

gungen ziehen Aufmerksamkeit auf sich, weswegen es beispielsweise schwer ist, einen im Hintergrund laufenden Fernseher zu ignorieren. Die menschliche Wahrnehmung priorisiert Bewegungen schon allein aus Gründen des Selbstschutzes, da schnelle Bewegungen – nicht zuletzt als potenzielle Bedrohungen – schnelle Reaktionen erfordern.

Ich stelle die Hypothese auf, dass die Wahrnehmung virtueller Welten analog funktioniert, auch dann noch, wenn diese nicht visuell repräsentiert werden: Je mehr kinästhetische Energie in einer Bewegung liegt, desto attraktiver wird sie für die Synchronisation des Körperschemas. Aus diesem Grund ist der herabstoßende Falke oder sind die auffliegenden Gänse kurzzeitig relevanter für den Rezipienten als Parzival, der lediglich ruhig dahinreitet, obwohl sie nach dem Kriterium der Menschenähnlichkeit zweitrangig sein müssten. Bei der Bestimmung der kinästhetischen Energie spielt neben der bloßen Geschwindigkeit jedoch auch die Ausführlichkeit und Plastizität einer Schilderung eine Rolle – auch eine langsame Bewegung kann attraktiv gemacht werden, wenn der Text sie entsprechend in Szene setzt. Es ist also nicht nur das Dargestellte, sondern nicht zuletzt auch die Darstellungsweise von Bedeutung.

Hierbei sind mediale Unterschiede zu berücksichtigen, allerdings ist es nicht so, als würde Kinästhetik für nicht-visuelle Medien eine geringere Rolle spielen. Lediglich die Möglichkeiten ihrer Präsentation sind andere. Während sich visuelle Medien wie das Computerspiel zumeist auf ihre visuelle Darstellung verlassen, obwohl sie auch andere Möglichkeiten (auditive, interaktive etc.) erkunden, stellen sprachliche Medien Bewegung naheliegenderweise verbal dar. Das kann allerdings nicht nur heißen in Form von Beschreibungen, sondern beispielsweise auch onomatopoetisch, also etwa verknüpft mit einer auditiven Komponente.

Insgesamt gibt es im untersuchten Abschnitt weit mehr Figuren, die sich temporär als (Ersatz-)Avatare anbieten, als ich zu zuvor angenommen hätte. Das Körperschema springt öfter als gedacht. Unterstützt wird das durch teilweise sehr elaborierte Überleitungen, wie etwa die Fallbewegung der Blutstropfen oder die Zeltschnüre, die von Gawans zu Cunnewares Zelt hinüberreichen. Inwieweit diese Ergebnisse verallgemeinerbar sind, ist eine andere Frage, ich glaube jedoch, demonstriert zu haben, wie ich mir eine derartige Analyse vorstelle und inwiefern eine solche erhellend sein kann.

7.3 Rekapitulation

Schon die mittelhochdeutsche Artusepik kennt demnach Avatare – Figuren, in seltenen Fällen auch (bewegte) Objekte, die als Trägermedium für das Körperschema des Rezipienten fungieren und dadurch seine Wahrnehmung der erzählten Welt beeinflussen. Ich bezeichne dies im Anschluss an Matthias Däumer und seine Vor-

läufer als ›kinästhetische Wahrnehmung‹, um die zentrale Rolle von Bewegung dabei stets prominent mitzudenken.

Bewegte Gegenstände laden den Rezipienten dazu ein, sein Körperschema mit ihnen zu synchronisieren. Dies fällt umso leichter, je ähnlicher das bewegte Objekt dem menschlichen Körper ist, weil das Körperschema nach dem Körper modelliert ist. Das Körperschema kann jedoch auch mit bewegten Objekten synchronisiert werden, die wenig mit dem menschlichen Körper gemein haben – angefangen bei vierbeinigen oder geflügelten Lebewesen bis hin zu Pflanzen oder gar Dingen. Dazu muss das Körperschema angepasst werden.

Diese Anpassung wird erleichtert, wenn bestimmte Punkte des Avatar-Körpers adressiert werden, wobei eine der effektivsten Arten der Adressierung die Verletzung des Avatar-Körpers ist. Die Verletzung wird zur ›Schnittstelle‹ zwischen Körperschema und Avatar-Körper¹⁵⁹ – die einander entsprechenden Punkte am Avatar und am Körperschema werden zur Deckung gebracht. Durch die Adressierung wird der angesprochene Punkt konkret, der zuvor noch diffus war. Auf der Grundlage seines Weltwissens setzt der Rezipient voraus, dass ein Ritter als menschlicher Akteur Beine hat. Diese Beine werden impliziert, wenn der Ritter irgendwohin geht; doch sie werden selten so ›greifbar‹ wie Schionatulanders Beine, wenn sie von Dornen zerkratzt werden.¹⁶⁰ Dies wird vorbereitet, indem seine Beine bereits zuvor durch die Tätigkeit des Angelns ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt werden.¹⁶¹

Viele Computerspiele – jene, für die die Bewegung im dreidimensionalen Raum konstitutiv ist – bieten durch ihre Interaktivität die Option, das Körperschema aktiv anzupassen, indem gezielt Bewegungen mit dem Avatar-Körper durchgeführt werden. Der Tastendruck stellt die Adressierung dar und über die Beobachtung der darauffolgenden Bewegung kann das Körperschema nachjustiert werden. Der Unterschied zu nicht-interaktiven Medien also besteht darin, dass der Computerspieler nicht auf die Adressierung seines Körperschemas, also auf Input durch das Medium warten muss, sondern die benötigten Informationen selbst einholen kann.

In vielen Fällen spielen bei der Synchronisierung mit einem Avatar-Körper synthetische Empfindungen eine Rolle. Der menschliche Rezipient kann nicht wissen, wie es sich anfühlt, auf vier Pfoten zu rennen, und weiß meist auch nicht, wie es

159 Dieses Wortspiel geht auf einen Beitrag von Oliver Ruf und Markus Matt zu dem Visual Novel *DOKI DOKI LITERATURE CLUB* (2017) zurück. Die Autoren stellen darin fest, »dass die Schnittstellen fiktiver Wunden auch die Schnittstellen zu den verletzlichen Körpern der realen Welt« seien (Oliver Ruf/Markus Matt: »Sphären-Konvergenzen. Doki Doki Literature Club als Indiz kulturästhetischer Körperlichkeit«, in: Martin Hennig/Hans Krah (Hg.), *Kulturen im Computerspiel/Kulturen des Computerspiels*, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2020, S. 435-455, hier S. 446).

160 Titurel, V. 165-166.

161 Titurel, V. 164.

ist, von einem Schwert verletzt zu werden; trotzdem ist er in der Lage, diese Empfindungen aus bekannten Empfindungen zu synthetisieren. Diese Empfindung hat nichts damit zu tun, wie es sich ›wirklich‹ anfühlt, und kann daher je nach Vorerfahrungen des Rezipienten unterschiedlich ausfallen. Es handelt sich um ein Substitut.

Ich habe mich gefragt, ob das Identifizieren von Avataren möglicherweise aufschlussreicher sein könnte als die Unterscheidung von Haupt- und Nebenfiguren, und komme zu dem Schluss, dass das für die Detailanalyse von Szenen zutrifft. Für großflächigere Analysen scheint mir die Technik zwar auch geeignet, allerdings bietet sie hier deutlich weniger Vorteile gegenüber dem herkömmlichen Instrumentarium. Hauptfiguren werden selten zu Nebenfiguren oder umgekehrt – der Avatar jedoch kann innerhalb weniger Zeilen mehrfach wechseln. Ich bewahre die Vorstellung von Haupt- und Nebenfiguren insofern als ich von ›Ersatz-Avataren‹ spreche. Allerdings ist das keine bloße Umetikettierung, weil auch eine Nebenfigur temporär als voll funktionsfähiger Avatar dienen kann, wenn sie mit entsprechender Agency ausgestattet ist. Dies trifft im vorangegangenen Analyseteil beispielsweise auf Segramors und Keie zu. Der Avatar-Begriff trägt diesem Umstand Rechnung.

Einschränkend ist zu sagen, dass für den Avatar im engeren Sinne Ähnliches gelten müsste wie für den Protagonisten, nämlich dass der Begriff dort versagt, wo keine Fokusfigur auszumachen ist.¹⁶² Er wäre dann nicht für jede Art Text geeignet. Wird ›Avatar‹ jedoch im Sinne von ›Trägermedium für das Körperschema des Rezipienten‹ verstanden, können damit auch Phänomene der Synchronisierung mit bewegten Objekten erfasst werden, wie im Kapitel 7.1.3 vorgeführt.

Das Körperschema ist ein Erklärungsmodell für Funktionsmechanismen der menschlichen Wahrnehmung. Es hat insofern keinen ontologischen Anspruch, auch wenn jüngere Erkenntnisse der Neurologie es eher plausibler gemacht als widerlegt haben. Es war ursprünglich nicht dazu gedacht, Rezeptionsprozesse zu analysieren, doch gerade darin sehe ich seine besondere Leistungsfähigkeit. Da es aber allgemein Wahrnehmung begreiflich machen will, ist es nicht an ein bestimmtes Medium gebunden. Matthias Däumer hat es für die mittelalterliche Literatur nutzbar gemacht, aber es funktioniert genauso gut für jedes andere Medium, das einen virtuellen Raum etabliert.

Ich muss daher meine Eingangsthese einer exklusiven Beziehung zwischen Computerspiel und mittelalterlicher Literatur relativieren. Zwar sind die Parallelen im Avatar-Gebrauch in ihrem Fall besonders evident, doch sie sind nicht exklusiv. Handlungsbasiertes Erzählen, das den Rezipienten in besonderem Maße an einen bestimmten handlungsmächtigen Protagonisten bindet, gibt es auch im Film, auch im Comic und auch in der Gegenwartsliteratur. Das Computerspiel ist

162 F. Jannidis. 2004, S. 104.

jedoch das einzige der genannten Medien, das über einen genuinen Avatar-Begriff verfügt. Daher lassen sich Avatare in anderen Medien besonders leicht identifizieren, indem man sich gedanklich am Computerspiel orientiert, wie ich es mit der mittelhochdeutschen Artusepik getan habe. Allerdings stellt handlungsbasiertes Erzählen in den übrigen Medien nicht die Norm dar, da sie nicht interaktiv und daher nicht im gleichen Maße auf handelnde Protagonisten angewiesen sind wie das Computerspiel.