

3.1 Konzeptuell überschriebene Module

An Beschreibungsversuchen dessen, was diese Irritationsmomente auslöst, hat es die Germanistische Mediävistik nicht mangeln lassen. Einer der aktuelleren ist Harald Haferlands Aufsatz zu konzeptuell überschriebenen Modulen.⁴ Haferland beschreibt darin eine historische Entwicklung von episodischem zu modularem Erzählen bis hin zu dessen allmählicher Auflösung nach Ende des Mittelalters.

Entscheidend bei der Differenzierung von Episoden und Modulen ist nach Haferland der Umstand, dass Module »Einheiten einer übergeordneten Architektur«⁵, also nicht beliebig ersetzbar, seien.

»Narrative Module übernehmen funktional spezifizierte Teilaufgaben in einem Plot. Sie können deshalb nicht weggelassen werden, ohne den Plot zu zerstören. Dies trifft für Episoden nicht zu. Während sie in einer Kette leicht von ihrem Platz verrückt und vertauscht, aber auch ausgetauscht werden können, lassen sich Module in einer Plot-Architektur nur mit einer sehr geringen Abweichungstoleranz austauschen und schon gar nicht verrücken. Ohne die Module oder mit ihrer Ersetzung würde auch der Plot ein anderer Plot sein.«⁶

»Episoden lassen sich austauschen, ohne das narrative Syntagma zu beeinträchtigen, Module dagegen nicht oder nur mit einer stark eingeschränkten Abweichungstoleranz der vorgesehenen Bauteile.«⁷

Ob, beziehungsweise wann das der Fall ist, kann laut Haferland mit einer Ersatz- oder Austauschprobe festgestellt werden, wie sie bei der linguistischen Analyse zur Anwendung kommt, um herauszufinden, ob der Satz nach der Ersetzung noch grammatisch korrekt ist.⁸

Episodische Strukturen entstammen einer oralen Kultur, in der einerseits das Gedächtnis »natürliche Grenzen für die Komplexität und die Ausdehnung von

4 Harald Haferland: »Konzeptuell überschriebene Module im volkssprachlichen Erzählen des Mittelalters und ihre Auflösung«, in: Beiträge zur mediävistischen Erzählforschung 1 (2018), S. 109-193.

5 H. Haferland. 2018, S. 117.

6 H. Haferland. 2018, S. 118.

7 H. Haferland. 2018, S. 118.

8 H. Haferland. 2018, S. 118. In der Praxis dürfte das allerdings nicht ganz so einfach – oder zumindest nicht ganz so eindeutig – sein. Wenn etwa Iweins Wahnsinn, den Haferland als Modul beschreibt, durch eine andere Art der Krise ersetzt werden könnte (H. Haferland. 2018, S. 125-126), bedeutet das, dass weitere Grenzziehungen nötig sind, um eine Austauschprobe nach dem Vorbild der Linguistik operationalisierbar zu machen. Diese Grenzziehung dürfte dann allerdings wieder von Autor zu Autor verschieden ausfallen.

Erzählungen setzt«⁹, andererseits aber auch auf in sich geschlossene und ohne umfassende Vorkenntnisse rezipierbare Vortragseinheiten geachtet werden musste. So werden beispielsweise Ad-hoc-Motivationen erklärbar: Wenn der Rezipient eventuell nur die aktuelle Vortragseinheit hört oder die letzte Einheit bereits so weit zurückliegt, dass er sich nicht mehr an alle Details erinnern kann, ist es narrativ unökonomisch, das Ereignis bereits mehrere Episoden früher vorzubereiten, da die Motivation ohnehin noch einmal kurzfristig nachgeliefert werden muss.

In der Artusepik sind zwar einzelne Kampf- oder Hilfeepisoden optional, allerdings liegt ihr ein romanübergreifendes Erzählkonzept zugrunde, das die Erzählung modular organisiert¹⁰ – ein Komplexitätszuwachs, der auf die sich durchsetzende konzeptionelle Schriftlichkeit rückverweist. Doch auch – oder gerade – modulares Erzählen ist nicht gegen Brüche gefeit. Mittelalterliche Texte erzählen nach modernen Maßstäben »immer zu wenig oder zu viel [...]: Handlungen haben nicht selten keine nachvollziehbar plausiblen oder zu viele und dann widersprüchliche Gründe, sie sind untermotiviert oder überdeterminiert«¹¹.

Haferland zufolge ist das darauf zurückzuführen, dass Module »konzeptuell oder thematisch überschrieben«¹² sind. Die Haferlandschen Module erfüllen einerseits eine konkrete Funktion innerhalb der Plotarchitektur, die meist leicht zu erkennen ist. Gleichzeitig stehen sie allerdings unter dem Primat von »übergeordneten Konzepten, Themen oder Gesichtspunkten«¹³, von denen sie sozusagen »gekapert«¹⁴ und für ihre je eigenen Zwecke »missbraucht« werden, was Inkohärenzen zur Folge hat.

»Überschrieben« ist allerdings zweideutig. Zum einen kann »überschreiben« meinen, dass etwas durch etwas anderes ersetzt wird. Im IT-Kontext werden Dateien überschrieben, dabei getilgt und durch andere ersetzt. Bei mittelalterlichen oder antiken Palimpsesten wurde das Pergament durch Abschaben oder -waschen zum Wiederbeschreiben aufbereitet, wobei es sein kann, dass der vorherige Text noch durchschimmert – ähnlich wie auch überschriebene Dateien mitunter wiederhergestellt werden können.

Zum anderen stellt »überschreiben« aber auch das Pendant zu »unterschreiben« dar und könnte daher auch bedeuten, dass etwas unter eine gemeinsame Überschrift gestellt wird. Der erste Satz von Haferlands Modul-Kapitel »Der Begriff des Moduls stammt aus der Fachsprache der Elektrotechnik und Datenverarbeitung.«¹⁵

9 H. Haferland. 2018, S. 113.

10 H. Haferland. 2018, S. 113. Die Existenz eines »übergreifenden Nexus« steht der »starke[n] Tendenz, den Plotrahmen jeweils episodisch aufzufüllen« also nicht entgegen.

11 A. Schulz. 2015, S. 2.

12 H. Haferland. 2018, S. 109.

13 H. Haferland. 2018, S. 134.

14 H. Haferland. 2018, S. 134.

15 H. Haferland. 2018, S. 116.

spricht eher für eine technische Lesart; allerdings geht es Haferland ja auch um die »konzeptuelle[], thematische[], motivische[] und/oder skriptartige[] Bindung von Modulen«¹⁶, also Kohärenzstiftung – um das, was Module zusammenhält. Dabei kann eine interne oder eine externe Bindung gemeint sein – entweder würden also mehrere Module durch eine Überschrift zusammengehalten oder ein Modul würde durch die konzeptuelle oder thematische Klammer (Überschrift) erst als solches erkennbar. Ich tendiere zu letzterer Deutung.¹⁷

Unabhängig von Haferlands Intention kann gesagt werden, dass der Begriff des »überschriebenen Moduls« in seiner Bedeutung changiert. Die Metapher der Überschrift betont die Einheit des Moduls und deckt sich mit Haferlands Aussage, dass Module im Text leicht zu erkennen sind¹⁸ – so als wären sie durch eine Überschrift gekennzeichnet. Brüche wären dann vor allem an den Grenzen zu anderen Modulen zu suchen. Die technische Lesart rückt eher eine interne Brüchigkeit in den Fokus, wenn innerhalb eines Moduls der »eigentliche« oder »ursprüngliche« Sinn quasi gewaltsam durchgestrichen und durch einen neuen Sinn ersetzt wird.

»Wahnsinn, Neid und in den Vordergrund drängende heroische Gewalt beanspruchen eine Verlaufslogik, die sich gegen Erfordernisse kleinschrittiger Motivierungsarbeit durchsetzt.«¹⁹ Sie sind aber nur einige Beispiele für Konzepte, die Module überschreiben können. Sie müssen auch nicht zwangsläufig dysfunktional in Bezug auf die Plotlogik sein; jedoch ist ihnen allen ein gewisser narrativer Überschuss zu eigen, der die Erfordernisse des Plots übersteigt und daher geeignet ist, Irritation hervorzurufen.

So soll der höfische Verhaltenscodex eigentlich verhindern, dass Verwandte gegeneinander kämpfen, da diese Teil desselben Sippenkörpers sind und der Kampf gegen einen Verwandten damit gewissermaßen ein Kampf gegen sich selbst wäre. Genau solche Kämpfe werden jedoch in der mittelalterlichen Epik bevorzugt erzählt – vielleicht auch deshalb, weil sich die Regel erst im Kontrast zur Verletzung der Regel konstituiert. Parzival beispielsweise tötet »versehentlich« nicht nur seinen Verwandten Ither und kämpft gegen seinen Halbbruder Feirefiz, dem er zuvor noch nie begegnet ist, sondern sogar gegen seinen besten Freund Gawan, den zu erkennen ihm vergleichsweise leicht fallen sollte.

16 H. Haferland. 2018, S. 109.

17 Wenn nämlich Haferland eigens betont, dass »Module [...] Einheiten einer übergeordneten Architektur [sind], die aus Elementen bestehen, die untereinander enger verbunden sind als mit den Elementen anderer Einheiten/Module« (H. Haferland. 2018, S. 117) und »[z]wischen Modulen [...] weniger Verbindungen als zwischen den Elementen innerhalb eines Moduls« (H. Haferland. 2018, S. 117) existieren, scheint es ihm eher um den internen Zusammenhalt zu gehen.

18 »Sie sind im Aufbau der zugehörigen Dichtungen versmäßig gut abgrenzbar [...]« (H. Haferland. 2018, S. 109).

19 H. Haferland. 2018, S. 134.

Um zu verstehen, wie es dazu kommen kann, muss man verstehen, wie Parzivals Weltzugang aussieht. Parzival versucht, jede Herausforderung mit seiner exorbitanten Kampfkraft zu bewältigen – und in der Regel ist das von Erfolg gekrönt.²⁰ Alle Probleme, die durch Kampfkraft zu lösen sind, löst Parzival souverän. Schon als er die trauernde Sigune mit ihrem toten Geliebten Schionatulander im Schoß antrifft, ist seine sofortige Reaktion darauf die Frage, ob er den Täter noch einholen könne, um ihn zum Kampf zu fordern.²¹ Und dieses Muster setzt sich fort: Für Parzival besteht Hilfeleistung darin, anderen seine Kampfkraft zur Verfügung zu stellen.

Auch auf der Gralsburg denkt Parzival daran, dem Burgherrn seine Hilfe im Kampf gegen einen imaginierten Gegner anzubieten,²² nicht aber daran, ihn nach seinem Gebrechen zu fragen, und scheitert damit in erster Instanz an der Gralsaventure. Parzival bekommt keine Gelegenheit dazu, das zu tun, was er am besten kann. Denn unabhängig von der vieldiskutierten Frage, ob der Gral nun durch Kampf zu erringen sei oder nicht, gibt es bei Parzivals erstem Aufenthalt auf Munsalvaesche schlicht keine Gelegenheit für ihn, auf agonale Weise irgendetwas zu erreichen, denn es sind keine Feinde zugegen. Als Parzival sich zum Aufbruch bereit macht, findet er neben seinem im Hof angebundenen Pferd auch Schild und Lanze – genau das, wonach es ihn verlangt: *schilt unde sper / lent derbî: daz was sîn ger*.²³ Pferd, Schild und Lanze können hier stellvertretend für Parzivals Verlangen stehen, dem Burgherrn seine Dankbarkeit zu beweisen, indem er für ihn kämpft. Er hat vermeintlich alles, was er braucht, und ist dennoch zur Untätigkeit verdammt.

Für den Helden Parzival ist der Kampf mehr als nur ein Mittel zum Zweck – er ist für ihn ein Modus der Welterschließung. Andere Handlungsoptionen scheinen für Parzival in vielen Situationen nicht zu existieren.²⁴ Man kann dies dem *tumben tor* Parzival als Figureneigenschaft zuschreiben, doch dagegen sprechen mehrere Gründe: Zum einen sind Figureneigenschaften in der mittelalterlichen Literatur

20 Condwiramurs, Jeschute und Cunneware kann Parzival auf diese Weise helfen.

21 Parzival, V. 139,5-8.

22 Parzival, V. 246,11-17.

23 Parzival, V. 246,29-30.

24 Es mag vielleicht etwas weit hergeholt erscheinen, doch es gibt ein Spiel, das genau dieses Problem verhandelt: Zoë Quinn/Patrick Lindsey/Isaac Schankler: *DEPRESSION QUEST*. An interactive (non)fiction about living with depression. The Quinnspracy. 2014. Das Spiel versucht zu zeigen, wie es sich mit einer Depression lebt, indem es dem Spieler Dialogoptionen vorgibt, wobei die Optionen, die der Handlung eine positive Wendung geben könnten, zwar vorhanden, aber ausgegraut sind und nicht ausgewählt werden können. Genauso sind für Parzival alternative Handlungsoptionen, wie beispielsweise unbekannte Ritter anzusprechen, statt anzugreifen, zwar denkbar, aber für die Figur Parzival nicht wählbar.

nicht so stabil wie in modernen Texten,²⁵ zum anderen braucht es mindestens zwei Kontrahenten, damit es zum Kampf kommt – und selbst der sonst eher besonnene Gawan tut nichts, was den Kampf verhindern könnte, als er auf Parzival trifft. Es scheint mir daher zielführender, hierin die Überschreibung eines Moduls zu sehen: Parzival darf die ihm unbekannten Ritter nicht ansprechen und sie erkennen, weil es sonst nicht zum Kampfkäme. Und offenbar ist der Kampf das Entscheidende; das, was unbedingt erzählt werden soll – auch um den Preis einer schwachen Motivierung. Denn die naive Neugier zu erfahren, wer stärker ist – Batman oder Superman? Parzival oder Gawan? –, die mit solchen Kämpfen befriedigt wird, wurzelt tief im agonalen Denken und setzt sich gegen jede kohärenzbestimmte Logik durch. Wenn ein Modul agonal überschrieben wird, werden die innerweltlichen Regeln, welche der Eindämmung des Agonalen dienen, außer Kraft gesetzt.

Ich greife an dieser Stelle vor, indem ich die Medialität des Computerspiels anspreche, um eine Ahnung davon zu vermitteln, in welche Richtung die Argumentation im späteren Verlauf gehen wird. Schwach motivierte Kämpfe sind nämlich auch häufig Teil von Rollenspielen. Das Muster wiederholt sich: Eigentlich ist der Kampf unnötig, doch er findet trotzdem statt. Ein Beispiel ist der Bosskampf gegen den Wolf Sif in *DARK SOULS*²⁶, sofern der *DARK SOULS*-DLC *ARTORIAS OF THE ABYSS*²⁷ davor bereits abgeschlossen wurde. Dann nämlich erkennt Sif den Spielercharakter im Rahmen einer gegenüber dem Grundspiel leicht veränderten Cutscene als alten Freund und Verbündeten – dies ändert jedoch nichts am Ablauf des darauffolgenden Bosskampfes, der durch die Cutscene eigentlich bereits überflüssig geworden ist.

Ähnlich verhält es sich mit Waka in dem Action-Adventure *ŌKAMI*²⁸. Zwei Bosskämpfe werden in *ŌKAMI* gegen Waka gefochten – doch Waka ist kein Feind der Protagonistin Amaterasu. Beide Male erscheint er überraschend, nachdem ein Gebiet eigentlich bereit gesichert und der dazugehörige Bossgegner schon getötet wurde und fordert Amaterasu scheinbar grundlos zum Kampf, wobei er zu verstehen gibt, dass er mehr weiß als Spieler und Protagonistin. Im Anschluss an den Kampf lässt er der Protagonistin wichtige Informationen zukommen, beispielsweise in Form der Frage, ob sie schon die sogenannte »Mondhöhle«, die im weiteren Verlauf des Spiels noch wichtig wird, besucht habe. Daraufhin stellt Issun, der ständige Begleiter der Protagonistin, gereizt die Frage »Warum musst du dein

25 »Eigenschaften, die wir heute als unveräußerliche Bestandteile menschlicher Individualität und Identität auffassen, können in den Texten völlig ›vergessen‹ oder auf andere Figuren ›verschoben‹ werden« (A. Schulz. 2015, S. 2).

26 From Software. 2011.

27 From Software: *DARK SOULS. Artorias of the Abyss*. Bandai Namco Games. 2012.

28 Clover Studio/Ready at Dawn: *ŌKAMI*. Capcom. 2008.

Schwert ziehen, um das zu fragen?«. Diese Frage verweist selbstreferentiell darauf, wie untermotiviert der vorangegangene Kampf gewesen ist. Trotzdem sind die Kämpfe keineswegs dysfunktional, denn Kampf bedeutet Gameplay, also aktive Rezipientenbeteiligung, während friedliche Lösungen häufig passiv in Form von Cutscenes rezipiert werden müssen.²⁹ Auch hier wird also ein Modul überschrieben, und zwar zu dem Zweck, dem Gameplay zu seinem Recht zu verhelfen und das Versprechen der Interaktivität einzulösen.

Dass dies auch anders geht, demonstriert das Independent-Rollenspiel *UNDERTALE*³⁰, berühmt geworden durch seinen sogenannten »Pacifist-Run« und beworben mit Sätzen wie »UNDERTALE! The RPG game where you don't have to destroy anyone.«³¹. Tatsächlich ist es möglich, *UNDERTALE* erfolgreich abzuschließen, ohne einen einzigen Gegner getötet zu haben. Trotzdem preist die Steam-Seite des Spiels die »einzigartige Kampfmechanik«³² des Spiels an, weil es kein Wort für das gibt, was *UNDERTALE* tut. Das »Kampfsystem« ist rundenbasiert, beide Parteien wählen also abwechselnd einen »Angriff« aus; doch zu den Optionen gehören neben physischen Attacken beispielsweise auch »Kompliment machen« oder »Schikanieren«. Dabei kommt es auf die Auswahl der passenden Optionen an. Die eigentliche Herausforderung besteht jedoch in dem Minispiel, das sich an die Auswahl anschließt und bei dem es primär darum geht, Objekten auszuweichen. *UNDERTALE* koppelt also die (mehr oder weniger) narrative Entscheidung, den Gegner zum Beispiel zu »schikanieren« oder zu »komplimentieren«, an eine ludische Herausforderung und löst somit für seine Belange das Problem der schwachen Interaktivität von »unblutigen« Lösungen.

Inwieweit diese Lösung aber für andere Rollenspiele adaptierbar ist, erscheint fraglich, denn alles an *UNDERTALE* ist genau auf seine Bedürfnisse und seine pazifistische Botschaft zugeschnitten. *UNDERTALE* stellt die gewohnheitsmäßige Gewaltausübung in anderen Rollenspielen in Frage, doch die Alternative, die es anbietet, ist nur für sehr wenige Rollenspiele gangbar. Daher ist davon auszugehen, dass die agonale Überschreibung von Modulen im Rollenspielbereich vorerst die Regel bleiben wird.

29 Marcel Schellong und Tobias Unterhuber belegen dies indirekt, indem sie davon sprechen, dass »das traditionelle Verhältnis von Action als Hauptteil von Spielen und der Verbannung von Handlung in Zwischensequenzen« im Telltale-Adventure umgekehrt werde (Tobias Unterhuber/Marcel Schellong: »Wovon wir sprechen, wenn wir vom Decision Turn sprechen«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 15-31, hier S. 24).

30 Toby Fox: *UNDERTALE*. Toby Fox. 2015.

31 Siehe etwa die Seite des Spiels im Downloadshop von Steam. (Steam: Undertale. 2015)

32 Steam.