

8 Ludonarrative Logik: Vom Spielcharakter der mittelalterlichen Literatur

Verfolgt man wissenschaftliche Fragestellungen, welche die Medialität des untersuchten Gegenstandes berühren, gerät man als Vertreter der Germanistischen Mediävistik rasch in die Verlegenheit, Aussagen über die historische Aufführungssituation treffen zu müssen. Das ist aus mehreren Gründen unangenehm. Da diese Aufführungssituation nämlich nicht Teil der überlieferten Textgrundlage ist und in ihr allenfalls vereinzelt aufscheint, kann über sie aus streng literaturwissenschaftlicher Perspektive keine Aussage getroffen werden, und selbst Historiker können nur mehr oder weniger fundierte Vermutungen zu diesem Thema anstellen.

Wie die tatsächliche historische Aufführung von mittelalterlicher Epik ausgesehen haben könnte, dafür gibt es so gut wie keine Belege. Aus »den lateinischen Geschichtsquellen, mit denen die Historiker zu arbeiten gewohnt sind«¹, ist zu diesem Thema – wie auch zur höfischen Gesellschaft im Allgemeinen – kaum etwas zu erfahren, da die geistlichen Autoren an »Einzelheiten der weltlichen Gesellschaftskultur [...] in den meisten Fällen nicht interessiert«² waren. Selbst Inventare und Rechnungsbücher, die für die höfische Sachkultur durchaus aufschlussreiche Quellen darstellen und in Einzelfällen sogar die Identität mittelalterlicher Autoren belegen können, sind in Bezug auf Informationen zur Aufführungspraxis wenig auskunftsfreudig. Am ehesten wären solche Informationen noch in Berichten von Hof Tagen oder anderen Festlichkeiten vorstellbar, doch gehen diese gewöhnlich nicht so weit ins Detail.

Joachim Bumke meint vorsichtig: »Man stellt es sich wohl meistens so vor, daß der literarisch interessierte Teil der Hofgesellschaft sich abends versammelte, um dem Wort des Dichters zu lauschen.«³ Jedoch sei diese Situation »merkwürdig schlecht bezeugt«⁴. Selbst die ohnehin nicht mit der historischen Auffüh-

1 Joachim Bumke: *Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter*, München: dtv. 2008, S. 14.

2 J. Bumke. 2008, S. 14.

3 J. Bumke. 2008, S. 721.

4 J. Bumke. 2008, S. 721.

runnungssituation gleichzusetzenden innerliterarischen Quellen sind dünn gesät und zumeist wenig ausführlich. Eine der konkretesten ihrer Art findet sich in Hartmanns IWEIN, wo die Tochter des Burgherrn ihren Eltern an einem warme[n] [...] *âbent*⁵ im *boumgarten*⁶ der Burg aus einem französischen Buch vorliest. Eine musikalische Begleitung scheint nicht angedacht und der Rezipient erfährt auch nichts Näheres über die Art des vorgetragenen Textes oder die des Vortrages – lediglich, dass die Eltern ihn genießen⁷. Selbst dieses Ausnahmebeispiel ist also weit von der »multimediale[n] Ganzheit«⁸ entfernt, die sich die Wissenschaft wünschen würde. Jan-Dirk Müller macht daher unmissverständlich klar, dass die Wirklichkeit einer bestimmten Aufführung in keinem einzigen Fall rekonstruierbar sei.⁹

Nun wurde in dieser Untersuchung jedoch nicht gerade eine streng literaturgeschichtliche Perspektive verfolgt; daher wähle ich auch jetzt einen medienkulturgeschichtlichen Lösungsansatz, indem ich mich dem anschließe, was Matthias Däumer seinen Überlegungen vorangestellt hat:

»Es geht mir nicht darum, eine konkret historische, auch nicht, eine wahrscheinliche Aufführung nachzuzeichnen. Es ist vielmehr mein Ziel, das performative Potential eines mittelalterlichen Romanvortrags aus dem Text zu erschließen.«¹⁰

Bei Däumer hat das unter anderem zur Folge, dass er die »pseudo-konkrete[] Zuschreibung an einen ›Spielmann‹«¹¹ zugunsten einer »abstrakte[n] kommunikative[n] Größe«¹² aufgibt, »die Schlüsse auf die performative Ästhetik der Texte zulässt, ohne diese historisch verankern zu müssen«¹³, und die Däumer »Rezitator«¹⁴ nennt.¹⁵ Analog dazu werde ich mich ebenfalls der »müßigen Kontroversen«¹⁶ zur historisierenden Aufführungssituation enthalten und, anstatt die Mangelhaftigkeit der Überlieferung zu beklagen, mich der Performativität der mittelhochdeutschen Texte stattdessen über Theorie zum Spiel annähern.

5 Iwein, V. 6489.

6 Iwein, V. 6436.

7 *ez dûhte sî guot swaz sî las* (Iwein, V. 6461).

8 Jan-Dirk Müller: »Aufführung – Autor – Werk. Zu einigen blinden Stellen gegenwärtiger Diskussion«, in: Mediävistische Kulturwissenschaft. Ausgewählte Studien, Berlin, New York: de Gruyter. 2010a, S. 11–25, hier S. 14.

9 J.-D. Müller. 2010a, S. 14.

10 M. Däumer. 2013, S. 52.

11 M. Däumer. 2013, S. 53.

12 M. Däumer. 2013, S. 53.

13 M. Däumer. 2013, S. 53.

14 M. Däumer. 2013, S. 53.

15 »Rezitator« meint also die Leerstelle, welche eine konkrete Person ausfüllt, die einen Roman vor Publikum vortrug (oder auch gegenwärtig vorträgt oder zukünftig noch vortragen wird)« (M. Däumer. 2013, S. 53).

16 J.-D. Müller. 2010a, S. 16.

Während ich von der Rollenspielähnlichkeit der höfischen Epik überzeugt bin und diese, wie ich glaube, auch überzeugend herausarbeiten konnte, zögere ich indes, ihr eine generelle Spielähnlichkeit zuzuschreiben. Das Rollenspiel ist ein Computerspiel, das wiederum ein Spiel ist. Ihr hierarchisches Verhältnis verbietet aber, von der untersten Ebene auf die höchste rückzuschließen. Es ist nämlich durchaus nicht von vornherein gesagt, dass die beobachtbaren Ähnlichkeiten zwischen den Untersuchungsgegenständen von der Spielartigkeit der Artusepik herrühren und nicht vielmehr von den narrativen Anteilen des Rollenspiels.¹⁷

Andererseits sind wir zum jetzigen Zeitpunkt über das eher enttäuschende Fazit, Rollenspiel und Artusepik ähnelten sich nur, weil das Rollenspiel aus dem Motivschatz der Epik schöpfe, längst hinaus – sowohl was die Belange dieser Untersuchung angeht als auch dem allgemeinen Diskussionsstand der Forschung nach.¹⁸ Trotzdem steht die Antwort auf die durchaus nicht triviale Frage, woher besagte Parallelen rühren, letztlich noch aus. Daher ist das folgende Großkapitel der ludonarrativen Logik gewidmet, die Artusepik und Rollenspiel durchzieht und eben keine rein spielerische Logik ist, sondern vielmehr dazu angetan, eine spezifische Konfiguration von Ludischem und Narrativem zu beschreiben, die Kenner des einen Gegenstandes im anderen wiedererkennen können.

8.1 Literatur als Spiel

8.1.1 Die Spielmetapher und ihre Tragfähigkeit im literarischen Kontext

Anders als das ›Spiel in der Literatur‹, das ein sehr konkretes und daher vielleicht etwas langweiliges Themengebiet absteckt, ist ›Literatur als Spiel‹ oder das ›Spielerische an/in der Literatur‹ weniger leicht fassbar und hat oftmals metaphorischen Status. Forschung zum Spiel in der höfischen Epik verbleibt deswegen auch selten auf diesem Level, sondern nutzt das konkrete Spiel – häufig das Schachspiel als Inbegriff der höfischen Kultur¹⁹ – als Ausgangspunkt für weiterführende Überle-

17 Würde man ›Rollenspiel‹ zu heuristischen Zwecken durch ›4-Gewinnt‹ ersetzen, würde sich die hypothetische Spielähnlichkeit der Artusepik vermutlich ganz anders präsentieren.

18 Letzteres belegt zum Beispiel Hans Veltens Einleitung zu dem Sammelband *DAS MITTELALTER IM FANTASYROMAN*: »Interessant erscheinen weniger die Aufnahme und Transformation mittelalterlicher Objekte, Mythen oder Texte, sondern mehr die Formen der narrativen Aneignung und Ausgestaltung von Mustern« (H.R. Velten. 2018, S. 12).

19 Zum Schachspiel in der mittelalterlichen Literatur siehe etwa Hans J. Scheuer: »Schach auf Schanpfanzün. Das Spiel als Exempel im VIII. Buch des ›Parzival‹ Wolframs von Eschenbach«, in: *Zeitschrift für deutsche Philologie* (2015), S. 29-46 oder Albrecht Classen: »Spiel als Kultur und Spiel als Medium der Lebensbewältigung im Mittelalter. Vom Schachspiel und Liebeswerben hin bis zur literarischen Spielführung«, in: *Etudes germaniques* (2018), S. 333-355.