

## 3.2 Der Agon und das Agonale

### 3.2.1 Begriffsgeschichte, -bestimmungen und -relationen

›Agon‹ kann in etwa als ›Wettkampf‹ übersetzt werden und meint einen Kampf zu fairen Bedingungen, bei dem alle Kontrahenten die gleichen Aussichten auf den Sieg haben. Ist diese Chancengleichheit nicht von vornherein gegeben, kann (und muss) sie künstlich hergestellt werden, indem sich der Überlegene ein Handicap auferlegt. Dadurch wird gewährleistet, dass der Sieg im Nachhinein nicht angefochten werden kann und der Gewinner zweifelsfrei als »Bester einer bestimmten Leistungskategorie«<sup>33</sup> feststeht.<sup>34</sup> Aus diesem Grund muss der Agon auch vor einem Publikum stattfinden, das den Sieg bezeugen kann.<sup>35</sup> Dieses Publikum ist in der höfischen Epik häufig absent, wenn zwei Ritter fern des Hofes aufeinandertreffen, jedoch wird sein Fehlen in den meisten Fällen als problematisch markiert und kompensiert, indem beispielsweise der Besiegte zum Artushof reiten muss, um den Ausgang des Kampfes dort publik zu machen.<sup>36</sup> Da der Besiegte von seiner eigenen Schmach berichtet, gibt es in dieser Angelegenheit kaum einen glaubwürdigeren Zeugen, und der Sieger erhält somit die ihm rechtmäßig zustehende gesellschaftliche Anerkennung.

Die älteste Quelle für den Gebrauch des Begriffes ›Agon‹ in wissenschaftlichem Kontext, auf die in der Germanistischen Mediävistik immer wieder Bezug genommen wird<sup>37</sup>, stellt Jacob Burckhardts *GRIECHISCHE CULTURGESCHICHTE*<sup>38</sup> (entstanden um 1900) dar.<sup>39</sup> Unter diesem Gesichtspunkt erscheint es einigermaßen ironisch, dass wir in Bezug auf das Mittelalter (insbesondere auf die Heldenepik) überhaupt von Agonalität sprechen, denn Jacob Burckhardt vertrat nicht nur die Ansicht, dass so etwas wie Agon grundsätzlich nur in der griechischen Ge-

33 R. Caillois. 2017, S. 35.

34 R. Caillois. 2017, S. 35-36.

35 Karina Kellermann: »Der personifizierte Agon. Cyburg im Fokus widerstrebender Normen«, in: Konrad Ehlich (Hg.), *Germanistik [in und für] Europa. Faszination – Wissen. Texte des Münchener Germanistentages 2004*, Bielefeld: Aisthesis Verlag. 2006, S. 253-262, hier S. 253.

36 Alternativen stellen etwa Trophäen oder die auf wieder andere Art problematische Selbstauskunft des Siegers dar.

37 Etwa bei K. Kellermann. 2006.

38 Jacob Burckhardt: *Griechische Culturgeschichte. Der hellenische Mensch in seiner zeitlichen Entwicklung. Kritische Gesamtausgabe* (= Band 4). Leonhard Burckhardt/Barbara v. Reibnitz/Alfred Schmid et al. (Hg.), München: Verlag C.H. Beck. 2012.

39 Der Begriff findet sich außerdem prominent bei Friedrich Nietzsche (maßgeblich in den Schriften *HOMERS WETTKAMPF* und *DER FLORENTINISCHE TRACTAT ÜBER HOMER UND HESIOD, IHR GESCHLECHT UND IHREN WETTKAMPF*), jedoch deckt sich sein Verständnis des Begriffes weitgehend mit dem Jacob Burckhardts.

sellschaft denkbar sei<sup>40</sup>, sondern verwendete den Begriff des agonalen Menschen auch dezidiert in Abgrenzung zum heroischen Menschen<sup>41</sup>, während agonale Verhaltensweisen in der Germanistischen Mediävistik aktuell wohl als typisch heroisch im Sinne der Heldenepik bezeichnet werden würden.<sup>42</sup>

Dass das Konzept auch für das Mittelalter produktiv gemacht werden konnte, ist nicht zuletzt Johan Huizinga zu verdanken, der den Agon 1939 in seiner Kritik am burckhardtschen Verständnis des Begriffes<sup>43</sup> als »zu eng«<sup>44</sup> von seiner historischen Dimension und der Bindung an die griechische Kultur löst, indem er ihn als zentrales Charakteristikum von Spielen identifiziert.<sup>45</sup> Für die Mediävistik anschlussfähig sind Huizingas Thesen deswegen, weil sie nicht auf das Spiel im engeren Sinne beschränkt sind, sondern auch auf spiel-analoge Praktiken ausgreifen. Dazu gehören unter anderem der Krieg und der Zweikampf, der für »die zentralen Gattungen der mittelalterlichen Adelsliteratur – Heldenepos und höfischer Roman«<sup>46</sup> – eine große Rolle spielen.

Dabei muss jedoch unterschieden werden, ob der Agon nur Inhalt der Texte ist oder ob die Texte selbst agonal sind. Spiele – nicht alle, aber all jene, die agongetrieben sind – thematisieren nämlich den Agon nicht nur, sondern sind selbst agonal strukturiert: Sie folgen der Logik des Agonalen. Literatur *muss* nicht selbst agonal strukturiert sein, um agonale Inhalte wie den höfischen Zweikampf zu thematisieren, jedoch scheint der agonale Inhalt häufig auf die Form »abzufärben«, sodass agonale Inhalte oft mit einer agonalen Form einhergehen.

»Die mittelalterliche Gesellschaft setzt nicht auf Gleichheit, sondern auf Hierarchie [...]. Erzählen profiliert sich gegen anderes Erzählen, Helden profilieren sich

40 J. Burckhardt. 2012, S. 83.

41 Das geht allein schon aus dem Inhaltsverzeichnis des Werkes hervor, zeigt sich aber auch im Fließtext an mehreren Stellen (J. Burckhardt. 2012, S. 83).

42 Dies zeigt, wie Recht Jan-Dirk Müller mit seiner Kritik an der »– zumal in Dissertationen geübte[n] – Praxis« hat, »für jede Einzelheit den ersten Erfinder nachzuweisen, auch wenn sie in seiner Argumentation eine ganz andere Bedeutung hatte, und den Namen eines jeden aufzuführen, der sich zum gerade verhandelten Sachverhalt geäußert hat«. Sie sei nämlich nicht nur »überflüssig«, sondern auch »vom Gesamtzusammenhang ablenkend, der dadurch oft mehr verstellt als geklärt« werde (Jan-Dirk Müller: Spielregeln für den Untergang. Die Welt des Nibelungenliedes, Berlin, New York: de Gruyter. 2010b, S. 3). Ich werde mich daher im Wesentlichen auf die Texte konzentrieren, welche meine Vorstellung vom Agon und anderen zentralen Begriffen, welche im Verlauf der Argumentation noch eine Rolle spielen werden, geprägt haben.

43 J. Huizinga. 2013, S. 84-87.

44 J. Huizinga. 2013, S. 86.

45 K. Kellermann. 2006, S. 254.

46 U. Friedrich. 2005, S. 127.

gegen andere Helden, und die Texte selbst sind vom Widerstreit nicht allein ihrer Figuren geprägt, sondern auch vom Widerstreit unterschiedlicher Handlungs- und Interaktionsmuster, vom Widerstreit unterschiedlicher Normen und Werte, vom Widerstreit unterschiedlicher Logiken.«<sup>47</sup>

Die mittelalterlichen Texte begnügen sich nicht damit, den Agon auf der Gegenstandsebene darzustellen, sondern vollziehen ihn selbst in ihrer literarischen Gestalt nach und nähern sich damit dem Spiel an. Huizinga zufolge ist Spiel stets »ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas. Diese beiden Funktionen können sich auch vereinigen, in der Weise, daß das Spiel einen Kampf um etwas »darstellt« oder aber ein Wettstreit darum ist, wer etwas am besten darstellen kann [...]«<sup>48</sup>.

Kampf und Darstellung entsprechen in etwa Agon und Mimikry, zwei der vier »elementaren Haltungen«<sup>49</sup>, von denen Spiele laut Roger Caillois, der hierin direkt an Huizinga anschließt, beherrscht werden.<sup>50</sup> Verbinden sich Agon und Mimikry, kann das zum Beispiel ein Schaukampf sein, bei dem es um die Darstellung und nicht den Ausgang des Kampfes geht, oder vielleicht ein Pantomime-Wettbewerb, bei dem die überzeugendste Darstellung prämiert wird. Agon muss also nicht Kampf im engeren Sinne bedeuten. Der griechische Agon Burckhardts etwa »findet sich [...] im Sport und in den Künsten; das Musische«<sup>51</sup> – zu dem auch die Philosophie gehört, »die bei den Griechen als Wettkampf im Denken und in der Redekunst inszeniert wird und die ein Kräfteressen von prinzipiell gleichwertigen Partnern darstellt«<sup>52</sup> – »und die Gymnastik sind sein Terrain«<sup>53</sup>.

Huizinga warnt allerdings davor, die sprachliche Ineinssetzung von Kampf und Spiel in vielen vormodernen Kulturen als bloße Metapher abzutun:<sup>54</sup> »Spiel ist Kampf, und Kampf ist Spiel.«<sup>55</sup>

Die Domäne des Agons erstreckte sich »vom unbedeutendsten Spiel bis zu blutigem und tödlichen Kampf«<sup>56</sup> – und so umfasst sie den ritterlichen Zweikampf mit potenziell tödlichem Ausgang ebenso wie den von Peter Strohschneider be-

47 A. Schulz. 2015, S. 119.

48 J. Huizinga. 2013, S. 22.

49 R. Caillois. 2017, S. 97.

50 Caillois erweitert die Kategorien um Alea (Glücksspiel) und Ilinx (Rausch) (R. Caillois. 2017, S. 35-51).

51 K. Kellermann. 2006, S. 253.

52 K. Kellermann. 2006, S. 253.

53 K. Kellermann. 2006, S. 253.

54 J. Huizinga. 2013, S. 51-52.

55 J. Huizinga. 2013, S. 52.

56 J. Huizinga. 2013, S. 51.

schriebenen »Sängeragon«<sup>57</sup> oder den »Rede-Agon«<sup>58</sup>, den Karina Kellermann Gyburc im WILLEHALM zuschreibt. Denn der Agon ist, was Caillois eine (Spiel-)haltung nennt,<sup>59</sup> und als solche kann er in ganz unterschiedlichen Bereichen gefunden werden.

Caillois' Ziel war allerdings nicht eine Klassifikation der Spiele. Diese ist nur ein Zwischenschritt auf dem Weg zu einer »vom Spiel *ausgehenden* Soziologie«<sup>60</sup>, welche es möglich machen soll, Kulturen anhand ihrer Spiele besser zu verstehen. Da in jeder Kultur zur gleichen Zeit eine Vielzahl von teilweise höchst unterschiedlichen Spielen praktiziert werden, greift Caillois repräsentative Vertreter heraus, was zwar einerseits unvermeidlich erscheint, aber andererseits auch die Gefahr eines Zirkelschlusses birgt.<sup>61</sup> Dem begegnet Caillois, indem er sowohl solche Vertreter auswählt, die besonders gut mit seiner vorgefassten Meinung über eine Kultur übereinstimmen, als auch solche, die ihr diametral entgegenzustehen scheinen, und gelangt so zu einer »Beziehung der Kompensation oder der Übereinstimmung«<sup>62</sup> zwischen »den Spielen, den Sitten und Institutionen«<sup>63</sup> einer Kultur. Nichtsdestotrotz bleibt die Findung eines Spiels, das sich zur Repräsentation einer ganzen Kultur eignet, problembehaftet und die Wahl des Spiels, das diese Last stemmen soll, stets anfechtbar. Umso überraschender ist es, dass für die mittelalterliche Adelsgesellschaft in anderem Kontext ein eben solcher Repräsentant herausgearbeitet wurde und sich auch noch einer relativ breiten Akzeptanz erfreut: »Der Zweikampf erscheint geradezu als kulturelles Leitmedium, in dem soziale, politische und kulturelle Standpunkte ausgehandelt werden.«<sup>64</sup>

Im ritterlichen Zweikampf ist nach Udo Friedrich die Funktionsweise der mittelalterlichen Adelsgesellschaft kondensiert. Er ist nicht nur »Medium kultureller Selbstdarstellung des Adels«<sup>65</sup>, sondern »[i]n der Prämierung des Stärksten [...], in der kollektiven Faszination an der Stärke, findet das Recht des Stärkeren letztlich sein soziales Fundament«<sup>66</sup>. In einer hierarchischen Gesellschaft wie der des europäischen Mittelalters sei das Feststellen von Rangordnungen von zentraler Bedeu-

57 Peter Strohschneider: »Sängeragone. Eine Problemskizze«, in: Andreas Heil/Matthias Korn/Jochen Sauer (Hg.), *Noctes Sinenses. Festschrift für Fritz-Heiner Mutschler zum 65. Geburtstag*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter. 2011, S. 133-140.

58 K. Kellermann. 2006, S. 255.

59 R. Caillois. 2017, S. 33.

60 R. Caillois. 2017, S. 94.

61 Vgl. R. Caillois. 2017, S. 93-94.

62 R. Caillois. 2017, S. 94.

63 R. Caillois. 2017, S. 94.

64 U. Friedrich. 2005, S. 128.

65 U. Friedrich. 2005, S. 133.

66 U. Friedrich. 2005, S. 130-131.

tung,<sup>67</sup> und unter genau diesem Aspekt sieht Udo Friedrich den Zweikampf in der mittelalterlichen Literatur: nicht so sehr als »reales Instrument«<sup>68</sup> zu Herstellung von Recht oder Hierarchien, sondern vielmehr als »ideologisches Medium«<sup>69</sup>.

Die agonalen Funktionsmechanismen der mittelalterlichen Gesellschaft spiegeln sich also in ihrer Literatur – vor allem dem höfischen Roman und der Heldenepik – wider, weshalb diese »durchgängig über das Prinzip des Agons (d.h. der potentiell gewaltsamen Konkurrenz) beschreibbar«<sup>70</sup> sind: »Die Welt, von der die mittelalterliche Literatur erzählt, ist eine durch und durch agonale.«<sup>71</sup>

»[D]as Turnier ist ein Spiel, der Krieg ist es nicht«<sup>72</sup>, doch die Übergänge sind fließend; gerade in der höfischen Epik. Die Schlacht von Bearosche beispielsweise bezeichnet Wolfram von Eschenbach als *turney*<sup>73</sup>. Dies erscheint im ersten Moment wie ein Euphemismus; doch bei näherer Betrachtung folgt die Schlacht tatsächlich agonalen Gesetzen und bildet das Passepartout für eine Reihe höfischer Zweikämpfe – ähnlich wie in einem Turnier Zweikämpfe narrativ organisieren würden.

Der agonale Zweikampf zeichnet sich durch gebändigte Gewalt aus. In seiner streng höfischen Variante umfasst er ein Tötungstabu,<sup>74</sup> das ihn von den Randbereichen »[a]ußerhalb oder an der Grenze des Spiels«<sup>75</sup> weiter ins Zentrum der Definition von »Spiel« rückt, die in aller Regel die Folgenlosigkeit des Spiels für alle Beteiligten vorsieht.<sup>76</sup> Eine Niederlage im Spiel soll keine reale Feindschaft und schon gar nicht den Tod eines Beteiligten nach sich ziehen.

Der höfische Zweikampf ist agonale, weil er regelgebunden ist. Das Tötungstabu ist Teil der Regeln, könnte aber auch entfallen oder durch eine andere Regel ersetzt werden. Entscheidend ist die Anerkennung von Regeln, weswegen Caillóis selbst gewisse »Aspekte[] des höfischen Krieges«<sup>77</sup> als agonale bezeichnet und auch Huizinga von den »Spielregeln des Krieges«<sup>78</sup> spricht: »Selbst der Krieg ist keine

67 A. Schulz. 2015, S. 119.

68 U. Friedrich. 2005, S. 127.

69 U. Friedrich. 2005, S. 127.

70 A. Schulz. 2015, S. 119.

71 A. Schulz. 2015, S. 128.

72 R. Caillóis. 2017, S. 88.

73 Parzival, V. 387,30.

74 »Die Zweikämpfe der höfischen Epen zeigen deutlich eine Tötungshemmung auf Seiten des Siegers [...]« (U. Friedrich. 2005, S. 132). »Gewalt muß, um Herrschaftsinstrument sein zu können, eingehegt und kontrolliert werden können, so etwa im höfischen Turnier« (A. Schulz. 2015, S. 73).

75 R. Caillóis. 2017, S. 37.

76 Das Spiel »verheißt eine Tätigkeit ohne Zwang, aber auch ohne Folgen für das wirkliche Leben« (R. Caillóis. 2017, S. 7).

77 R. Caillóis. 2017, S. 37.

78 J. Huizinga. 2013, S. 113.

Domäne der reinen Gewalt, sondern tendiert zur geregelten Gewalt.«<sup>79</sup> Zügellose Gewalt ist also explizit aus der Sphäre des Agons ausgeschlossen, die geregelte Gewalt ist jedoch häufig Teil von ihm – selbst in agonal strukturierter Rede lohnt es sich, nach Formen sprachlicher Gewalt Ausschau zu halten.

Harald Haferland versteht Gewalt als ein Konzept, das in der Lage ist, Module zu überschreiben. Als weitere Beispiele zählt er »Affekte wie Minne bzw. ihr Beginn, Rache, Zorn usw.«<sup>80</sup> auf, »aber ebenso z.B. auch eine Institution wie das Reich, ein Hof, ein strukturiertes Ereignis wie ein Fest mit dem daran gebundenen zeremoniellen oder individuell freigestellten Handeln oder auch ein Turnier, eine charakteristische Kampfbegegnung und vieles andere mehr«<sup>81</sup>. Überdies können Module nicht nur von Konzepten, sondern auch von »Themen oder Gesichtspunkten«<sup>82</sup> überschrieben sein. Es gibt offenbar wenig, was wirklich ungeeignet wäre, Module zu überschreiben, denn die Beispiele, die Haferland aufzählt, sind von sehr unterschiedlicher Reichweite und Allgemeinheit.

Ich bevorzuge bei der Anknüpfung an Haferland Konzepte von einer gewissen Abstraktheit. Gewalt sehe ich als ein Konzept von mittlerem Abstraktionsgrad als für viele Zwecke geeignet und Beispiel für eine gute ›Flughöhe‹ an. Für meine Zwecke greift Gewalt jedoch trotzdem zu kurz; daher nutze ich ein Konzept, das gewisse Berührungspunkte zur Gewalt aufweist, aber abstrakter und für das Verständnis der mittelhochdeutschen Epik und auch des Computerrollenspiels besonders zentral ist: das Agonale.

Das Agonale ist abstrakter als der Agon als (Spiel-)Haltung – ein (Ordnungs-)Prinzip, das sich im konkreten Agon manifestiert und durch das Narration, Spiel, aber auch Weltwahrnehmung strukturiert sein kann.<sup>83</sup> Sowohl Rollenspiele als auch Artusepen handeln von Kämpfen – mehr noch: Sie wären ohne Kämpfe nicht vorstellbar, denn ohne Kämpfe gäbe es nichts zu erzählen und erst recht nichts zu spielen. Kampf ist das Mittel der Wahl zur Bewältigung von Herausforderungen und als solches so allgegenwärtig, dass es *pars pro toto* für ›Handeln‹ überhaupt stehen kann. Protagonisten werden über ihre Kampffähigkeit definiert. Und da dies auf beide Untersuchungsgegenstände gleichermaßen zutrifft, ist das Konzept des Agonalen besonders geeignet, um die Analogien zwischen Artusepen und Computerrollenspielen zu bündeln. Beide haben agonale Ereignisse zum Gegenstand und werden durch das Agonale strukturiert. Das Agonale stellt das

79 R. Cailliois. 2017, S. 14.

80 H. Haferland. 2018, S. 139.

81 H. Haferland. 2018, S. 139.

82 H. Haferland. 2018, S. 134.

83 Diese Liste ist nicht als abgeschlossen anzusehen. Roger Cailliois spricht beispielsweise auch von agonalen Gesellschaften, wobei diese nicht nur vom Agon, sondern auch seinem Gegenpart Alea strukturiert sind, welcher das gemeinsame Ziel der Chancengleichheit auf völlig andere Weise zu erzielen sucht (R. Cailliois. 2017, 126-160).

Regelset zur Verfügung, nach dem sich agonale Erzähl- und/oder Spielstrukturen ausbilden – und es hat eine eigene Logik, die auf besagtem Regelset basiert und in Konkurrenz zu anderen Logiken, beispielsweise der Kausalkohärenz, treten kann, weswegen es vor allem da beobachtbar wird, wo die Narration brüchig ist.

### 3.2.2 Kampf als Modus der Welterschließung

Um dies zu illustrieren, soll es im Folgenden um einen Kampf aus der *CRÔNE* Heinrichs von dem Türlin gehen, der als eine der »parodistischsten Kampfschilderungen im Mittelalter«<sup>84</sup> bezeichnet worden ist. Der Kampf Gaweins gegen Gasoein nimmt eine merkwürdige Zwischenposition zwischen Repräsentativität und Absurdität ein. Einerseits lässt sich an ihm geradezu beispielhaft zeigen, wie wichtige Kämpfe in der Artusepik ablaufen, andererseits aber sind die Situation und die einzelnen Phasen ins Komische übersteigert.

Das fängt bereits beim Anlass an: Gasoein ist gerade (in für höfische Epik ungewöhnlich explizit geschilderter Weise) dabei, die erst von ihrem Bruder entführte und dann von Gasoein »gerettete« Königin Ginover zu vergewaltigen, als deren Nefte Gawein nichtsahnend vorbeireitet und anhält, um Gasoein für dieses Verhalten zu kritisieren:

*ritter, waz ist dirre gewalt?  
wie wurt ir ie sô vrouwen balt,  
oder wer lêrt iuch dise unzuht,  
daz ir sölhes gewaltes vruht  
an vrouwen soltet wenden,  
dâ mit ir iuch schenden  
und sie und riters namen welt?»<sup>85</sup>*

Gasoein indes dankt ihm seine in Anbetracht der Situation erstaunlich diplomatische Reaktion nicht, sondern wirft Gawein seinerseits vor, es an Benehmen mangeln zu lassen, da man einen Mann in einer solche Situation nicht störe – schon gar nicht, um ihn ungebeten zu belehren. Nachdem mit Gasoein offenbar nicht zu reden ist, wendet sich Gawein an Ginover und erkundigt sich höflich, *ob ez mit ir willen wære, / daz sie der riter hæte dâ*<sup>86</sup>. Erst als Ginover dies unter Tränen verneint, hält Gawein es für angemessen, einzuschreiten. Er weist Ginover an, wieder aufs Pferd zu steigen und zurückzureiten, doch das will Gasoein sich nicht bieten lassen und so kommt es schließlich doch zum Kampf.

84 Cornelia Schu: »Intertextualität und Bedeutung. Zur Frage der Kohärenz der Gasoein-Handlung in der *Crône*«, in: Zeitschrift für deutsche Philologie (1999), S. 336–353, hier S. 350.

85 Diu *Crône*, V. 11760–11766.

86 Diu *Crône*, V. 11814–11815.

Gaweins Verhalten wirkt nicht nur vor dem Hintergrund einer modernen Rezeption befremdlich, sondern gerade auch in Anbetracht dessen, wie schnell in der Artusepik sonst aus vergleichsweise nichtigem Anlass Begegnungen zwischen zwei Rittern eskalieren können. Allerdings wird gerade durch diese ›Unterreaktion‹ ein maximaler Kontrast zu dem unhöfischen Treiben Gasoeins geschaffen: Obwohl die Situation eindeutig erscheint, nimmt sich Gawein Zeit, die genauen Umstände zu erfragen, um dann auch wirklich adäquat reagieren zu können.

Diese funktionale Absurdität setzt sich in der Schilderung des Kampfes fort. Der Kampf lässt sich mit Computerspiel-Vokabular als ›Bosskampf mit mehreren Phasen‹ beschreiben – im Rollenspiel wie in der Artusepik das Signum bedeutungsträchtiger Kämpfe. Die klassische Trias der Artusepik besteht aus Tjost, Schwertkampf und Ringkampf, wie im PARZIVAL gut zu beobachten. Gewöhnliche Standardgegner kommen über die Tjost nicht hinaus, da der Protagonist sie meist im ersten Lanzengang aus dem Sattel wirft. Manche halten mehrere Lanzengänge durch und heben sich dadurch bereits von der Masse ab, da dies gegen den Protagonisten keine Selbstverständlichkeit ist. Bei wichtigen Gegnern schließt an die Tjost jedoch fast immer noch ein Schwertkampf an. Manchmal wird dieser im Sattel begonnen, meist aber ist der Tod oder die Erschöpfung der Pferde das Signal dafür, zum Schwertkampf überzugehen. Ringkämpfe sind in der höfischen Epik noch seltener, da sie eher charakteristisch für Heldenepik sind. Wenn sie aber eintreten, bilden sie gewöhnlich die letzte Phase, sodass es im Kampfverlauf zu einer körperlichen Annäherung – von Lanzenreichweite hinunter auf Schwertdistanz bis hin zu direktem Körperkontakt – kommt.

Diese kann – wie im Fall von Gawein und Gasoein – symbolisch für eine andere Art der Annäherung stehen, nämlich eine emotionale Annäherung, welche auf der wechselseitigen Anerkennung der agonalen Fähigkeiten des Gegners basiert. Dabei geht es explizit nicht oder nicht in erster Linie um die ritterliche Qualität des Gegners, denn diese würde auch moralische Qualitäten umfassen, und auf dieser Ebene hat Gasoein bereits versagt, da Vergewaltigung in der höfischen Epik die prototypische unhöfische Tat darstellt. Sie fungiert häufig als ›Marker‹, um Feinde des Artushofes (und seiner Ideale) zu kennzeichnen, und bietet den Protagonisten Gelegenheit, die agonale wie moralische Überlegenheit des Artushofes zu demonstrieren. Dies gilt auch im Fall Gasoeins; allerdings schwankt dessen textinterne Bewertung mit jedem aufgerufenen Intertext<sup>87</sup>, und so kann die Figur nicht zuletzt

87 »Realisiert man diese beiden Bezüge, so scheint der Befund zunächst paradox, daß Gasoein einerseits Gemeinsamkeiten mit einem Entführer aus Ginovers literarischer Vergangenheit hat, andererseits mit einem Befreier und Liebhaber. Überblickt man jedoch den späteren Handlungsverlauf, so erweist sich, daß er tatsächlich beide Rollen spielen wird: Erst rettet er die Königin vor Gotegrin, um sie dann selbst zu entführen. Auch hier fungieren damit die intertextuellen Verweise als epische Vorausdeutungen« (C. Schu. 1999, S. 342).

aufgrund ihrer Brüchigkeit und der partiellen ›Vergesslichkeit‹ des Textes am Ende in den Artushof integriert werden.

Zu Beginn des Kampfes werden noch topisch der *zorn*<sup>88</sup>, *haz unde nît*<sup>89</sup> der beiden Kontrahenten aufeinander beschworen;<sup>90</sup> aber selbst hier finden sich in den Formulierungen bereits Annäherungsbewegungen. So sind es beispielsweise zuerst noch die anthropomorphisierten Schwerter, die nacheinander gieren: *ietweders swert / des anderen mit willen gert*.<sup>91</sup> Doch bald schon geht es um das Begehren von Gawein und Gasoein, bei dem die Schwerter ihrer Eigendynamik<sup>92</sup> verlustig gehen und nur noch instrumentell zwischengeschaltet sind: *ein ander sie gerten / nîtlichen mit den swerten [...]*.<sup>93</sup> Der *nît*<sup>94</sup> jedoch weicht nach und nach Zeichen der Verbundenheit, die vor allem von Gawein als dem Protagonisten ausgehen. Daran ist zunächst nichts Persönliches auszumachen, denn Gawein handelt vor allem zweckmäßig in Hinblick auf seine eigene Ehre. So heißt es beispielsweise:

*nu enwolt es niht geruochen  
Gâwein, daz er in slüege  
sît er niht wer trüege.*<sup>95</sup>

Auch der Umstand, dass Gawein, nachdem er als Ersatz für die zerstörten Schwerter zwei Bruchstücke der Lanzen aus dem Wald geholt hat, *daz bezzer drum*<sup>96</sup> seinem Gegner gibt, ebenso gut Gaweins Ehre wie persönlicher Sympathie für Gasoein geschuldet sein. An anderer Stelle nämlich heißt es in einer vergleichbaren Situation zur Erklärung:

88 Diu Crône, V. 11872.

89 Diu Crône, V. 11896.

90 Diese Emotionen haben nichts Individuelles oder Situatives an sich – sie »erscheinen [...] wie zeichenhafte Ausgeburten zugrundeliegender gesamtheitlicher Komplexe, die nicht mit den Auslösesituationen zusammenfallen« (H. Haferland. 2018, S. 140).

91 Diu Crône, V. 11891-11892.

92 Diese Agency der Dinge ist in der Germanistischen Mediävistik derzeit ein großes Thema und beschäftigt etwa die Autoren des Sammelbandes Dingkulturen (Anna Mühlherr/Heike Sahm/Monika Schausten et al. (Hg.): Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne (= Literatur – Theorie – Geschichte, Band 9), Berlin, New York: de Gruyter. 2016). Adrian Meyer und Antje Strauch stellen dann den Bezug zum Computerspiel her: Adrian Meyer/Antje Strauch: »Mythischer Gegenstand unverkäuflich. Zum mythischen Gegenstandsbewusstsein als Verbindung zwischen Mittelalter und Computerspiel«, in: Franziska Ascher/Thomas Müller (Hg.), Vom ›Wigalois‹ zum ›Witcher‹. Mediävistische Zugänge zum Computerspiel. PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (Sonderausgabe). 2018.

93 Diu Crône, V. 11951-11952.

94 Diu Crône, V. 11896.

95 Diu Crône, V. 11966-11968.

96 Diu Crône, V. 12216.

daz tet er [Gawein] ûf solchen ruom,  
 daz er beidiu schaden unde vrumb  
 mit im gelîch trûege.<sup>97</sup>

Das Gesetz des Agons verlangt Chancengleichheit, da nur der Sieg über einen gleichrangigen Gegner Ehre einbringt<sup>98</sup> – und das weiß auch Gawein, wie aus der obigen Textstelle hervorgeht. Von daher sehe ich zwei Deutungsmöglichkeiten für Gaweins Handeln: Entweder wir haben es mit einer Übererfüllung der Norm zu tun, die dazu dient, Gaweins besondere Ehrenhaftigkeit herauszustellen, indem er sich selbst bei der Waffenverteilung benachteiligt, oder aber Gawein hält sich für überlegen und gibt Gasoein die bessere Waffe, um diesen Vorteil auszugleichen und sich selbst ein Handicap aufzuerlegen. Letztere Deutung kommt in der Interpretation dem Tabu des Eigenlobs gefährlich nahe, das beispielsweise im DANIEL VON DEM BLÜHENDEN TAL thematisiert und zum Problem wird<sup>99</sup>, bleibt im Primärtext jedoch unauffällig. Somit handelt Gawein in beiden Deutungen ehrenhaft und zwar unabhängig davon, wie er zu diesem Zeitpunkt zu Gasoein steht.

Das erste Mal ist davon die Rede, dass Gawein Gasoein *reht geselleschaft*<sup>100</sup> leistet, als er, in überzogenem Eifer erneut Chancengleichheit herzustellen, ebenfalls sein Pferd erschlägt<sup>101</sup>, wie es zuvor schon Gasoein im Zorn getan hat. Das Wort *geselle*, das in *geselleschaft* steckt, umfasst im Mittelhochdeutschen ein Bedeutungsspektrum, das von ›Begleiter‹ über ›(Kampf-)Gefährte‹ bis hin zu ›Freund‹ oder ›Geliebter‹ reicht, und verweist daher auf Form von Beziehung: auf zwei Menschen, die einander möglicherweise in Zuneigung verbunden sind (optional), in jedem Fall aber ein gemeinsames Ziel teilen. Dieses Ziel kann räumlich gedacht sein oder auch ideell. Um die Beziehung zwischen zwei Kontrahenten zu beschreiben, scheint der Begriff erst einmal wenig geeignet, da Kontrahenten, wie der Name sagt, konträre Ziele verfolgen. Und doch verfolgen Gawein und Gasoein in gewisser Weise auch das gleiche Ziel: den jeweils anderen zu besiegen, auch wenn ihre langfristigen Ziele und ihre Gründe für den Kampf voneinander abweichen.

Diese Gründe jedoch treten im Verlauf des Kampfes immer mehr in den Hintergrund zugunsten einer wechselseitigen Anerkennung als herausragende Ritter. Dabei findet eine Fokusverschiebung von der Beziehung zwischen Gasoein und Ginover auf die Beziehung zwischen Gasoein und Gawein statt. Aus dem einseitigen

97 Diu Crône, V. 12028-12030.

98 R. Cailliois. 2017, S. 35-36.

99 Daniel von dem Blühenden Tal, V. 7144-7186.

100 Diu Crône, V. 12023.

101 Diu Crône, V. 12023-12027.

gen *ringen*<sup>102</sup> Gasoeins mit Ginover ist ein *ringen*<sup>103</sup> zwischen Gasoein und Gawein geworden.<sup>104</sup>

Erneut ist die Rede von der *geselleschaft* der beiden, als Gawein *durch reht geselleschaft*<sup>105</sup> solidarisch zu dem zusammengebrochenen Gasoein ohnmächtig wird. Diese Phasen der Kampfunfähigkeit gliedern den Gawein-Gasoein-Kampf und sind fast durchgängig reziprok gestaltet: Beide Kämpfer erleiden je drei Wunden<sup>106</sup>, beide werden zugleich von Müdigkeit überwältigt<sup>107</sup> und beide haben parallel einen Traum<sup>108</sup>, wenn auch mit verschiedenem Inhalt. Gawein hat Mitleid mit Gasoein im Wortsinn, denn er leidet mit ihm, indem er ihn nachahmt.

*Câwein im selbe die gruobe gruop:  
Gasoein er wider ûfhuop,  
wan in daz sêr bewac,  
dô er sô kraftlôs lac,  
und im doch niht wolt jehen.*<sup>109</sup>

Gawein hilft Gasoein zu seinem eigenen Nachteil wieder auf die Beine, weil er es nicht ertragen kann, seinen Kontrahenten, der zu diesem Zeitpunkt also bereits seinen Respekt gewonnen hat, schwach und unheroisch am Boden liegen zu sehen. Gasoeins Kampfeswille übertrifft die Leistungsfähigkeit seines Körpers, und diese Diskrepanz ist es, die Gawein zu schaffen macht, weil es dieser Kampfeswille ist, der sie eint und den Gawein an Gasoein schätzt. Alternativ wäre auch eine Wertschätzung von Gasoeins besonderen Fähigkeiten in der Tjost oder mit dem Schwert denkbar, die er im Vorfeld bereits an anderen Artusrittern demonstriert hat; allerdings finden sich hierfür wenig Anhaltspunkte im Text. Markanter ist die Hartnäckigkeit sowohl Gasoeins als auch Gaweins.

Hinzu kommt, dass Gasoein sich partout nicht ergeben will, und das ist für einen höfischen Ritter ein grundsätzliches Problem: Da er höfisch ist, kann und will er den Besiegten nicht töten; lässt er ihn aber ohne Sicherheitsversprechen gehen,

102 Diu Crône, V. 11754.

103 Diu Crône, V. 12133.

104 Die textuelle Nähe beider Szenen verlockt dazu, die sexualisierte Lesart der ersten Szene auf die zweite zu übertragen. Ich bevorzuge jedoch eine schwächere Lesart, um allgemein eine Annäherung zwischen Gawein und Gasoein zu beschreiben, da eine homoerotische Lesart der Szene kaum zu verifizieren und für mein Forschungsinteresse auch nicht entscheidend ist.

105 Diu Crône, V. 12297.

106 Diu Crône, V. 11919-11921.

107 Diu Crône, V. 12138.

108 Diu Crône, V. 12152-12238.

109 Diu Crône, V. 12002-12006.

kann er ihm jederzeit in den Rücken fallen, wie beispielsweise Gawan im PARZIVAL schmerzlich feststellen muss<sup>110</sup>. Das Problem, vor dem Gawein steht, ist ein ähnliches wie das Minneparadoxon<sup>111</sup>: Gawein will, dass Gasoein sich ergibt, damit er in den Artushof integriert werden kann; aber gerade Gasoeins ungebrochener Kampfeswille ist es, der ihn würdig macht, dem Artushof beizutreten.

Gaweins nonverbale Sympathiebekundungen finden ihren vorübergehenden Höhepunkt im Erschlagen der Pferde. Der Kampf geht weiter, auch wenn Kraft und Verstand die Kämpfer längst verlassen haben.<sup>112</sup> In diesem fortgeschrittenen Stadium des Kampfrausches fungiert Ginover als (ignorierte) ›Stimme der Vernunft‹. Wiederholt weist sie darauf hin, dass eine Fortsetzung des Kampfes den beiden keine Ehre eintrage.<sup>113</sup> Sie nennt keine Gründe weshalb, doch der höfische Teil des Kampfes (Tjost und Schwertkampf) ist zu diesem Zeitpunkt bereits vorbei. Zudem sind beide Kontrahenten in erbärmlicher körperlicher Verfassung. Daher scheint Ginovers Argument plausibel.

Trotzdem setzen die beiden ihren Kampf mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln – erst als Ringkampf und dann mit Lanzenstücken – fort, und dies in absoluter Einhelligkeit. Gasoein ist fortan Gaweins *geselle*<sup>114</sup> – das Präfix *kampf-* aus *kampfgeselle*<sup>115</sup>, das zu Beginn der Auseinandersetzung noch für Gasoein in Gebrauch war, entfällt im letzten Teil der Kampfschilderung. Auch sucht Gawein nicht nach einem Weg, Gasoein zu besiegen, sondern nach einem Weg, wie er Gasoein oder Gasoein ihn überwinden kann.<sup>116</sup> Beide Optionen stehen gleichberechtigt nebeneinander. Warum sie den Kampf, selbst als sie offenbar dem Tode nahe sind, nicht einstellen, erklärt der Text folgendermaßen:

*sie wærn doch sô starc wunt,  
daz sie des niht enwesten,  
ob sie sîn möhten enbresten*<sup>117</sup>

Die Logik des Agonalen führt also nicht etwa dazu, dass die Helden aufgrund ihrer Verletzungen der Erschöpfung nachgeben, sondern sie sind vielmehr zu erschöpft, um ihr Tun noch hinterfragen oder abbrechen zu können. Dazu braucht es einen äußeren Anlass. Doch nicht Ginovers Weinen gibt schließlich den Ausschlag, son-

110 Parzival, V. 538,20-543,26.

111 Der Werbende wünscht sich nichts sehnlicher, als dass sich seine Dame ihm hingibt, täte sie es aber, wäre sie nicht mehr die vollkommene Frau, als die er sie sich imaginiert.

112 *ouch wart in kraft unde sin / von in enfremdet verre hin* (Diu Crône, V. 12060-12061).

113 Diu Crône, V. 12085-12088; 12289.

114 Diu Crône, V. 12212; 12248.

115 Diu Crône, V. 11864.

116 Diu Crône, V. 12192-12195.

117 Diu Crône, V. 12276-12278.

dern erst ihr *mit listen*<sup>118</sup> vorgebrachter Vorschlag, den Kampf zu vertagen, bis beide wieder gesund seien, den sie noch mit einem antiken Präzedenzfall<sup>119</sup> untermauert.<sup>120</sup>

Darauf endlich kann Gasoein sich einlassen. Zuvor muss allerdings noch klar gestellt werden, dass damit noch nichts entschieden ist, denn Gawein versucht, Gasoein bei der Gelegenheit zur Aufgabe seiner Ansprüche auf Ginover zu überreden. Dann jedoch kann sich das Trio unter Zuhilfenahme des letzten verbliebenen Pferdes auf den Weg zurück nach Karidol machen.

Ein ganzes Jahr dauert es, bis Gasoeins Wunden verheilt sind.<sup>121</sup> Gawein allerdings ist weiterhin bettlägerig, weil er auf dem Rückweg Gasoein das Pferd überlassen hatte.<sup>122</sup> Doch Gasoein ist ohnehin nicht mehr an einem Kampf gelegen. Aus Dankbarkeit für die hervorragende Pflege, die er auf Karidol genossen hat, gibt er seine Ansprüche auf Ginover auf, widerruft alles, was er über sie gesagt hat<sup>123</sup> und kann damit in den Artushof integriert werden.<sup>124</sup> Als Gawein davon erfährt, ist seine Freude groß:

*ouch sô wuohs die mære und der schal  
bî Gâwein, dâ er siecher lac.  
daz was ime ein lieber tac  
unde ein liebe mære,  
daz er aller sîner swære  
dâ von endlîch vergaz,  
wan er kante den ritter baz.  
ouch sîn kraft und sîn ellen,*

118 Diu Crône, V. 12273.

119 Diu Crône, V. 12279-12283.

120 Hinzu kommt noch eine Schelte, bei der sie die beiden Ritter mit Hofhunden vergleicht, die sich um einen Knochen balgen (Diu Crône, V. 12284-12285). Sie selbst rückt dabei als Gegenstand des Streites in die Position des Knochens, wodurch sie sich selbst beziehungsweise ihre Vergewaltigung durch Gasoein, zu einem nichtigen Anlass marginalisiert. Niemand widerspricht ihr, denn tatsächlich ist der Grund für den Kampf zu diesem Zeitpunkt nebensächlich geworden und wird von niemandem mehr thematisiert.

121 Diu Crône, V. 12530.

122 Diu Crône, V. 12530-12544.

123 Cornelia Schu löst das Problem, ob Gasoein damit lügt oder die Wahrheit sagt, auf findige Weise: »Unter diesem Blickwinkel erübrigt sich auch die Frage, ob nun Ginover und Gasoein ein Verhältnis hatten oder nicht. Als Rollenträger hatten sie es (analog zu Tristan und Isolde, Lancelot und Ginover), sie hatten es aber auch nicht (wie Meljaganz und Ginover, Lanzelet bzw. Gawein und Ginover oder Minnediener und Minneherrin). Man könnte also auf die eben formulierte Frage lediglich antworten ›Sowohl – als auch‹, womit man den Paradoxien des Textes vielleicht am ehesten gerecht würde« (C. Schu. 1999, S. 353).

124 Diu Crône, V. 12550-12590.

*dan sust ieman sîner gesellen:  
des was er sîn alsô vrô.*<sup>125</sup>

Obwohl Gasoein ein ganzes Jahr am Artushof gelebt hat, kennt niemand ihn so gut wie Gawein, denn Gawein hat gegen ihn, aber in gewisser Weise auch mit ihm gekämpft – eine Erfahrung, die keine höfische Kommunikation ersetzen kann. Der Hof muss von den Heldentaten erfahren, die seine (und andere) Ritter im Außerhalb vollbringen, wenn aus den Taten Ruhm folgen soll; doch ist er dabei auf (idealerweise Augenzeugen-)Berichte angewiesen. Gawein hingegen ist nicht nur Augenzeuge von Gasoeins Taten, sondern hat *sîn kraft und sîn ellen*<sup>126</sup> am eigenen Leib erfahren. Der Kampf ist somit nicht nur eine exklusive Art des Kennenlernens, sondern geradezu ein Modus der Welterschließung für die Protagonisten der mittelalterlichen Epik.

Dies ist eine leichte Abwandlung der These vom »Töten als Modus der Welterschließung«<sup>127</sup>, die ich an anderer Stelle für das Rollenspiel DARK SOULS aufgestellt habe. Der Hintergrund von Töten als Modus der Welterschließung ist, dass DARK SOULS sehr zurückhaltend mit den Informationen umgeht, die an seine Spieler weitergegeben werden. Aus diesem Grund weiß der Spieler, wenn er einen Bossgegner konfrontiert, gewöhnlich nicht viel über seinen Kontrahenten – so wie Gawein kaum etwas über Gasoein weiß, als er ihn mit Ginover im Wald antrifft. Erst im Kampf lernt der Spieler seinen Gegner wirklich kennen. Nicht nur sein Anblick wird ihm vertraut, sondern auch seine Angriffsmuster und typischen Verhaltensweisen – gezwungenermaßen, denn der Schwierigkeitsgrad ist so hoch, dass Bossgegner nur in Ausnahmefällen allein durch Glück und/oder in nur einem Versuch besiegen könnten.

Ist der Gegner schließlich überwunden, erhält der Spieleravatar seine Seele als Item und möglicherweise persönliche Besitztümer, aus deren Beschreibung sich die Geschichte des Toten rekonstruieren lässt, die sein Ende häufig in ein tragisches Licht rückt und es vielleicht sogar bereuen lässt, ihn getötet zu haben. Dieses Wissen ist jedoch auf einer anderen – im Grunde sogar nur paratextuellen – Ebene angesiedelt. Auch Gawein erhält in dem Jahr am Artushof die Gelegenheit, noch mehr über Gasoein zu erfahren als dass dieser ein herausragender Kämpfer ist. Doch daran ist die Erzählung nicht interessiert. Es werden keine Gespräche zwischen Gawein und Gasoein narrativ ausgestaltet. Akzentuiert wird somit das Wissen um Gasoeins (Kampf-)Kraft<sup>128</sup> – das also, was im Rollenspiel Gameplay-Wissen wäre.

125 Diu Crône, V. 12591-12600.

126 Diu Crône, V. 12598.

127 Franziska Ascher: »Die Narration der Dinge Teil I. Items«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2014).

128 Diu Crône, V. 12591-12600.

### 3.2.3 Der Selbstzweck des Agonalen

Wie bereits zu Beginn gesagt, sind Lesarten, die den Gawein-Gasoein-Kampf als Parodie verstehen, nicht ganz aus der Luft gegriffen, wobei die Wirkung auf den zeitgenössischen Rezipienten ohne weitere Rezeptionszeugnisse immer spekulativ bleiben muss. Die Logik des Agonalen entfaltet sich jedoch unabhängig vom parodistischen Gehalt der Szene. In der Parodie wird die Überschreibung des Moduls der Ginover-Entführung durch das Agonale möglicherweise besonders deutlich, doch der narrative Überschuss der Szene, welche die Erfordernisse des Plots übersteigt, ist auch für viele Kampfszenen der höfischen Epik kennzeichnend, die im Allgemeinen nicht unter Parodieverdacht stehen. Im Folgenden soll es um diesen narrativen Überschuss gehen. Dafür ist es jedoch nötig, etwas auszuholen.

Der Agon ist als Spielhaltung per definitionem zweckfrei<sup>129</sup> – wie das Spiel selbst. Denn anders als der Streit, bei dem es um einen »Gegensatz der Interessen«<sup>130</sup> geht, also um eine konkrete Sache, ist der Agon »zweckfreies Spiel der Kräfte«<sup>131</sup>. So gesehen, wäre der Konflikt zwischen Gasoein und Gawein eher ein Streit als ein Agon, denn er entzündet sich an der Frage, wer die Königin mit sich von dannen führen darf: Es gibt also nicht nur einen Anlass, sondern sogar einen guten Grund für den Kampf. Streit ist immer Streit *um etwas*, während es bei Agon um den Sieg geht, nicht um den Preis.<sup>132</sup>

Karina Kellermann folgert daraus, dass der im WILLEHALM geschilderte Glaubenskrieg zwischen Christen und Heiden nicht von agonaler Natur sei, da hier kein zweckfreies Kräfteressen vorliege.<sup>133</sup> Im Rahmen von Kellermanns Definition trifft das zu, es widerspricht jedoch der Aussage Huizingas, wonach Krieg durchaus agonale Züge tragen kann.<sup>134</sup> Das irritiert vor allem deshalb, weil selbst die Teilnahme an Turnieren, dem Inbegriff des Agons, in der höfischen Epik häufig einem übergeordneten Zweck dient. Im Turnier von Kanvoleis suchen die Teilnehmer die Hand Herzeloyses zu erstreiten und auch Erec kämpft nicht zum Spaß oder wegen des symbolischen Sperberpreises gegen Iders, sondern um Rache für die erlittene Demütigung durch Iders Zwerg zu nehmen.

129 »Daraus erhellt, daß der Agon sich unterscheidet vom Konflikt und ebenfalls vom Streit. In den beiden letzteren geht es um einen Gegensatz der Interessen, d.h. eine Sache, ein Land, ein Mensch wird umkämpft. Es gibt kein zweckfreies Spiel der Kräfte. Der Konflikt wird institutionell oder gewaltsam gelöst. Beim Streit geht es um die Sache, bei Agon allein um den Sieg im Wettkampf und vor Publikum« (K. Kellermann. 2006, S. 253).

130 K. Kellermann. 2006, S. 253.

131 K. Kellermann. 2006, S. 253.

132 K. Kellermann. 2006, S. 253.

133 K. Kellermann. 2006, S. 261.

134 J. Huizinga. 2013, S. 108.

In Kellermanns Aufsatz dient die Ent-Agonalisierung des Krieges zur Akzentuierung des Rede-Agons von Willehalms Gemahlin Gyburg.

»Gyburg ist der personifizierte Agon. In Wolframs WILLEHALM ist die Gyburg-Figur die Plattform, auf der sich der Agon zwischen den Religionen, den Geschlechterqualitäten, dem Höfisch-Kultivierten und dem Heroischen ereignet und mit poetisch-sprachlichen Mitteln als Streit inszeniert wird.«<sup>135</sup>

Gyburcs Rede-Agon findet dadurch allerdings auf Seiten Willehalms keine Entsprechung: »[D]er Rede-Agon ist Gyburcs Domäne, der Kampf mit Waffen die Domäne Willehalms.«<sup>136</sup> Da beide Satzteile komplementär zueinander aufgebaut sind, ruft der »Rede-Agon«<sup>137</sup> Gyburcs den »Kampf-Agon« Willehalms auf, über den dieser durchaus verfügt, da er als Ritter an »zweckfreien« Turnieren teilnehmen könnte. Jedoch tut er genau das nicht – ganz im Gegenteil: Er stellt mit seiner abgerissenen Erscheinung am Königshof eben jenes höfische Treiben in Frage.<sup>138</sup> Daher wäre es verfehlt, ihm (höfischen) Kampf-Agon zuzuschreiben. Die Vorstellung davon wird durch die auffällige Satzkonstruktion jedoch implizit mitgeführt und macht damit auf die Probleme aufmerksam, die das Kriterium der Zweckfreiheit oder vielmehr ein zu enger Agon-Begriff mit sich bringt.

Anstatt also auf der Zweckfreiheit des Agons zu beharren, ziehe ich mich auf eine Argumentationsfigur zurück, die von dem Flow-Theoretiker Mihaly Csikszentmihályi inspiriert ist. Csikszentmihályi erkannte früh, dass Spiele prototypische Flow-Aktivitäten sind und zog dementsprechend Literatur zum Thema Spiel<sup>139</sup> zu Rate. Er musste jedoch feststellen, dass man in der Spieltheorie davon ausgeht, »daß Spiel und »wirkliches« Leben zwei getrennte Bereiche sind: Sobald eine Handlung Folgen zeitigt, welche außerhalb des spielerischen Rahmens von Wichtigkeit sind, hört sie auf, Spiel zu sein«<sup>140</sup>. Diese strikte Trennung stand allerdings seinem erklärten Ziel, »das Alltagsleben erfreulicher [zu] gestalte[n]«<sup>141</sup>, entgegen; daher modifiziert Csikszentmihályi seine Ausgangsthese dahingehend, dass nicht die Zweckfreiheit einer Handlung entscheidend ist, sondern die Frage, ob dieser Zweck im Vordergrund steht.<sup>142</sup>

135 K. Kellermann. 2006, S. 255.

136 K. Kellermann. 2006, S. 255-256.

137 K. Kellermann. 2006, S. 255.

138 Willehalm, V. 126,8-129,17.

139 Man darf annehmen, dass er sich damit hauptsächlich auf Caillois und Huizinga bezieht, da er sowohl DIE SPIELE UND DIE MENSCHEN als auch den HOMO LUDENS im Literaturverzeichnis führt, auch wenn sie an dieser Stelle nicht namentlich genannt sind.

140 M. Csikszentmihályi. 2010, S. 16.

141 M. Csikszentmihályi. 2010, S. 16.

142 Flow tritt bevorzugt bei zweckfreien Tätigkeiten auf, weswegen Spiele prototypische Flow-Aktivitäten sind. Dies kann jedoch nicht erklären, wieso auch Ärzte beim Operieren Flow

Die Rettung Königin Ginovers ist nicht zweckfrei, sondern für das Artusreich von weitreichender politischer Bedeutung.<sup>143</sup> Mittel zu ihrer Rettung ist der Kampf gegen den Entführer Gasoein, was einen agonalen Charakter des Kampfes ausschließen scheint. Der Kampf entwickelt jedoch eine agonale Eigendynamik und gerät somit zum Selbstzweck. Der Kampfpfeis – die Königin oder genauer: das Recht, über ihr Schicksal zu bestimmen – steht also nicht mehr im Vordergrund. Zweckmäßig wäre es für Gawein, Gasoein nach seinem Sturz gefangen zu nehmen und samt der Königin an den Artushof zu bringen, doch der Kampf an sich ist wichtiger geworden als das, was ursprünglich Ziel des Kampfes – der Kampfpfeis – war. Der Gawein-Gasoein-Kampf ist somit nicht zweckfrei, aber er ist selbstzweckhaft. Ein Zweck ist gegeben, doch er ist nicht mehr das Entscheidende. Hier macht sich die Überschreibung des Moduls durch das Agonale bemerkbar, was ich im als den *Selbstzweck des Agonalen* bezeichne.

Man kann also Kellermann darin zustimmen, dass Willehalms Krieg nicht agonal ist, denn Willehalm sucht durch den Krieg etwas anderes erreichen – seine Frau zu behalten, das Reich zu beschützen, dem Christentum zum Triumph über das Heidentum zu verhelfen und so weiter. Das kann jedoch für andere Figuren, die im selben Krieg kämpfen – wie beispielsweise die diversen Minneritter auf beiden Seiten –, ganz anders aussehen.

Dies wirft unter anderem die Frage der Perspektive auf – und die Frage danach, ob gesellschaftliche Anerkennung eigentlich keinen im Sinne der Definition legitimen Zweck darstellt. Denn es ist durchaus nicht gesagt, dass die Anhäufung immaterieller Werte wesensmäßig verschieden von der materieller Werte ist. Ruhm mag selbst immateriell sein, ist jedoch für die höfische Gesellschaft dennoch von entscheidender Bedeutung und kann über Zwischenschritte – durch die Heirat mit einer adeligen Dame erlangt der Protagonist gewöhnlich auch die Herrschaft über ihr Land – auch zu materiellem Gewinn führen.<sup>144</sup> Hier wäre die Figurenintention

---

empfinden können (um nur eines von Csíkszentmihályis Beispielen zu nennen), da die Operation schließlich klar den Zweck der Heilung des Patienten verfolgt. Stünde diese allerdings während des Tuns im Vordergrund, würde nach Csíkszentmihályi kein Flow auftreten, da Flow sich im »Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein« (M. Csíkszentmihályi. 2010, S. 61) konstituiert, welches mit einer Zukunftsperspektive auf eine mögliche Heilung unvereinbar ist. Der Flow ist ein Zustand der Präsenz, der nur das Jetzt kennt.

143 Armin Schulz: »Der Schoß der Königin. Metonymische Verhandlungen über Macht und Herrschaft im Artusroman«, in: Matthias Däumer/Cora Dietl/Friedrich Wolfzettel (Hg.), *Artushof und Artusliteratur*, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 119-135.

144 Im Rollenspiel gibt es die Mechanik des »Ruf-Farmens«, die analog funktioniert, wenn auch mit klaren, quantifizierbaren Siegbedingungen. »Ruf-Farmen« bedeutet, eine Reihe von Quests für eine Spielfraktion (z.B. eine Gilde) zu erledigen, um bei ihr hoch genug im Ansehen zu steigen, um Zugang zu fraktionsspezifischen Vorteilen (wie z.B. exotischen Reittieren) zu erhalten.

ausschlaggebend. Was nämlich zweckfrei erscheint und was nicht, ist in hohem Maße eine Frage der Perspektive. Da Agon nach Caillouis eine Haltung ist, ist seine Zweckfreiheit an die Figurenperspektive gebunden. Gerade diese ist in mittelalterlichen Texten jedoch häufig eine Leerstelle – oder ein Problem.

### 3.3 Spezifika strukturorientierten Erzählens

Die Protagonisten der höfischen Epik unterscheiden sich von den Protagonisten der Gegenwartsliteratur Anette Gerok-Reiter zufolge<sup>145</sup> dadurch, dass ihnen ein »subjektiver Innenraum, Selbstreflexion und Erinnerung fehlen«<sup>146</sup>. Nur selten erfährt der Rezipient, was Figuren denken und fühlen, wie es gegenwärtigen Rezeptionserwartungen entspräche.<sup>147</sup> Das »Innenleben« der Protagonisten bleibt eine Leerstelle und die Figuren stellen eher Typen als Individuen dar:

»Sie sind von vornherein normiert durch ihre Funktion, die sie zu übernehmen, ihre Rolle, die sie zu erfüllen, ihren Typus, den sie zu repräsentieren haben. [...] [G]efordert ist – gerade bei den Protagonisten – ein Idealtypus, die Erfüllung einer mustergültigen Norm.«<sup>148</sup>

Gerok-Reiter verortet den Kernzeitraum dieser Art der Figurengestaltung im 12. Jahrhundert und bezeichnet die damit einhergehende Erzählpraxis als »strukturorientierte[s] Erzählen«<sup>149</sup>, um es vom modernen »subjektorientierten Erzählen«<sup>150</sup> abzugrenzen. Da die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit immer nur aus der eigenen Zeit heraus stattfinden kann, erscheint es nur naheliegend, zunächst die Charakteristika des subjektorientierten Erzählens zu beschreiben, um so die Alterität des zu untersuchenden Gegenstandes herauszuarbeiten.

»Die Figuren im subjektorientierten Erzählmodell besitzen spezifische Eigenschaften, die über einen einmaligen, originellen Lebensgang entfaltet werden.

145 Im Anschluss an: Walter Haug: »Über die Schwierigkeit des Erzählens in ›nachklassischer‹ Zeit«, in: Walter Haug/Burghart Wachinger (Hg.), Positionen des Romans im späten Mittelalter, Tübingen: Niemeyer Verlag, 1991, S. 338–365.

146 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 752.

147 Worin diese Erwartungen bestehen, lässt sich besonders gut an modernen Roman-Adaptationen mittelalterlicher Epen (gerade auch Jugendbüchern) ablesen: Diese statuen die Figuren in den allermeisten Fällen mit Gedanken, Gefühlen, Erinnerungen und Motiven – kurz: dem Anschein einer Psyche – aus. Ein gutes Beispiel hierfür ist Marion Zimmer Bradley: Die Nebel von Avalon (= Fischer Taschenbuch, Band 50991), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch, 2002.

148 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 751.

149 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 751.

150 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 752.