

ausschlaggebend. Was nämlich zweckfrei erscheint und was nicht, ist in hohem Maße eine Frage der Perspektive. Da Agon nach Caillouis eine Haltung ist, ist seine Zweckfreiheit an die Figurenperspektive gebunden. Gerade diese ist in mittelalterlichen Texten jedoch häufig eine Leerstelle – oder ein Problem.

3.3 Spezifika strukturorientierten Erzählens

Die Protagonisten der höfischen Epik unterscheiden sich von den Protagonisten der Gegenwartsliteratur Anette Gerok-Reiter zufolge¹⁴⁵ dadurch, dass ihnen ein »subjektiver Innenraum, Selbstreflexion und Erinnerung fehlen«¹⁴⁶. Nur selten erfährt der Rezipient, was Figuren denken und fühlen, wie es gegenwärtigen Rezeptionserwartungen entspräche.¹⁴⁷ Das »Innenleben« der Protagonisten bleibt eine Leerstelle und die Figuren stellen eher Typen als Individuen dar:

»Sie sind von vornherein normiert durch ihre Funktion, die sie zu übernehmen, ihre Rolle, die sie zu erfüllen, ihren Typus, den sie zu repräsentieren haben. [...] [G]efordert ist – gerade bei den Protagonisten – ein Idealtypus, die Erfüllung einer mustergültigen Norm.«¹⁴⁸

Gerok-Reiter verortet den Kernzeitraum dieser Art der Figurengestaltung im 12. Jahrhundert und bezeichnet die damit einhergehende Erzählpraxis als »strukturorientierte[s] Erzählen«¹⁴⁹, um es vom modernen »subjektorientierten Erzählen«¹⁵⁰ abzugrenzen. Da die Auseinandersetzung mit der Vergangenheit immer nur aus der eigenen Zeit heraus stattfinden kann, erscheint es nur naheliegend, zunächst die Charakteristika des subjektorientierten Erzählens zu beschreiben, um so die Alterität des zu untersuchenden Gegenstandes herauszuarbeiten.

»Die Figuren im subjektorientierten Erzählmodell besitzen spezifische Eigenschaften, die über einen einmaligen, originellen Lebensgang entfaltet werden.

145 Im Anschluss an: Walter Haug: »Über die Schwierigkeit des Erzählens in ›nachklassischer Zeit‹«, in: Walter Haug/Burghart Wachinger (Hg.), Positionen des Romans im späten Mittelalter, Tübingen: Niemeyer Verlag, 1991, S. 338–365.

146 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 752.

147 Worin diese Erwartungen bestehen, lässt sich besonders gut an modernen Roman-Adaptationen mittelalterlicher Epen (gerade auch Jugendbüchern) ablesen: Diese stattdessen die Figuren in den allermeisten Fällen mit Gedanken, Gefühlen, Erinnerungen und Motiven – kurz: dem Anschein einer Psyche – aus. Ein gutes Beispiel hierfür ist Marion Zimmer Bradley: Die Nebel von Avalon (= Fischer Taschenbuch, Band 50991), Frankfurt a.M.: Fischer Taschenbuch, 2002.

148 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 751.

149 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 751.

150 A. Gerok-Reiter, 1996, S. 752.

Ihr Charakter ist mehrschichtig, kann sogar widersprüchlich sein. Positives und Negatives, gut und böse greifen ineinander. Die Mehrschichtigkeit des Charakters gründet in der Möglichkeit zu subjektiver Entscheidung. Bedingung hierfür ist ein psychischer Innenraum, der Erinnerung, persönliches Verantwortungsbewusstsein und Zeiterfahrung erlaubt. Personales Geschehen ist meist irreversibel.«¹⁵¹

Diese Beschreibung wird auf Protagonisten der Gegenwartsliteratur in der Regel zutreffen, obwohl das subjektorientierte Erzählen seinen Höhepunkt in der Lese-literatur des 19. Jahrhunderts erlebte und diesen somit inzwischen überschritten hat.¹⁵² Nimmt man aber die Narration von Computerspielen in den Blick, die als Medien des 20. und 21. Jahrhunderts ihre Erzählungen eigentlich ebenfalls subjektorientiert entfalten sollten, ergeben sich deutliche Abweichungen.

Die Figuren in Rollenspielen verfügen über spezifische Eigenschaften – diese werden allerdings nicht über einen einmaligen, originellen Lebensweg entfaltet, sondern durch numerische Werte repräsentiert.¹⁵³ Sogenannte »Karma-Systeme« bewerten jede Entscheidung als gut oder böse. Zwischentöne entwickeln sich historisch erst allmählich.¹⁵⁴ Ein psychischer Innenraum des Protagonisten scheint allenfalls vereinzelt in eingebetteten Voice-over-Erzählungen auf. Was ihm zustößt, ist in höchstem Maße reversibel, denn auf ein Game over folgt gewöhnlich das Laden eines gespeicherten Spielstandes, das selbst den Tod ungeschehen macht.¹⁵⁵ Versagen wird mit Erfolg überschrieben und damit getilgt.

Spielercharaktere repräsentieren häufig Archetypen, wie beispielsweise den des Kriegers, Magiers oder Diebes. »Charakterentwicklung« meint in der Regel nicht die Weiterentwicklung des Protagonisten als Persönlichkeit, sondern das Aufleveln des Avatars unter Gesichtspunkten des Gameplays, sodass man sich fragen kann, ob hier nicht viel eher strukturelles als subjektorientiertes Erzählen vorliegt.

»Im strukturorientierten Erzählen werden die Figuren dagegen nicht als Charaktere mit originellem Lebensgang aufgefaßt. Sie sind von vornherein normiert durch ihre Funktion, die sie zu übernehmen, ihre Rolle, die sie zu erfüllen, ihren Typus,

151 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 751.

152 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 751.

153 Lars Zumbansen kritisiert dies in seiner Betrachtung des Avatars als Inkorporation des Steigerungsspiels (L. Zumbansen. 2008, S. 134-138).

154 Nachzulesen in: Franziska Ascher: »Preis der Neutralität. Die Witcher-Reihe als Seismograph des Decision Turns«, in: Franziska Ascher/Robert Baumgartner/Andreas Schöffmann et al. (Hg.), »I'll remember this«. Funktion, Inszenierung und Wandel von Entscheidung im Computerspiel, Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch. 2016, S. 33-56.

155 Der Avatar-Tod ist daher in den meisten Rollenspielen nicht ereignishaft, sondern lediglich ein temporärer Zustand (L. Zumbansen. 2008, S. 139-145).

den sie zu repräsentieren haben. [...] Basis der Figurendarstellung ist dabei durchgehend ein binäres Denken. Negatives und Positives stehen in Opposition. Gleichzeitig von gut und böse gibt es nicht, bestenfalls den Umschlag des einen in das andere.«¹⁵⁶

Auch Rollenspiele offerieren bevorzugt zwei Wahlmöglichkeiten: Männlich oder weiblich, Freund oder Feind, eine ›gute‹ und eine ›böse‹ Dialogoption, Figur A oder Figur B zu helfen, das Schwert oder den Schild als Belohnung. Allerdings ist diese Binarität, die häufig zugleich eine Polarität ist, nicht unvermeidbar oder zwangsläufig. Zwar genießt Binarität in Computerspielen aufgrund von Gewohnheit eine gewisse Selbstverständlichkeit, doch Computerspiele können durchaus Graustufen und damit Komplexität (re-)präsentieren und tun dies in zunehmendem Maße.

3.4 Exkurs: Das Teleologie-Problem

3.4.1 Metaphern

Gerok-Reiters Kontrastierung strukturellen und subjektorientierten Erzählens hat einen teleologischen Beigeschmack, denn subjektorientiertes Erzählen scheint all das zu sein, was strukturelles Erzählen (noch) nicht ist. Strukturelles Erzählen konstituiert sich in der Negation subjektorientierten Erzählens:

»Die Handlungen des Helden folgen keinem subjektiven Erfahrungs- und Entscheidungsspielraum, sondern werden vom vorgegebenen Strukturmuster aus gesetzt. Statt eines originellen einmaligen Lebensweges durchlaufen die Helden eine feste Stationenfolge. Wahlmöglichkeiten des Handelns gibt es nicht. Der Sinn der Stationenfolge ist durch die Struktur festgelegt.«¹⁵⁷

Haferland nimmt den Teleologieverdacht vorweg und sucht ihm entsprechend zu begegnen, doch auch in seinem Aufsatz schimmert stellenweise teleologisches Denken durch: »Dies [die Aufbereitung des Erzählens von der Situation her] scheint vielmehr ein Signum modernen Erzählens zu sein, das damit auch ein anderes Anspruchsniveau etabliert hat.«¹⁵⁸

Zwar greift Haferland zu dem Adjektiv »anders«, aber die Wahl der Begriffe »Anspruch« und »Niveau« impliziert, dass mit diesem ›anderen‹ eigentlich ein ›höheres‹ Niveau gemeint ist. Dies ist ein Grundproblem literarhistorischer Betrachtung.

156 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 751-752.

157 A. Gerok-Reiter. 1996, S. 752.

158 H. Haferland. 2018, S. 139.