

Sie wären im Sinne Haferlands also episodisch zu nennen – entscheidend ist jedoch, dass diese Erzählungen »räumlich, im Wortsinne topisch, nicht zeitlich organisiert«⁹⁰ sind, weil sie einer Mnemotechnik angepasst sind, bei der Erinnerungen an verschiedenen Orten in einem imaginären Raum »abgelegt« und verfügbar gehalten werden«⁹¹. Diese Methode erlaubt es, die Chronologie von Erzählungen aufzubrechen und »ihre zeitliche und diskursive Konnexion«⁹² zu überspringen. Vor diesem Hintergrund ergeben diverse Charakteristika epischen Erzählens Sinn, die sonst zwar als Brüchigkeit wahrgenommen würden, aber unerklärlich blieben.⁹³

6.2 Zwischenfazit

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die raumzeitlichen Verhältnisse im handlungsbasierten Erzählen an seinen exorbitanten Protagonisten ausgerichtet sind und Exorbitanz daher die Funktion eines Terminus der Erzähltheorie erfüllen kann. Höfischer Roman und Rollenspiel arbeiten mit der bachtinschen Abenteuerzeit, das heißt, Raum und Zeit entfalten sich nicht kontinuierlich, sondern passen sich flexibel den Erfordernissen des Plots an. Typisches Beispiel hierfür ist der Topos der »rechtzeitigen Rettung«, bei dem Raum und Zeit zusammenwirken, um das Eintreffen des Helden – rechtzeitig, aber in letzter Sekunde – zu gewährleisten.

Obwohl Zeit und Raum nur in der Reflexion, nicht aber in der Wahrnehmung voneinander getrennt werden können,⁹⁴ kommt dem Raum im handlungsbasierten Erzählen eine zentrale Rolle zu, da Erzählungen, die auf das Handeln ihrer Protagonisten fokussieren, folgerichtig den Blick nicht in sein Inneres, sondern nach außen wenden. Wenn psychische Prozesse thematisiert werden, so geschieht das bevorzugt externalisiert. In diesen Bereich fallen etwa der wörtlich genommene »Kampf gegen den Wahnsinn« oder das »Ringeln mit sich selbst«, die in Rollenspielen häufig mit der Waffe in der Hand geklärt und so spielbar gemacht werden, oder auch räumliche Orientierungslosigkeit als Ausdruck von innerer (transzendentaler, moralischer usw.) Verunsicherung, wie es die höfische Epik vorführt.

Wie bereits im Zug der Imperativanalyse⁹⁵ von Rollenspielen deutlich wurde, besteht eine enge Beziehung zwischen dem Agon als Prototyp von Handlung und der Bewegung im Raum, die selbst ebenfalls als Handlung zu verstehen ist. Hier zeigt sich ein Unterschied zu den passiven »Bewegungsformen wie Entführungen,

90 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

91 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

92 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

93 J.-D. Müller. 2017, S. 56.

94 M.M. Bachtin. 2008, S. 7-8.

95 Siehe Kapitel 4.2.3.3.

Flucht, Verfolgung, [...] Gefangenschaft etc.«⁹⁶, die für den Liebes- und Abenteuerroman (bei Bachtin: den abenteuerlichen Prüfungsroman) charakteristisch sind. Zwar finden sich auch diese Bewegungsformen in handlungsbasierten Erzählungen, jedoch gehen sie mit einem für exorbitante Helden ungewohnten Agency-Verlust einher,⁹⁷ der im Hybridmedium Computerspiel in einen temporären Medienwechsel, nämlich eine Cutszene, umschlägt. Der Schiffbruch⁹⁸ selbst ist nicht spielbar – spielbar ist er nur bis zu dem Moment, da der Protagonist mit dem ihm gegebenen Handlungsspektrum noch etwas ausrichten kann. Dann folgt eine Raffung von Raum und Zeit in Form einer Cutszene und der Protagonist findet sich am Strand wieder.⁹⁹ Aus meiner Sicht ist daher die »Suche«¹⁰⁰, die ich im obigen Zitat ausgelassen habe, die einzige unter den von Ralf Schlechtweg-Jahn aufgelisteten Bewegungsformen, die spielerisch anschlussfähig ist, weil sie eine aktive Handlung impliziert.¹⁰¹

›Zufällige‹ Kongruenz und Inkongruenz sind zwar auch im handlungsbasierten Erzählen konstitutiv für den Plot, doch die Protagonisten sind hier keine bloßen Opfer des Zufalls, sondern sie provozieren den Zufall. Niemand weiß, was im Wald der Aventure geschehen wird, aber *dass* etwas geschehen wird, ist gesetzt. Die Genrekonvention greift hier auf die Diegese über, denn nicht nur der Rezipient, sondern auch der Protagonist erwartet das Unerwartete¹⁰² – er *sucht* die Aventure und fällt ihr nicht unvorbereitet zum Opfer.

Der Raum mag für handlungsbasiertes Erzählen zentral sein – aber er ist es nur, insofern er handlungsrelevant ist, weswegen er in der höfischen Epik oft unscharf und wandlungsfähig erscheint. Seine Erscheinung im Pen&Paper-Rollenspiel ist – mutmaßlich aufgrund der gemeinsamen Semioralität – ähnlich, allerdings lässt die interaktive Natur des Pen&Paper-Rollenspiels die Handlungsrelevanz als Entscheidungskriterium dafür, was erzählt wird und was nicht, klarer hervortreten, da räumliche Begebenheiten in Vorbereitung einer Figurenhandlung

96 R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 241.

97 Ein Beispiel hierfür ist etwa der junge Tristan, der von den Kaufleuten entführt und dann ausgesetzt wird (Tristan, V. 2147–3376).

98 Ich knüpfe mit dem Schiffbruch an das oben erwähnte Beispiel Bachtins an (M.M. Bachtin. 2008, S. 23–24).

99 Siehe exemplarisch den Beginn von TOMB RAIDER (Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013).

100 R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 241.

101 Das vollständige Zitat lautet: »Da die Abenteuerreihe immer wieder neue Orte benötigt, sind die Handlungsräume der Liebes- und Abenteuerromane oft sehr weitläufig, zumeist aber auch sehr abstrakt, und organisieren sich entlang spezifischer Bewegungsformen wie Entführungen, Flucht, Verfolgung, Suche, Gefangenschaft etc. Dies sind Motive, die gerade als Bewegungsformen Abenteuer für Computerspiele so anschlussfähig machen« (R. Schlechtweg-Jahn. 2017, S. 241).

102 M.M. Bachtin. 2008, S. 80.

von Spielern aktiv erfragt werden. Im Computerspiel äußert sich diese Handlungsrelevanz anders, aber nicht weniger deutlich: Hier zeigen die Objekte, mit denen interagiert werden kann, was handlungsrelevant ist – im Gegensatz zu jenen, die bloße Kulisse sind. Manche Türen können geöffnet werden, besitzen also eine Funktion und sind somit spielrelevant, während andere nur der Illusion der Ganzheit der Spielwelt dienen.

Das visuelle Erscheinungsbild von Computerspielen wird im populären Diskurs oft marginalisiert und steht unter dem Verdacht ›nur‹ schöner Schein zu sein, während die Spielmechanik als der ›wahre Kern‹ gilt. Funktionslose – und das bedeutet: nicht interaktiv – Gegenstände gelten bloße Dekoration, sind ›Fluff‹ und nicht ›Crunch‹, keine Items, sondern Environment. Diese Haltung übersieht, dass in Bezug auf Medien nicht nur das Was, sondern ganz maßgeblich auch das Wie von Bedeutung ist, aber sie erkennt eines: Weil der Avatar mit Dingen nicht interagieren kann, bedeutet das zwangsläufig, dass sie weniger wichtig sind, denn wären sie wichtig, könnte der Avatar als Dreh- und Angelpunkt der Spielwelt selbstverständlich mit ihnen interagieren.

Zwischen interaktiven und nicht-interaktiven Gegenständen stehen jene Gegenstände, die objektiv keinen (oder nur sehr geringen) Nutzen haben und möglicherweise nicht einmal einen Geldwert besitzen, aber dennoch Items sind, also angeklickt und mitgenommen werden können, und somit trotzdem in einem basalen Funktionszusammenhang zum Avatar stehen. Baumgartner zufolge leisten diese Items, die es durchaus nicht in allen Rollenspielen gibt, einen Beitrag zur Atmosphäre der Spielwelt, indem sie die Illusion einer vom Protagonisten unabhängig existierenden Welt speisen, in der NPCs ein eigenes Leben führen, in dem Besen, Kochtöpfe und leere Flaschen – kurz: Dinge, die Teil eines Alltags-, aber nicht eines Heldenlebens sind – eine Rolle spielen.¹⁰³ Ihre Funktion gemahnt an die »Einführung kontingenter Situationsfaktoren mit indizieller Funktion«¹⁰⁴ zu Beginn der frühen Neuzeit, denn obwohl interaktiv, sind sie für den Avatar nicht in gleicher Weise handlungsrelevant wie etwa ein Schwert oder eine Rüstung. Dass sie trotzdem als Items konzipiert sind, evoziert die Vorstellung, dass ein anderer kommen könnte – ein Protagonist, aber kein Held – für den die Interaktion mit diesen Dingen relevant wäre. Ihre Existenz kratzt ein wenig an der zentralen Stellung des exorbitanten Helden, wie auch das Wetter, das sich plötzlich nicht mehr der Stimmung des Protagonisten anpassen will. Doch es gibt Faktoren, die eine größere Bedrohung für handlungsbasiertes Erzählen darstellen.

103 R. Baumgartner. 2014, S. 90.

104 H. Haferland. 2018, S. 157.