften [2006]. Frankfurt am Main: Suhrkamp⁷ 2012, S. 330-342.

LOTMAN, Jurij: Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture. Aus dem Russischen von Ann Shukman. Mit einem Vorwort von Umberto Eco. London/New York: Tauris 1990.

LOTMAN, Jurij M.: Die Struktur literarischer Texte [orig. 1970]. Aus dem Russischen von Rolf-Dietrich Keil. München: Wilhelm Fink Verlag 1993.

MAATJE, Frank C.: Versuch einer Poetik des Raumes. Der lyrische, epische und dramatische Raum [1968/69]. In: Alexander Ritter (Hrsg.): Landschaft und Raum

in der Erzählkunst. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1975, S. 392-416.

MAHLER, Andreas: Stadttex-te – Textstädte. Formen und Funktionen diskursiver Stadtkonstitution. In: Andreas Mahler (Hrsg.): Stadt-Bilder. Allegorie, Mimesis, Imagination. Heidelberg: Universitätsverlag Winter 1999, S. 11-36.

MARTÍNEZ, Matías / SCHEFFEL, Michael: Einführung in die Erzähltheorie [1999]. München: Beck⁹ 2012, S. 26.

MECKLENBURG, Norbert: Über kulturelle und poetische Alterität. Kultur- und literaturtheoretische Grundprobleme einer interkulturellen Germanistik [1987] In: Dietrich Krusche u. Alois Wierlacher (Hrsg.): Hermeneutik der Fremde. München: iudicium 1990, S. 80-102.

MEYER, Herman: Raum und Zeit in Wilhelm Raabes Erzählkunst. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft Und Geistesgeschichte 27 (1953), 2, S. 236-267.

MEYER, Herman: Raumgestaltung und Raumsymbolik in der Erzählkunst [1957]. In: Herman Meyer: Zarte Empirie. Studien zur Literaturgeschichte. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung 1963, S. 33-56.

MEYER, Stephan: Die anti-utopische Tradition. Eine ideen- und problemgeschichtliche Darstellung. Frankfurt am Main: Peter Lang 2001.

MIGGELBRINK, Judith: Räume und Regionen der Geographie. In: Ingrid Baumgärtner, Paul-Gerhardt Klumbies und Franziska Sick (Hrsg.): Raumkonzepte. Disziplinäre Zugänge. Göttingen V&R unipress 2009, S. 71-94.

MUIR, Edwin: The Structure of the Novel [1928]. London: Hogarth Press⁹ 1963.

MÜNKLER, Herfried; Ladwig, Bernd: Dimensionen der Fremdheit. In: Herfried Münkler (Hrsg.): Furcht und Faszination. Facetten der Fremdheit. Berlin: Akad. Verlag 1997, S. 12-44.

NEUMANN, Birgit: Raum und Erzählung. In: Jörg Dünne u. Andreas Mahler (Hrsg.): Handbuch Literatur & Raum. Berlin/Boston: De Gruyter 2015 (= Handbücher zur kulturwissenschaftlichen Philologie, Bd. 3), S. 96-104.

NÜNNING, Ansgar: Formen und Funktionen literarischer Raumdarstellung: Grundlagen, Ansätze, narratologische Kategorien und neue Perspektiven. In: Wolfgang

Hallet u. Birgit Neumann (Hrsg.): Raum und Bewegung in der Literatur. Bielefeld: transcript 2009, S. 33-52.

OCIEPA, Gabriela: Nach dem Untergang. Narrative Stadtentwürfe: Kasack – Nossack – Jünger. Wrocław: Dresden: Neisse Verlag 2006 (= Dissertationes Inaugurales Selectae, Bd. 20).

PETSCH, Robert: Wesen und Formen der Erzählkunst. Halle/Saale: Max Niemeyer Verlag 1934 (= Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte, Bd. 20), S. 92-116.

PEZZOLI-OLGIATI, Daria: Im Spannungsfeld zwischen Weltende und Offenbarung. «Apokalyptische Zeitmodelle». In: Daria Pezzoli-Olgiati (Hrsg.): Zukunft unter Zeitdruck. Auf den Spuren der «Apokalypse». Zürich: Theologischer Verlag 1998, S. 11-32.

PIATTI, Barbara: Die Geographie der Literatur. Schauplätze, Handlungsräume, Raumphantasien. Göttingen: Wallstein Verlag 2008.

POMMER, Alexander: Der dystopische Adoleszenzroman. Masterarbeit. Universität Wien 2015.

QUINKERTZ, Ute: Zur Analyse des Erzählmodus und verschiedener Formen von Figurenrede. In: Peter Wenzel (Hrsg.): Einführung in die Erzähltextanalyse. Kategorien, Modelle, Probleme. Trier: WVT 2004 (= WVT-Handbücher zum literaturwissenschaftlichen Studium, Bd. 6), S. 141-161.

RANK, Bernhard: Zum Beispiel die jugendliterarische Dystopie. Über die Notwendigkeit eines Perspektivenwechsels bei der Analyse eines aktuell erfolgreichen Genres. In: Leseräume 1 (2014), 1. Bezogen unter: <http://leseräume.de/wp-content/uploads/2015/10/lr-2014-1-rank.pdf> (zuletzt aufgerufen am 21.01.2018).

REIDEL-SCHREWE, Ursula: Die Raumstruktur des narrativen Textes. Thomas Mann, »Der Zauberberg«. Würzburg: Königshausen & Neumann 1992 (= Würzburger wissenschaftliche Schriften, Bd. 80).

RENNER, Karl N.: Grenze und Ereignis. Weiterführende Überlegungen zum Ereigniskonzept von J. M. Lotman. In: Gustav Frank u. Wolfgang Lukas (Hrsg.): Norm – Grenze – Abweichung. Kultursemiotische Studien zu Literatur, Medien, Wirtschaft. Passau: Verlag Karl Stutz 2004, S. 357–381.

RITTER, Alexander: Einleitung. In: Alexander Ritter (Hrsg.): Landschaft und Raum in der Erzählkunst. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1975, S. 1-16.

ROEDER, Caroline: Die Dystopie als Dschungelcamp. Traditionelle Zukunftskritik und postapokalyptische Arena-Szenarien in aktueller All-Age-Literatur. In: Der Deutschunterricht 64 (2012), 4, S. 36-54.

ROEDER, Caroline: »Hier, genau hier habe ich damals gelebt« oder »Die Erde ist rund«. Annäherung an Topographien der Kindheit. In: Caroline Roeder (Hrsg.): Topographien der Kindheit. Literarische, mediale und interdisziplinäre Perspektiven auf Orts- und Raumkonstruktionen. Bielefeld: Transcript Verlag 2014, S. 11-26.

RONEN, Ruth: Space in Fiction. In: Poetics Today 7 (1986), 3, S. 421-438.

ROSA, Hartmut: Beschleunigung. Die Veränderung der Zeitstrukturen in der Moderne [2005]. Frankfurt am Main: Suhrkamp¹⁰ 2014.

RYAN, Marie-Laure: Space. In: Peter Hühn u.a. (Hrsg.) Handbook of Narratology. Berlin: De Gruyter 2009, S. 420-433.

SAPPOK, Christian: Die Bedeutung des Raumes für die Struktur des Erzählwerkes. Aufgezeigt an Beispielen aus der polnischen Erzählliteratur. München: Verlag Otto Sagner 1970 (= Slavistische Beiträge, Bd. 47).

SCHÄFFTER, Ortfried: Modi des Fremderlebens. Deutungsmuster im Umgang mit Fremdheit. In: Ortfried Schöffter (Hrsg.): Das Fremde. Erfahrungsmöglichkeiten zwischen Faszination und Bedrohung. Opladen: Westdeutscher Verlag 1991, S. 7-28.

SCHMID, Wolf: Elemente der Narratologie [2005]. Berlin: De Gruyter³ 2014.

SCHNEIDER, Jost: Einführung in die Roman-Analyse [2003]. Darmstadt: WBG³ 2010.

SCHROER, Markus: Räume, Orte, Grenzen. Auf dem Weg zu einer Soziologie des Raumes. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006.

SCHULTE-HERBRÜGGEN, Hubertus: Utopie und Anti-Utopie. Von der Strukturanalyse zur Strukturtypologie. Bochum-Langendreer: Verlag Heinrich Pöppinghaus 1960 (= Beiträge zur Englischen Philologie, Bd. 43).

SCHWARZE, Hans-Wilhelm: Ereignisse, Zeit und Raum, Sprechsituationen in narrativen Texten. In: Hans-Werner Ludwig (Hrsg.): Arbeitsbuch Romananalyse [1982]. Tübingen: Gunter Narr Verlag⁶ 1998, S. 145-188.

SCHWEIKART, Ralf: Nur noch kurz die Welt retten. Dystopien als jugendliterarisches Trendthema. In: *kj&m* 64 (2012), 3, S. 3-11.

SCHWEIKART, Ralf: Wenn die Welt in Schutt und Asche fällt. Dystopien – der Versuch einer Einordnung. In: *JuLit* 40 (2014), 1, S. 14-21.

SOJA, Edward: Postmodern Geographics. The Reassertion of Space in Critical Social Theory. London/New York: Verso 1989.

SOJA, Edward: Thirdspace. Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined Places [1996]. Malden: Blackwell Publishing⁹ 2007.

STAGL, Justin: Grade der Fremdheit. In: Herfried Münkler (Hrsg.): Furcht und Faszination. Facetten der Fremdheit. Berlin: Akad. Verlag 1997, S. 85-110.

STANZEL, Franz K.: Theorie des Erzählens [1979]. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht⁸ 2008.

STRÖKER, Elisabeth: Philosophische Untersuchungen zum Raum. Frankfurt am Main: Klostermann 1965.

SUERBAUM, Ulrich/ BROICH, Ulrich/ BORGMEIER, Raimund: Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild. Stuttgart: Reclam 1981.

TODOROV, Tzvetan: Die Grammatik der Erzählung. Aus dem Französischen von Erika Höhnisch. In: Helga Gallas (Hrsg.): Strukturalismus als interpretatives Verfahren. Darmstadt: Luchterhand 1972, S. 57-71.

TURNER, Victor: Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites de Passage [1964]. In: Arthur Lehman u. James Myers (Hrsg.): Magic, Witchcraft and Religion. An Anthropological Study of the Supernatural [1985]. Mountain View, CA: Mayfield⁵ 2001, S. 46-55.

TZSCHASCHEL, Rolf: Der Zukunftsroman der Weimarer Republik. Eine geschichtswissenschaftliche Untersuchung. Wetzlar: Förderkreis Phantastik 2002 (= Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar, Bd. 30).

ULM, Christina: „Are things pretty perfect?“ Zur Future Fiction in der aktuellen Jugendliteratur. In: PH Lesenswert. Online-Magazin des Zentrums für Literaturdidaktik Kinder Jugend Medien 8 (2012), 2, S. 25-32.

ULM, Christina: Die Gegenwart als Referenztext. Ein erzähltheoretischer Blick auf Kulturkonzepte jugendliterarischer Future Fiction. In: Gunda Mairbäurl, Ernst Seibert (Hrsg.): Kulturelle Austauschprozesse in der Kinder- und Jugendliteratur. Zur genrespezifischen Transformation von Themen, Stoffen und Motiven im medialen Kontext. Wien: Praesens Verlag 2016 (= Veröffentlichungen der Österreichischen Gesellschaft für Kinder- und Jugendliteraturforschung, Bd. 17), S. 151-165.

USPENSKIJ, Boris Andreevič: Poetik der Komposition. Struktur des künstlerischen Textes und Typologie der Kompositionsform [orig. 1970]. Aus dem Russischen von Georg Mayer. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1975.

VATER, Heinz: Einführung in die Raum-Linguistik [1991]. Hürth: Gabel Verlag³ 1996 (= Kölner linguistische Arbeiten – Germanistik, Bd. 24).

VOGT, Jochen: Aspekte erzählender Prosa. Eine Einführung in Erzähltechnik und Romantheorie [1972]. München: Wilhelm Fink Verlag¹¹ 2006.

VONDUNG, Klaus: Die Apokalypse in Deutschland. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1988.

VONDUNG, Klaus: Die Faszination der Apokalypse. In: Alexander-Kenneth Nagel, Bernd Ulrich Schipper und Ansgar Weymann (Hrsg.): Apokalypse. Zur Soziologie und Geschichte religiöser Krisenrhetorik. Frankfurt/Main: Campus 2008, S. 177-196.

WAGNER, Kirsten: Topographical Turn. In: Stephan Günzel (Hrsg.): Raum. Ein interdisziplinäres Handbuch. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung / Carl Ernst Poeschel Verlag 2010, S. 100-109.

WAGNER-EGELHAAF, Martina: Verortungen. Räume und Orte in der transkulturellen Theoriedebatte und in der neuen türkisch-deutschen Literatur. In: Hartmut Böhme (Hrsg.): Topographien der Literatur. Deutsche Literatur im transnationalen Kontext. Stuttgart: Metzlersche Verlagsbuchhandlung / Carl Ernst Poeschel Verlag 2005, S. 745-768.

WEIGEL, Sigrid: Zum ›topographical turn‹. Kartographie, Topographie und Raumkonzepte in den Kulturwissenschaften. In: KulturPoetik 2 (2002), 2, S.151-165.

WENZ, Karin: Raum, Raumsprache und Sprachräume. Zur Textsemiotik der Raumbeschreibung. Tübingen: Gunter Narr Verlag 1997.

WILPERT, Gero von: Phantastische Literatur. In: Gero von Wilpert: Sachwörterbuch der Literatur [1955]. Achte, verbesserte und erweiterte Auflage. Stuttgart: Kröner⁸ 2001, S. 607f.

WÜRZBACH, Natascha: Erzählter Raum. Fiktionaler Baustein, kultureller Sinnträger, Ausdruck der Geschlechterordnung. In: Jörg Helbig: Erzählen und Erzähltheorie im 20. Jahrhundert. Festschrift für Wilhelm Füger. Heidelberg: C. Winter 2001, S. 105-129.

ZORAN, Gabriel: Towards a Theory of Space in Narrative. In: Poetics Today 5 (1984), 2, S. 309-335.

8. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Der Handlungsraum in <i>Das Ende der Welt</i> (Höra, S. 379)	S. 55
Abb. 2: Makroraumtyp 1	S. 71
Abb. 3: Makroraumtyp 2	S. 72
Abb. 4: Makroraumtyp 2a	S. 73
Abb. 5: Makroraumtyp 2b	S. 73
Abb. 6: Der Figurenraum in <i>Das Ende der Welt</i>	S. 81
Abb. 7: Der Figurenraum in <i>Dark Canopy</i> und <i>Dark Destiny</i>	S. 136
Abb. 8: Der Figurenraum in der <i>Eleria</i> -Trilogie	S. 185
Abb. 9: Der Figurenraum in <i>Murus</i>	S. 217

9. Primärliteraturregister mit Kapitelangaben

BENKAU, Jennifer: Dark Canopy (Zweiteiler).....	Korpus, 4.3.1
BRADBURY, Ray: Fahrenheit 451.....	2.2.2, 4.1, 5
BRUCKNER, Winfried: Tötet ihn.....	5
CASS, Kiera: Selection (Pentalogie).....	1
COLLINS, Suzanne: The Hunger Games (Trilogie).....	1, 2.2.2, 3.3, 4.3.4
CONDIE, Ally: Matched (Trilogie).....	1
DASHNER, James: The Maze Runner (Trilogie).....	1, 5
DRESEN, Andreas: Das Buch des Hüters.....	3.1, 3.3, 4.3.4
GRUBER, Marianne: Die gläserne Kugel.....	5
HÖRA, Daniel: Das Ende der Welt.....	Korpus, 4.2
HUXLEY, Aldous: Brave New World.....	1, 2.2.2, 4.3.4, 5
JOHN, Annette: Deadline 24.....	1, 3, 4.2.4, 5, 6
KLASSEN, Lena: Wild.....	1, 3, 4.3.4, 5
KNEIDL, Laura: Water & Air.....	4.3.4
LOWRY, Lois: The Giver.....	5
MCCARTHY, Cormac: The Road.....	2.2.3, 5
NEUMAYER, Gabi: Als die Welt zum Stillstand kam.....	1, 3, 4.2.4, 5, 6
OLIVER, Lauren: Delirium (Pandemonium-Trilogie).....	1
ORWELL, George: Nineteen Eighty-Four.....	1, 2.2.2, 4.3.4, 5
PAUSEWANG, Gudrun: Die letzten Kinder von Schewenborn	2.2.3, 5
PFEFFER, Susan Beth: Life As We Knew It (Serie).....	1
POZNANSKI, Ursula: Die Verratenen (Trilogie).....	Korpus, 4.3.2
RADEMACHER, Nana: Wir waren hier.....	1, 3, 4.2.4
ROTH, Veronica: Divergent (Trilogie).....	1, 3.3, 4.3.4
SAMJATIN, Jewgeni: Wir.....	2.2.2, 5
SCHACHT, Andrea: Kyria und Reb (Zweiteiler).....	3, 4.3.4, 5
THIEMEYER, Thomas: Das verbotene Eden (Trilogie).....	1, 3, 4.3.4
VIEWEG, Olivia: Endzeit.....	1, 3.1, 4.2.4, 5, 6
WILDNER, Martina: Murus.....	Korpus, 4.3.3
YANCEY, Rick: The 5 th Wave (Trilogie).....	1
ZIEGLER, Reinhold: Nachtläufer.....	1, 3, 4.3.4, 5
ZITELMANN, Arnulf: Nach dem großen Glitch.....	5

10. Abstracts

10.1 Deutsches Abstract

Dystopische und postapokalyptische Szenarien sind in den letzten zehn Jahren nicht aus der internationalen Jugendliteratur wegzudenken. Während in Dystopien negative Gesellschaftsentwürfe im Mittelpunkt stehen, erzählen Postapokalypten vom Überlebenskampf nach einer globalen Katastrophe. Besonders in der deutschsprachigen Jugendliteratur lässt sich häufig schwer zwischen den beiden Gattungen unterscheiden, da beide Charakteristika aufzufinden sind. Was die Textgruppe zudem zusammenhält, ist die Konzeption und Darstellung des Raums sowie dessen Nutzung zur Bedeutungserzeugung, Figurencharakterisierung und Handlungsstrukturierung. Der Raum erscheint als das zentrale konstituierende Merkmal für die Einzeltexte und die gesamte Gattung.

Ausgehend von dieser These beschäftigt sich die vorliegende Dissertation mit dem Raum der erzählten Welt in Martina Wildners Roman *Murus* (2008), *Das Ende der Welt* (2011) von Daniel Höra, Jennifer Benkaus Zweiteiler *Dark Canopy* (2012) und *Dark Destiny* (2013) sowie Ursula Poznanskis *Eleria*-Trilogie (2012-2014). Die Auswahl des Analysekorpus basiert auf dem ersten Untersuchungskomplex, der die *histoire*-Ebene bzw. die Frage nach dem *Was* unter die Lupe nimmt. Neben der Analyse der Fiktionalisierung von realen Georäumen und der Aufbereitung der den Texten gemeinsamen Raumstruktur wird eine Unterscheidung zwischen zwei Makroraumtypen getroffen, von denen der zweite weitere zwei Spezialfälle beinhaltet. Während sich im ersten Typus ein Kulturraum in Opposition mit einem Naturraum befindet, kommt in Makroraumtyp 2 ein weiterer Kulturraum hinzu, der konträr zu den beiden anderen Räumen steht. Der Spezialfall in dem Roman *Murus* zeigt, dass der zwischen den beiden Kulturräumen stehende Grenzraum nicht notwendigerweise eine Wildnis sein muss. Üblicherweise ist dies allerdings der Fall.

Aufbauend auf dieser Kategorisierung werden die als Repräsentanten für die Makroraumtypen gewählten Romane auf der *discours*-Ebene untersucht, wobei nach den Darstellungsstrategien und den Funktionen gefragt wird. Es zeigt sich, dass die Selektion der Rauminformationen sowie deren narrative Vermittlung in den einzelnen Romanen auf sehr ähnliche Weise erfolgt. Auch bezüglich der Inszenierung einer Beziehung zwischen Figur und Raum bestehen starke Paralle-

len, besonders hinsichtlich der Manifestierung von Stimmung, der Charakterisierung, der Entwicklung durch Bewegung im Raum und der Auseinandersetzung mit Macht, Identität sowie dem Eigenen und dem Fremden. Ebenso zeigen sich bei der Analyse des Zusammenspiels von Raum und Handlung Parallelen. Aufschlussreich erscheint hier vor allem die von Karl Renner erweiterte Sujet-Theorie Jurij Lotmans, die die Regeln des Handlungsfortschritts und dessen Abhängigkeit vom Raum offenlegt.

In einer weiterführenden Betrachtung werden schließlich, aufbauend auf der erfolgten Analyse, Überlegungen zu den Gattungen Dystopie und Postapokalypse in Bezug auf den Raum angestellt. Dabei stellt sich heraus, dass die festgestellten Aspekte, vor allem die Makroraumtypen, bereits bei den Klassikern der Allgemeinliteratur zu beobachten sind. Die neuere Jugendliteratur – und hier vor allem die deutschsprachige – macht sich diese bewährten Muster zu eigen und transformiert sie zu etwas Neuem.

10.2 Englisches Abstract

For the last ten years dystopian and postapocalyptic scenarios have played a big role in the international young adult fiction. While dystopian novels discuss negative prospective societies, postapocalyptic texts center around the struggle for survival after a global catastrophe. While these two genres are usually quite distinct, the respective German novels for young adults are not that easy to separate into dystopia and postapocalypse. In addition to the global catastrophe, the texts share the conception and presentation of space. This includes its functions for creating meaning as well as for characterization and the structure of the plot. In these novels space acts as the essential constitutive feature for the individual texts and for the whole cluster consisting of two genres.

Based on this thesis, this dissertation examines the fictional space in the following German novels: *Murus* (2008) by Martina Wildner, *Das Ende der Welt* (2011) by Daniel Höra, *Dark Canopy* (2012) and *Dark Destiny* (2013) by Jennifer Benkau and the *Eleria* trilogy (2012-2014) by Ursula Poznanski. This selection is made in the first part of the analysis which follows the *histoire*, which consists of everything existent in the fictional universe. Besides investigating the process of fictionalization and the structure of space in the German dystopian and post-

postapocalyptic novels, this first part also presents a classification of macrospace types. There are two types: While the first macrospace type is composed of one cultural space and one contrary natural space, the second one includes a third oppositional space, which is an additional cultural space. The exceptional case in *Murus* proves that the liminal space between the two societies does not need to be a natural space. Nevertheless, in all other examined texts it is a wilderness.

The next step is a *discourse* analysis of the novels chosen as representatives of these space compositions. This regards the strategies of presentation and the functions of space. It gets apparent that there are significant parallels between the texts concerning how space informations are selected and conveyed. This also applies to the portrayal of a character-space-relationship, which includes the spatial manifestation of mood and atmosphere, characterization, character development by movement through space as well as the discussion of power, identity and the own versus the alien. Regarding the interplay between space and plot, there are a lot of commonalities as well. One method which turns out especially insightful is Karl Renner's continuation of Jurij Lotman's *sujet* theory, because it clarifies the inherent rules of plot progression and its dependence on space.

Based on the analysis' results, the last chapter provides additional thoughts on the characteristics of postapocalyptic and dystopian literature. As it turns out, the observed aspects, especially the macrospace types, do not only apply to young adult fiction but also to the classic dystopian and postapocalyptic literature for adults. Literature for young adults – particularly concerning recent German novels – use these established patterns and transform them into something new.

