

mer demonstriert, dass eine solche auch für die Helden des Artusromans angesetzt werden kann.

7.2 Die Avatare der Artusepik

7.2.1 Narratologische Überlegungen zu Haupt- und Nebenfiguren

An dieser Stelle möchte ich noch einmal auf Jurij Lotmans Konzept der Grenzüberschreitung zu sprechen kommen. Fotis Jannidis kritisiert an Lotmans Modell unter anderem, dass »die Vernachlässigung der Darstellungsebene analytische Artefakte auf der Ebene der Strukturbeschreibung«⁹³ erzeuge. Das Denken in dichotomischen Merkmalspaaren führe dazu, dass letztlich jede Figur als Parallel- oder Kontrastfigur erscheine.⁹⁴ Was Jannidis nicht erwähnt und folglich auch nicht kritisiert, ist Lotmans Konzeptualisierung der Grenzüberschreitung, vermutlich deshalb, weil die Bewegung im Raum für Jannidis' Konzeption der Figur keine Rolle spielt.

Wo aber Ereignisse durch die Bewegung im Raum zustande kommen, da lohnt es sich, analytisch bei eben dieser Bewegung anzusetzen. Das synchronisierte Körperschema ist immer auch in Relation zum virtuellen Raum zu sehen, da man sich den Raum »erläuft« und er abhängig von den körperlichen Voraussetzungen des Avatars anders erscheint. So kann derselbe Raum, abhängig von der Schnelligkeit und Größe des Avatars, klaustrophobisch eng oder agoraphobisch weit erscheinen. Er ist groß oder klein nur in Relation zum Avatar, an dem sich alles innerhalb der virtuellen Welt bemisst. Der hodologische Raum bildet »die Synthese aus einem individuellen Erleben des Raumes und seiner überindividuellen Beschaffenheit«⁹⁵. Er ist die Summe aller realisierten Möglichkeiten – der erlaufene Wege- und Möglichkeitsraum, der sich fest im Gedächtnis des Rezipienten verankert.⁹⁶ Seine Erschließung erfolgt kinästhetisch über das bewegte und gekoppelte Körperschema, wobei der äußeren Bewegtheit eine innere Bewegtheit entsprechen kann.

Semantische Räume können sich vom konkreten (virtuellen) Raum lösen, funktionieren dann aber immer noch – nicht nur metaphorisch – als »Räume«. Da jede Wahrnehmung verkörperte Wahrnehmung ist, weil Menschen körperliche Wesen sind, ist das Körperschema beispielsweise auch an inneren Monologen beteiligt. Allein der Begriff des *Stream of Consciousness* evoziert bereits eine Bewegung – das

93 F. Jannidis. 2004, S. 156.

94 F. Jannidis. 2004, S. 156.

95 Stephan Günzel: Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels, Frankfurt a.M.: Campus. 2012, S. 324.

96 S. Günzel. 2012, S. 324.

Gefühl nämlich, von einer Strömung mitgerissen zu werden. Der kinästhetische Nachvollzug der unstrukturierten, assoziativen Folge von Bewusstseinsinhalten erlaubt keinen problemlosen Ausstieg, denn dazu müsste man sich »gegen die Strömung stemmen« und sich »ans Ufer kämpfen«, was das Bild des reißenden Flusses gerade verunmöglicht. Der Ausweg besteht darin, die virtuelle Bewegung gerade *nicht* (mehr) nachzuvollziehen und sein Körperschema aus der Schilderung herauszuziehen beziehungsweise vom Avatar abzulösen.

Wer oder was dieser Avatar ist, ist durchaus diskutabel. Das assoziierende Ich scheint im Falle des Bewusstseinsstroms die naheliegendste Wahl zu sein, weil es das ist, was man landläufig als »Hauptfigur« bezeichnen würde. Wenn aber sein Bewusstsein einen eigenen Raum bildet, in dem Bewegung möglich ist und Grenzüberschreitungen geschehen können, dann wäre möglicherweise auch der Avatar *innerhalb* des Bewusstseinsraumes zu suchen – zumal die kinästhetischen Informationen über das erlebende Ich dünn gesät sind, wenn im *Stream of Consciousness* das Außerhalb aus dem Blick gerät. Allerdings kann eventuell auch eine geistige Bewegung an eine Figur rückgebunden werden, wenn nicht ihr Bewegungsapparat, sondern ihr Gehirn als Motor von Bewegung identifiziert wird. Da die Erzähltechnik des Bewusstseinsstroms jedoch weder charakteristisch für das Computerspiel noch für die mittelalterliche Literatur ist, verfolge ich den Gedanken an dieser Stelle nicht weiter.

Die Unterscheidung von Haupt- und Nebenfiguren ist wenig befriedigend, weil sie fast nur auf quantitativer Grundlage getroffen werden kann. Sie dient »zur Beschreibung einer unterschiedlichen Beteiligung an der Handlung«⁹⁷. Doch Fotis Jannidis kritisiert, dass es keine wirklich objektiven Kriterien gäbe, die es erlauben würden, Haupt- und Nebenfiguren eindeutig zu bestimmen. Er spielt daher verschiedene Optionen durch. Eine These lautet »[Eine] Hauptfigur ist eine Figur, die einen größeren Raum in der Darstellung einnimmt als eine Nebenfigur.«, was dem quantitativen Argument entspricht. Da Jannidis aber die Rolle der Hauptfigur von der Handlung her bestimmen will – was einer der Aspekte ist, die seine Überlegungen für mich attraktiv machen – versucht er es mit der These »Die Hauptfigur ist aktiver an der Fortführung der Handlung beteiligt als die Nebenfigur. [...] Wenn eine Figur viele Ereignisse bewirkt, dann ist sie eine Hauptfigur.«⁹⁸. Diese Bestimmung scheitert allerdings an der Figur des Questgebers – Jannidis nennt das Beispiel des Königs im Zaubermärchen –, welche »die kausal gesehen wichtigste Größe«⁹⁹ in Bezug auf das Anstoßen von Ereignissen darstellt, aber in aller Regel nicht als Hauptfigur gilt. Er modifiziert daher seine Aussage folgendermaßen: »Eine Hauptfigur ist dann jede Figur, die an bedeutend mehr Ereignissen

97 F. Jannidis. 2004, S. 103.

98 F. Jannidis. 2004, S. 104.

99 F. Jannidis. 2004, S. 104.

partizipiert als die anderen Figuren.«¹⁰⁰ Das ist wiederum ein quantitatives, wenn auch elaborierteres Argument.

Auch ist unklar, ob es eigentlich immer nur eine Hauptfigur zur gleichen Zeit geben kann oder mehrere Hauptfiguren nebeneinander koexistieren können – ganz ähnlich wie es auch schon für exorbitante Helden gefragt worden ist.¹⁰¹ Ich habe in dieser Untersuchung den Begriff ›Protagonist‹ präferiert, weil sich die dichotomische Konstellation aus Protagonist und Antagonist besonders dazu eignet, um agonal strukturierte Narrationen zu beschreiben. Ohne sein Gegenstück ist der Protagonisten-Begriff sinnentleert.

»Wird dagegen die Bezeichnung ›Protagonist‹ zusammen mit den Oppositionsbegriffen verwendet, dann bezieht sie sich auf die wichtigere Figur in einem Konflikt zwischen zwei Figuren. Die Handlung wird durch diesen Konflikt geprägt.«¹⁰²

Jannidis versäumt auch nicht zu erwähnen, dass »[d]ieses Handlungsmuster [...] gerade unter den einfacheren Formen«¹⁰³ verbreitet ist, wozu demnach auch das Rollenspiel der Gegenwart und die Artusepik des Mittelalters zu zählen sind.

›Avatar‹ ist weder ein Synonym noch ein Ersatz für ›Protagonist‹ oder ›Hauptfigur‹, wohl aber eine Alternative. Die Bestimmung des Avatars in einem Text antwortet nicht auf dieselbe Frage wie die nach dem Protagonisten, aber sie bietet eine alternative Sichtweise auf das immer noch ungelöste Problem, welche das Bild vervollständigen kann.

7.2.2 Die Kinästhetik des Artushofes

7.2.2.1 Der Transfer kinästhetischer Energie

Um das zu demonstrieren, werfe ich einen etwas eingehenderen Blick auf jene Passage des PARZIVAL, in der Parzival als Protagonist von Gawein abgelöst wird. Bevor sich ihre Wege jedoch trennen, sind zeitweise beide Protagonisten anwesend. Da aber immer nur einer als Fokusfigur und Avatar handeln kann, weil ›Gawein&Parzival‹ kein Kollektiv ist, mit dem sich das Körperschema des Rezipienten gut synchronisieren könnte,¹⁰⁴ gilt es herauszufinden, an welcher Stelle das Körperschema zum Überspringen animiert wird beziehungsweise ob (und wo) es möglicherweise mehrfach hin und her wechselt.

100 F. Jannidis. 2004, S. 104.

101 K. v. See. 1993, S. 2.

102 F. Jannidis. 2004, S. 104.

103 F. Jannidis. 2004, S. 104.

104 Anders als beispielsweise »die Riesen« (F. Jannidis. 2004, S. 125), sind Parzival und Gawein zu sehr individualisiert, um ein geeignetes Kollektiv abzugeben.

Der Rezipient erreicht den Plimizoel, an dessen Ufer der Artushof lagert, gemeinsam mit Parzival: *welt ir nu hæren war sî komn / Parzivâl der Wâleis?*¹⁰⁵ Er gerät jedoch fast sofort wieder aus dem Fokus, wenn das Körperschema des Rezipienten auf den Falken übergeht, der Artus' Falknern tags zuvor entfliegen ist. Dies geschieht einerseits über die Bewegung (*der gâhte von in balde*¹⁰⁶), andererseits über das Frieren des Tieres, dem als körperliche Empfindung, der man sich nur schwer entziehen kann, eine ähnliche Rolle zukommt wie an anderer Stelle dem Schmerz.¹⁰⁷ Das Empfinden von Kälte ist einerseits jedem Rezipienten vertraut und muss somit nicht synthetisiert werden, andererseits kann man es sich nicht aussuchen, ob man frieren möchte oder nicht, daher ist auch das Nachempfinden besonders eindringlich. Über eben diese Empfindung werden Parzival und der Falke zusammengezogen (*dâ se bède sêre vrôs*¹⁰⁸), sodass das Körperschema des Rezipienten für kurze Zeit bei beiden ist. Der Falke folgt dem reitenden Parzival; beide sind sie in Bewegung und damit von Interesse. Mit dem missglückten Schlagen der Wildgans hat der Falke jedoch seine narrative Funktion erfüllt. Was jetzt noch zählt, sind die drei Blutstropfen im Schnee, die für Parzival zum Bild seiner Geliebten werden. Das Körperschema des Rezipienten kommt über die aufliegende Gans als Zwischenstation mit den fallenden Blutstropfen auf die Erde zurück und kann über die Blickachse Parzival-Blutstropfen wieder zum Protagonisten zurückkehren.¹⁰⁹

Es folgt ein innerer Monolog Parzivals mit näheren Erläuterungen des Erzählers.¹¹⁰ Parzival fällt in Minnetrance und verliert dadurch bis auf weiteres seinen Status als intentional Handelnder. Dementsprechend findet ein Szenenwechsel statt, denn Parzivals Reglosigkeit und Passivität disqualifiziert ihn als Avatar. Im weiteren Verlauf bleibt Parzivals Innenleben eine markierte Leerstelle, um die herum erzählt wird und die genau dadurch Kontur gewinnt – insbesondere in dem an *frou minne/liebe*¹¹¹ gerichteten Flehen des Erzählers, Parzival freizugeben, damit er sich verteidigen könne. Während dieser Einschübe ist die (Kampf-)Handlung stillgestellt. Dadurch werden Freiräume für eine empathische Rezeption geschaffen, die sonst durch das Bedürfnis, der Bewegung zu folgen, vielleicht nicht ver-, aber behindert würde.

Der Schauplatzwechsel ist über eine Botenfigur realisiert: Ein *garzûn*¹¹² Cunnewares erblickt Parzival, missdeutet seine Haltung als feindselig und kehrt zurück,

105 Parzival, V. 281,10-11.

106 Parzival, V. 281,27.

107 Siehe Kapitel 7.1.1.

108 Parzival, V. 282,3.

109 Parzival, V. 282,20-22.

110 Parzival, V. 282,26-283,23.

111 Die Einschübe beginnen bei Parzival, V. 291,1.

112 Parzival, V. 283,25.

um den Artushof zu alarmieren. Er bewegt sich also von B zurück nach A und stößt durch seine Botschaft wiederum im Lager Bewegung an. Die Ritterschaft ist in Aufruhr, repräsentiert durch Segramors, der die kinästhetische Energie weiterträgt – *Beide liefunde spranc / Segramors, der ie nâch strîte ranc.*¹¹³ – bis ins Zelt, wo das Königspaar schläft. Durch den Avatar Segramors und seine Dreistigkeit erhält der Rezipient Einblick in diesen sonst dem Blick entzogenen Innenraum und folgt Segramors weiter, wenn er Parzival erst anspricht und dann gegen ihn anreitet. Handelnder auf der Gegenseite ist nicht Parzival, sondern der Kastilianer, auf dem er sitzt.¹¹⁴

Daher bleibt das Körperschema des Rezipienten trotz erläuternder Einschübe des Erzählers zu Parzivals Verhalten bei Segramors. Dank seines kampferfahrenen Pferdes wirft Parzival Segramors aus dem Sattel, ohne zu Bewusstsein zu kommen. Die Intention fehlt also. Segramors schleicht geschlagen zurück zum Heerlager: *dâ nâch was dô niht ze lanc, / ê Segramors dort zuo zin gienc.*¹¹⁵

Keie trägt die Fackel weiter, indem er die Nachricht zum König bringt, um dann mit dessen Erlaubnis seinerseits gegen Parzival anzutreten: *Keie der küene man / brâhtz mære für den künec sân*¹¹⁶. Der Erzähler fleht Frau Minne an, Parzival die Handlungsfähigkeit wiederzugeben, doch er erhält keine Antwort.¹¹⁷ Erst als Keie Parzivals Pferd abdrängt¹¹⁸ und so das unbewegte Objekt in Bewegung versetzt, erlangt Parzival kurzzeitig das Bewusstsein wieder¹¹⁹. Trotzdem hat das Körperschema kaum eine Chance, wieder auf Parzival überzuwechseln, denn Parzival ist in dem Kampf geradezu entkörperlicht, da er nur das Ziel hat, zu den Blutstropfen im Schnee zurückzukehren, die ihn an seine Geliebte erinnern und die er durch Keies Rempler aus den Augen verloren hat. Nach der Störung von außen kehrt er daher, wie von einem Magnet angezogen, wieder in seine Ausgangsposition zurück. Keie wird vom Pferd geworfen, doch die Passivkonstruktion betont das, was Keie zustößt, nicht eine Aktion, die von Parzival ausgeht:

*Keie Artûs schenescalt
ze gegentjoste wart gevalt
ûbern ronen dâ diu gans entran*¹²⁰

113 Parzival, V. 285,1-2.

114 *umbe wande ouch sich dez kastelân, / dâ Parzivâl der wol getân / unversunnen ûffe saz* (Parzival, V. 288,7-9).

115 Parzival, V. 289,18-19.

116 Parzival, V. 290,3-4.

117 Parzival, V. 291,1-293,16 und ein weiteres Mal Parzival, V. 294,21-30.

118 *Keie hurte vaste an in / unt drang imz ors alumbe hin* (Parzival, V. 295,1-2).

119 *dô kom aber frou witze als ê, / diu im den sin her wider gap* (Parzival, V. 295,8-9).

120 Parzival, V. 295,17-19.

Mit Keies Sturz verpufft ein Großteil der kinästhetischen Energie, welche die Handlung bis dahin getragen hat. Da er nicht mehr aus eigener Kraft zurückkehren kann, muss Keie zurück zu Artus' Pavillon getragen werden. Keie und Segradors werden vom Körperschema des Rezipienten verlassen, weil sie als Quell von Agency versagt haben, wie ich es bereits für Lara Croft beschrieben habe.¹²¹ Das Körperschema ist mit den Siegern; folgerichtig müsste es nun auf Parzival übergehen. Doch der ist zu dem Zeitpunkt ebenso ohnmächtig wie die Besiegten, wenn auch aus anderen Gründen, und disqualifiziert sich daher gleichermaßen als Avatar. Spekulationen über seine Gedanken und Gefühle bleiben jedoch möglich.

Der verletzte Keie verfügt gerade noch über die Agency, Gawan zu beschimpfen; doch das reicht aus, um erneut Bewegung anzustoßen: *ûzem poulûn gienc hêr Gâwân, / sîn ors hiez er bringen sân [...]*.¹²² Allerdings ist die kinästhetische Energie, die Gawan an den Tag legt, deutlich zurückgenommener als noch bei Segradors, der *[b]eide lief unde spranc*¹²³, denn Gawan will gar nicht kämpfen. Trotzdem synchronisiert sich das Körperschema des Rezipienten im Gehen mit ihm, da sich im näheren textuellen Umfeld nichts kinästhetisch Attraktiveres findet.

Statt dass es zum Kampf zwischen Gawan und Parzival kommt, entspinnt sich zwischen den beiden ein Gespräch, nachdem Gawan die Blutstropfen klug mit dem Mantel verdeckt hat. Die Redeanteile sind gleichmäßig verteilt, die Kommunikation symmetrisch, wobei Parzival Fragen stellt und Gawan antwortet. Gawan stellt sich vor¹²⁴ und schließlich reiten sie *mit ein ander dan, / der Wâleis unt Gâwân*¹²⁵ zum Heerlager, wobei die Umschreibung Parzivals als *der Wâleis* im Kontrast zur Namensnennung bei Gawan dem Rezipienten eher eine Synchronisation des Körperschemas mit Gawan als mit Parzival nahelegt.

Die vorherigen Begegnungen verliefen in etwa wie bei aufeinanderprallenden Billardkugeln, bei denen eine Kugel kinetische Energie an die andere abgibt, bevor sich beide wieder trennen. Die Wege der beiden Protagonisten hingegen parallelisieren sich nach ihrer ersten Begegnung, was als kinästhetisches Pendant ihrer Freundschaft gelesen werden kann.

Der Botenjunge Cunnewares am Anfang gibt seine Energie an Segradors ab und ›rollt aus‹, da er im Anschluss keine Erwähnung mehr findet. Segradors stößt auf Parzival, prallt zurück, während Parzival wieder zur Ruhe kommt, gibt seine Energie an Keie ab und ›rollt aus‹. Keie prallt ebenfalls auf Parzival und gibt seine restliche Energie an Gawan ab, bevor auch er von der Bildfläche verschwindet.

121 Siehe Kapitel 7.1.2.

122 Parzival, V. 299,27-28.

123 Parzival, V. 285,1.

124 Parzival, V. 303,28.

125 Parzival, V. 305,7-8.

Jedes Mal wird weniger kinästhetische Energie weitergegeben, da Parzival einen Teil der Energie absorbiert, ohne wesentlich von ihr beeinflusst zu werden. Zwar wird er zwischenzeitlich in Bewegung gesetzt, doch die Anziehungskraft des Bildes im Schnee ist größer als jede störende Fremdeinwirkung, und so kehrt er zweimal unverzüglich wieder in seine Ausgangsposition zurück, wie von einem Magneten angezogen.

Interessant ist in diesem Kontext auch Artus, der selbst keine kinästhetische Energie aufnimmt, sondern an dem alles ›abprallt‹: Segradors verlässt das Zelt seines Königs mit der gleichen Energie, mit der er es betreten hat, ebenso Keie. Der König ist der statische Mittelpunkt des Hofes, an dem kein Weg vorbeiführt, der selbst aber weder Energie aufnimmt noch abgibt. Er hätte die hypothetische Macht, Bewegung anzustoßen oder alle Bewegung zum Erliegen zu bringen, da seine Ritter auf seine Kampferlaubnis angewiesen sind, doch er nutzt sie nicht.

7.2.2.2 Die Kinästhetik des ›schwachen Königs‹

Artus entspricht dem Archetyp des ›schwachen Königs‹, der auch im Fantasy-Rollenspiel verbreitet ist. Artus herrscht *weise* und *milte*, doch er handelt selten selbst, sondern lässt andere für sich handeln.¹²⁶

»Es scheint, dass die idealen Könige – auch Marke wird im TRISTAN als idealer König eingeführt – gerade *nicht* durch Taten wirken sollen [...].«¹²⁷

»[I]st Handeln gefragt, scheint Artus [...] wie gelähmt zu sein [...].«¹²⁸

Er erscheint schwach, sobald seine Herrschaft in Frage gestellt wird. Die in zahlreichen Texten der Artusliteratur wiederkehrende Entführung seiner Königin Ginover ist dafür ein gutes Beispiel.¹²⁹ Bekundet er den Willen, selbst aktiv zu werden, so mag das ein gutes Licht auf seine ritterlichen Qualitäten werfen, doch versetzt allein die Ankündigung den Hof gewöhnlich in Entsetzen. Die Ritter versuchen dann kollektiv, das Einschreiten des Königs zu verhindern – so beispielsweise in der CRÔNE Heinrichs von dem Türlin:

126 Friedrich M. Dimpel: »Das Rollenspiel als Modell für eine Formalisierung der Figurenstruktur im höfischen Roman«, in: Thomas Anz/Heinrich Kaulen (Hg.), Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte, Berlin, New York: de Gruyter. 2009, S. 177-194, hier S. 192 oder auch I. Karg. 2007, S. 167.

127 Martin Schuhmann: »Sine ira et studio – aber warum? Artus in der Artusliteratur«, in: Matthias Däumer/Cora Dietl/Friedrich Wolfzettel (Hg.), Artushof und Artusliteratur, Berlin, New York: de Gruyter. 2010, S. 169-188, hier S. 170.

128 M. Schuhmann. 2010, S. 170.

129 Zum Motiv der Ginover-Entführung als »Baelement der arthurischen Welt« siehe A. Schulz. 2010, S. 120.

*sie bâten gemeinlichen in
alle mit gemeinem munde,
daz er ir einem gunde,
daz er den strît vœhte.*¹³⁰

Der König ist jenseits des Zyklus des Ruhmerwerbs: der neutrale Schiedsrichter, der nicht Teil des Spiels ist und doch absolut entscheidend für seinen Fortgang.¹³¹ Er kann auf herkömmlichem Weg keinen Ruhm mehr erwerben, denn sein Ruhm ist bereits maximal. Das gibt ihm das Recht, über Schande und Ehre seiner Ritter zu richten, wie er nach der Jagd auf den weißen Hirsch die schönste Frau auszeichnen darf. Doch auch er ist nicht gegen Ehrverlust gefeit. Sollte er einmal unterliegen, wäre nicht nur seine Herrschaft, sondern die gesamte Ökonomie des Ehrerwerbs gefährdet – und das wäre für die Aventure-Ritter, deren gesamter Lebensentwurf sich darum dreht, eine Katastrophe.

Handeln impliziert immer die Möglichkeit des Scheiterns. »Wer nichts macht, macht nichts falsch« – wenigstens sprichwörtlich. Nur wer gar nicht erst spielt, wird auch nie verlieren. Deswegen eignet sich der König im handlungsbasierten Erzählen auch nicht als Protagonist – allenfalls kann sich der Protagonist am Ende von einer beweglichen in eine unbewegliche Figur verwandeln und so zum »schwachen König« werden. Damit endet seine Geschichte dann aber, denn der König ist zwar der größte Held von allen, doch seine Heldentaten liegen in der Vergangenheit, die unabänderlich in Stein gemeißelt und somit nicht mehr anfechtbar ist. »Die Vorbildhaftigkeit von Artus scheint [...] mehr behauptet als tatsächlich vorgeführt«¹³² – und das nicht nur bei Chrétien.

Auch der Sonnenkönig Avad aus HORIZON ZERO DAWN¹³³ entspricht in vieler Hinsicht dem Archetyp des »schwachen Königs«. Er ist ein »guter« König, der moralisch integre und politisch kluge Entscheidungen trifft, aber auch ein »schwacher« König, da er zum Erhalt seiner Herrschaft auf die Protagonistin angewiesen ist.¹³⁴ Seine »Hauptqualität liegt nicht im Kämpfen«¹³⁵, obwohl er in der Vergangenheit erfolgreich eine Rebellion gegen seinen Vater, den verrückten Sonnenkönig Jiran,

130 Diu Crône, V. 5345-5348.

131 Interessanterweise beschreibt Foucault die Rolle des Königspaares in Diego Velázquez' Gemälde LAS MENINAS ganz ähnlich: im Zentrum stehend, dabei aber zugleich wichtig und unwichtig (Michel Foucault: Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften (= Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band 96), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 2017, S. 43).

132 M. Schuhmann. 2010, S. 180.

133 Guerrilla Games. 2017.

134 Das Spiel nutzt diese Geschlechterkonstellation, um Klischees zu unterlaufen, indem es dem männlichen Herrscher Passivität und der weiblichen Protagonistin Aktivität zuschreibt.

135 M. Schuhmann. 2010, S. 174.

geführt hat, welche das Volk der Carja von einer jahrzehntelangen Schreckensherrschaft erlöste. Diese agonale Vergangenheit begründet Avads Status; doch als er sich in der Spielgegenwart seinem Feind Helis persönlich stellen will, ergeht es ihm wie Artus, wenn dieser plant zu kämpfen: Er wird davon abgehalten und der Protagonist beziehungsweise die Protagonistin kämpft an seiner Stelle gegen den Antagonisten, wie es ihm/ihr als sein begrifflicher Gegenpart bestimmt ist.

Nun sind nicht nur das Rollenspiel und die höfische Epik, sondern ganz besonders auch die Heldenepik handlungsbasiert und diese kennt mit Gunther ebenfalls einen sehr prominenten Vertreter des Archetyps des »schwachen Königs«. Hier jedoch gestaltet sich die Situation anders – hier handeln und vor allem kämpfen Könige, statt alles anderen zu überlassen. Martin Schuhmann beschreibt, wie »Gunther [...] im ersten Teil des Nibelungenlieds unentschlossen, stark auf seine Ratgeber angewiesen und nicht recht durchsetzungsfähig«¹³⁶ erscheint.

»Im zweiten Teil, vor allem in der Schlacht am Etzelhof, ändert sich das. Es scheint, als sei die Figur nun in den Schlachten, die anstehen, in ihr Element gekommen, und alle ambivalenten Zeichnungen sind verschwunden.«¹³⁷

Schuhmann führt dies im Fall von Gunther ebenso wie im Fall von Artus und Marke auf den Themenkomplex der Minne zurück:

»Das Ansehen des Königs Artus leidet in den Romanen Chrétiens und seiner mittelhochdeutschen Nachdichter nicht etwa unter falschen politischen Entscheidungen des Herrschers oder unglücklicher Kriegsführung; Artus wird dann zur zweifelhaften Gestalt, wenn es um Liebe geht [...].«¹³⁸

Es mag stimmen, dass hierbei eine Korrelation besteht, die eigentliche Ursache sehe ich jedoch woanders: Wären Gunther, Artus, Marke und all die anderen keine »schwachen« Könige, könnten sie »die Probleme des Helden ja auch selbst lösen«¹³⁹, wie Schuhmann richtig erkennt – und das wäre fatal, wie im Vergleich mit dem interaktiven Medium Computerspiel besonders offensichtlich wird. Handlungs-basiertes Erzählen basiert auf Herausforderungen, die überwunden werden müssen. Im Computerspiel ist es der Spieler, dem diese Aufgabe zukommt. Würden NPCs seine Probleme lösen, wäre der Spieler zu Untätigkeit verdammt und in letzter Konsequenz kein Spieler mehr, sondern nur noch ein Rezipient. Das ist das Grundproblem, welches ich in Kapitel 3.5 bereits ausführlich geschildert habe.

Was also im NIBELUNGENLIED zu beobachten ist, ist im Grunde genommen ein Ringen von Figuren um die Protagonistenposition: Gunther kann erst als »starker«

136 M. Schuhmann. 2010, S. 182.

137 M. Schuhmann. 2010, S. 182.

138 M. Schuhmann. 2010, S. 177.

139 M. Schuhmann. 2010, S. 172.

König auftreten, nachdem die Protagonistenposition durch den Mord an Siegfried freigeworden ist. Darum zeigen sich im zweiten Teil auch verstärkt exorbitante Züge an Gunther, aber auch an seinen Gefährten, die im ersten Teil von Siegfried überstrahlt wurden. Plötzlich werden andere Figuren als Avatar für das Körperschema des Rezipienten attraktiv. Und die psychomotorische Synchronisation mit ihnen macht es leichter, über den Mord am vorherigen Avatar hinwegzusehen, so dass die psychomotorische als Wegbereiterin einer emotionalen Identifikation fungieren kann.

Einen exemplarischen ›starken‹ Herrscher findet Schuhmann in Kaiser Karl aus dem *ROLANDSLIED*, der »nicht mit Liebe in Verbindung gebracht«¹⁴⁰ wird, was Schuhmann in seiner These bestärkt. Er macht dabei jedoch eine interessante Beobachtung:

»Der Unterschied zwischen einem ›starken‹ Herrscher wie Karl und einem ›schwachen‹ König wie Artus könnte nun darin liegen, dass dem ›starken‹ heldenepischen König gattungsbedingt ein aktiver Modus (das *zürnen*) und ein passiver Modus (das *trûren*) als Reaktionen auf einen gestörten Weltzustand zur Verfügung stehen. Artus kann dagegen bei Chrétien, Wolfram und Hartmann nur mit dem passiven Modus reagieren.«¹⁴¹

Der König ist etwas kategorial anderes als der Held. In Computerspiel-Termini ausgedrückt: Er ist kein Spielercharakter, kein Avatar, sondern ein NPC und zwar in der Regel ein Questgeber – wenn nicht sogar *der* Questgeber schlechthin. Artus' Passivität ist bezeichnend. Er ist in mancher Hinsicht sogar passiver als vergleichbare NPC-Questgeber, denn die meisten Questgeber formulieren immerhin Imperative. Der Sonnenkönig beauftragt oder bittet die Protagonistin Aloy, bestimmte Dinge in seinem Namen zu tun. Er appelliert an sie und stößt damit Ereignisse an.¹⁴² Artus hingegen ist zwar ebenfalls unbewegt wie der Sonnenkönig, doch er lässt die Bewegung im 11. Buch des *PARZIVAL* lediglich zu, anstatt sie auszulösen. Der Impuls kommt von seinen Rittern. Sein ganzer Beitrag besteht darin, ihre Bewegung nicht zu stoppen. Er ist damit ein Questgeber, der so passiv, aber auch so über jeden Zweifel erhaben ist, dass Figuren seine Interessen vertreten, ohne explizit dazu aufgefordert zu werden.¹⁴³ Schuhmann schreibt dazu in einem

140 M. Schuhmann. 2010, S. 185.

141 M. Schuhmann. 2010, S. 185.

142 F. Jannidis. 2004, S. 103-104.

143 Dies gilt nicht in jedem Roman und zu jedem Zeitpunkt für Artus. Auch Artus formuliert gelegentlich Imperative. Die *CRÔNE* kennt sogar den seltenen Fall, dass sich Artus entgegen der Gattungskonvention nicht davon abhalten lässt, selbst zu handeln – und dabei eine relativ klägliche Figur abgibt.

gattungsgeschichtlichen Kontext: »Das Handeln, das früher zur Darstellung der Artusfigur gehörte, ist [...] auf die Hauptfigur übergegangen.«¹⁴⁴

Ich sehe den König im Artusroman jedoch nicht als einen Archetyp an, dem eine wichtige Qualität verloren gegangen ist. Vielmehr sehe ich Figuren wie Karl oder Gunther als hybride an – als ›Heldenkönige‹, die bis zu einem gewissen Grad Qualitäten von Held und König in sich vereinen. Im Vergleich dazu wäre dann Artus ›nur‹ König, während sein Heldsein, das nichtsdestotrotz Voraussetzung für sein Königein bleibt, in die Vorgeschichte ausgelagert wurde. Gleichzeitig den Anforderungen an einen König und an einen Helden zu entsprechen, ist ein Balanceakt. In der Heldenepik begründet die Hybridität der ›Heldenkönige‹ oftmals eine spezifische Brüchigkeit der Figuren, da sie zwischen verschiedenen Rollen schwanken. Das Beispiel von Iweins *verritten* zeigt außerdem, dass sich die Ausübung ritterlicher Tugenden bei einem König verheerend auswirken kann.

Der entscheidende Unterschied zwischen König und Held äußert sich nicht zuletzt in seiner Kinästhetik, denn der König ist eine statische, der Held hingegen eine bewegliche Figur. Questgeber sind, wie bereits erwähnt, gewöhnlich in Questhubs lokalisiert, also sicher innerhalb der Burgmauern, nicht im gefährlichen Außerhalb. Dies gilt normalerweise auch für den König als *den* Questgeber schlechthin.¹⁴⁵ Geschieht es doch einmal, dass der König sich bewegt, wie es sonst nur Protagonisten und Botenfiguren zukommt, wenn Artus etwa zu Iweins Hochzeit an den Laudine-Hof kommt¹⁴⁶ oder sein Lager am Plimizoel aufschlägt¹⁴⁷, handelt es sich oftmals um eine Scheinbewegung: Er zieht nicht allein, sondern der Hof bewegt sich mit ihm. Das erklärt auch die Schwerfälligkeit seiner Bewegung – sowohl in einem konkreten als auch in einem abstrakten Sinne –, denn sein Wille muss nicht nur seinen eigenen Leib, sondern den gesamten Hof-Körper in Bewegung versetzen. Wo der König ist, ist auch der Hof, da der Hof keinen geografischen Ort, sondern ein Personenkollektiv bezeichnet. Die Antwort auf die Frage, wo sich der König befindet, lautet also auch im Falle einer Scheinbewegung immer noch: am Hof. Der ihm zugeordnete semantische Raum bewegt sich mit ihm.

Aus diesem Grund ist der König kein sonderlich dankbarer Träger für das Körperschema des Rezipienten und wird nur in Ausnahmefällen als Avatar fungieren. Kommen wir deswegen noch einmal auf Parzival und Gawan zurück, um die Analyse des 11. Buches abzuschließen.

144 M. Schuhmann. 2010, S. 171.

145 Sogar die Bewegung des Königs im Schach ist eine Metapher auf dieses Bewegungsmuster – selbst ein Bauer kann einmalig zwei Felder ziehen, der König aber zieht immer nur ein Feld weit und wird oft auch nur bewegt, wenn es nicht anders geht. Er ist damit die statischste Figur auf dem Spielbrett.

146 Iwein.

147 Parzival.

7.2.2.3 Co-Präsenz zweier Protagonisten

Gawan bringt Parzival zu seinem Pavillon und über die Zeltschnüre, die bis an den Pavillon Cunnewares heranreichen, kommt Cunneware selbst in den Fokus und über ihre gemeinsame Vergangenheit mit Parzival dann schließlich Parzival selbst, während Gawan in den Hintergrund tritt. Beim Festmahl sitzt Gawan neben Parzival¹⁴⁸, doch es wird keine Reaktion von ihm beschrieben, wenn Parzival durch Cundrie verflucht wird. Erst mit der Ankunft Kingrimursels, der kommt, um seinerseits Gawan anzuklagen, rückt Gawan wieder ins Zentrum der Aufmerksamkeit.

*Cundrie was ir trûrens wer.
diu reit enwec: nu reit dort her
ein rîter, der truoc hôhen muot.*¹⁴⁹

Cundrie entfernt sich von der Tafel, wo Parzival sitzt und Cunneware sein Unglück beweint, und da sich in der Szene sonst nichts zielgerichtet fortbewegt, ist es wahrscheinlich, dass sich das Körperschema des Rezipienten mit ihr synchronisiert. Doch Kingrimursel kommt ihr – ebenfalls beritten – entgegen. Ihre Bewegung ist also identisch, auch wenn die Bewegungsrichtung entgegengesetzt ist; doch da sich die Beschreibung nun Kingrimursel zuwendet, muss das Körperschema auf ihn überwechseln, da es sonst keinen Träger mehr hätte.

Die Runde, zu der der Rezipient zurückkehrt, ist nicht mehr dieselbe, wie noch einen Moment zuvor: Zwar sind immer noch alle *trûrec*¹⁵⁰ und auch Artus ist noch da, doch von Parzival ist nun umgekehrt keine Rede mehr, genau wie Gawan in der vorherigen Parzival-Szene ausgeblendet war. Nicht Parzival bittet darum, Gawan unterstützen zu dürfen, sondern Gawans Bruder Beacurs.¹⁵¹ Erst hinterher findet man Parzival und Gawan, die beiden Beschämten, statisch, weil hilflos, *bî ein ander*¹⁵² stehen, wobei erneut Parzival als *der Wâleis*¹⁵³ umschrieben ist, während Gawan beim Namen genannt wird. Man klagt und berät sich. Solidarität wird bekundet, auch von anderen Mitgliedern des Hofes. In Bewegung gerät die Szene, wenn Cunneware Parzival bei der Hand nimmt, der sich passiv wegführen lässt.

*frou Cunnewâr diu clære magt
nam den helt unverzagt
mit ir hant und fuort in dan.*¹⁵⁴

148 Parzival, V. 311,7-8.

149 Parzival, V. 319,19-21.

150 Parzival, V. 319,29.

151 Parzival, V. 323,1-23.

152 Parzival, V. 326,13.

153 Parzival, V. 326,12.

154 Parzival, V. 331,19-21.

Kinästhetisch paradox – da die Bewegung ja eigentlich schon vollzogen ist – wird danach die eigentliche Verabschiedung zwischen Parzival und Gawan eingeschoben, und die Formulierung danach noch einmal variiert: *frou Cunnewâre de Lalant / in fuorte dâ se ir poulûn vant* [...].¹⁵⁵ Parzival wird gerüstet und sein kurzer Besuch am Artushof schließt mit den Worten *hin reit Gahmuretes kint*.¹⁵⁶ und einem knappen Erzählerkommentar. Es folgt geradezu ein Massenexitus von Artusrittern, die alle die Aventure um Schastel marveile bestehen wollen,¹⁵⁷ von der Cundrie gesprochen hat. Am Ende dieses Exitus bricht auch Gawan auf, der zwar ein anderes Ziel hat, letztlich aber derjenige ist, der Schastel marveile befreien wird. Dass Gawan in die Reihe der anderen Ritter eingegliedert wird, die nach Schastel marveile reiten, weist darauf voraus, obwohl das zu diesem Zeitpunkt noch niemand wissen kann.

*Do bereite ouch sich hêr Gawân
als ein kampfbære man
hin für den künec von Ascalûn.*¹⁵⁸

Damit ist der Protagonistenwechsel vollzogen. Solche sind – im Gegensatz zu Avatarwechseln, wie die Analyse gezeigt hat – in der Artusepik vergleichsweise selten, weswegen es sich in der Forschung überhaupt etablieren konnte, Werke schlicht nach ihrem Protagonisten zu benennen. Möglicherweise ist dieser Mangel an Konventionen für die Zusammenführung mehrerer Protagonisten dafür mitverantwortlich, dass Wolframs Vorgehen dabei merklich von modernen Erzählkonventionen abweicht. Das Nebeneinanderherreiten von Parzival und Gawan auf dem Weg zum Lager ist symptomatisch für ihr Verhältnis, nachdem sie dort angekommen sind: ein merkwürdig schwebender Zustand körperlicher Co-Präsenz bei weitgehender Berührungslosigkeit der jeweiligen Figurenhandlung. Parzivals und Gawans jeweilige öffentliche Bloßstellung sind klar getrennte Handlungsstränge. Es kommt zu keinerlei Wechselwirkungen zwischen ihnen. Erst danach berühren sie sich ein letztes Mal, ehe sich die Wege der beiden Figuren trennen.

Die Analyse des 6. Buchs des PARZIVAL lässt vermuten, dass die Dauer der Präsenz einer Figur nicht entscheidend dafür ist, ob sie sich als Avatar qualifiziert. Insbesondere der Beginn der Textstelle macht in rascher Folge eine Reihe von kinästhetischen Angeboten, sodass das Körperschema innerhalb weniger Zeilen mehrfach zwischen Parzival, Falke und Wildgans (oder sogar Wildgänsen) wechseln kann. Die Synchronisation scheint sich an den physischen Voraussetzungen und Funktionsweise des menschlichen Auges zu orientieren. (Schnelle) Bewe-

155 Parzival, V. 332,19-20.

156 Parzival, V. 333,15.

157 Parzival, V. 334,1-25.

158 Parzival, V. 335,1-3.

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

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

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

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

7.3 Rekapitulation

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