

6.3 Krisenfälle handlungsbasierten Erzählens: Niederlage und Untätigkeit

6.3.1 Niederlage

6.3.1.1 Implizieren und nicht erzählen

Es kommt in handlungsbasierten Erzählungen nur selten vor, dass ein Protagonist etwas tut, aber damit keinen Erfolg hat, denn die Herausforderung ist ja exklusiv für ihn konzipiert, wie in den vorangegangenen Kapiteln gezeigt werden konnte. Dass ein exorbitanter Held angesichts einer agonalen Herausforderung schlichtweg versagen könnte, ist vielleicht nicht undenkbar, stellt in Bezug auf Genre-Erwartungen jedoch ein Problem dar, um das sowohl im Rollenspiel als auch im höfischen Roman dementsprechend großer narrativer Aufwand getrieben wird.

Der WIGALOIS Wirnts von Grafenberg enthält eine der wenigen Szenen in der höfischen Literatur, in denen ein Protagonist im agonalen Zweikampf unterliegt, allerdings bezeichnenderweise nicht Wigalois selbst, sondern sein Vater Gawein. Der Image-Schaden trifft also nicht den eigentlichen Helden des Romans. Unproblematisch ist das Ereignis – beziehungsweise das Erzählen davon – deswegen allerdings noch lange nicht, denn Gawein gilt immerhin nach allgemeinem Konsens als der beste Ritter der Tafelrunde.¹⁰⁵

Die Ausgangssituation ist folgende: Ein anonymen Ritter, der sich später als König Joram herausstellen wird, fordert jeden Ritter der Tafelrunde heraus, der es wagt, sich ihm draußen vor der Burg zum Kampf zu stellen. Seine Gründe dafür bleiben zunächst mysteriös, doch den Artusrittern ist klar, dass hier viel Ehre zu holen, aber auch zu verlieren ist, wenn man nicht schnell handelt. Daher reitet einer nach dem anderen gegen den Fremden an. Keie, Didones, Segremors, Meljanz und weitere namentlich nicht genannte Ritter – sie alle werden von dem Fremden im Tjost besiegt und aus dem Sattel geworfen. Bildhaft wird beschrieben, wie bereits eine ganze Herde reiterloser Pferde vor der Burg umherirrt.¹⁰⁶ Hof und Königin klagen¹⁰⁷ und der Erzähler kommentiert: *der hofen wart nie vor dem tage / geletzet alsô sêre*.¹⁰⁸

Die Not und auch die Herausforderung werden also bereits als groß gekennzeichnet, bevor Gawein auf den Plan tritt. Die Bühne ist bereitet für den Auftritt des großen Helden, der erfahrungsgemäß alles richten wird. Doch es kommt anders. Zwar schlägt sich Gawein besser gegen Joram als alle anderen Ritter, denn

105 M. Wennerhold. 2005, S. 163. Siehe außerdem Kapitel 5.2.1.

106 Wigalois, V. 484-485.

107 Wigalois, V. 511; 514-516.

108 Wigalois, V. 512-513.

nach der Tjost kommt es immerhin noch zu einer Schwertkampf-Phase¹⁰⁹, wobei der Erzähler betont:

*si hêten beide ganze kraft
und vâhten ouch mit meisterschaft,
wan si kundenz beide wol.*¹¹⁰

Dann jedoch beginnt der Erzähler unvermittelt über Gaweins Niederlage zu klagen, ohne dass diese zuvor überhaupt erzählt wurde:

*owê, daz dem herren Gâwein ie
von deheinem manne missegie:
wan bezzer rîter dern wart nie.*¹¹¹

Mindestens ebenso sehr aber klagt er darüber, dass ihm die Pflicht zukomme, diese Niederlage erzählen zu müssen.

*mir ist leit, daz ichz sagen sol
daz dem herren Gâwein ie
an dem strîte missegie*¹¹²

Beide Zitate ähneln sich in ihrer Formulierung deutlich. Aber sie sind nicht austauschbar, denn einmal wird Gaweins Niederlage bedauert, das andere Mal, dass der Erzähler davon berichten muss. Die Niederlage selbst bleibt jedoch eine Leerstelle. Es ist offensichtlich, dass sie stattgefunden haben muss, aber es wird nur das Davor (der meisterhafte Zweikampf) und das Danach (das Sicherheitsversprechen)¹¹³ erzählt, nicht die genauen Umstände von Jorams Sieg über Gawein. Der Erzähler berichtet daher zwar von Gaweins Niederlage, doch er erzählt sie nicht.

Im PARZIVAL ist es der Kampf zwischen Parzival und Gawan,¹¹⁴ von dem berichtet und doch nicht erzählt wird, denn er wird bereits nach wenigen Versen durch einen Szenenwechsel – in der Artusepik ungewöhnlich genug – zu König Gramoflanz unterbrochen und wird erst wieder aufgenommen, als er von den Rufen der sich auf dem Rückweg befindlichen Botenjungen beendet wird. Es wirkt, als würde der Erzähler sich angsterfüllt abwenden, weil er es nicht ertragen kann, dass mit Parzival und Gawan unwissentlich zwei beste Freunde (und überdies auch noch Verwandte) gegeneinander kämpfen.

109 Wigalois, V. 550-561.

110 Wigalois, V. 559-561.

111 Wigalois, V. 575-577.

112 Wigalois, V. 562-564.

113 Wigalois, V. 578.

114 Parzival, V. 678,18-688,21. Die Kampfschilderung wird allerdings durch einen Szenenwechsel zu Gramoflanz (Parzival, V. 681,2-688,5) unterbrochen.

Es gilt einer der performativen Grundsätze des Pen&Paper-Rollenspiels: Was erzählt wurde, ist geschehen. Was nicht erzählt wurde, ist nicht geschehen. Wenn also die mittelalterlichen Erzähler die Niederlage irgendwie voraussetzen, sie aber nicht erzählen, so besitzt sie einen anderen Wirklichkeitsstatus als ausführlich geschilderte Ereignisse. Sie ist schwächer in der Wirklichkeit der erzählten Welt verankert und kann somit leichter wieder »vergessen« werden.

Im WIGALOIS wird weiter an der »Korrektur« von Gaweins Niederlage gearbeitet, indem eine Erklärung nachgeliefert wird, die Gawein entlastet:

*doch wil ich im [Gawein] des prises jehen:
im wære des lasters niht geschehen
wan durch den gürtel den er [Joram] truoc:
der steine kraft in nider sluoc;
dâ von der gast den sic gewan.
er wær sîn anders gar erlân.¹¹⁵*

Durch den Zaubergürtel wird Jorams Sieg entwertet, doch der zu antizipierende Vorwurf der Unredlichkeit bleibt aus. Sobald Joram und Gawein vor sich *ein wilde lant*¹¹⁶ voller *vreise*¹¹⁷ erblicken, nimmt Joram den Gürtel ab, überreicht ihn Gawein als Geschenk und gesteht demütig:

*daz mir von mîner krefte
diu êre sî gevallen hie,
den gelouben gewan ich nie,
wan daz ist ie âne wân
ezn habe der steine getân.¹¹⁸*

Gaweins Überlegenheit wird also im Nachhinein restituiert und doppelt durch das Wort Jorams¹¹⁹ und das Wort des Erzählers¹²⁰ bekräftigt. Im selben Atemzug wird sie dann auch zementiert, indem Gawein den Gürtel anlegt, der ihn unbesiegbar macht und ihn nach Jorams Willen bis zu seinem Tod begleiten soll,¹²¹ während Joram ab diesem Zeitpunkt ohne die Macht des Gürtels auskommen muss. Der Rückgriff auf den erzählerischen Kniff des Zaubergürtels dient also nicht der Diskreditierung Jorams, der als Gaweins späterer Schwiegervater im Gegenteil sehr

115 Wigalois, V. 565-570.

116 Wigalois, V. 601.

117 Wigalois, V. 603.

118 Wigalois, V. 620-624.

119 Wigalois, V. 620-624.

120 Wigalois, V. 566-569.

121 Wigalois, V. 611.

höfisch gezeichnet wird, sondern der Rehabilitierung Gaweins, dessen Versagen im Kampf offenbar so unvorstellbar ist, dass es auch nicht erzählt werden kann.

Der WIGALOIS benutzt Gaweins Sicherheitsversprechen, um ihn mit seiner späteren Frau Florie, welche dann die Mutter von Wigalois wird, bekannt zu machen und ihn zu »zwingen«, sie zu heiraten. Denn sobald sie in Jorams Reich angekommen sind, trägt Joram Gawein unter Bezugnahme auf das Sicherheitsversprechen¹²² auf, Florie zur Frau zu nehmen¹²³. Gawein ist dazu nur allzu bereit: Er fasst die Hochzeit weniger als Pflicht denn als unverdiente Belohnung auf.¹²⁴ Die kausalogische Notwendigkeit von Gaweins »Entführung« erscheint also fraglich. Zwar ist sie offenbar aus der Figurensicht Jorams gegeben, narrativ wären aber durchaus Alternativen vorstellbar, hätte man das Erzählen von Gaweins Versagen wirklich vermeiden wollen – wie auch die diversen Wunderdinge, deren Existenz Wigalois' Eigenleistung in Frage stellt, hätten getilgt werden können¹²⁵. Doch Sandra Linden sieht im Stehenlassen dieser Elemente aufgrund der gegebenen Alternativen eine »bewusste narrative Strategie [...], die eine verstörende Vielstimmigkeit des Textes evozier[e]«¹²⁶.

Bewusst oder nicht – fest steht, dass Gawein auch einfacher oder in jedem Fall ruhmreicher in Jorams Reich hätte kommen können. Allerdings wird Wigalois' Elternvorgeschichte gerade durch diese Abweichung von der Norm ereignishafter und damit erzählenswerter. Denn »[j]e geringer die Wahrscheinlichkeit ist, daß ein bestimmtes Ereignis eintritt [...], desto höher rangiert es auf der Skala der Sujethaftigkeit«¹²⁷, wobei die Messlatte für das, was Lotman als Wahrscheinlichkeit bezeichnet, in diesem Fall die Genrekonvention des Artusromans darstellt.

Das, was später als Individualität oder Originalität wertgeschätzt werden sollte, manifestiert sich in der mittelalterlichen Literatur häufig als Defizit, wie zum Beispiel in Parzivals *tumbheit*¹²⁸ oder eben Gaweins Niederlage. Der Reiz dieser Abweichung reicht im Fall des WIGALOIS offenbar aus, dass man sie inkludiert, nicht aber, dass man den Hauptprotagonisten damit belastet. Und selbst mit dieser Einschränkung wird das Erzählen von der Niederlage mehrfach auf verschiedenen Ebenen legitimiert und ist damit überdeterminiert. Entlastend wirken sich intradiegetisch vor allem die Macht des Zaubergürtels, aber auch der Umstand aus, dass sich Gawein zumindest besser schlägt als alle anderen, die es vor ihm versucht haben. Auf einer Metaebene sind insbesondere die Beteuerungen des Erzählers, die

122 *der wirt den herren Gawein bat / ze leisten sine sicherheit* (Wigalois, V. 956-957).

123 Wigalois, V. 961-963.

124 Wigalois, V. 964-997.

125 S. Linden. 2016, S. 221.

126 S. Linden. 2016, S. 221.

127 J. Lotman. 1993, S. 336.

128 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 753-754.

geradezu in eine Entschuldigung ausarten, und die markante narrative Leerstelle festzuhalten.

6.3.1.2 Tilgen und überschreiben

So ungewöhnlich das Scheitern des Protagonisten in der Artusepik ist, so allgegenwärtig ist es im Computerrollenspiel, da Spielmechaniken häufig auf dem Prinzip von Versuch und Irrtum basieren. Der Weg zum Sieg führt normalerweise über mehrere Fehlversuche, die gewöhnlich mit dem Avatar-Tod enden. Das Ende ist jedoch nicht das Ende, denn es ist nicht permanent, sondern motiviert in der Regel den nächsten Versuch. Man könnte sagen: Wer da stirbt, ist nicht der Protagonist, denn dann wäre seine Geschichte vorbei, sondern nur der Avatar.

Dieses Auseinanderklaffen erzeugt ohne weitere Kontextualisierung ludonarrative Dissonanz und fordert daher sowohl Medienkompetenz als auch *Willing Suspension of Disbelief* vom Spieler. Es gibt jedoch Beispiele eines kreativen Umgangs mit dem Problem. In den DARK-SOULS-Spielen etwa ist der Protagonist ein Untoter, der nicht den Tod, sondern eine Begleiterscheinung des Todes, nämlich den Verlust von »Humanity«, und den damit einhergehenden schleichenden Prozess des »Hollow«-Werdens zu fürchten hat.

»[Der] Prozess[] des ›Hollow«-Werdens, [...] [ist] sowohl für das Gameplay als auch die Narration von ›Dark Souls‹ zentral [...]: Mit jedem Tod verliert der Avatar seine als Item operationalisierte Menschlichkeit und wird dadurch ›hollow‹, das heißt zu einer seelenlosen, aggressiven Hülle, während gleichzeitig beim Spieler eine Fokusverschiebung von Story- auf Gameplay-Elemente stattfindet und er dadurch analog sein Mitgefühl für den virtuellen Gegner einbüßt, da dieses narrativ induziert ist.«¹²⁹

Die Narration des Spiels liefert also einen guten Grund dafür, weshalb der Protagonist jedes Mal wieder »aufersteht«, um einen neuen Versuch zu wagen. Diese »Auferstehung« geht aber mit einem fortschreitenden körperlichen Verfall einher, der ein Bruch mit dem Prinzip der Folgenlosigkeit ist.¹³⁰ Der Prozess bleibt jedoch über alle drei Spiele der Reihe hinweg mit unterschiedlich hohem Aufwand reversibel.

Ein »schlechtes« Ende resultiert in Rollenspielen meist aus Entscheidungen, die der Spieler getroffen hat, nicht aus ungenügenden Fähigkeiten, denn die meisten

129 Franziska Ascher: »Die Narration der Dinge Teil II. Environmental Storytelling«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014).

130 »[E]s darf sich nichts für den Helden Irreversibles ereignen, es darf keine unheilbaren inneren oder äußeren Verwundungen geben« (W. Haug. 1991, S. 340); die Abenteuerfahrt darf »im Leben der Helden und in ihren Charakteren keinerlei *Spur*« (M.M. Bachtin. 2008, S. 13) hinterlassen.

Spiele stagnieren in ihrem Verlauf, bis der Spieler die verlangte Leistung erbringt. Der fragliche Kampf wiederholt sich so lange, bis der Spieler entweder aufgibt – doch dann gilt das Spiel nicht als beendet, sondern als abgebrochen – oder triumphiert, sodass das Versagen mit Erfolg überschrieben und somit ungeschehen gemacht wird. Der Protagonist ist nie gestorben – es bedurfte nur mehrerer Anläufe, um die Geschichte ›richtig‹ zu erzählen, so wie sie ›eigentlich‹ passiert ist,¹³¹ wie der Protagonist von *PRINCE OF PERSIA – THE SANDS OF TIME*¹³² als Voice-over-Erzähler seine Bildschirmtode kommentiert (»So ist es nicht gewesen!«).

Wer im Computerspiel scheitert, lädt das Spiel neu – in gewisser Hinsicht wie Erec, der bei seinem ersten Versuch, sich als König zu bewähren, ungünstige Entscheidungen trifft und deswegen noch einmal ›von vorne‹, nämlich als Aventure-Ritter, beginnen muss. Die zahlreichen Korrespondenzen zwischen der ersten und der zweiten Hälfte des doppelten Kurses¹³³ verstärken den Eindruck eines Neuversuchs noch, da bereits bekannte Stationen erneut aufgerufen werden – und sei es nur in Form von Erinnerungen oder Assoziationen, denn trotz gewisser Parallelen zum Spielmechanismus des Neuladens unterscheiden sich Erecs erster und Erecs zweiter Versuch nicht nur in puncto ihres Erfolges. Zwar gibt es zwei Kämpfe gegen den Zwergenkönig Guivreiz, doch es ist nicht derselbe und auch nicht der gleiche Kampf – der Gegner ist zwar derselbe Zwerg, doch hat sich die Situation und sein Verhältnis zu Erec zwischenzeitlich geändert.

Interessanterweise gibt es auch Computerspiele, deren Struktur Ähnlichkeit zum doppelten Kurs aufweist. Zu diesen gehört das Action-Adventure *ŌKAMI*¹³⁴. So wie der EREC zunächst auf den Kampf gegen Iders hinauszulaufen scheint, wird in *ŌKAMI* zunächst der Drachendämon »Orochi« als Endgegner eingeführt. Beide Geschichten könnten mit dem Sieg über Iders, beziehungsweise Orochi durchaus enden und feiern den Sieg mit einem Fest, das zunächst wie ein ›Happy End‹ wirkt. Dann jedoch kommt es zu einer Störung – im EREC ist es eine innere (das Fehlverhalten des jungen Königspaares), in *ŌKAMI* ist es eine äußere (Orochis Macht ist noch nicht gebrochen) –, die eine wesentlich längere zweite Hälfte einleitet, in der Motive aus der ersten Hälfte in verschärfter Brisanz widerkehren. Orochi muss noch einmal besiegt werden – diesmal allerdings ist er sehr viel gefährlicher als beim ersten Mal.¹³⁵ Im EREC nimmt Mabonagrín in der zweiten Hälfte die gleiche

131 Dies kann durchaus mit der mittelalterlichen Praxis des Wiedererzählens in Verbindung gebracht werden.

132 Ubisoft: *PRINCE OF PERSIA. The Sands of Time*. Ubisoft. 2003.

133 Hugo Kuhn: »Erec«, in: *Dichtung und Welt im Mittelalter*, Stuttgart: J.B. Metzler. 1969, S. 133–150.

134 Clover Studio/Ready at Dawn. 2008.

135 Am Ende stellt sich gar heraus, dass Orochi nur das Werkzeug des tatsächlichen Endgegners ›Yami‹ war.

Position ein wie Iders im ersten, wobei er Iders an Ruhm und Gefährlichkeit weit übertrifft.¹³⁶

Zusätzlich verfügt ŌKAMI aber wie die meisten anderen Spiele auch über die Möglichkeit des Neuladens, sodass sich die Frage nach der Funktion der Wiederholungsstruktur stellt. Auch in ŌKAMI werden die Fehler der ersten Hälfte korrigiert. Der Drache muss noch einmal besiegt werden – aber diesmal ›richtig‹. Diese Art der Tilgung ist jedoch nie so vollständig wie beim Neuladen, weil Wiederholung als Variante eine Eigenwertigkeit besitzt. ŌKAMI spiegelt den externen Spielmechanismus des Neuladens in der Diegese wider.

Um die Diegese zu ändern, muss der Spieler normalerweise seine Aufmerksamkeit von der Diegese auf den Paratext verlagern und in der Menüstruktur des Spiels den entsprechenden Befehl geben, also den Modus der Immersion verlassen und die Verbindung zu seinem Avatar lösen.¹³⁷ Nachdem der Spieler innerhalb der Spielwelt versagt hat, muss er sich darauf besinnen, dass er eigentlich eine spielexterne Instanz ist, um von außen zu ändern, was ihm von innen nicht gelungen ist. In der Epik hingegen scheitert der Protagonist – und ein Scheitern des Protagonisten ist beiden Medien permanent.

6.3.1.3 Differenzieren und distanzieren

Grundsätzlich ist im Rollenspiel also zwischen Scheitern des Spielers und Scheitern des Protagonisten zu differenzieren. Das Scheitern des Spielers geht Hand in Hand mit dem Scheitern des Avatars, da der Avatar sein Werkzeug ist, während der Erfolg des Spielers durchaus mit dem Tod des Protagonisten vereinbar ist. Ein mögliches Ende von DARK SOULS besteht darin, dass sich der Protagonist selbst opfert, um das Zeitalter des Feuers zu verlängern, und so den Platz des eben besiegten Endgegners einnimmt. Es lässt sich anzweifeln, ob das ein glückliches Ende darstellt; doch aus spielerischer Sicht ist es unbestreitbar ein erfolgreiches Ende, da es nur eintreten kann, wenn die letzte Herausforderung – der Kampf gegen den Endgegner – gemeistert wurde.

Ein Scheitern des Spielers ist potenziell problematisch und daher, wie beschrieben, meist nur ein vorübergehender Zustand. Ein Scheitern des Protagonisten ist unter eng abgesteckten Rahmenbedingungen akzeptabel: dann nämlich, wenn der Spieler sich davon distanzieren kann; dann, wenn die Aktionen, die zum Scheitern des Protagonisten geführt haben, nicht auf den Spieler zurückführbar sind, weil sie zum Beispiel im Rahmen einer Cutscene stattgefunden haben. Selbst dann noch kann das Scheitern jedoch problematisch sein, denn eine mögliche Funktion von

136 Verstärkt werden die Parallelen zwischen den Kämpfen unter anderem dadurch, dass die Glückspielmetapher aus dem Iders-Kampf im Kampf gegen Mabonagrin wieder aufgegriffen wird. Näheres dazu findet sich bei U. Friedrich. 2005, S. 131.

137 Zu letzterem siehe auch Kapitel 7.1.2.

Cutscenes ist eben auch die Belohnung des Spielers für erbrachte Leistungen. Fühlt sich das Scheitern des Protagonisten wie eine unverdiente Bestrafung an, ist die Inszenierung (subjektiv) misslungen, die den Spieler ja zum Weiterspielen motivieren soll. Die Implementierung solcher Szenen ist aufgrund der Unberechenbarkeit der Rezeption ein gefährlicher Balanceakt und eine Niederlage des Protagonisten in Computerspielen dementsprechend selten. Deswegen kommen Helden auch in der Regel nicht zu spät, denn zu spät zu kommen ist möglicherweise eine der frustrierendsten Arten zu scheitern, weil sie kein Handeln mehr zulässt. Es ist nicht nur so, dass das Handeln keine Wirkung zeigt, sondern es gibt schlichtweg keine Handlungsoptionen mehr – schlimmer noch: vergangenes Handeln wird ebenfalls entwertet.

Der Topos der rechtzeitigen Rettung hat dazu beigetragen, dass Florian Kragl gegen Ende seines Forschungsüberblicks zum LANZELET Ulrichs vonatzikhoven meint, vielleicht wären alle wissenschaftlichen Bemühungen um den Text – inklusive seiner eigenen – am Ende Überinterpretationen und man solle den LANZELET »besser als protomodernen Heftchenroman lesen«¹³⁸, denn das Schema der rechtzeitigen Rettung sei gegenwärtig »nur noch in trivialen Texten oder Filmen«¹³⁹ vorstellbar. Und so sieht auch Störmer-Caysa in dem späten Artusroman DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL »das gerade noch Kunstfähige auf dem Abstieg zur Trivialität«¹⁴⁰. Von etablierten Mediävisten sind das harte Worte, denn eigentlich gilt Hans Velten's Einschätzung, dass gerade Mediävisten die Charakteristika der mittelalterlichen Literatur kennen und schätzen würden:

»Solche Kritik wird häufig von Beobachtern geäußert, die das Mittelalter nur ungenau kennen und wo ein abwertender Begriff wie ›Schemaliteratur‹ das Triviale mit dem Mediävalen trefflich verbindet. Mediävisten jedoch kennen sich mit Schemaliteratur nur allzu gut aus und wissen ihre Reize wie Wiederholung, Variation und Abweichung durchaus zu schätzen.«¹⁴¹

Der Trivialitätsbegriff taucht auch bei Wolfgang Iser in Bezug auf das Textspiel des Agons auf:

»*Agôn* muß ein Resultat erspielen, das die im Verlauf der Auseinandersetzung konkret gewordenen Antagonismen übergreift. Fällt die Spielentscheidung im Text selbst, dann verfällt er nur allzu häufig der Trivialität, durch die im Prinzip

138 F. Kragl. 2009, S. 554.

139 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 148.

140 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 144.

141 Hans R. Velten: »Das populäre Mittelalter im Fantasyroman. Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens«. Einführung in den Band, in: Nathanael Busch/Hans R. Velten (Hg.), Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2018, S. 9-20, hier S. 15.

angezeigt wird, daß *agôn* lediglich der Plausibilisierung eines vorab gesetzten Zweckes diene, statt auszuspielen, was die antagonistisch verspannten Positionen alles enthalten können. Je mehr im *agôn* der Riß über den Streit dominiert, desto unversöhnlicher wirken die Gegensätze, so daß es am Ende gar nicht mehr um Gewinnen und Verlieren, sondern um die Vorstellbarkeit der Kluft selbst gehen kann.«¹⁴²

Von beiden möglichen Endstadien agonaler Erzählungen ist Iser zufolge letzteres die vorzuziehende, da non-triviale Option, weil sie die Lektüre nicht abschließt und die Vieldeutigkeit des Textes somit auch nicht auf einen Sinn reduziert.¹⁴³ Iser beschreibt hier gewissenmaßen für die Produktionsseite von Texten, was er später auf die Rezeption beziehen wird.¹⁴⁴ Hierin zeigt sich eine nicht nur für Iser charakteristische Präferenz für (post-)moderne Literatur¹⁴⁵, die vormoderne Texte oder eben Computerspielnarrative unterkomplex erscheinen lässt. Folgen wir Iser, so geht es bei den agonalen und aleatorischen Textspielen, die bis ins 18. Jahrhundert hinein dominieren, primär um Gewinnen und Verlieren, wobei klar das Gewinnen und weniger das Verlieren im Vordergrund steht.¹⁴⁶ Das Rollenspiel reiht sich hier mit seinen klaren Sieg- und Niederlagebedingungen ein, die Ausgänge bevorzugen, bei denen am Ende das Böse vernichtet wird und das Gute triumphiert. Der Sieg des Helden – oder wenigstens des Spielers – ist garantiert.

Dieses Verhältnis kehrt sich in der Postmoderne um, die darauf abzielt, mit den bestehenden Erwartungen zu brechen, indem sie das Verlieren zum Gegenstand ihres Interesses macht.¹⁴⁷ Ein gutes Beispiel hierfür ist die Buchreihe *A SONG OF ICE AND FIRE*¹⁴⁸ von George R.R. Martin, in der das romantische Rittertum seine Dysfunktionalität offenbart, Hauptfiguren sterben und Gut und Böse dynamische Kategorien sind. Die Grundstruktur des Ritterromans bleibt jedoch auch im Zustand der Inversion noch deutlich erkennbar.¹⁴⁹ *A SONG OF ICE AND FIRE* kann somit nur vor dem Hintergrund einer Erzähltradition beurteilt werden, in der der Protagonist »hilft, befreit und rettet auch gegen feindliche Übermacht und in letzter Minute«¹⁵⁰ und dabei selbstverständlich selbst keinen ernsthaften Schaden nimmt.

142 W. Iser. 1993, S. 449.

143 W. Iser. 1993, S. 449.

144 W. Iser. 1993, S. 474-480.

145 Besonders deutlich zeigt sich diese Präferenz bei W. Iser. 1993, S. 463.

146 W. Iser. 1993, S. 453-454.

147 W. Iser. 1993, S. 454.

148 Exemplarisch Band 1: G.R.R. Martin. 2019.

149 W. Iser. 1993, S. 460.

150 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 121.

Das Schema der rechtzeitigen Rettung bezog nach Störmer-Caysa seine Legitimität daraus, dass es »an eine fiktionale Welt gebunden war, in der das rechtzeitige Auftauchen des Retters das Überall und Jederzeit adeliger Ordnungsmacht anzeigte«¹⁵¹. Insofern kann A SONG OF ICE AND FIRE als Symptom eines Vertrauensverlustes in staatliche Autoritäten, aber auch auf die Handlungsmacht des Einzelnen gelesen werden.

In diesem Rahmen ist nicht mehr gesichert, dass der Protagonist gewinnt – das Gegenteil ist der Fall: Die Entscheidung wird immer wieder verschoben, seine Anstrengungen scheinen keine Wirkung zu zeigen, weil die neuen Erzählstandards besagen, dass er nur verlieren kann, egal, was er tut. Sein Sieg wird zunehmend unwahrscheinlich. Dies führe, so Iser weiter, bei Alea zur Hervorkehrung von Kontingenz. Die Textspiele von Agon und Alea geben ihre Finalität auf und nähern sich der genuinen Unendlichkeit von Mimikry und Ilinx an. »Systematisch bedeutet ein Überspielen von Finalität durch Endlosigkeit, daß sich Spiel nun selbst zu zeigen beginnt.«¹⁵² Das (Text-)Spiel wird folglich autoreflexiv.

Eben diese Entwicklung ließ sich im vergangenen Jahrzehnt auch im Medium Computerspiel feststellen – es ist in der »Phase der Selbstreflexion in seiner Medienevolution«¹⁵³ angekommen. Zwar haben Computerspiele sich schon früh selbst thematisiert,¹⁵⁴ doch ihre Autoreflexivität hat mit dem Erstarken des Independent-Sektors ein neues Ausmaß und Reflexionsniveau erreicht.¹⁵⁵ Diese Independent-Spiele sind gewissermaßen die Avantgarde des Computerspiels – unabschließbar, interpretationsoffen – und trotz ihrer Interaktivität oft vergleichsweise handlungsarm.

Dem Rollenspiel steht dieser Weg nicht offen, da seine Agonalität gattungskonstitutiv ist. Es muss ein Ergebnis erspielen, doch dieses Ergebnis kann verschiedene (Um-)Deutungen erfahren – der Sieg auf ludischer Ebene kann beispielsweise auf moralischer einer Niederlage gleichkommen, wie es beispielsweise in SHADOW OF THE COLOSSUS¹⁵⁶ der Fall ist. Der Protagonist des Spiels tötet auf Anraten einer »göttlichen« Stimme sechzehn »Kolosse«, um ein totes Mädchen wieder zum Leben

151 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 148.

152 W. Iser. 1993, S. 455.

153 T. Unterhuber/M. Schellong. 2016, S. 27.

154 Dies geht recht deutlich aus der Spielauswahl von Bernhard Rapp hervor, der seine Dissertation 2007 eingereicht hat: Bernhard Rapp: Selbstreflexivität im Computerspiel. Theoretische, analytische und funktionale Zugänge zum Phänomen autothematischer Strategien in Games (= Game Studies), Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2008.

155 Siehe hierzu etwa M. Schellong. 2016 oder Christopher Lukman: »Coda, Davey und die Erzählfigur. Der Autor und seine Subjekte in »The Beginner's Guide«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019) über zwei repräsentative Independent-Spiele.

156 Team ICO: SHADOW OF THE COLOSSUS. Sony Computer Entertainment. 2018.

zu erwecken, und wird dabei auf tragische Weise zum Werkzeug des Bösen.¹⁵⁷ Lars Zumbansen spricht hierbei von einer »Dämonisierung« spielerischen Handelns¹⁵⁸ und nennt *SHADOW OF THE COLOSSUS* als eines von wenigen Beispielen für ereignishaft Grenzüberschreitungen in Computerspielen.

»Das Spiel *SHADOW OF THE COLOSSUS* entfaltet seine Sujethaftigkeit vom Ende der Erzählung her und ist ein prototypisches Beispiel für die narrative Funktionalisierung genuin spielspezifischer *Discours*-Elemente.«¹⁵⁹

SHADOW OF THE COLOSSUS ist kein Rollenspiel, aber ohne Zweifel ein agonales Spiel – man könnte es vielleicht als Action-Adventure charakterisieren, das nur aus Bosskämpfen besteht – daher steht die Option der Neukontextualisierung spielerischen Handelns, das in diesem Fall für eine »Dämonisierung« genutzt wird, auch Rollenspielen offen.

Uta Störmer-Caysa wiederum schreibt, mit dem Wegfall der adeligen Ordnungsmacht müsse »Rechtzeitigkeit als literarisches Versatzstück [...] neu semantisiert werden, oder sie [...] [werde] trivial wirken«¹⁶⁰. Doch mit dem Verzicht auf den Topos der rechtzeitigen Rettung ist es nicht getan. Die vermeintliche »Trivialität« des Computerspiels liegt offenbar in seiner Medialität, denn es scheint den Ansprüchen Isers oder Störmer-Caysas am ehesten zu genügen, wenn es am wenigsten Spiel ist.¹⁶¹ Die geforderte Neusemantisierung ist jedoch längst geschehen; nur fällt sie nicht in den Bereich der Kultur-, sondern der Medienwissenschaft. Denn für das Computerspiel sehe ich die Exorbitanz des Helden, inklusive ihrer Realisierung im Topos der rechtzeitigen Rettung, nicht mehr als Ausdruck adeliger Ordnungs-, sondern in Form spielerischer Handlungsmacht neusemantisiert. Die Sonderstellung des Protagonisten ist im höfischen Roman der gesellschaftlichen Sonderstellung des Standes, dessen idealer Vertreter er ist, geschuldet – die Handlungsmacht des Protagonisten geht auf seine Avatar-Funktion und letztlich die Interaktivität des Mediums zurück.

Dies schließt nicht aus, dass diese Neusemantisierung gesellschaftliche Implikationen hat¹⁶² und auf diesem Wege auch Aussagen über den aktuellen (gesellschaftlichen, politischen) Agency-Diskurs möglich wären. Ich konzentriere mich im Rahmen dieser Untersuchung jedoch zunächst auf die Beschreibung der medialen Phänomene, an die eine solche Untersuchung anknüpfen könnte. Auch ist

157 Für eine genauere Analyse siehe L. Zumbansen. 2008, S. 146-151.

158 L. Zumbansen. 2008, S. 146.

159 L. Zumbansen. 2008, S. 146.

160 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 144.

161 Isers »Textspiel« sei an dieser Stelle kurz ausgeklammert.

162 An dieser Stelle wären aktuell beispielsweise *WONDER WOMAN* (2017, R: Patty Jenkins) und *BLACK PANTHER* (2018, R: Ryan Coogler) zu nennen, die als Statement gegen Sexismus und Rassismus rezipiert wurden.

nicht ausgeschlossen, dass andere Medien, wie etwa der Comic oder der Film, eigene Wege der Neusemantisierung gefunden haben, die ebenso valide sind.

6.3.2 Untätigkeit

6.3.2.1 Stillstand

In einer erzählten Welt, die auf das Handeln des Protagonisten angewiesen ist, weil sie sich sonst gar nicht erst entfalten kann (externe Perspektive) oder »rettungslos« verloren ist (interne Perspektive), stellt die Untätigkeit des Protagonisten eine Ausnahme und ein Problem dar.

Im 7. Buch des PARZIVAL zeigt sich das schon, bevor die Krise überhaupt eintritt, indem ihr ein Abschnitt vorangestellt ist, in dem der Erzähler ohne bestimmten Anlass Gawans Mut und ritterliche Qualitäten preist, um eventuelle Zweifel daran, die angesichts von Gawans Zögern vielleicht aufkommen könnten, bereits im Keim zu ersticken.¹⁶³ Der Erzähler betreibt also Prävention und versucht, die Rezeption der folgenden Szene bereits von vornherein in die gewünschte Richtung zu lenken. Ein großes Heer zieht in Richtung Bearosche und Gawans Ehre verlangt, dass er ebenfalls dorthin reitet, da sonst der Eindruck entstehen könnte, er sei den Kämpfen aus Feigheit ferngeblieben. Zugleich verbietet ihm aber der mit Kingrimursel vereinbarte Gerichtskampf, an der Schlacht teilzunehmen: Er muss erst seine Ehre im Gerichtskampf wiederherstellen, bevor er sich wieder in den Kampf gegen andere Gegner werfen darf. Das ist jedoch nicht möglich, da die Schlacht nah und Kingrimursel fern ist. Gawan befindet sich also in einer Loose-loose-Situation, denn einerlei, wie er sich entscheidet, er gefährdet damit seine Ehre. Gawan erstarrt also im Abwägen seiner Alternativen, die als innerer Monolog dargestellt sind. Seine Bewegung im Raum kommt zum Stillstand,¹⁶⁴ während der *zwivel*¹⁶⁵ ihn plagt. Er lässt sein Streitross bereit machen,¹⁶⁶ holt aber zunächst Informationen über die Lage von einem vorüberreitenden Knappen ein.¹⁶⁷ Das mag nur pragmatisch klingen, doch Helden handeln normalerweise nicht pragmatisch: »Nicht die forschende Frage, sondern die unwissende (doch klärende) Handlung ist die ideale Motivation für ritterliche Taten.«¹⁶⁸

Helden galoppieren los und stürzen sich ins Getümmel, ohne lange zu fragen. Sie lösen das Problem, noch ehe sie es verstehen. Dass Gawan Fragen stellt, unterscheidet ihn von Parzival. Da man sich jedoch nicht darauf verlassen kann, dass wir

163 Parzival, V. 339,1-20.

164 Gawan steigt vom Pferd ab, *reht als er habete einen stal* (Parzival, V. 340,15).

165 Parzival, V. 349,30.

166 Parzival, V. 339,26-29.

167 Parzival, V. 342,9-349,27.

168 M. Däumer. 2013, S. 214.

es hierbei mit einer fixen Persönlichkeitseigenschaft der Figur(en) zu tun haben, ist die situative Deutung zu bevorzugen: Etwas stimmt nicht, daher muss Gawan anders handeln als sonst üblich. Denn ›Handeln‹ ist sein Fragenstellen allemal, wenn auch kein agonales Handeln. Die Bewegung allerdings, welche eng mit dem Agon verknüpft ist und die Handlung sonst vorwärtsträgt, kommt zum Erliegen.

Die Situation ist so verfahren, dass es offenbar Gottes Hilfe bedarf, um die Handlung wieder in Gang zu bringen, denn irgendwann sagt Gawan sich ›*nu müeze got bewarn / die kraft an mîner manheit*‹.¹⁶⁹ und reitet guten Mutes gen Bearosche im Vertrauen darauf, dass Gott – oder die Erzählung – schon alles zu seinen Gunsten fügen wird, er also vor Bearosche Ruhm erringen kann und trotzdem den Gerichtskampf nicht versäumen wird. Die mögliche Implikation des mangelnden Gottvertrauens, die dem Begriff *zwîfel* anhaftet und im PARZIVAL an anderer Stelle auch virulent ist, wird damit entschieden zurückgewiesen. Und da sich Gawans Erwartungshaltung mit der Genrekonvention des Artusromans deckt, fährt Gawan gut mit seiner Einstellung. Als handelnder Protagonist kann sich Gawan auch auf die Privilegien verlassen, die ein exorbitanter Protagonist im handlungsbasierten Erzählen genießt – doch er muss erst wieder ins Handeln und in Bewegung kommen. Solange er in *zwîfel* verharret, sind weder Gott noch die Erzählung auf seiner Seite, denn ein Zauderer gewinnt weder die Gunst Gottes noch des Publikums.

Etwas anders gelagert ist Parzivals Untätigkeit auf der Gralsburg, der kein Losstürmen als mögliche Alternative gegenübersteht. Jedoch weist sie gewisse Parallelen zu Gawains Passivität angesichts der »Wunderketten« der CRÔNE Heinrichs von dem Türlin auf, in denen Gawein kämpfen könnte, es aber nicht tut. Die ›Wunderketten‹ nehmen damit eine Mittelposition zwischen den beiden PARZIVAL-Szenen ein und umfassen selbst ebenfalls einen Besuch auf der Gralsburg.

6.3.2.2 Vorüberziehen

Die Gründe, warum Gawein in den Wunderketten nicht eingreift, sind vielfältig. Zu Beginn der ersten Wunderkette versteift er sich darauf, eine bestimmte Aventure zu verfolgen: zwei Schimmel, über denen ein Schwert und eine Lanze schweben,¹⁷⁰ welche gerade dreißig Ritter niedergemetzelt¹⁷¹ und sich danach zum Gehen gewandt haben.

*Gâwein daz mit vlîze begert,
daz er die âventiure bejeit,
ob er ieman vûnde, der ime seit,
waz ez bediuten sold.*¹⁷²

169 Parzival, V. 350,14-15.

170 Diu Crône, V. 14048-14052.

171 Diu Crône, V. 14062.

172 Diu Crône, V. 14088-14091.

Gawein will wissen, was das zu bedeuten hat. Aus diesem Grund ignoriert er zunächst alle anderen Aventiuren¹⁷³, die ihm begegnen, auch wenn ihm das nicht leichtfällt.

*nu tet daz Gâwein starc wê,
daz der sô jæmerclîch schrê,
und het im gern gewegen,
nuor daz er underwegen
niht wol moht belîben,
und wolt sich ouch mit wîben
mit niht zwâr bewerren
wan im moht daz gewerren
und sîn lop von im verren.*¹⁷⁴

Gawein würde also gerne helfen, hat aber keine Zeit zu verlieren, da er an seinem ursprünglichen Plan festhält. Zusätzlich will er sich aus Angst vor Ehrverlust nicht mit einer Frau anlegen, denn es ist eine alte Frau, die hier als Peinigerin eines gefesselten Mannes auftritt. Die Begründung für Gawains Passivität wirkt überdeterminiert. Keiner der genannten Gründe ist wirklich überzeugend vor dem Hintergrund der Genrekonvention des Artusromans, dass Artusritter in der Regel jedem zu Hilfe eilen, weil sie schließlich die Ordnungsmacht des Hofes repräsentieren¹⁷⁵ – nicht zu vergessen den Umstand, dass unterlassene Hilfeleistung zu Ehrverlust führen kann. Doch die Szenen fliegen vorbei wie im Traum.

»Zwar gibt es immer noch einen Protagonisten, doch anstatt aktiv Aventüren zu bestehen, zieht dieser nun an irritierenden Momentaufnahmen vorbei, ohne in das im Vorüberreiten Wahrgenommene einzugreifen.«¹⁷⁶

Däumer zitiert dazu Horst Wenzel und Christina Lechtermann mit der Aussage:¹⁷⁷

»Während der moderne Film charakterisiert ist durch den festen Standort des Betrachters, vor dessen Auge sich das Bild bewegt, ist die kinästhetische Wahrneh-

173 Mit der Bezeichnung der folgenden Szenen als ›Aventiuren‹ übernehme ich die Wortwahl des Primärtextes.

174 Diu Crône, V. 14188–14194a.

175 U. Störmer-Caysa. 2007, S. 148.

176 M. Däumer. 2013, S. 212–213.

177 M. Däumer. 2013, S. 116.

mung des Mittelalters charakterisiert durch das fixierte Bild oder die Bildfolge, an der die Person des Betrachters sich vorbeibewegt.«¹⁷⁸

Als typisches Beispiel führt Däumer den Kreuzweg an, der aus einer Reihe von Bildern besteht, die abgeschritten werden müssen, um den Leidensweg Jesu nachzuvollziehen.¹⁷⁹ Als modernes Gegenstück kann die feste Sitzplatzzuweisung im Kinosaal verstanden werden. Im einen Fall ist es der Rezipient, der an den statischen Bildern vorbeizieht, im anderen nimmt der Rezipient eine feste Position ein und lässt die Bilder an sich vorüberziehen. Natürlich sind die »Gemälde[]«¹⁸⁰ in Gaweins Fall selbst ebenfalls bewegt. Sie gleichen schauspielerischen Darstellungen auf einer Bühne mehr als den Kreuzwegstationen in einem Kirchenschiff, weswegen ich sie als »Szenen« bezeichne.

Die ganze Zeit über fürchtet Gawein, *daz er verlür / die âventiur, nâch der er reit*¹⁸¹, und irgendwann geschieht es tatsächlich:

*Hie kom von sînen ougen
daz wunderlich tougen
von dem swert und dem sper.*¹⁸²

Doch auch dann hält Gawein nicht inne. Bald treibt ihn das *herzeleid*¹⁸³ der Involvierten, das normalerweise ein Hilfsangebot nach sich ziehen würde, von einer Aventure fort, bald bedauert er, *daz er in ûz solher nôt / mit niht gehelfen kunde*¹⁸⁴, bald *getorst er sich sûmen niht*¹⁸⁵, wie schon zuvor. Später treten dann Figuren auf, die Gawein explizit Handlungstabus auferlegen.

Genet von Kartis hilft Gawein nur im Tausch für ein Blankoversprechen, das auch sofort eingelöst wird. Denn kurz nachdem Genet Gawein samt Pferd aus dem Schlamm gezogen hat, kommen sie an einer Leiche vorbei, in der eine Lanze steckt, an der geschrieben steht: *swerz ûz mir wil brechen, / der muoz mich ouch rechen.*¹⁸⁶ Da der Tote aber – rechtmäßig, wie Genet betont – von Genets Bruder getötet

178 Horst Wenzel/Christina Lechtermann: »Repräsentation und Kinästhetik. Teilhabe am Text oder die Verlebbildung der Worte«, in: Erika Fischer-Lichte/Christoph Wulf (Hg.), Theorien des Performativen. Theorien des Paragrana – Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie (Sonderausgabe), Berlin: Akademie Verlag. 2001, S. 191-213, hier S. 193-194.

179 M. Däumer. 2013, S. 111-112.

180 M. Däumer. 2013, S. 225.

181 Diu Crône, V. 14196-14197.

182 Diu Crône, V. 14230-14232.

183 Diu Crône, V. 14265.

184 Diu Crône, V. 14319-14320.

185 Diu Crône, V. 14403.

186 Diu Crône, V. 14524-14525.

wurde, bittet sie Gawein unter Berufung auf sein Versprechen darum, die Lanze *nicht* aufzunehmen, also auf den Kampf zu verzichten.¹⁸⁷

In der zweiten Wunderkette wird dieses spezifische Kampfverbot durch Aanzim, der ein Lehensmann der personifizierten Saelde ist und damit eine gewisse Autorität genießt, zu einem allgemeinen ausgeweitet. Aanzim weist Gawein an, den vor ihm liegenden Wald zügig zu durchqueren und nicht vom geraden Wege abzuweichen. Dabei solle er alles ignorieren, was ihm begegne – insbesondere solle er sich nicht auf Kämpfe einlassen:

[er] solt sich niht verwerren
mit keinerhand ritterschaft:
der wüerd ime dâ überkraft
in dem wald geboten an;
ouch durch wîp und man
kein wîle blibe underwegen.¹⁸⁸

Aanzim begründet seine Anweisungen nicht. Er sagt nur, dass Gawein nichts zu stoßen könne. Das allerdings ist nur ein Grund, warum Gawein nicht kämpfen *muss*, heißt aber eigentlich nicht, dass er nicht kämpfen *darf*. Trotzdem untersagt Aanzim es ihm und tritt dabei gewissermaßen als Questgeber auf, denn die Worte eines Questgebers sind nicht hinterfragbar, sondern nur befolgbare Spielregeln mögen willkürlich sein, doch wer das Spiel gewinnen will, hat keine andere Wahl, als sich ihnen zu beugen – oder zumindest so zu tun als ob. Aanzim definiert die Siegbedingungen und als erfahrener ›Spieler‹ – oder Aventure-Ritter – richtet Gawein sein Tun an ihnen aus.

Das Kampfverbot gewinnt retrospektiv Sinn, wenn die Ereignisse, die im Wald der Aventure auf Gawein niederprasseln, zunehmend Versuchungscharakter gewinnen, der erst intertextuell wirklich klar zu sehen ist, denn Matthias Däumer konnte hier Parallelen zur mittelalterlichen Visionsliteratur aufzeigen.¹⁸⁹ Durch die ihm auferlegte Passivität wird Gawein vom Jäger der Aventure (der Verfolgung der Gralspferde) zum Gejagten. Ein Ritter fordert Gawein zum Tjost heraus und verfolgt ihn hartnäckig. Eine klagende Frau streckt Gawein das Haupt ihres toten Geliebten entgegen und fleht Gawein an, ihn zu rächen. Als er nicht darauf eingeht, verfluchen beide ihn unisono für seine Feigheit.

er kunde aber ûz ir pflege
deheinen wîs entrinnen,
noch kein gnâde gewinnen

187 Diu Crône, V. 14527-14562.

188 Diu Crône, V. 15990-15995.

189 M. Däumer. 2013, S. 241-258.

von sînem schelten und ir klage,
 wan sie beide ûfine ze slage
 riten unde riefen: »zage!«¹⁹⁰

Was für einen höfischen Ritter selbstverständlich ist, nämlich sich jeder Herausforderung zu stellen und Menschen in Not zu helfen, ist plötzlich tabu. So gesehen haben sich die ›Spielregeln‹ invertiert; was aber auf den ersten Blick gleich geblieben zu sein scheint, ist die Zuschreibung von Ehre und Schande, denn die Figuren im Wald schmähen Gawein für sein Verhalten und sprechen ihm die Ehre ab. Erst durch die Vertreter des Hofes der Saelde – Aanzim und Samanidye – wird Gaweins Untätigkeit als Widerstehen neu gerahmt.

Ins Wanken gerät Gaweins Entschlossenheit, als man ihn im Namen seiner Geliebten Amurfina auffordert zu kämpfen.¹⁹¹ Auch geht ihm durch den Kopf, dass nicht nur seine eigene Ehre auf dem Spiel steht, da er ja auch Repräsentant des Artushofes ist.¹⁹² Wie er sich auch entscheidet, *ietwederz möhte ine schenden*¹⁹³. Hier nun schaltet sich der Erzähler ein und wendet das Dilemma positiv: Wie er sich auch entscheide, beides zeuge von Gaweins Tugend, daher werde keine der Optionen seinen Ruhm schmälern.¹⁹⁴ Solchermaßen moralisch entlastet, entscheidet sich Gawein für das gewohnte ritterliche Verhaltensmuster: *er wolt mit ime hân gestriten*.¹⁹⁵ Da es intradiegetisch aber trotzdem schlimme Folgen hätte, würde Gawein an dieser Stelle kämpfen, schreitet die Botin der Saelde (Samanidye) ein, bevor es dazu kommen kann. Denn Gawein hat ja gemäß der Textlogik selbst in seiner Verletzung der Anweisungen Aanzims noch moralische Integrität bewiesen und es somit verdient, gerettet zu werden.

Die Analyse dessen, was Gawein im Einzelnen in den Wunderketten begegnet, könnte Bücher füllen und das ist auch schon geschehen. Für mich ist aktuell allerdings nur Gaweins Untätigkeit, ihre Begründung und Legitimation von Bedeutung. Dieser hat sich auch Matthias Däumer gewidmet und, wie bereits gesagt, konnte er dabei Parallelen zwischen den Wunderketten und der mittelalterlichen Visionsliteratur aufzeigen. Diese allerdings liegen »viel weniger im Dargestellten selbst als in der performativen Präsentationsweise«¹⁹⁶. In der herangezogenen Visionsliteratur wird der Protagonist üblicherweise von einem *angelus interpres*, einem erklärenden Engel, durch Szenerien wie Himmel und Hölle geführt und darf da-

190 Diu Crône, V. 16141-16146.

191 Diu Crône, V. 16265-16271.

192 Diu Crône, V. 16308-16309.

193 Diu Crône, V. 16315.

194 Diu Crône, V. 16316-16342.

195 Diu Crône, V. 16351.

196 M. Däumer. 2013, S. 241.

bei Fragen stellen, aber nicht eingreifen.¹⁹⁷ Dass eben dieser Engel sowohl in den Wunderketten als auch während der Gralsprozession in Wolframs PARZIVAL fehlt, interpretiert Däumer als »gezielte[] Auslassung«¹⁹⁸, die für den Rezipienten zur Folge hat, »dass er entweder ohne »theologische« Leitung auf seine eigene, ungeleitete *ratio* vertrauen muss oder aber den Hermetismus der Wunderketten als ästhetischen Wert anerkennt und sich nach dem Vorbild Gaweins ohne intellektuelle und rationale Absicherung, also rauschhaft dem Wechselspiel von *imaginatio* und *memoria* hingibt«¹⁹⁹. Der *angelus interpres* adressiert *ratio* und *intellectus* des Rezipienten; deswegen verschiebt sich der Rezeptionsmodus durch seinen Wegfall weg von einer hermeneutischen Interpretation in Richtung einer sinnlich-ästhetischen Wahrnehmung.

Der Gawein der Wunderketten wird von Däumer apparativ als »figurale[] Kamera«²⁰⁰ beschrieben, als Sinnbild für »einen generellen, historisch unspezifischen Wahrnehmungsmodus [...], von dem auch die Kamera nur eine mögliche Ausprägung ist«²⁰¹. Der Begriff der »Kamera«²⁰² hat nach Däumer den Vorteil, dass die Position des Wahrnehmenden eher als apparativ-abstrakte Wahrnehmungsinstanz und weniger personell als Figur mit eigener Agenda erscheint, wobei er einräumt, der Begriff könne suggerieren, es ginge allein um das Visuelle.²⁰³ Tatsächlich interessiert Däumer besonders das Multisensorielle der Wunderketten, die nahezu jeden Sinn ansprechen; allerdings gibt es dazu bislang noch kein apparatives Pendant, das etwas Vergleichbares für alle Sinne leisten könnte, daher begnügt er sich mit dem Kamera-Begriff als Hilfskonstrukt.²⁰⁴ Als »Kamera« muss Gawein neutral bleiben – weder darf er sich einmischen noch darf er das Wahrgenommene allzu sehr subjektiv »verunreinigen«.²⁰⁵

»In den Wunderketten und der Gralssphäre wird eine wahrnehmungstechnische und somit mediale Fragestellung in den Vordergrund gerückt, die Gaweins Handlungsunfähigkeit benötigt, um zum Diskurs erhoben werden zu können.«²⁰⁶

197 M. Däumer. 2013, S. 241-258.

198 M. Däumer. 2013, S. 257.

199 M. Däumer. 2013, S. 257.

200 M. Däumer. 2013, S. 228.

201 M. Däumer. 2013, S. 227.

202 M. Däumer. 2013, S. 227.

203 M. Däumer. 2013, S. 227-230.

204 »Die Beschreibung Gaweins als Betrachter von »Gemälden« meint also nicht eine Reduzierung auf die optische Wahrnehmung von Unbeweglichem« (M. Däumer. 2013, S. 224).

205 M. Däumer. 2013, S. 219-220.

206 M. Däumer. 2013, S. 219.

Seine atypische Passivität bei typischer Reduktion der Gedanken- und Gefühlswelt macht ihn zum »Idealzeugen«²⁰⁷ der rätselhaften, doch bildgewaltigen Szenen, bei denen er als Mittler, als Medium im Sinne Marshall McLuhans, dient, das die Sinne des Rezipienten in die erzählte Welt hinein verlängert.²⁰⁸

6.4 Rekapitulation

Niederlage und Untätigkeit stellen Krisenfälle für ein Erzählen dar, das darauf beruht, dass der Protagonist handelt. Das bedeutet aber nicht, dass sie per se exkludiert würden, denn der Krisenfall kann narrativ reizvoll sein – er muss nur entsprechend abgesichert werden, um nicht das Konzept des handlungsbasierten Erzählens selbst in Frage zu stellen, wie es dann später in der Gegenwartsliteratur geschieht. Artusroman und Rollenspiel stellen das handlungsbasierte Erzählen bisweilen auf die Probe, doch sie wollen es nicht überwinden, sondern nutzen die Subversion punktuell, um ihre Ereignishaftigkeit zu steigern. Denn Niederlage und Untätigkeit bleiben die Ausnahme und damit in erhöhtem Maße erzählenswert. Häufig finden sich an diesen neuralgischen Punkten Einschüsse anderer Genres, Gattungen oder gar Medien, wenn beispielsweise im Rollenspiel der Spielfluss durch eine filmische Cutscene unterbrochen wird oder in den Wunderketten modifizierte Stilmittel der Visionsliteratur zum Einsatz kommen.

Da die Abweichung von der Norm nach mittelalterlichem Verständnis negativ konnotiert ist, ist die Voraussetzung für ihre gelungene Implementierung, dass die Handlungsmacht des Protagonisten nur temporär ausgesetzt ist und das Intermezzo keinen bleibenden Schaden an seiner Handlungsfähigkeit und seinem Ruf, der gesellschaftliches Abbild seiner körperlichen Handlungsfähigkeit ist, hinterlässt. Zu diesem Zweck entwickeln die Texte und Spiele individuelle Entlastungsstrategien, wie beispielsweise die narrative Leerstelle oder die Auslagerung auf andere Figuren oder auf Sonderräume, in denen eigene Regeln gelten. Diese funktionieren teilweise auch für das Rollenspiel, jedoch kommt hier die Möglichkeit hinzu, problematische Ereignisse als Cutscenes zu rahmen und so dem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich von seinem Avatar zu distanzieren.

Die Reversibilität der Schädigungen von Ruf, Geist und Körper des Protagonisten schränkt die Möglichkeit zur Ereignishaftigkeit im Sinne Lotmans stark ein, da diese ja gerade auf die Zustandsänderung abzielt, die es im handlungsbasierten Erzählen zu vermeiden gilt. Dies wird gegenwärtig – und »gegenwärtig« darf hier großzügig ausgelegt werden, da sich das in den letzten hundert Jahren

207 M. Däumer. 2013, S. 119.

208 M. Däumer. 2013, S. 227.