

## **Inhalt**

### **Über den literarischen Umgang mit Abenteuern 9**

Zur Sache 9 Weg und Ziel der Untersuchungen 12 Alter  
Abenteuer-Roman: sein überkommenes Schema 14 Neuer  
Abenteuer-Roman: seine aktuelle Umwelt 18 Funktionen  
und Publikationsformen 26

### **Eugen Sue**

#### **Die Geheimnisse von Paris 32**

Neue Wildnis 32 Unheimliche Heimat 35 Abenteurer in-  
tra muros 36 Weltzustand: Zerrissenheit 38 Familie als  
überfordertes Orientierungsmuster 40 Feudalheld mit mo-  
ralischer Buchhaltung 43 Maske und Demaskierung des  
Schurken Ferrand 47 Das Innerste zu äußerst 50 Ele-  
mentarsituationen: Wasser am Hals; Ins Gedränge kommen  
52 Aufgefangene Verstörungsschocks 55 Entrückung des  
Helden 57

### **Alexandre Dumas**

#### **Der Graf von Montecristo 59**

Zweitakt von Unrecht und Rache, Fesselung und Freizügig-  
keit 60 Raumüberwinder – mythisch und aktuell 62  
Spielarten der Extravaganz: Rudolf und Montecristo 64  
Die Erzählkerbe im Lebenslauf 66 Gott Montecristo und  
seine Eigenheiten 68 Exemplarische Feinde 73 Der neue  
Held, erzeugt aus bürgerlichem Hinterhalt 74 Unterirdi-  
sche Robinsonade 76 Geburt aus dem Kerkerschoß  
77 Überheblichkeiten 79 Leser an kurzer Leine 81 An-  
ziehungskräfte von Dumas' Roman 83

### **Gabriel Ferry**

#### **Der Waldläufer 86**

Gesuchte und gefundene Ferne 87 Fabian, der dreifache  
Sohn 89 Statt Groß- und Leitheld: Heldenensemble 90  
Weitsprung aus der verworfenen Heimat 92 Naturwüch-  
sige Abenteuer 95 Wie Ferry Spannung erzeugt und wo-  
durch 97 Thematische Mitgift der Einzelabenteuer  
101 Vielfalt, aber anders als bei Sue 103 Gottähnlichkeit

geht über vom Helden zum Erzähler 105 Überschau und Augenweide 106 Nächtliche Umzingelungen 109 Leitmotiv ›Licht/Dunkel‹ – was es besagt und erschließt 110 Blendender Wendepunkt: Das Goldtal 113 Gängige Werte geraten ins Zwielficht 114 Fabians Mission und Überforderung 117

### **Sir John Retcliffe**

#### **Puebla oder der Schatz der Inkas 119**

Von Goedsche zu Retcliffe, vom Journalisten zum Roman-  
cier 119 Politische Schlagseite von Puebla 121 Kolonia-  
lismus und Exotismus 122 Übungsplätze für den Helden  
125 Leistungen des Leitmotivs ›Schwur‹ – episch und ideo-  
logisch 128 Rivalität und Glücksspiel 132 Das Eröff-  
nungsspiel und was daraus hervorgeht 137 Erzähltrick der  
konkurrierenden Sensationen 139 Abenteuer aus dem La-  
bor 141 Noch ein bezeichnendes Leitmotiv: Der erzwun-  
gene Voyeur 145 Splitternde Anschaulichkeit 146 Ver-  
stümmelungen oder: Kampf um die Leibhaftigkeit des  
Abenteuer-Romans 148

### **Karl May**

#### **Der verlorene Sohn oder der Fürst des Elends 152**

Zweigleisige Produktion des Autors 152 Vorgeschichte  
und literarische Vorläufer des Romans 155 Abenteuerliche  
Entfaltung des biblischen Musters 157 Tote und Wie-  
derbelebte, Verlorene und Wiedergefundene 161 Allüber-  
all Ausbeutung 163 Glück durch einen paradiesischen Pro-  
kuristen 166 Monopol des Bösen 168 Held mit Filialen  
170 Sinnbildliche Zwangsanstalten 171 Unterminierung;  
Redende Gräber; Auferstandene Vergangenheit 173  
Kampf dem Sinnentzug 175 Widerstreit von Fälschung und  
Entfälschung 178

### **Jules Verne**

#### **Mathias Sandorf 182**

Der überspannte Neo-Montecristo 183 Sachlichkeit der  
Widersacher 186 Privatisierte Politik und ihre Fähnisse  
189 Heldentaten der Elektrizität 192 Der Allmächtige  
mit seinen Prothesen 195 Kurswechsel eines Abenteuererle-

bens 198    Gefahrläufer im höheren Auftrag: Cascade und Matifu 202    Virtuose Abenteuer 206    Vorläufige Endstufe des Abenteuer-Romans 208

**Was hat der Leser vom Abenteuer-Roman? 211**

Trotziger Optimismus 212    Ermunterung, keine Beschwichtigung 215    Prinzip ›Leib und Leben‹ spricht alle Lesergruppen an 217    Komplementär: Abenteuer-Roman und Psychologischer Roman 218    Fallhöhe und Steighöhe, Wiedererkennen, Glückswechsel 224

**Nachbemerkung 230**

**Literaturangaben 231**