

Rolle«³ in der Performanz-Theorie laut Fischer-Lichte keine so große Beachtung erfährt, wie es ihrer Bedeutung entspräche.⁴

Darum komme ich im Folgenden darauf zu sprechen, wie die Spieler-Avatar-Beziehung im Sinne einer verkörperten Wahrnehmung die Rezeption beeinflusst und was das für andere Medien als das Computerspiel, die mittelhochdeutsche Artusepik im Besonderen, bedeutet.

7.1 Kinästhetische Wahrnehmung als Grundlage für die Rezeption virtueller Welten

7.1.1 Aktive Rezeption via Körperschema

Matthias Däumer akzentuiert den Lektürevorgang ganz im Sinne Fischer-Lichtes als »wechselseitig-kommunikatives Phänomen«⁵, indem er mit Hans Joas⁶ von einem »Körperschema«⁷ ausgeht, das dem Rezipienten als »Avatar«⁸ beim »Nachvollzug virtueller Handlungsangebote«⁹ dient. Im körperlichen Nachvollzug wird der Rezipient also zum »aktive[n] Teilnehmer«¹⁰.

Die Vorstellung eines solchen Körperschemas geht auf »neuronale[] Studien zu Spiegelneuronen, die unabhängig von der ontologischen Differenz von Imaginärem oder Realem feuern«¹¹, zurück. Der Wahrnehmende erschafft im Geiste unbewusst ein virtuelles Abbild seiner selbst und projiziert sich in dieses hinein, wodurch beispielsweise Phantomschmerzen¹² oder auch compassionale Effekte wie der »Schmerz«, der den Zuschauer beim Zerschneiden des Auges in dem surrealistischen Film *UN CHIEN ANDALOU*¹³ verspürt,¹⁴ erklärbar werden. Dieses Modell konnte auch schon von anderen für die Literaturwissenschaft produktiv gemacht

3 Erika Fischer-Lichte: Performativität. Eine Einführung (= Edition Kulturwissenschaft, Band 10), Bielefeld: transcript. 2012, S. 101.

4 E. Fischer-Lichte. 2012, S. 101.

5 M. Däumer. 2013, S. 97.

6 Hans Joas: Die Kreativität des Handelns (= Suhrkamp-Taschenbuch, Band 1248), Frankfurt a.M.: Suhrkamp. 1992, S. 245-269.

7 M. Däumer. 2013, S. 90.

8 M. Däumer. 2013, S. 90.

9 M. Däumer. 2013, S. 90.

10 M. Däumer. 2013, S. 97.

11 M. Däumer. 2013, S. 99.

12 M. Däumer. 2013, S. 96.

13 *UN CHIEN ANDALOU* (1929, R: Luis Buñuel).

14 M. Däumer. 2013, S. 94-96.

werden¹⁵, Däumer aber nutzt es, um das performative Potenzial der höfischen Artusromane auszuloten, ohne über die unsichere historische Aufführungssituation spekulieren zu müssen.

Dass Däumer, wenn er vom Körperschema des Rezipienten spricht, stellenweise auch das Wort »Avatar« benutzt, ist ein Indiz dafür, wie anschlussfähig das Konzept für einen Brückenschlag zwischen Mediävistik und Game Studies ist, auch wenn Däumer selbst nur über den Film spricht. Allerdings muss zunächst geklärt werden, in welchem Verhältnis sich der Körperschema-Avatar zum Spielfigur-Avatar verhält – ob er von ihm ersetzt werden kann, mit ihm verschmilzt oder eine weitere Trennschicht zwischen dem Rezipienten und der virtuellen Welt, zu der er immersiv Zutritt zu erlangen sucht, darstellt – und wie es um den Protagonisten, sei es nun im Artusroman oder im Rollenspiel, steht.

Die Vorstellung eines Körperschemas steht in der Medientheorie in engem Zusammenhang mit dem Konzept der Kinästhetik – der »subjektive[n] Erfahrung eigener und [...] [der] Wahrnehmung fremder motorischer Vorgänge, quasi-kinetische[r] Lernvorgänge am eigenen Körper und [...] [der] intersubjektive[n] Mitteilbarkeit von Bewegung durch ein Kunstwerk«¹⁶ – und nicht umsonst hat bereits Johan Huizinga geschrieben, dass »[v]ielfältige und enge Bande [...] Spiel mit Schönheit«¹⁷ verbinden. Zusätzlich zu seiner Nutzung des Kinästhetik-Konzeptes rekonstruiert Däumer eine höfische Wahrnehmungslehre¹⁸ aus dem WELSCHEN GAST Thomasins von Zerklare und dessen Quellen, um sein Vorgehen an zeitgenössische Vorstellungen rückzubinden. Außerdem greift er auf die WAHRNEHMUNGSLEHRE Melchior Palágyis, eines »fast in Vergessenheit geratenen Philosophen des frühen 20. Jahrhunderts«¹⁹, zurück.

Für Palágyi stellt das Taktile die Grundlage jeglicher menschlichen Wahrnehmung dar, wobei das Taktile bei ihm – wie auch bei Marshall McLuhan²⁰ – mehr umfasst als die bloße physische Berührung. Taktilität ist bei McLuhan der sinnliche Modus, der dem Zeitalter der Elektrizität zugeordnet ist, als dessen Leitmedium er das Fernsehen ansieht, und er bezeichnet »einen integrativen Wahrnehmungsmodus, der unterschiedliche Sinneseindrücke unterschiedlicher Medien verbindet

15 Vgl. Gerhard Lauer: »Spiegelneuronen. Über den Grund des Wohlgefallens an der Nachahmung«, in: Karl Eibl/Katja Mellmann/Rüdiger Zymner (Hg.), *Im Rücken der Kulturen*, Paderborn: Mentis. 2007, S. 137-163.

16 M. Däumer. 2013, S. 89.

17 J. Huizinga. 2013, S. 15.

18 M. Däumer. 2013, S. 102-110.

19 M. Däumer. 2013, S. 98.

20 Marshall McLuhan: *Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters*, Basel: Addison-Wesley. 1995, S. 175.

und in Wechselwirkung bringt«²¹. Er bildet also auf Rezipientenseite das Pendant zu dem, was auf Seite des Mediums Multimedialität zu nennen wäre.

Palágyis Wahrnehmungslehre ist ein Konzept der verkörperten Wahrnehmung, denn die »Fähigkeit, in der Einbildung Bewegungen oder, wie man auch sagen kann: virtuelle Bewegungen zu vollziehen«²², bildet für ihn sowohl die Grundlage der Phantasie als auch der Wahrnehmung an sich, womit Palágyi gewissermaßen die Entdeckung der Spiegelneuronen vorwegnimmt.²³ Da es kaum möglich ist, einen Gegenstand auf Anhieb in allen Details zu erfassen, wandert der Blick über ihn und tastet den Gegenstand im übertragenen Sinne ab. Und dieser Prozess funktioniert in der physischen Welt ebenso wie in der Imagination beziehungsweise in der Literatur, wie Däumer anhand der Zelter-Episode aus dem EREC²⁴ demonstriert – die interne Reihenfolge der Beschreibung simuliert diesen wandernden Blick.²⁵ Der Rezipient vollzieht die Bewegung daher in seinem Geiste (nach). Sein virtuelles Körperschema umrundet quasi das Pferd und dreht dabei auch noch den Kopf. Diese zwei Arten von virtueller Bewegung lassen sich gut anhand eines Computerspiel-Avatars verdeutlichen, der mittels eines Controllers mit dem üblichen Zwei-Stick-Layout gesteuert wird: Ein Stick (üblicherweise der linke) dient der Bewegung des Avatars im Raum, der andere dazu, sich umzusehen.²⁶ Doch auch letztere Bewegung ist nicht vom Avatar unabhängig. Rollenspiele sind typischerweise durch Third-Person-View gekennzeichnet,²⁷ das heißt, die virtuelle »Kamera«, von welcher der Bildausschnitt abhängig ist, ist (oft leicht schräg)

21 Sven Grampp: Marshall McLuhan. Eine Einführung (= UTB, Band 3570), Stuttgart, Konstanz: UTB; UVK Verlagsgesellschaft. 2011, S. 104.

22 Melchior Palágyi: Wahrnehmungslehre, Leipzig. 1925, S. 75-76 zitiert nach M. Däumer. 2013, S. 98-99.

23 M. Däumer. 2013, S. 98-100.

24 Erec, V. 7265-7768.

25 M. Däumer. 2013, S. 195-208.

26 »Ein-Stick-Layouts können generell als Zwischenform angesehen werden, da sie heutzutage nahezu komplett durch Zwei-Stick-Layouts ersetzt worden sind. Dies hat den Grund, dass eine flüssige Steuerung sowohl von Avatar als auch von Kamera in einem dreidimensional modellierten virtuellen Raum über analoge Sticks genauer und komfortabler funktioniert als über die digitale Eingabe von vier Richtungen auf einem Steuerkreuz. [...] Die aktuell am weitesten genutzte Layout-Form von Gamepads besteht aus zwei analogen Steuersticks, einem digitalen Steuerkreuz, zwei digitalen Menütasten, vier digitalen Face Buttons, vier Schultertasten, von denen meist zwei digitale Knöpfe und zwei analoge Trigger darstellen« (Pascal Wagner: »Die Motivation des Gamepad-Layouts. Eine diachrone bildlinguistische Betrachtung der Knopfbelegung und -benennung«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung (2019)).

27 SKYRIM (Bethesda Game Studios. 2011) bildet im Korpus dieser Untersuchung die Ausnahme, da im Spiel mittels Betätigung des Scrollrads der Maus (»Hineinzoomen«) dynamisch zwischen First- und Third-Person-View gewechselt werden kann.

hinter-/oberhalb der (üblicherweise rechten) Schulter des Avatars platziert, sodass der Blick des Rezipienten sowohl den Avatar als auch das, was vor ihm ist, erfasst.

Die ›Kamera‹ kann sich normalerweise um den Avatar drehen, ihn von vorne ins Visier nehmen, sich ihm nähern oder sich weiter von ihm entfernen, aber sie kann sich nicht von ihm lösen. Er ist die Achse, um die sie sich dreht, wie es im übertragenen Sinne die ganze Spielwelt tut. Der Spieler nimmt also seinen Avatar wahr, doch er nimmt trotzdem auch *durch* seinen Avatar wahr, denn sein »Körperschema ist über Fokalisierungstechniken und kinästhetische Teilhabe an die Sinne des [...] Protagonisten gekoppelt«²⁸. Der Avatar ist im Third-Person-View die Linse, durch welche die virtuelle Welt wahrgenommen wird, und befindet sich zugleich selbst im Fokus – eine paradoxe Doppelung.

Der Spieler kann streng räumlich betrachtet ›im Kopf‹ des Avatars sein, wenn ihn der First-Person-View an seine Position setzt, aber das bedeutet nicht, dass das Wahrgenommene durch das Innenleben des Protagonisten gefiltert würde. Die Filterung geschieht beim Spieler. Interne oder externe Fokalisierung bedeutet daher für einen Avatar nicht dasselbe wie für einen Protagonisten, denn die Wahrnehmung ist zwar an (oder sogar *in*) den Avatar gebunden, wird aber in der Regel nicht durch Gedanken oder Gefühlen subjektiviert – und solche Avatare finden sich auch in der Artusepik.²⁹

»From the perspective of a theory of experience, character is the most important category. Experience hinges on someone (or something) who acts, reacts, perceives, and reasons. Crucially, the focus on ›experience‹ does not imply that characters have to be particularly reflective or conscious about what they have experienced. In fact, medieval narratives often lack such depictions of interiority and self-reflection. Instead, we encounter characters who frequently do not expose their mental processes. Characters are relatively flat, they do not develop, and we are not granted any, or only very limited, access to their psyches. As I have argued elsewhere, medieval literature favours plot rather than minds: action patterns that move quickly from one scene to the next. Thus we still ›follow‹ characters [...] but not for their minds.«³⁰

Eva von Contzen charakterisiert hier die mittelalterlichen Protagonisten als ›leere‹ Charaktere und weicht dabei in keinem Punkt von Anette Gerok-Reiter ab. Eine interessante Ergänzung stellt jedoch der letzte Satz dar, denn tatsächlich ›folgen‹ wir dem Avatar im Computerrollenspiel oder der Artusepik in einem sehr viel räumlich-konkreteren Sinne als es die die Metaphorik des Wortes im literaturwissenschaftlichen Kontext gewöhnlich vorsieht.

28 M. Däumer. 2013, S. 220.

29 M. Däumer. 2013, S. 228-229.

30 E. v. Contzen. 2018, S. 73.

Was die Kompatibilität des klassischen Vokabulars der Narratologie in Bezug auf mittelalterliche Texte angeht, gehen die Meinungen in der Forschung auseinander. So hat Armin Schulz darauf hingewiesen, dass »das methodische Besteck der Narratologie [...] schon recht bald ziemlich stumpf wird, wenn man es zur Analyse mittelalterlicher Erzähltexte heranzieht«³¹, während Gert Hübner zu dem Schluss gekommen ist, dass es mit einigen Modifikationen durchaus auf mittelalterliche Texte anwendbar ist.³² Däumer spricht an verschiedenen Stellen von Fokalisierung, löst sich aber von der Genette'schen Typologie, wenn er den Gawein der Wunderketten als »figurale Kamera«³³ beschreibt.

In der Literatur ist die Frage nach der Fokalisierung normalerweise kaum von der persönlichen Wertung des Wahrgenommenen durch den Protagonisten zu trennen. Wenn aber der Protagonist zur figuralen Kamera wird und sich damit dem Computerspiel-Avatar annähert, wird diese Implikation zum Problem. Wenn ich also in diesem Abschnitt den Begriff ›Perspektive‹ verwende, so meine ich ihn nicht im Sinne der älteren narratologischen Forschung, die von Hübner ob ihrer Unschärfe kritisiert wurde,³⁴ sondern greife auf das Beschreibungsinstrumentarium der Filmwissenschaft zu, die ›Perspektive‹ streng apparativ im Sinne von ›Kameraperspektive‹ gebraucht.

Die Beschreibungen der Artusepik erinnern an den Third-Person-View der Rollenspiele des Korpus; allerdings sind sie selten so präzise, dass sich belegen ließe, dass wirklich ein Third-Person-View vorläge. Es gibt lediglich gewisse Indizien.

31 A. Schulz. 2015, S. 1.

32 »Die narratologische Analyse sollte sich bemühen, beim höfischen Roman sowohl diejenigen Erzähltechniken wahrzunehmen, deren Tradition bei allem Wandel bis in die Moderne reicht, als auch einen Blick für diejenigen Konstellationen zu entwickeln, die die moderne narratologische Theorie wegen ihrer begrenzten historischen Reichweite nicht vorsieht. Im ersten Fall bedarf es einer Anpassung des narratologischen Beschreibungsinventars, die die an modernen Texten entwickelten Kategorien analytischer faßt und von der Kontamination mit modernen Mimesiskonventionen befreit. Was die Fokalisierung angeht, betrifft das im wesentlichen [sic!] die Relation zwischen der fokalen Beschränkung der narrativen Funktion der Erzählerstimme und ihren nichtnarrativen Funktionen einerseits, andererseits die Kategorien für synthetische und analytische Bewußtseinsdarstellung in erzählter Wahrnehmung und Psychonarration. Bei einer Zeit, die die Fokalisierung als Möglichkeit der Erzähltechnik mühsam erringt, tut man außerdem gut daran, die verschiedenen Ebenen des Informationsfilters und die unterschiedlich weit vorangetriebene Überblendung von Erzählerstimme und Figurenbewußtsein in der Innenweltdarstellung analytisch auseinanderzuhalten, weil sich auf diese Weise die Reichweite der Fokalisierung differenzierter beschreiben läßt, als wenn man nur zwischen fokalisiertem und nicht fokalisiertem Erzählen unterscheiden kann. Unter diesen Voraussetzungen halte ich das moderne Kategoriensystem aber für prinzipiell anwendbar« (G. Hübner. 2003, S. 406).

33 M. Däumer. 2013, S. 228.

34 G. Hübner. 2003, S. 23-25.

Wir haben beispielsweise den Protagonisten ›im Blick‹, wie an den gelegentlichen Beschreibungen von Kleidung, Rüstung etc. deutlich wird. Die ›Kamera‹ bleibt normalerweise immer beim Protagonisten und entfernt sich nicht zu weit von ihm. Wechselt der Protagonist, kann der Blick zeitweilig einem anderen folgen. Szenen, in denen kein Protagonist vorkommt, sind in der Artusepik vergleichsweise selten. Hier wird dann meist mit Botenfiguren gearbeitet, die zeitweilig die Protagonistenposition besetzen. Qualifiziert sind sie dazu, weil sie zwar keine Protagonisten, aber dennoch bewegliche Figuren sind.

Ein interessantes Beispiel aus dem Bereich des Action-Adventures stellt eine Mechanik der ASSASSIN'S CREED-Reihe dar: Durch das Erklimmen erhöhter Punkte können im Spiel Kartenbereiche freigeschaltet werden. Das funktioniert so, dass die Betätigung einer Taste auf der Spitze des Turmes eine ›Kamerafahrt‹ auslöst, bei der sich die ›Kamera‹ vom Avatar löst und einen – meist visuell opulenten – Rundumblick gewährt. Dabei heftet sie sich an den Adler, der zuvor schon den Turm umkreist und als sichtbares Zeichen dafür dient, dass der Turm eine game-play-technische Funktion innehat. Der Adler fungiert in diesen Szenen als fliegender Stellvertreter des Avatars, denn der eigentliche Avatar ist in diesem Kontext defizitär, weil er eben nicht fliegen kann. Das Körperschema des Rezipienten synchronisiert sich daher kurzzeitig mit dem Adler statt mit dem Protagonisten, der in diesem Fall das bessere ›Werkzeug‹ zur Erkundung der Spielwelt ist. Das unterscheidet ihn von gewöhnlichen NPCs; er ist jedoch kein gleichwertiger Avatar, da er nicht gesteuert werden kann.³⁵ Er ist, wenn man so will, eine Botenfigur, die gewisse Eigenschaften mit dem Protagonisten teilt, ihm aber trotzdem nachgeordnet ist.

Aus Strategiespielen³⁶ ist der sogenannte *Fog of War* bekannt, der bewirkt, dass Kartenbereiche, an denen aktuell keine Einheiten des Spielers stationiert sind, dunkel sind und der Spieler nicht weiß, was dort vor sich geht. Der Sichtbereich erscheint wie ein Lichtkegel, in dessen Zentrum eine Einheit (Figur oder Gebäude) steht.³⁷ Seine Einheiten dienen dem Spieler also als Verlängerung seiner Sinne in die verschiedenen Kartenbereiche hinein – sie sind nicht nur seine ›Hände‹, sondern auch seine ›Augen‹. Zwar können in Strategiespielen auch einzelne Einheiten ausgewählt werden, da für das Genre jedoch eher größere Truppenbewegungen relevant sind, gehe ich davon aus, dass der Spieler sein Körperschema in der Regel nicht mit einzelnen Einheiten synchronisieren wird. Das ›Körpergefühl‹ eines

35 Ein steuerbarer Adler hielt erst mit ASSASSIN'S CREED: ORIGINS (Ubisoft Montreal: ASSASSIN'S CREED. Origins. Ubisoft. 2017) Einzug in die Spielreihe. Dieser wäre noch einmal gesondert zu behandeln.

36 Forgotten Empires/Tantalus Media/Wicked Witch: AGE OF EMPIRES 2. Definitive Edition. Xbox Game Studios. 2019.

37 Diese Sichtbereiche können sich auch überschneiden und so zu einem verschmelzen.

Strategiespiels wäre demnach eher einem lauernden Kraken vergleichbar: Mal werden ihm metaphorisch ›Arme abgeschlagen‹, was den schmerzhaften³⁸ Verlust von Agency (Sicht und Handlungsmacht) zur Folge hat, mal streckt er sie gierig nach dem Besitz des Gegners aus und zerschmettert dessen Einheiten. Diese Ausdehnung des Körperschemas auf mehrere ›Figuren‹ resultiert unter anderem aus der in Strategiespielen gebräuchlichen Vogelperspektive, die mit quasi-göttlicher Allmacht assoziiert ist.

Für die Artusepik hat das insofern Relevanz als dass ich den *Fog of War* als Metapher aufgreifen möchte. Offenbar muss es im handlungsbasierten Erzählen immer eine Fokusfigur geben, damit der Rezipient nicht den Halt im oft nur skizzenhaft angedeuteten erzählten Raum verliert³⁹ – rezipieren kann er nur, wenn er eine Fokusfigur als Stellvertreter (seine ›Augen und Ohren‹) vor Ort hat. Eine Figur als ›Fokusfigur‹ im Sinne der hier angestrebten Definition zu bezeichnen, sagt also nichts darüber aus, ob man als Rezipient etwas über ihr Innenleben erfährt oder nicht. Es heißt lediglich, dass man ihr durch den virtuellen Raum folgt – ob nun dauerhaft oder temporär.

Während Gawan im PARZIVAL auf Schastel marveile weilt, liegt der Artushof also im *Fog of War*. In dem Moment aber, da Gawan einen Boten dorthin schickt, lichtet sich der Nebel und der Rezipient kann verfolgen, was sich zeitgleich am Artushof ereignet, auch wenn weder Parzival noch Gawan, also keine Protagonisten, anwesend sind. Der Bote wird temporär zur Fokusfigur, ohne dass dafür sein Innenleben von besonderer Bedeutung wäre. Wir folgen ihm als Rezipienten, aber in einem sehr viel konkreteren Sinne als es in einem Text mit psychologischem Interesse der Fall wäre.

Da die Überprüfung dieser Nebenthese äußerst aufwändig wäre, will ich ihre allgemeine Geltung offen lassen: Sicherlich werden sich in der ASSASSIN'S CREED-Reihe auch ›Kamerafahrten‹ finden, die ohne Adler auskommen. Und wahrscheinlich werden sich auch in der Artusepik Szenen finden, in denen keine bestimmte Fokusfigur auszumachen ist. Da dem Körperschema jedoch eine gewisse ›Anhänglichkeit‹ zu eigen ist, wird es sich an jede Figur anheften, die sich ihm bietet.

38 Wenn hier die Rede von ›schmerzhaft‹ ist, so hat das trotz aller Metaphorizität auch einen körperlichen Aspekt insofern, als es um das Körperschema des Spielers geht. Wie beim Zerschneiden des Auges in UN CHIEN ANDALOU ist der Schmerz nicht echt – doch die ›Behinderung‹, die dem Spieler aus dem Verlust von Einheiten entsteht, ist für ihn real.

39 Siehe Kapitel 6.1.2.

7.1.2 Lust und Schrecken verkörperter Wahrnehmung

Linda Williams beschreibt in ihrer Monografie *HARD CORE*⁴⁰ »[the] frenzy of the visible«⁴¹, den visuellen Genuss, die Lust oder gar Ekstase bei der Beobachtung von Körpern in Bewegung. Waren es zu Beginn noch Pferde und die durchaus wissenschaftlich anmutende Fragestellung, ob es im Galopp tatsächlich eine Flugphase gibt, die im Fokus des (proto-)filmischen Interesses standen, folgten alsbald menschliche Körper – und ihre Sexualisierung.⁴² Schon die Abbildung galoppierender Pferde jedoch sei »never purely scientific«⁴³ gewesen, so Williams.

»[I]f Muybridges first audiences came simply to learn the new truths of bodily motion, they stayed to see more because this new knowledge was also infused with an unsuspected visual pleasure.«⁴⁴

Williams möchte in diesem Kontext auf die Parallelen zwischen Wissenschaft und Hard-Core-Pornografie hinaus. Im Gegensatz zur Soft-Core-Pornografie überlasse Hard-Core nach Möglichkeit nichts der Vorstellungskraft: Wissenschaft und Hard-Core-Pornografie treffen sich also in ihrem Anspruch, nichts unbestimmt zu lassen, wozu unter anderem gehört, selbst innerhalb des Körpers ablaufende Prozesse sichtbar zu machen.⁴⁵

Da Williams über den Film spricht, verortet sie das Lustempfinden im Visuellen. Das würde ihre Erkenntnisse für die Artusepik weitgehend redundant machen, wenn nicht die Vorstellung eines zwischengeschalteten Körperschemas als Medium der Kinästhetik in die gleiche Kerbe wie Williams' »frenzy of the visible«⁴⁶ schlagen würde – ganz abgesehen davon, dass visuelle Informationen zwar durch visuelle Medien am leichtesten vermittelt, doch auch textuell weitergetragen werden können.

Der virtuelle Nachvollzug von Bewegungen über das persönliche Körperschema hat »jenseits archaisch anmutender ›schmerzender Bilder‹«⁴⁷, die Däumer ausführlich behandelt, durchaus das Potenzial, als lustvoll erfahren zu werden, ohne dass dafür eine visuelle Darstellung von Nöten wäre. Mutmaßlich wählt Däumer

40 Linda Williams: *Hard Core. Power, Pleasure, and the ›Frenzy of the Visible‹*, Berkeley, California: University of California Press. 1989.

41 L. Williams. 1989, S. 38.

42 L. Williams. 1989, S. 37-43.

43 L. Williams. 1989, S. 39.

44 L. Williams. 1989, S. 39.

45 L. Williams. 1989, S. 48-57. Dies trifft auf die Medizin genauso zu wie auf die Psychologie, die sich der Black Box des menschlichen Geistes annimmt, oder die Literaturwissenschaft, wenn sie sich beispielsweise mit Rezeption beschäftigt.

46 L. Williams. 1989, S. 34.

47 M. Däumer. 2013, S. 97.

deswegen den Schmerz als Beispiel, weil er nahezu selbstevident ist: Jeder, der sich die Filmszene ansieht, kann Däumers Behauptung der körperlichen Affektion nachprüfen – selbst die in der Monografie enthaltenen Standbilder transportieren noch Rückstände ihrer ursprünglichen filmischen Wirkmächtigkeit.⁴⁸ Das Körperschema tritt bei ›schmerzenden Bildern‹ besonders deutlich zutage, weil das Zufügen von Schmerzen eine sehr direkte Art der Kommunikation darstellt.⁴⁹ Das bedeutet jedoch nicht, dass mit dem Körperschema – wie ja auch mit dem Körper selbst – nicht auch angenehme Empfindungen verbunden wären.

Ich habe in Kapitel 5.1.2.2 bereits davon gesprochen, welch positives Gefühl von Agency ein agiler Computerspiel-Avatar vermitteln kann, dabei jedoch unterschlagen, dass ein Teil dieses subjektiven Genusses über das Gefühl von Handlungsmacht hinausgeht, bei dem es sich durchaus um »a ›frenzy of the visible‹«⁵⁰ handeln könnte. Sicherlich kann diese Lust eine voyeuristische Komponente haben, wie sie Linda Williams beschreibt, kann aber auch schlicht ein ästhetischer, genauer: ein kinästhetischer Genuss sein. Denn selbst äußerlich geschlechtslose Avatare wie die bereits erwähnte weiße Wölfin Amaterasu aus *ŌKAMI*⁵¹ oder Ori, der Avatar von *ORI AND THE BLIND FOREST*⁵², können eine Form von Lustempfinden auslösen, die ich im Anschluss am Däumer und dessen Quellen kinästhetisch nenne.

Beide Avatare zeichnen sich durch besondere Agilität und Sprungkraft aus, die sich im Laufe des Spiels noch erhöht. Ori zieht als Kind des »Spirit Trees« Schlieren aus Licht hinter sich her, in denen leuchtendes Laub herumwirbelt. Amaterasu beschleunigt beim Rennen in mehreren Stufen. Wo ihre Pfoten aufkommen, sprießen Grasbüschel aus dem Boden und auf Höchstgeschwindigkeit zieht sie einen üppigen Schweif aus Blüten hinter sich her, der ihre Funktion als Lebensgöttin symbolisiert. Begleitet wird das von visuellem und akustischem Glitzern.⁵³ Sowohl Ori als auch Amaterasu heben sich durch ihre weiße Farbe deutlich vom meist dunkleren Hintergrund ab und sind auch im Ruhezustand schön anzuschauen – ihre eigentliche Ästhetik aber entwickeln sie erst in der Bewegung.

48 M. Däumer. 2013, S. 94.

49 R. Adelman/H. Winkler. 2009, S. 9.

50 L. Williams. 1989, S. 36.

51 Clover Studio/Ready at Dawn. 2008.

52 Moon Studios: *ORI AND THE BLIND FOREST*. Definitive Edition. Microsoft Studios. 2016.

53 Als ›akustisches Glitzern‹ bezeichne ich einen Soundeffekt, der üblicherweise visuelles Glitzern begleitet. Akustisches Glitzern wird im Computerspiel beispielsweise beim Öffnen von Truhen mit wertvollen Items eingesetzt. Die Verknüpfung zwischen akustischem und visuellem Glitzern ist arbiträr. Aufgrund ihrer Konventionalisierung kann der akustische Teil jedoch inzwischen ohne visuelle Komponente auskommen und synästhetisch als ›Glitzern‹ erkannt werden.

Im Rausch der Bewegung wird das Körperschema des Spielers mit seinem Computerspiel-Avatar zur Deckung gebracht und vollführt die Bewegungen, die der Avatar macht. Dabei spielt es keine Rolle, dass der Spieler selbst keine Flügel hat, wie das Beispiel von ASSASSIN'S CREED zeigt – hat der Avatar welche, so sind diese auch im Körperschema zu spüren. Sie werden aus bekannten Empfindungen wie dem Ausbreiten der Arme oder dem Hochziehen der Schulterblätter synthetisiert, sodass der Spieler meint, genau zu wissen, wie es sich anfühlt, die Flügel auszubreiten, obwohl er nie Flügel besessen hat. Grundlage dessen ist die Existenz einer Alltagsphysik – vergleichbar der bekannteren Alltagspsychologie –, die »eine Theorie für bewegte mittelgroße physische Objekte«⁵⁴ bereitstellt und, »wie Entwicklungs-psychologen [sic!] inzwischen herausgefunden haben, vor dem fünften Lebensjahr gelernt«⁵⁵ wird.

Der Third-Person-View schafft Anknüpfungspunkte für das Körperschema und kann sogar neue synthetische Empfindungen inspirieren. Im First-Person-View können im Unterschied dazu nur akustische Signale und die Art, wie sich die »Kamera« bewegt, als Orientierung für das Körperschema dienen. Ich möchte daher entgegen der vorherrschenden Forschungsmeinung⁵⁶ argumentieren, dass das immersive Potenzial des Third-Person-Views keineswegs geringer, sondern möglicherweise sogar größer ist als das des First-Person-Views, da er mehr kinästhetische Informationen offeriert als der First-Person-View.

Generell unterscheiden sich die verschiedenen Medien darin, wie breit ihr Spektrum an kinästhetischen Informationen ist. Doch gibt es auch erhebliche quantitative sowie qualitative Unterschiede innerhalb desselben Mediums oder sogar Genres.⁵⁷ Williams ist zuzustimmen, dass dem Visuellen, wenn es um den quasi-körperlichen Genuss der Synchronizität mit einem virtuellen Avatar geht, tatsächlich eine prominente Rolle zukommt.⁵⁸ Kinästhetische Informationen

54 Fotis Jannidis: *Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie (= Narratologia)*, Berlin, New York: de Gruyter. 2004, S. 186.

55 F. Jannidis. 2004, S. 186.

56 Diese Position wurde beispielsweise durch Alison McMahan: »Immersion, Engagement, and Presence. A Method for Analyzing 3D Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 67-86, Martti Lahti: »As we become Machines. Corporealized Pleasures in Video Games«, in: Mark J. P. Wolf/Bernard Perron (Hg.), *The Video Game Theory Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 157-170 und Britta Neitzel: »Involvierungsstrategien des Computerspiels«, in: Benjamin Beil/Philipp Bojahr/Thomas Hensel et al. (Hg.), *Theorien des Computerspiels*, Hamburg: Junius Verlag. 2012, S. 75-103 vertreten.

57 Die Bemerkung, dass beispielsweise pornografische Literatur überproportional viele taktile und visuelle Reize enthält, wird wohl niemanden überraschen.

58 Das hat möglicherweise mit dem Primat des Visuellen in unserer Kultur zu tun und ist somit nicht als anthropologische Konstante zu verstehen.

können jedoch nicht nur durch visuelle Medien wie Film oder Computerspiel vermittelt werden, sondern auch textuell.⁵⁹

In der Literatur – auch der mittelhochdeutschen – ist es die Plastizität der Beschreibungen, die das Körpergefühl schärft oder dumpf und verschwommen macht. Das im Artusroman gerne verwendete Splintern der Lanzen nach dem Aufprall beim Tjost wäre etwa ein Beispiel, das – egal wie topisch – das Körpergefühl schärft, weil es dem Körperschema hilft, sich auszurichten. Durch die Vorstellung des Aufpralls der Lanze auf die gepanzerte Brust wird dieser Punkt des Körperschemas adressiert, der sich daraufhin mit dem Körper des getroffenen Avatars synchronisiert – die entsprechenden Punkte werden zur Deckung gebracht und der Rezipient kann einen flüchtigen Eindruck von Atemnot erhaschen. Ich schreibe hier bewusst Avatar, denn in diesem Punkt ist auch der Protagonist aus der Artusepik Avatar, also Trägermedium für das Körperschema des Rezipienten.

Ich bin in Kapitel 6.3.1.2 und 6.3.1.3 bereits einmal auf den Avatar-Tod eingegangen und habe Mechanismen beschrieben, die es dem Spieler erlauben, sich vom Scheitern des Avatars, das durch den Tod symbolisiert wird, zu distanzieren. Wie die Lust an der Synchronisation des eigenen Körperschemas mit dem eines Avatars hat jedoch auch die Distanzierung von eben diesem Avatar noch andere Komponenten.

Das Gefesseltsein an einen ›toten‹ Avatar ist eine eher unangenehme Erfahrung. Das hängt zum einen mit dem Agency-Verlust zusammen. Der Spieler bedient sich normalerweise des Avatars als Werkzeug, um Einfluss auf die virtuelle Welt zu nehmen, doch mit dem Tod des Avatars ist dieses Werkzeug ›zerbrochen‹ und nutzlos geworden. Der Spieler ist handlungsunfähig und wird zum Zuschauer degradiert. Je länger dieser Zustand andauert, desto größer die Gefahr, dass der Spieler das Spiel frustriert beendet. Daher geschieht das Neuladen eines Spiels zur Initiierung eines neuen Versuchs normalerweise schnell, teilweise sogar ohne Zutun des Spielers. Manche Spiele warten erst noch auf einen Tastendruck zur Bestätigung, dass der Spieler nicht aufgibt. Durch diesen performativen Akt des aktiven Einverständnisses verpflichtet der Spieler sich erneut in einem Kontrakt mit dem Medium, wie schon zu Spielbeginn, sich der Herausforderung zu stellen. Andere setzen die Bereitschaft des Spielers, es erneut zu versuchen, einfach voraus und versuchen damit, die Gültigkeit der Einwilligung über die Unterbrechung des Spiels hinaus unbemerkt zu verlängern.

Zum anderen spielt die Explizitität, mit der die Verletzungen des Avatars dargestellt sind, eine Rolle dabei, wie unangenehm sich der Avatar-Tod anfühlt. So lange nämlich das Körperschema des Spielers an den Avatar gekoppelt ist, übertragen sich auch die sichtbaren Verletzungen des Avatars auf sein Körperschema. Viele

59 Vor diesem Hintergrund sind auch VR-Medien zu sehen. Sie sind nicht per se immersiver als andere Medien, doch sie bieten in jedem Fall eine Fülle an kinästhetischer Information.

Spiele zoomen daher beim Tod des Avatars von ihm weg, denn die buchstäbliche Distanzierung – das Schaffen von räumlicher Distanz zwischen dem Spieler vor dem Bildschirm und der ›Leiche‹ – begünstigt die Ablösung des Körperschemas vom Avatar. Mitunter kommt es sogar zu einer Auflösung des festen Verhältnisses von Kamera und Avatar, wenn die Kamera stehen bleibt, der Körper aber zum Beispiel weiter in die Tiefe stürzt. Sofern kein Ersatz-Avatar vorhanden ist, zieht sich das Körperschema aus der Spielwelt zurück und umhüllt nun wieder den physischen Körper des Spielers.

An den Todesszenen von *TOMB RAIDER*⁶⁰ zeigt sich, dass auch ›schmerzhaft-e Bilder‹ im Sinne eines *CHIEN ANDALOU* sexuell aufgeladen sein können⁶¹. Ihr voyeuristisches Potenzial kann seine Wirkung jedoch nur dann richtig entfalten, wenn sich das Körperschema zuvor vom Avatar löst. Besonders markant ist dies in der angedeuteten Vergewaltigungsszene im ersten Viertel des Spiels, wenn sich die ›Kamera‹ zeitweilig von Lara Croft löst und die Position über der Schulter des Angreifers einnimmt.⁶² Der Angreifer rückt somit in die Position, die sonst der Avatar innehat – eine Angebot an das Körperschema des Spielers, von der Protagonistin auf den Gegner überzuwechseln.

Der Perspektivenwechsel erleichtert die Loslösung des Körperschemas vom Avatar und erlaubt es, die Protagonistin von vorne zu betrachten. Dieser hat zwei sehr verschiedene Funktionen: Einerseits befördert er die voyeuristische Sicht⁶³ auf Lara Croft, weil er die Sicht auf Gesicht und Brust der Protagonistin freigibt, andererseits kann er aber auch eine psychische Schutzfunktion⁶⁴ erfüllen, weil er ein Entkommen aus der Opferrolle erlaubt. Da Lara Croft hier Opfer sowohl von physischer Gewalt als auch des filmischen *Male Gaze*⁶⁵ wird, also passives Objekt ist, erscheint es nur folgerichtig, dass der Spieler als handelnde Instanz schlechthin sie im Stich lässt und sein Körperschema auf den Täter übergeht, der schon dem Namen nach ein Handelnder und damit dem Spieler ähnlich(er) ist.

60 Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 2013.

61 Die Signifikanz dieser Szene wurde vor mir schon von Tobias Unterhuber gesehen (Tobias Unterhuber: »Die Geburt des Menschen Lara Croft aus der Tragödie«, in: *PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung* (2013)), meine Analyse ergänzt seine Beobachtungen jedoch in mehreren Punkten.

62 T. Unterhuber. 2013.

63 Die Szene lässt sich unter anderem so lesen, dass dem Spieler ein Spiegel vorgehalten wird, indem er »mit der Rolle des Täters identifiziert« (T. Unterhuber. 2013) wird: »[D]er Blick des Spielers wird als ein männlicher, voyeuristischer und narzisstischer entlarvt und damit eine sexualisierte Deutung verurteilt« (T. Unterhuber. 2013).

64 Wobei es auch unangenehm sein kann, sich in der Rolle des Täters wiederzufinden – jedoch kaum so unangenehm wie in der Rolle des Opfers.

65 Laura Mulvey: »Visual Pleasure and Narrative Cinema«, in: Amelia Jones (Hg.), *The Feminism and Visual Culture Reader*, London, New York: Routledge. 2003, S. 44-52.

Denn als Avatar, als Werkzeug, das die Agency des Spielers vergrößert, ist Lara Croft in diesem Moment dysfunktional.

Spielmechanisch handelt es sich bei der Szene um eine Mischung aus Cutscene und Quick-Time-Event. Der ›Verrat‹ des Spielers an seinem Avatar ist deshalb nur momenthaft, weil er in den Quick-Time-Events wieder für Lara Croft handeln muss. Auch in den Quick-Time-Events begibt sich die ›Kamera‹ jedoch nicht zurück in ihre gewohnte Schulterposition, sondern fokussiert beide Charaktere uneindeutig von der Seite, ohne sich für einen von beiden zu entscheiden. Diese Entscheidung fällt erst mit dem Tod des namenlosen Aggressors, denn durch ihren Sieg beweist die Protagonistin, dass ihre Handlungsmacht der des Angreifers überlegen ist, und gewinnt damit die ›Treue‹ von ›Kamera‹ und Spieler zurück.⁶⁶

Letztlich hängt es vom einzelnen Rezipienten ab, ob es ihm gelingt, sein Körperschema zurückzuziehen oder nicht. Durch filmische (narrative, akustische etc.) Techniken kann die Distanzierung von einer Figur jedoch befördert oder erschwert werden. So kann beispielsweise erklärt werden, weshalb der eine Rezipient einen Horrorfilm genießt, während ein anderer sich entsetzt abwendet. Ersatz-Avatare laden dazu ein, sich vorübergehend vom eigentlichen Avatar zu lösen und offerieren Auswege aus unangenehmen Situationen. Manche Spiele bieten sogar im Tode einen Ersatz-Avatar an. In WORLD OF WARCRAFT⁶⁷ beispielsweise ist es üblich, dass die ›Seele‹ des Protagonisten (visualisiert als leuchtende Kugel) an einem Spawnpunkt wiederbelebt wird und der Spieler sie zurück zur Leiche steuern muss. Die leuchtende Kugel ist ein Ersatz-Avatar mit sehr begrenzten Fähigkeiten, doch sie verfügt über ein absolut entscheidendes Vermögen: Die Fähigkeit zur Bewegung – der Keimzelle jeden Handelns.

7.1.3 Bewegtheit als Einladung zur Synchronisation mit dem bewegten Gegenstand

Ungeachtet dessen, »daß Leser zumeist ohne Probleme erkennen, daß eine Figur eine Figur ist und kein Objekt«⁶⁸, hat man sich in der Literaturwissenschaft die Frage gestellt, welche Textsignale eigentlich diese Differenzierung erlauben. Fotis Jannidis ist dabei zu dem Schluss gekommen, »daß die Kategorie ›Figur‹ prototypisch organisiert ist«⁶⁹.

66 Es ist sicherlich kein Zufall, dass Lara Croft im weiteren Spiel vom Opfer auf mehr als nur eine Art zur ›Täterin‹ wird. Zwar ist sie nach wie vor die ›Heldin‹ und wird weiterhin als im Recht dargestellt, doch sie tötet ihre Gegner nicht nur in Massen, sondern mit weiterem Aufleveln auch zunehmend brutal.

67 Blizzard Entertainment: WORLD OF WARCRAFT. Activision Blizzard. 2004-2021.

68 F. Jannidis. 2004, S. 239.

69 F. Jannidis. 2004, S. 239.

»[W]ie prototypisch eine Figur ist, läßt sich durch den Bezug auf die Merkmalskombination in einem besten Exemplar bestimmen. Dieses beste Exemplar für die Kategorie der Figur ist wohl eine im Äußeren menschenförmige und im Inneren den jeweiligen kulturellen Konzepten von typisch menschlichen mentalen Zuständen konforme Gestalt.«⁷⁰

Das Kriterium der Menschenähnlichkeit spielt also eine gewisse Rolle, obwohl diese nicht auf Äußerlichkeiten beschränkt und sehr weit gefasst ist. Gedanken und Gefühle beispielsweise müssen nicht explizit ausgeführt werden. Es reicht aus, wenn der Rezipient davon ausgeht, dass eine Figur über »Intentionen und andere Innenzustände«⁷¹ verfügt, und die »fehlenden« Informationen aus seinem Weltwissen ergänzt, wie er es – mehr oder minder erfolgreich – auch im Alltag mit seinen Mitmenschen tut.⁷² Das geschieht beispielsweise auch mit den »leeren« Protagonisten der mittelalterlichen Epik. Außerdem muss eine Figur »handlungsfähig«⁷³ sein, wobei bereits das bloße Vermögen, also die Zuschreibung von Handlungsvermögen auf Grundlage realweltlicher Erfahrungen ausreicht.⁷⁴ Dass sie tatsächlich handelt, ist hingegen optional.

Avatare müssen nicht humanoid sein, um als Avatare zu funktionieren. Als kurioses Beispiel hierfür mag das parodistische, aber motorisch fordernde⁷⁵ Action-Adventure *I AM BREAD*⁷⁶ gelten, in dem man eine nicht-anthropomorphisierte Brotscheibe mit dem Ziel steuert, den Weg zum Toaster (oder einem Äquivalent) zu überwinden und »zu Toast zu werden«. Man beachte den viel-sagenden Titel: »I am bread.« ist eine Aussage, die ein Spieler treffen könnte, während sein Körperschema mit der steuerbaren Toastscheibe synchronisiert ist. Sie suggeriert eine für Computerspiele in der Regel angenommene emotionale Bindung an den Avatar und hat daher eine parodistische Funktion, ist aber auch Ausdruck der psychomotorischen Synchronisation von Körperschema und Avatar.

Jannidis zufolge spielt das Merkmal »intentionales Handeln« bei der Identifikation von Figuren »[e]ine besondere Rolle [...], da es erst ein Wesen zu einem

70 F. Jannidis. 2004, S. 239.

71 F. Jannidis. 2004, S. 119.

72 F. Jannidis. 2004, S. 126-127.

73 F. Jannidis. 2004, S. 119.

74 »Wie wir aber gesehen haben, wird das Merkmal auch dort zugeschrieben, wo die Figur niemals handelt, vielmehr genügt es schon, daß die Figur aufgrund ihrer Merkmale einer Klasse von Wesen zugeordnet wird, die im kulturellen Wissen als prinzipiell handlungsfähig angesehen werden. Bereits auf dieser sehr basalen Ebene, bei der Identifizierung einer Entität der fiktionalen Welt als »Figur«, spielt also das Bild vom Menschen und von anderen Wesen des allgemeinen oder des spezifisch fiktionalen kulturellen Wissens, die in den genannten Punkten anthropomorph gestaltet sind, eine wesentliche Rolle« (F. Jannidis. 2004, S. 120).

75 Jede Ecke der Brotscheibe wird mit einer anderen Taste adressiert und separat gesteuert.

76 Bossa Studios. 2015.

möglichen Akteur in der Handlung werden lässt«⁷⁷. Avatare verfügen per se über keine Intention. Die Intention ist beim Protagonisten und/oder beim Spieler verortet, wobei die Intentionen von Spieler und Protagonist differieren können und es in den meisten Fällen auch tun werden, da sich ihre Wissenshorizonte und Handlungsebenen unterscheiden.

Bewegung kann sowohl intentional als auch unintentional sein. Ein gutes Beispiel für unintentionale Bewegung ist Tang in der Strömung, der »sich« nicht eigentlich bewegt, sondern passiv von der Strömung bewegt wird. Er ist nicht anthropomorph, nicht steuerbar, aber bewegt. Letzteres ist der Grund, wieso die Synchronisation des Körperschemas mit ihm trotzdem möglich ist. Die Formulierungen »sich bewegen« und, noch deutlicher, »sich in der Strömung wiegen« stellen bereits Anthropomorphisierungen dar, da sie dem Tang eine rudimentäre Form von Agency zusprechen, und sind daher Indizien für die Involvierung eines Körperschemas. Der Tang ist eine Kollektiveinheit⁷⁸, bei der nicht zwischen einzelnen Pflanzen unterschieden wird. Das Körperschema wird also mit einer Vielheit synchronisiert, die jedoch als Einheit wahrgenommen wird, ähnlich wie es auch bei Strategiespielen der Fall ist. Das Körpergefühl »wogender Tang« unterscheidet sich allerdings deutlich von der gespannten Konzentration im Strategiespiel, da im Fall des Tangs keine Handlungsmacht, aber auch kein Handlungszwang vorliegt. Der Beobachtung von sich wiegendem Tang wird daher eine beruhigende Wirkung nachgesagt, die beispielsweise von Bildschirmschonern und Entspannungsvideos genutzt wird.

Der These, der Grund für die Synchronisierbarkeit liege in der Bewegtheit des Tangs, steht die Vermutung entgegen, dass – beispielsweise im Modus der Meditation – auch die Synchronisation mit einem Stein denkbar wäre. Diese dürfte in dieser Beispielreihe allerdings die bislang größte Herausforderung darstellen, da kein den Prozess erleichternder Faktor (anthropomorph, steuerbar, bewegt) gegeben ist. Das Körperschema kann vielleicht mit einiger Mühe auf den Stein projiziert, aufgrund der mangelnden Bewegtheit jedoch nicht nachjustiert werden und bleibt verschwommen. Die Bewegung muss daher substituiert werden: Obwohl der Stein unbewegt ist, wird er imaginativ in Bewegung versetzt und/oder äußeren Einflüssen (z.B. Reibung) ausgesetzt, um ein Gefühl für ihn zu bekommen. Wie schwer wäre er, wenn man ihn anheben würde? Wie würde er sich physikalisch verhalten, wenn er einen Berg hinabrollte? Wie würde er sich anfühlen, wenn man ihn

77 F. Jannidis. 2004, S. 120.

78 »Die Wahrnehmung von Menschen und Lebewesen als selbständige Einheiten stellt den Normalfall bzw. die häufigste Typisierung dar. Daneben gibt es umfassendere Kollektiveinheiten. Es genügen schon einfache grammatische Operationen wie die Pluralbildung in »die Riesen« oder »die Zwerge« zur Erzeugung von Kollektiven, die grammatisch die Subjektposition übernehmen, in der Handlung als einförmige Agenten erscheinen und denen einheitliche Attribute zugeschrieben werden können« (F. Jannidis. 2004, S. 128).

in die Hand nähme? Erst über diesen Umweg wird eine Annäherung möglich. Und auf Grundlage der spekulativen physischen Eigenschaften des Steins kann dann ein Eindruck davon synthetisiert werden, wie es sich anfühlen mag, ein Stein zu sein.⁷⁹

Solche synthetischen Körpergefühle spielen vor allem dann eine Rolle, wenn sich der Avatar-Körper der Fokusfigur stark von dem Körperschema des Rezipienten unterscheidet – wenn überhaupt von einer ›Figur‹ die Rede sein kann. Das Körperschema muss dem Avatar-Körper angepasst werden, um seine Funktion erfüllen zu können, was abhängig von den Rahmenbedingungen erleichtert oder erschwert sein kann. Doch selbst wenn überhaupt keine Fokusfigur zu identifizieren ist, muss sich das Körperschema des Rezipienten für eine erfolgreiche Rezeption an irgendetwas innerhalb der virtuellen Welt anheften, da jede Form der Wahrnehmung verkörperte Wahrnehmung ist, weil wir nun einmal körperliche Wesen sind.⁸⁰

Wenn das Körperschema des Rezipienten trotz Medienrezeption weiterhin seinen physischen Körper umhüllt, heißt das, er sucht vergeblich einen Zugang: Es findet keine Immersion statt – er ›bleibt draußen‹. Das ist einer der Gründe, warum Texte ohne Figuren, insbesondere Fokusfiguren mühsamer zu lesen sind als andere. Enthält Sekundärliteratur beispielsweise Passagen, in denen Figurenhandlungen zusammengefasst werden oder der Autor als ›Erzählerfigur‹ sehr präsent ist, liest sich der Text deutlich leichter. Der Fall, dass Primärliteratur ohne Fokusfigur auskommt, ist selten, kommt aber auch vor. Man denke etwa an Raoul Schrotts *ERSTE ERDE EPOS*⁸¹, das nicht in menschlichen, sondern in erdgeschichtlichen Dimensionen erzählt und daher zeitweise keine Fokusfigur aufweist. Um einen Text ohne Fokusfigur immersiv zu rezipieren, muss aus den vorhandenen kinästhetischen Informationen ein Körpergefühl synthetisiert werden und sich das Körperschema des Rezipienten an unbelebte, idealerweise aber bewegte Objekte anheften. Ein Beispiel hierfür wären etwa plattentektonische Verschiebungen. Allerdings sprengt die Bewegung von Kontinenten deutlich den Rahmen dessen, was Alltagsphysik üblicherweise zu leisten hat, und stellt damit eine besondere Herausforderung für die Imagination des Lesers dar.

Diese Diskrepanz könnte einen Erklärungsansatz für den Überwältigungseffekt bieten, welcher Teil des Konzepts des Erhabenen ist. Gegenstand des Erha-

79 Ich lege Wert darauf, dass nur *ein* Eindruck, nicht *der* Eindruck entsteht. Da es nämlich für das Körpergefühl eines Steines keine Referenz in der Realität gibt, dürfte das synthetische Gefühl auch nicht bei jedem gleich ausfallen.

80 »According to theories of embodied perception, we cannot dissociate the experience of the world from the way our bodies function« (E. v. Contzen. 2018, S. 70).

81 Raoul Schrott: *Erste Erde Epos*, München: dtv. 2018.

benen ist »das Fremdartig-Bedrohliche der empirischen Realität, ihr Großartiges, Weites, Unberechenbares«⁸² und auch der Schrecken, der von ihr ausgehen kann.

»Das Erhabene liegt im Unvertrauten und begegnet nicht dem Willen nach Sicherheit und Stabilität, es »befriedigt« nicht, bringt nichts zum erfolgreichen Abschluss, sondern spielt im Gegenteil mit der Lust am völligen Verlust stabiler Zuordnungen und dem Wegfall von Verfügbarkeit und Beherrschbarkeit.«⁸³

Bei der Betrachtung erhabener Gegenstände wie bodenloser Abgründe, »weiter Landschaften oder riesiger Bauten«⁸⁴ wird die Diskrepanz zwischen der Beschaffenheit des eigenen Körperschemas und der erhabenen, überkorporalen Umgebung spürbar, mit der das alltagsphysikalische Verständnis, das ja nur eine Theorie für kleine bis mittelgroße Objekte anbietet, überfordert ist.⁸⁵

Gerade in der Literaturwissenschaft ist man sich dessen bewusst, dass immersive Rezeption nicht die einzig mögliche Form der Rezeption ist. Es erscheint daher eine naheliegende Frage zu sein, ob die fehlende Immersion möglicherweise intellektuell substituiert werden kann. Der ästhetische Genuss käme dann eben nicht aus kinästhetischer Quelle, sondern aus der kunstvollen Gemachtheit des Textes. Solche Formen der »körperlich genügsamen« Rezeption sind durchaus vorstellbar. Doch es kann auch sein, dass der Rezipient solchen Gefallen an den neuen, synthetischen Empfindungen findet, dass er keine Fokusfigur mehr vermisst. Denn synthetische Empfindungen sind nicht unbedingt minderwertig oder zweitrangig – viele Menschen genießen ja auch das synthetische Gefühl, auf Flügeln zu fliegen (z.B. in Träumen oder VR-Simulationen). Eine synthetische Empfindung kann genauso erfüllend sein wie (andere) medieninduzierte Empfindungen mit realweltlicher Entsprechung.⁸⁶

Intentionale Bewegung manifestiert sich im Computerspiel primär in Form von Interaktivität, was die Kopplung des Körperschemas an eine Figur – den Avatar – besonders einfach macht, da die Aktionen des Spielers mit denen des Avatars identifiziert werden können. Der Spieler muss nicht erst darauf warten, dass ein bestimmter Punkt des Avatar-Körpers adressiert wird, um sein Körperschema entsprechend auszurichten, sondern kann aktiv – zugleich ermächtigt und einge-

82 J. v. Brincken. 2012, S. 223.

83 J. v. Brincken. 2012, S. 232.

84 J. v. Brincken. 2012, S. 230.

85 Ich danke Tobias Unterhuber dafür, das Erhabene in diesem Kontext ins Spiel gebracht zu haben.

86 Selbstverständlich hat das Gefühl, auf Flügeln zu fliegen eine realweltliche Entsprechung. Da dieses Gefühl jedoch Menschen nicht zugänglich ist, muss es an dieser Stelle außen vor bleiben.

schränkt durch die Steuerungsoptionen⁸⁷ – mit dem Avatar bestimmte Bewegungen durchführen und so sein Körperschema nachjustieren. Das typische Erproben von Steuerungsoptionen, das erfahrene Spieler meist unabhängig von der Narration und oft auch von Tutorials in den ersten Spielminuten durchführen, ist hier einzuordnen: Diese Spieler synchronisieren aktiv ihr Körperschema mit dem Avatar.

Das bedeutet umgekehrt aber auch, dass eine distanzierte Rezeption von Computerspielen, wie ich sie gerade für Texte beschrieben habe, sehr unwahrscheinlich ist. Durch die Fülle von kinästhetischen Informationen wird der Spieler fast automatisch in die virtuelle Welt hineingezogen, selbst wenn er sich nicht auf die Narration einlässt. Ich spreche hier von Involvierung ohne Immersion, die einen Sonderfall der Involvierung meint, der ohne Narration nicht denkbar ist.⁸⁸ »Draußen« bleibt der Spieler nur, wenn es ihm nicht gelingt, die Steuerung zu verinnerlichen. Deswegen findet Reflexion über Computerspiele zumeist im Rückblick statt.⁸⁹

Der Protagonist ist im Computerspiel mit dem Avatar identisch. Die beiden sind zwei Seiten derselben Münze. Doch auch von den Protagonisten der mittelalterlichen Literatur ist schon als Avatar gesprochen worden – selbstverständlich von Matthias Däumer⁹⁰, aber beispielsweise auch von Haiko Wandhoff⁹¹. Die heuristische Differenzierung von Protagonist und Avatar scheint für literarische Texte nicht zu funktionieren, da deren Protagonisten keine »Gameplay-Seite« besitzen. Gerade im Bereich der Kinder- und Jugendliteraturwissenschaft ist jedoch viel von Identifikationsfiguren die Rede.⁹² Diese Identifikation wird zumeist an Merkmalen des oder der menschlichen oder menschenähnlichen Protagonisten festgemacht wie Geschlecht, Alter, Persönlichkeit oder Lebenssituation. Dabei wird jedoch vernachlässigt, dass Identifikation nicht unbedingt emotionale Identifikation meinen muss. Vom Computerspiel her wissen wir, dass Identifikation als psychomotorische Synchronisation und somit kinästhetisch verstanden werden kann – und Däu-

87 »While we often think that rules always limit behavior, the imposition of constraints also creates expression« (I. Bogost. 2010, S. 7).

88 Franziska Ascher: »Immersion. Die Faszinationskraft virtueller Welten«, in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerspielforschung.

89 »The reason quests can easily be confused with ›stories‹ is that we are normally analysing the quest in retrospective, after we've already solved it« (R. Tronstad. 2001).

90 »Zu diesem Zweck wurde die kinästhetische Wahrnehmung mit verschiedenen Konzepten von rezipierender Körperlichkeit [...] kurzgeschlossen, um das »Körperschema« als eine Art Avatar des Zuhörers zu beschreiben, als imaginäres Sensorium, das im Umgang mit der Fiktion steht [...]« (M. Däumer. 2013, S. 500).

91 »In diesem Sinne ließe sich auch die Pilger-Figur des Palästinaliedes beschreiben: als ein Avatar [...]« (H. Wandhoff. 2004, S. 86).

92 Vgl. etwa Ina Karg: »Ritter, Elfen, Zauberwelten. Mittelalterbilder in aktuellen Kinder- und Jugendbüchern«, in: Volker Mertens (Hg.), Bilder vom Mittelalter. Eine Berliner Ringvorlesung, Göttingen: V&R unipress. 2007, S. 155-180, hier S. 167.

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.