

6 Die Handlungsspielräume: Eine Welt, gemacht für den Helden

Damit ist das Potenzial des Exorbitanz-Begriffes in Bezug auf seine Vermittlungsfunktion zwischen Spiel und mittelalterlicher Literatur jedoch noch nicht erschöpft. In seiner ursprünglichen Form hat er eine relativ begrenzte Reichweite: Er bezeichnet eine Eigenschaft des Helden und ist damit strikt auf die erzählte Welt bezogen. Zu einem kontroversen Thema wurde er aufgrund seiner historischen und gesellschaftlichen Implikationen, nicht weil er selbst besonders komplex wäre.

Ich möchte im Folgenden den Exorbitanz-Begriff jedoch als eine Kategorie der Erzählanalyse erproben. Über den Haferlandschen Modulbegriff lassen sich je nach Lesart Brüche an den Berührungspunkten zwischen Modulen und/oder die interne Brüchigkeit von einzelnen Modulen unter strukturellen Gesichtspunkten beschreiben. Der Exorbitanz-Begriff hat das Potenzial, die gleichen Brüche vom Protagonisten her zu beschreiben. Das hat den Vorteil, dass der besonderen Stellung des Protagonisten im handlungsbasierten Erzählen und seiner Fähigkeit, Welt zu strukturieren, auch im Forschungsdesign Rechnung getragen werden kann, und stellt daher eine Ergänzung (keine Alternative) zu einer strukturellen Analyse dar.

Im vorherigen Kapitel wurde gezeigt, wie Rollenspiele und höfische Epen den Sonderstatus ihrer Protagonisten gewährleisten und inszenieren. Dabei wurde bereits auf die Inkohärenzen hingewiesen, welche die Primärtexte zugunsten von Exorbitanz in Kauf nehmen, und diese Prioritätensetzung – zumindest teilweise – erklärt, jedoch noch nicht auf das enge, gleichwohl spannungsreiche Verhältnis von Held und Welt im handlungsbasierten Erzählen eingegangen.