

Vom 20. bis 25. Juli 1981 trat die Gesellschaft zusammen mit der 'Szene der Jugend' und der Universität Salzburg als Veranstalter einer Salzburger Mittelalterwoche 'Lieder des Mittelalters und der Mönch von Salzburg' auf; Einzelheiten über die in der Öffentlichkeit vielbeachtete Veranstaltungsreihe enthält der im Jahrbuch abgedruckte Artikel von Bernd Thum. Die Mitglieder der Gesellschaft erhalten als Weihnachtsgabe einen Sonderdruck aus dem Programmbuch.

Die nächste Tagung der Gesellschaft wird unter dem Thema 'Spätmittelalterliche Kultur in Tirol' vom 10. bis 13. Juni 1982 im Rahmen der Veranstaltungen '1000 Jahre Seis am Schlern' auf Einladung des dortigen Organisationskomitees in Seis (Südtirol) stattfinden; die organisatorischen Vorbereitungen dafür sind weitgehend abgeschlossen. Die Planung weiterer Tagungen ist im Gang.

Der Vorstand hofft, daß sich die erfreuliche Entwicklung, die die Gesellschaft genommen hat, in Zukunft fortsetzen wird. Die Mitglieder werden gebeten, der Gesellschaft weiterhin ihr Interesse und ihre Mitarbeit zu widmen.

Im Auftrag des Vorstands
Horst Brunner
1. Vorsitzender

in: Oswald von Wolkenstein-Jahrbuch, 1980/81

**DER ARTUSRITTER GEGEN DAS MAGISCHE
SCHACHBRETT**

ODER

DAS SPIEL, BEI DEM MAN IMMER VERLIERT

von

Walter Haug, Tübingen

ca 1513/15

Chrétien de Troyes hat seinen 'Conte du Graal' nicht zu Ende führen können. So wissen wir nicht, auf welchen Wegen Perceval, nachdem er die Erlösungsfrage zu stellen versäumte, schließlich die Gralsburg zum zweitenmal erreichen und sein Versagen wieder gutmachen sollte. Es sind dann mehrere Fortsetzer auf den Plan getreten, die versucht haben, den Schlußteil zu ergänzen. In der sog. zweiten Continuation wird die Perceval-Handlung mit einer merkwürdigen Szene wiederaufgenommen: Perceval kommt zu einem prächtigen Schloß. Die Tore stehen offen, er reitet in den Burghof; er findet aber keinen Menschen. Er steigt vom Pferd, geht über eine Treppe hoch, tritt in einen wundervollen Saal, aber auch dieser ist menschenleer. Eine Tür führt zu einem mit Bernstein ausgelegten Söller. In seiner Mitte steht ein Schachbrett, die Felder in Blau und Gold gehalten, die goldenen Figuren mit Smaragden und Rubinen besetzt. Perceval, von der kostbaren Schönheit des Spiels angezogen, setzt sich vor das Brett, betrachtet die Figuren, nimmt einen Bauern in die Hand und schiebt ihn, ohne viel zu denken, vor. Doch da wird zu seiner nicht geringen Verblüffung von der andern Seite mit einem Gegenzug geantwortet. Perceval blickt sich um und ruft: „Herr Wirt, was soll denn das!“ Da sich niemand zeigt, tut er den nächsten Zug, und wieder rückt die Gegenseite eine Figur vor. Und nun beginnt Perceval mit ganzer Kunst gegen das magische Schachbrett zu spielen. Aber er ist ihm nicht gewachsen, er verliert. Doch kaum ist das Spiel zu Ende, stehen die Figuren schon wieder wohlgeordnet auf dem Brett, und so versucht er es denn ein zweites Mal, und wieder wird er matt gesetzt, und beim dritten Spiel ergeht es ihm ebenso. Da nimmt er wütend die Figuren, um sie aus dem Fenster zu werfen. In die-

X 238-13

sem Augenblick erscheint eine junge Dame und greift ihm in den Arm und sagt: „Es wäre doch schade um die schönen Figuren“. Perceval kann ihr nur beipflichten. So stellt er die Figuren auf das Brett zurück, und dann bittet er die Dame, sich zu ihm zu setzen. Doch in ihrer Nähe wird er vom Zauber ihrer Schönheit so sehr überwältigt, daß er kaum ein Wort herausbringt. Schließlich bittet er sie um ihre Liebe. Die Schöne ist auch gar nicht abgeneigt, doch sie verlangt, daß er erst den weißen Hirsch in ihrem Schloßpark jage und ihr seinen Kopf bringe. Er geht auf die Bedingung ein; sie gibt ihm noch einen Hund mit, dem der Hirsch nicht entinnen könne. Und Perceval scheint dann auch alles bestens zu gelingen: er erlegt den Hirsch und schneidet ihm den Kopf ab. Indessen erscheint jedoch eine andere junge Dame auf der Szene und stiehlt ihm den Hund. Als er ihr nachreitet und ihn zurückverlangt, gibt sie das Tier unter der Bedingung heraus, daß er zum nahen Grabmal eines Ritters gehe und dort rufe: „Vasall, was habt ihr hier zu tun!“ Perceval hält diese Auflage für harmlos, aber auf seinen Ruf erscheint ein Ritter in schwarzer Rüstung und rennt gegen ihn an. Nur mit Mühe kann Perceval sich seiner erwehren, aber schließlich verwundet er ihn; der Schwarze flieht und verschwindet im Grabmal. Inzwischen freilich ist ein weiterer Ritter aufgetaucht und hat sich mit dem Hund und dem Kopf des weißen Hirsches davongemacht. Es schließt sich nun noch eine lange Kette von Abenteuern an, bis Perceval schließlich den Hund und den Hirschkopf zurückgewinnt und wieder zu der Schachbrettdame zurückfindet, die zwar einigermaßen erstaunt ist über sein langes Ausbleiben, ihn aber doch freundlich aufnimmt und ihm den versprochenen Lohn nicht vorenthält (Anm. 1).

Was hier geschildert wird, ist sozusagen das erste Schachspiel gegen einen Computer, und zwar einen, der anscheinend so optimal programmiert ist, daß man gegen ihn nicht mehr gewinnen kann. Dieses Motiv, das hier in der zweiten Continuation des Gralsromans gegen Ende des 12. Jahrhunderts zum erstenmal auftaucht, war ein literarischer Erfolg. Die Szene ist mehrfach nachgeahmt worden: im 'Didot-Perceval', im 'Peredur'; man hat das Motiv auch auf andere Artushelden übertragen, auf Gauvain im 'Perlesvaus' (Anm. 2) und, in bezeichnender Weise abgewandelt, auch auf Lancelot — es wird davon noch die Rede sein.

1) Charles POTVIN (Hrsg.): *Perceval le Gallois ou le Conte du Graal*. Mons 1866–1871. Nachdruck Genève 1977. Continuation II. Vol. IV. V.22401 ff.

2) Vgl. Roger Sherman LOOMIS: *Arthurian Tradition and Chrétien de Troyes*.

Das Spiel gegen das unbesiegbare Schachbrett besitzt zweifellos einen gewissen literarischen Reiz; es ist nicht unverständlich, daß das Motiv immer wieder aufgegriffen worden ist. Andererseits ist die Geschichte, wie die 'Perceval'-Fortsetzung sie bietet, aber erzähllogisch nicht sonderlich überzeugend: Perceval wird vom Schachbrett matt gesetzt. Doch das hat für ihn keine unmittelbaren Folgen, er wird nur wütend, und das ruft eine geheimnisvolle Dame auf den Plan, die ihn daran hindert, das Spiel zu zerstören. Die Aufgabe, die sie ihm dann stellt, hängt nicht an dem verlorenen Spiel, sondern es handelt sich um eine typische Minnebedingung. Perceval unternimmt die Jagd auf den weißen Hirsch, um die Liebe der Schachbrettdame zu gewinnen, und das Unternehmen kommt nach vielerlei Umwegen auch an sein Ziel: Perceval findet mit dem Hirschkopf und dem Hund schließlich zum Wunderschloß zurück, wo er eine Nacht in den Armen der schönen Geliebten verbringt. Wozu also der ganze Aufwand mit dem Schachspiel? Der Held hätte auch ohne das Spiel der Schloßherrin begegnen und sich in sie verlieben können.

Aber die Geschichte ist nicht nur in sich nicht recht stimmig, sondern sie paßt auch schlecht auf Perceval, der ja seiner Blancheflor treu ergeben ist. Sein amouröser Seitensprung nimmt sich also — dazu noch auf dem Erlösungsweg zur Gralsburg — recht merkwürdig aus. Man kann sich des Eindrucks schwer erwehren, daß die Spielszene nicht vom Chrétien-Fortsetzer erfunden worden ist, sondern daß dieser ein gängiges Motiv aufgegriffen und, nicht sonderlich geschickt, auf Perceval übertragen hat. Da wir keine älteren Zeugnisse besitzen und die jüngeren offenbar vom Chrétien-Fortsetzer abhängen, könnte man sagen, es müsse mit dieser Bemerkung sein Bewenden haben, denn alle weiteren Überlegungen wären müßige Spekulation.

Nun gibt es jedoch außerfranzösische Parallelen zum Spiel als Auftakt zum Auszug des mittelalterlichen Romanhelden, und damit stellt sich die Frage, ob diese Parallelen nicht einen überzeugenderen inneren Konnex zwischen dem verlorenen Spiel und der sich anschließenden Aventure-

New York 1949. Index: 'Chessboard, magic': Bernhard WEINBERG: *The Magic Chessboard in the Perlesvaus: An Example of Medieval Literary Borrowing*. In: *Publications of the Modern Language Association of America*. 50. 1935. S. 25–35; Gwyn JONES/Thomas JONES: *The Mabinogion*. London/New York 21950 (= Everyman's Library 97). S. 224 (Peredur).

fahrt bieten; und damit könnte dann unter Umständen neues Licht auch auf die Szene im 'Perceval' fallen.

Zunächst zwei Beispiele aus der irischen Literatur. Dahin auszugreifen, rechtfertigt sich insofern, als der französische Artusroman auch aus dem Motivfundus inselkeltischer Überlieferungen geschöpft hat, wobei man an eine Vermittlung durch bretonische Sänger zu denken pflegt. Damit sollen jedoch keine konkreten stoffgeschichtlichen Fragen aufgeworfen werden, es genügt für die folgenden Überlegungen, daß wir mit einem gemeinsamen Traditionshorizont rechnen können.

Als erstes Beispiel die Sage von Midir und Etain (Anm. 3): Der irische König Eochaid ist mit Etain vermählt. Etain ist jedoch keine Sterbliche, sondern ein Elfenwesen aus dem Jenseitsland. Sie ist von dort vertrieben und auf wunderbare Weise als Mensch wiedergeboren worden. Doch eines Tages erscheint ihr früherer Gatte, Midir, um sie ins Jenseits zurückzuholen. Sie weigert sich. Da fordert Midir Eochaid zum Fidchell-Spiel heraus — eine Art irisches Schach. Zunächst läßt er Eochaid gewinnen, mehrere Male, und dann schlägt er ein letztes Spiel vor, bei dem der Sieger hinterher den Einsatz bestimmen dürfe. Eochaid geht darauf ein — und er verliert. Da verlangt Midir, Etain einmal umarmen und küssen zu dürfen. Eochaid, in sorgenvoller Vorahnung, bittet um einen einmonatigen Aufschub. Zu dem verabredeten Termin ruft er alle Helden Irlands zusammen, stellt sie in seiner Burg und um sie herum auf und läßt die Tore schließen. Plötzlich erscheint Midir in seinem ganzen überirdischen Glanz mitten unter ihnen, er legt seinen Arm um Etain: da schweben sie zusammen in die Höhe und zum Dachfenster hinaus; man sieht nur noch zwei Schwäne über der Burg kreisen und dann in die Ferne ziehen. Doch Eochaid gibt sich nicht geschlagen; er macht sich mit Heeresmacht auf und belagert die Elfenhügel, und er bedrängt Midir schließlich so sehr, daß dieser sich bereit erklärt, Etain zurückzugeben. Als Eochaid seine Frau aber in Empfang nehmen will, sieht er sich 50 Frauen gegenüber, die alle wie Etain aussehen. Da läßt sich Eochaid von ihnen Wein einschenken, denn an der Art und Weise, wie Etain dies tut, glaubt er sie sicher erkennen zu können. Er wählt dann auch, wie er meint, richtig; erst viel später erfährt er, daß er nicht Etain selbst, sondern seine und ihre Tochter, die inzwischen im Jenseitsland geboren worden ist, heimgeholt hat.

3) Osborn BERGIN/R.I. BEST (Hrsg.): *Tochmarec Eataine*. In: *Eriu*. 12. 1938. S. 137 ff.

In dieser irischen Erzählung besitzt das Spiel, anders als im Gralsroman, eine klare erzähllogische Funktion. Das Spiel ist der Trick Midirs, mit dessen Hilfe er sich seine Frau zurückholt. Und die Fahrt Eochaid's schließt sich folgerichtig an. Es ist freilich keine arthurische Aventurefahrt, sondern ein massives kriegerisches Unternehmen, und am Ende steht dann wiederum eine Art Spiel, das Ratespiel mit den 50 gleichaussehenden Frauen, bei dem dem König an Stelle von Etain die Tochter zugespielt wird.

Das alles hört sich zunächst einigermaßen schlüssig an. Bei genauerem Zusehen erscheint jedoch auch hier die Erzähllogik ziemlich brüchig. Wozu braucht Midir das Spiel, wenn er über solche übernatürlichen Fähigkeiten verfügt, daß er Etain nur zu umarmen braucht, um mit ihr verschwinden zu können? Und weshalb vermag Eochaid dann einen solchen Gegner mit brachialer Gewalt in die Enge zu treiben? Und wenn dies schon möglich ist, weshalb akzeptiert er die Frauenwahl und läßt er sich dabei wieder überspielen?

Also auch hier ist die Spieleinleitung erzähllogisch im Grunde nicht recht verständlich, wenngleich es im Gegensatz zur 'Perceval'-Episode eine klare lineare Verknüpfung gibt und damit der Logik oberflächlich gesehen Genüge getan ist.

Spätestens an dieser Stelle sollte man innehalten und diesen eigentümlichen Befund überdenken. Liegen die Schwierigkeiten, die wir mit dieser Erzählweise haben, wirklich beim Gegenstand, sind sie nicht vielleicht eher in unserer Fragestellung zu suchen? Konkret: Könnte es nicht sein, daß es gar nicht so sehr auf die Logik des Motivationszusammenhangs ankommt, daß vielmehr das Spielmotiv eine andere, wichtigere Funktion zu erfüllen hat? Das Fidchell-Spiel und die Frauenwahl stehen in der Geschichte von Midir und Etain offensichtlich in besonders bedeutsamen Positionen des Handlungsgangs. Sie markieren die entscheidenden Wendepunkte, ja sie fungieren geradezu als Signale für den Übergang zwischen den zwei Bereichen, in denen die Handlung spielt, zwischen dem Bereich Eochaid's, dem Diesseits also, und dem jenseitigen Bereich Midir's. Man könnte somit sagen, die Spiele seien Schwellensymbole, und darin — nicht in dem, was sie an linearer Motivation bieten — liege ihre eigentliche Bedeutung. Das aber führt zu der Frage weiter, was das Spiel mit sich bringt, um eine solche Symbolik zu tragen, bzw. wie das Spiel verstanden worden sein muß, damit diese Symbolik ankam, und dies offenbar so treffend,

schießt, und von da an wächst in Irland das Korn wieder dreifach und fließt die Milch wieder in Fülle.

Diese Erzählung von Art und Becuma steht in gewisser Beziehung näher bei der Schachbrettepisode des Gralsromans als die Etain-Geschichte, insofern nämlich, als Art im Zusammenhang des Spiels eine bestimmte Aufgabe zudiktirt wird, die er auf einer abenteuerlichen Fahrt zu bewältigen hat. Das irische Allerweltsmotiv der *geis* stellt hier jedoch eine Verpflichtung dar, die sich unmittelbar aus der verlorenen Partie ergibt, während sich in der 'Perceval'-Variante die Liebe anscheinend als neue Motivierung zwischen Spiel und Fahrt eingeschoben hat. In anderer Hinsicht aber ist die Etain-Erzählung durchsichtiger: beim Spiel zwischen Midir und Eochaid hat der Sieger einen Wunsch frei, oder anders ausgedrückt, der Verlierer unterwirft sich dem Willen des Siegers, d.h. der Einsatz bei all diesen Spielen ist letztlich die Person des Helden selbst. Das ist der Grund, weshalb der Verlierer der Aufgabe nicht ausweichen kann, zu der der Sieger ihn verpflichtet.

Wie verhält sich nun die dem Helden gestellte Aufgabe zu diesem Einsatz? Es stehen nebeneinander: die Jagd auf den weißen Hirsch als Bedingung für die Liebe der Schachbrettdame im Perceval-Roman, der Kriegszug zu den Elfensitzen mit dem Ziel, die verlorene Frau zurückzugewinnen, in der Erzählung von Midir und Etain und schließlich in der Geschichte von Art die Suche nach Delbchaem, der Tochter Morgans, die als segenspendende Frau die falsche Morgantochter Becuma ablöst, die dem Land Unfruchtbarkeit gebracht hat. Wenn man bedenkt, daß die Jagd auf weiße Hirsche und ähnliche Wundertiere den Helden ins Jenseits zu führen pflegt, so scheinen alle drei Varianten auf derselben Grundvorstellung zu beruhen: das verlorene Spiel ist jeweils der Auftakt zu einer Todes- oder Jenseitsfahrt, an deren Ende die Liebe einer wunderbaren Frau steht. Man kann also sagen, das Spiel, das den Helden einem unschlagbaren Gegner ausliefert, meint symbolisch das Sich-Verlieren an den Tod, wobei die Fahrt ins Jenseits dies anschließend in epische Handlung umsetzt und zugleich weiterführt zum Rückgewinn des Ichs und des Lebens, symbolisiert durch die Vereinigung mit der lebenspendenden Frau. Zugleich freilich drängt sich der Eindruck auf, daß man es mit einem nicht ursprünglich literarischen, sondern mit einem mythischen Konzept zu tun hat. Besonders deutlich erscheint die mythische Schematik in der Erzählung von Art und Becuma: In Irland wird das Korn dreimal geschnitten, die Milch

fließt in Strömen. Dann stirbt die Königin; eine andere, negativ akzentuierte Frau nimmt ihre Stelle ein; die Fruchtbarkeit des Landes geht verloren. Nun muß aus dem Jenseits, dem Land des ewigen Frühlings, eine neue Frau geholt bzw. die alte als neue zurückgewonnen werden: offensichtlich eine Jenseitsfahrt als epische Ausformulierung eines mythischen Wechsels zwischen Fruchtbarkeit und Unfruchtbarkeit, zwischen Leben und Tod. In der Erzählung von Etain schimmert ein analoges Konzept durch, insbesondere, daß Eochaid am Ende die Tochter erhält, kann schwerlich anders verstanden werden, als daß er seine ehemalige Frau in neuer Gestalt wiedergewinnt. Gerade dieses auf den ersten Blick irritierende und rätselhafte Motiv besitzt mythisch gesehen seinen guten Sinn.

Damit komme ich auf die Ausgangsfrage zurück: Inwiefern vermag das Spiel in diesem Zusammenhang zugleich als Motiv und als Symbol zu funktionieren? Was bringt das Spiel seinem Wesen nach mit, um als Motiv der Wende dienen zu können und gleichzeitig den Charakter dieser Wende zum Ausdruck zu bringen?

Das Phänomen des Spiels hat immer wieder Vertreter der unterschiedlichsten Disziplinen zu Analysen herausgefordert. Kulturhistoriker, Philosophen, Soziologen, Psychologen, Verhaltensforscher usw. haben sich mit ihm auseinandergesetzt. Es genügt, einige wenige Namen zu nennen, um die Vielfalt der Perspektiven anzudeuten: Johan HUIZINGA, Gerhard von KUJAWA, Hugo RAHNER, Friedrich Georg JÜNGER, Eugen FINK, Ingeborg HEIDEMANN, Andreas FLITNER (Anm. 7). Als gemeinsames Ergebnis dieser Bemühungen läßt sich ein Bündel von Merkmalen fassen, durch die das Spiel sich definiert. Ich beschränke mich, wobei ich die

- 7) Johan HUIZINGA: *Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des spieleelements der Kultur*. Wien/Basel/Brüssel 1938 u.ö., Hamburg 1956 (=rde 21); Gerhard von KUJAWA: *Ursprung und Sinn des Spiels*. Leipzig 1940; Hugo RAHNER: *Der spielende Mensch*. Einsiedeln 1952, 51960; Friedrich Georg JÜNGER: *Die Spiele. Ein Schlüssel zu ihrer Bedeutung*. Frankfurt 1953; Eugen FINK: *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*. Freiburg/München 1957; Ders.: *Spiel als Weltsymbol*. Stuttgart 1960; Ingeborg HEIDEMANN: *Der Begriff des Spiels und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*. Berlin 1968; Andreas FLITNER: *Spielen – Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels*. München 1972, 21973. Einen Forschungsüberblick bietet: Cécil ALLEMANN: *Über das Spiel; Menschen-spiel und Tierspiel*. Diss. Zürich 1951.

Grenzphänomene weitgehend beiseite lasse, auf die sechs entscheidenden Charakteristika:

1. Das Spiel erfordert einen ihm eigenen Spielbezirk, der sich aus der Lebenswirklichkeit ausgrenzt und damit die dem Spiel eigene Freiheit gewährleistet, die Freiheit von der unmittelbaren Zweckbindung des Tuns. Bekanntlich ist nicht der Ernst der eigentliche Gegenbegriff zum Spiel, denn man kann mit großem Ernst spielen, es ist vielmehr die Sorge, wenn man mit diesem Begriff jenes Eingespanntsein in die Lebensbedürfnisse und -nötigungen kennzeichnet, aus denen man sich beim Spielen löst.

2. Das Spiel verläuft nach Regeln, auf die die Spieler sich verpflichten. Es handelt sich um ein freigesetztes Regelsystem, das aufgrund einer Absprache akzeptiert wird und das in gegenseitigem Einvernehmen auch geändert werden kann.

3. Dies impliziert eine soziale Komponente: der Spieler ist im Prinzip auf den Mitspieler angewiesen oder ausgerichtet; dieses Charakteristikum findet seinen deutlichsten Ausdruck in einer agonalen Tendenz; das einsame Spiel ist ein Grenzfall.

4. Innerhalb des Regelsystems muß es einen Spielraum geben, eine freie Wahl, eine Mehrzahl von Möglichkeiten, und d.h. letztlich, ein unkalkulierbares Moment. Dieses Moment kann dominieren: es gibt Spiele, die die Spieler völlig dem Zufall, dem Glück ausliefern, das Würfelspiel etwa oder das Roulett. Je mehr man auf der andern Seite dieses zufällige Element zurückdrängt, je mehr das Spiel durchrationalisiert erscheint und kalkulierbar wird, um so größer wird die Gefahr, daß der Spielcharakter verloren geht, etwa beim Sport.

5. Zum Spiel gehört ein gewisses Risiko. Die Rückseite der Freiheit ist eine innere Gefährdung. Das Spiel kann zum Verlust der Identität, zum Selbstverlust führen: man kann sich an das Spiel verlieren — man denke an die Verführung durch die Rolle, durch die Maske —; der Übergang vom Spiel zur Ekstase und zum Wahnsinn ist fließend.

6. Zum inneren Risiko, und nicht selten mit ihm verzahnt, kommt ein äußeres. Denn das Spiel verlangt meist einen Einsatz, d.h. das Spiel besitzt eine pragmatische Rückbindung. Man kann im Spiel seine Existenz in der Lebenswirklichkeit aufs Spiel setzen.

Legt man auch für den hier zur Debatte stehenden Zusammenhang dieses Bündel von 6 Merkmalen zugrunde: Spielbezirk (1), Regelsystem (2), mitmenschlicher Horizont (3), Spielraum für Wahl und Zufall (4), inneres

und äußeres Risiko (5 u. 6), so nimmt sich das magische Schachbrett oder allgemein: das Spiel, bei dem man immer verliert, eigenartig aus. Es genügt zwar den Bestimmungen 1 und 2, denn Spielbezirk und Regelsystem sind gegeben. Es fehlt jedoch der Spielraum der freien Wahl, der Spielraum für das Unberechenbar-Zufällige, für Geschick und Glück (4). Dies deshalb, weil der Partner (3) das Spiel völlig in der Hand hat. Aus diesem Grunde kann auch eine bloße Mechanik, der optimal programmierte Computer, an seine Stelle treten. D.h. der Gegner des Helden steht mit diesem nicht auf gleicher Stufe, denn er besitzt sozusagen ein absolutes Bewußtsein, für ihn ist das Spiel absolut kalkulierbar. Diesem Spiel fehlt damit ein unabdingbarer Wesenszug: die Gleichheit der Chancen für alle Beteiligten, es täuscht diese Gleichheit nur vor, und diese Täuschung kann dadurch noch weitergetrieben werden, daß der Überlegene den unterlegenen Partner zunächst absichtlich gewinnen läßt, daß er ihn also in Sicherheit wiegt, um ihn beim entscheidenden letzten Spiel um so hinterhältiger zu schlagen. Zudem erscheinen die Charakteristika 5 und 6 radikalisiert: die Verlockung zum Spiel wird unwiderstehlich, sie wird zum Zwang. Der Held wird nolens volens ins Spiel hineingezogen. Und gleichzeitig wird das äußere Risiko auf das höchste gesteigert: der Spieler ist, wie die irischen Erzählungen dies deutlich machen, selbst der Einsatz. Wenn er verliert — und er muß verlieren —, bezahlt er dies insofern mit seinem Leben, als er sich mehr oder weniger offenkundig auf eine Todesfahrt begibt.

Es stellt sich die Frage, ob man unter den in dieser Weise verzerrten Bedingungen überhaupt noch von Spiel sprechen kann. Wird das angebliche Spiel hier nicht vielmehr zu einer täuschenden Falle, und hat Perceval nicht recht, wenn er wütend wird und die Schachfiguren aus dem Fenster werfen will? Ein Spiel, bei dem man immer verliert, ist im Grunde genommen kein Spiel mehr.

Nun ist dieses Spiel, das eigentlich kein Spiel ist, in einen größeren Zusammenhang einbezogen, wobei es, wie gesagt, zugleich als Motiv und Symbol fungiert. Setzt man als Basis einen einfachen mythischen Wechsel an, so läßt sich die Funktion des Spiels folgendermaßen verstehen: das Spiel, bei dem man immer verliert, veranschaulicht das Verhältnis des Helden zu einem übergreifenden Regelsystem. Er ist ihm ausgeliefert, er fällt seiner Gesetzlichkeit anheim, ja, indem die Bewegung dann weiterläuft, wird er selbst Figur im mythischen Prozeß. Damit erscheint das Einleitungsspiel sozusagen als vorlaufende Interpretation des mythischen

Geschehens, in das der Held eintritt. Das Spielmotiv in seiner zwiespältigen Form ist also zugleich Deutung des Vorgangs, in dem es erscheint, und damit gewissermaßen schon das Ergebnis eines literarischen Aktes, jedenfalls veranschaulicht es, in welcher Weise die Mechanik des mythischen Wechsels sich den betroffenen Figuren darstellt und sie ergreift.

Dies aber führt zu der zentralen Frage weiter, wie sich Mythos und Literatur zueinander verhalten und wie das Spiel sich auf das eine und das andere bezieht: wie verwandeln sich bei der Literarisierung das mythische Muster und sein Sinn? Und was bedeutet das Spiel, wenn es nicht mehr interpretierendes Symbol für den Eintritt in die mythische Syzygie ist? Worin besteht seine neue, seine spezifisch literarische Leistung?

Es ist in diesem Rahmen nicht möglich, die ganze Problematik der Beziehung zwischen Mythos und Literatur aufzurollen (Anm. 8). Nur soviel: die entscheidende Schwierigkeit besteht darin, daß wir in den auf uns gekommenen Texten mit anscheinend mythischer Thematik immer schon mehr oder weniger literarisierte Formen mythischer Konzepte vor uns haben und wir damit diese selbst nur als hypothetische Folien für den literarischen Ablösungsprozeß ansetzen können. Gerade unsere irischen Beispiele vermögen dies von der Bedeutung des Spielmotivs her besonders offenkundig zu machen. Im weiteren aber läßt sich nun an diesem Motiv auch demonstrieren, in welcher Weise und mit welchem Ziel sich der Übergang zu einer autonomen literarischen Konzeption vollziehen kann. Man wird sich dabei am besten an folgender Frage orientieren: Worauf läßt man sich literarisch ein, wenn man einen Romanhelden einem Spiel ausliefert, bei dem er immer verliert? Verträgt sich diese Vorstellung, wenn man an den Artusroman chrétienscher Prägung denkt, überhaupt mit dem für diesen Typus konstitutiven Aventure-Begriff? Auf Aventure ausziehen meint ja, sich auf Unvorhersehbares einlassen, es bedeutet für den Helden, daß ihm Ereignisse zufallen, in denen er sich bewähren muß, d.h. in denen er zugleich seine Identität findet und seine gesellschaftliche Funktion realisiert. In diesem Akt, in dem der Held sich der Aventure

8) Vgl. Walter HAUG: Zum Verhältnis von Mythos und Literatur. Methoden und Denkmodelle anhand einer Beispielreihe von Njördr und Skadi über Nala und Damayanti zu Amphitryon und Alkmene. In: Deutsche Literatur im Mittelalter. Kontakte und Perspektiven. Hrsg. von Christoph CORMEAU. Stuttgart 1979. S. 1–22.

stellt, verbinden sich somit Aktivität und Passivität, es gibt hier also durchaus ein Moment des Sich-Ausliefern. Insbesondere auf dem zweiten Aventureweg, auf dem Weg der Krise, erfährt der arthurische Ritter, daß er sich selbst verlieren, sich selbst völlig aufgeben muß, um sich, seine *amie* und seine gesellschaftliche Position am Ende wiederzugewinnen. Mußte es sich nicht geradezu anbieten, das Spiel, bei dem man immer verliert, zum Ansatzmotiv und Symbol des arthurischen Krisenweges zu machen? Hat der 'Perceval'-Fortsetzer durch seine nachlässige Verwendung des Motivs eine Chance vertan? Ist sie vielleicht anderweitig besser genützt worden?

Es gibt einen Beleg für eine arthurische Aventurefahrt mit Spieleinleitung, wo diese sehr viel überzeugender und tiefgründiger eingesetzt erscheint als in der zweiten Continuation. Dabei handelt es sich freilich nicht um ein Brettspiel, sondern um ein Gesellschaftsspiel besonderer Art: das sogenannte Köpfungsspiel. Die Erzählung ist in mehreren Varianten: irisch, französisch, deutsch und englisch, überliefert. Ich folge der englischen Version – 'Sir Gawain and the Green Knight' (Anm. 9) –, der es als einziger gelungen ist, die literarischen Möglichkeiten des Themas genial auszuschöpfen.

Ein arthurisches Fest, wie man es sich herrlicher nicht denken könnte: der König in der Mitte der freudigen Hofgesellschaft. Als man sich zum Mahl setzt und der erste Gang hereingetragen wird, unter Trompetenschmettern und in solcher Reichhaltigkeit, daß die Tische sich biegen, da reitet unvermittelt ein schrecklicher Kerl in die Halle herein, gewaltig groß, die Kleidung und die Haare grasgrün, und ebenso grün ist auch sein

9) J.R.R. TOLKIEN/E.V. GORDON (Hrsg.): Sir Gawain and the Green Knight. Oxford 1925, 21967; Manfred MARKUS (Hrsg.): Sir Gawain and the Green Knight. Stuttgart 1974. Vgl. zu weiteren Ausgaben: ebda S. 193; die wichtigste Sekundärliteratur ebda S. 194 ff. Zu den Varianten des Köpfungsspiels und zur Stoffgeschichte grundlegend: George L. KITTREDGE: A Study of Gawain and the Green Knight. Cambridge, Mass. 1916. Textzusammenstellung: Elizabeth BREWER: From Cuchulainn to Gawain: Sources and analogues of Sir Gawain and the Green Knight. Cambridge 1973. Zur notwendigen Kritik an einer nur stoffgeschichtlich orientierten Betrachtungsweise siehe W.R.J. BARRON: French romance and the structure of Sir Gawain and the Green Knight. In: Studies in medieval literature and languages in memory of Frederick Whitehead. Manchester 1973. S. 7–25, bes. S. 12.

Pferd. Er trägt eine riesige Axt. Er fragt, wer hier der Herr sei. Alle starren wortlos auf das Wunder. Aber Artus begrüßt ihn höflich und bittet ihn abzusteißen und zu sagen, was er wünsche. Der Grüne antwortet, er komme in friedlicher Absicht, er schlage der versammelten ruhmreichen arthurischen Gesellschaft lediglich ein Spiel vor: er erlaube irgendeinem der Anwesenden, ihm mit der Streitaxt den Kopf abzuschlagen, unter der Bedingung freilich, daß der Betreffende ihm in Jahresfrist den Hals zum Gegenschlag hinhalte. Als alle in der Runde erschrocken stumm bleiben, beginnt der Grüne zu höhnen: „Ist das nun der Mut und der Ruhm der Tafelrunde, wovon man so viel erzählt?“ Schon will der König selbst die Herausforderung annehmen, als Gawain sich meldet und darum bittet, den Schlag tun zu dürfen. Der Hof stimmt zu, und Gawain nimmt die Axt. Der Grüne bietet seinen entblößten Nacken dar, und Gawain tut einen Meisterschlag, so daß die Knochen splintern und der Kopf über den Boden hinrollt. Aber obschon das Blut dem Grünen aus dem Leib spritzt, bricht er nicht etwa zusammen, sondern er geht auf seinen Kopf zu, packt ihn an den Haaren und steigt damit aufs Pferd. Dann hält er den Kopf in die Höhe, und der beginnt zu sprechen: „Vergiß nicht, Gawain, die Verabredung einzuhalten; du findest mich in der Grünen Kapelle.“ Und damit sprengt er, den lachenden Kopf in der Hand, davon.

Ein Spiel also wiederum, bei dem der Held keine Chance hat, wobei er dies aber wiederum nicht weiß, im Gegenteil: Gawain ist davon überzeugt, daß der, der den ersten Schlag tun darf, schon gewonnen hat; eine Art russisches Roulett ohne Risiko! Aber es zeigt sich, daß der Gegner unschlagbar ist, weil man ihn nicht töten kann. Und als dann Gawain nach einem Jahr auszieht, um den Gegenschlag zu empfangen, glaubt der Artushof, daß er in den sicheren Tod geht.

Auf der Suche nach der Grünen Kapelle, die ihn durch wild unwegsame, verschneite und vereiste Gegenden führt, kommt Gawain kurz vor dem kritischen Termin zu einer prächtigen Burg. Er wird vom Burgherrn, einem würdigen Edelmann, auf das freundlichste willkommen geheißsen und aufgenommen; und die Freude in der Burg ist groß, als man hört, wer der Gast ist. Es folgt ein fröhlicher Abend, wobei auch die berückend schöne Dame des Hauses anwesend ist. Gawain erfährt, daß sich die gesuchte Kapelle ganz in der Nähe befindet, und man drängt ihn, bis zu dem vereinbarten Termin auf dem Schloß zu bleiben. Für diese Zeit schließt er nun mit dem Burgherrn auf dessen Vorschlag einen spielerischen Vertrag ab.

Der Burgherr will jagen gehen, Gawain aber soll sich ausruhen, und hinterher wollen sie das, was jeder erworben hat, austauschen. Am nächsten Morgen, während der Gastgeber schon ausgeritten ist, erscheint an Gawains Bett dessen Frau und versucht mit allen Mitteln, ihn zu verführen. Doch es gelingt ihm, ihr mit höfischem Geplauder auszuweichen, nur einen Kuß kann er ihr nicht verwehren. Als dann am Abend der Burgherr seine reiche Jagdbeute vertragsgemäß Gawain übergibt, erhält er als Gegengabe den besagten Kuß. Ebenso verhält es sich am zweiten Tag: die Dame setzt Gawain noch massiver zu, aber wieder hat er am Abend nur einen Kuß gegen die Jagdbeute des Gastgebers auszutauschen. Und auch am dritten Morgen bleibt Gawain standhaft, auch Geschenke will er nicht annehmen – nur, als die Dame ihm einen grünen Zaubergürtel anbietet, der jeden, der ihn trägt, vor tödlichen Schlägen schützt, wird er in Gedanken an das, was ihn in der Grünen Kapelle erwartet, schwach: er nimmt den Gürtel an und gibt ihn am Abend entgegen der Abmachung nicht an den Burgherrn weiter. Dann zieht er zum Rendezvous mit dem scheußlichen grünen Kerl aus. Der Knappe, der ihm den Weg zeigt, warnt ihn noch einmal vor dem Unhold, der alle morde, die in seine Nähe kämen, und rät ihm dringend, sich lieber unauffällig davonzumachen. Aber Gawain steht zu seinem Wort. Die Grüne Kapelle erweist sich als eine schaurige Erdhöhle, und schon erscheint auch der Unhold, der gerade noch seine Axt frisch geschliffen hat. Gawain hält mutig seinen Hals hin. Zweimal setzt der Grüne zum Schlag an, um dann aber im letzten Augenblick innezuhalten, und als er beim dritten Mal die Axt niedersausen läßt, ritzt er ihm nur ein wenig die Haut. Und nun erklärt der Grüne, er sei der verwandelte Burgherr, bei dem er zu Gast gewesen sei. Er habe den Artushof aufgesucht, um die Tapferkeit der Tafelrunde zu prüfen. Wenn er vorhin den Schlag zweimal ausgesetzt und ihn beim dritten nur leicht gestreift habe, dann deswegen, weil Gawain an zwei Tagen den Vertrag eingehalten, am dritten aber den Gürtel von seiner Frau angenommen und behalten habe. Alles war ein abgekartetes Spiel. Und er beglückwünscht den Artusritter zur bestandenen Probe. Doch dieser ist zutiefst betroffen. Er schämt sich, daß er aus Angst um sein Leben letztlich versagt hat (Anm. 10). Er kehrt an den Artushof zurück und erzählt dort seine Ge-

10) Daß *covetyse* – der Fehler, dessen Gawain sich anklagt – diese Sorge um das Leben meint, hat David Farley HILLS überzeugend dargelegt: Gawain's

schichte, worauf man ihn trotz seiner kleinen Schwäche als den mutigsten Ritter feiert.

Das Spiel, bei dem man immer verliert, hat hier eine höchst eigentümliche Form angenommen. Es setzt sich nicht nur in die Aventurefahrt hinein fort, sondern diese ist von vorneherein Teil des Spiels, ja es kommt auf der Burg des freundlichen Gastgebers noch zu einem Spiel im Spiel, zum Tauschhandel mit der Versuchung des Helden und der Treueprobe, wobei dieses Spiel im Spiel, ohne daß Gawain das weiß, das entscheidende Gegenstück zum Einleitungsspiel darstellt. Gawains Kontrahent ist ein Shape Shifter, und es ist die Fee Morgan selbst, die ihm die zauberischen Fähigkeiten dazu gegeben hat. Sie taucht übrigens als häßliche Alte im Schloß des Burgherrn persönlich auf. Die Jenseitssphäre freilich, zu der diese Figuren zu gehören scheinen, ist hier zu einer sehr realistisch geschilderten wilden Winterlandschaft geworden. Vor allem aber erscheint die Gesamtsituation gegenüber den irischen Beispielen insofern grundsätzlich verändert, als das Spiel den Helden nicht mehr der Mechanik eines mythischen Wechsels ausliefert; das Ansinnen des Grünen stellt vielmehr eine persönliche Herausforderung dar, der gegenüber der Held sich frei entscheiden kann: er kann mitmachen oder aus dem Spiel aussteigen, er erhält immer wieder Gelegenheit dazu, und beim Spiel im Spiel, beim Tauschspiel, hat er die Möglichkeit, die Spielregeln zu verletzen.

Wenn das Spiel aber nicht mehr dazu dient, den Helden einem Prozeß auszuliefern, der über ihn hinweggeht, wenn er nicht mehr in einen Wechsel hineingerät, der ihn durch Unfruchtbarkeit und Tod zu neuem Leben führt, d.h. wenn die mythische Mechanik ausfällt und das Thema ganz auf die literarische Ebene gehoben wird, was bedeutet dann das Spiel, bei dem man immer verliert? Wer ist der unbesiegbare Gegner, der dann aber doch nicht richtig zuschlägt?

Meine These: Was immer der Grüne Ritter ursprünglich gewesen sein mag — es ist darüber viel Tinte vergossen worden (Anm. 11) — in unserer

fault in 'Sir Gawain and the Green Knight'. In: *The Review of English Studies*. NS 14. 1963. S. 124–131.

- 11) Vgl. die Kritik der mythologischen Deutungen bei Charles MOORMAN: *Myth and Medieval Literature: Sir Gawain and the Green Knight*. In: *Sir Gawain and Pearl. Critical Essays*. Hrsg. von Robert J. BLANCH. Bloomington/London 1966. S. 209–235, die betr. Literatur in der Fußnote auf S. 209.

Erzählung manifestiert sich in dieser Figur der persönlich genommene Tod, d.h. ein Tod, der nicht mehr mythisch-transpersonal und damit aufhebbar ist. Die mythische Mechanik des Wechsels zwischen Leben und Tod, die ja in Szenarium und Rollen noch greifbar nahe scheint, ist vom 'Gawain'-Dichter in der Weise verwandelt worden, daß sie zur Darstellung der individuellen Todeserfahrung werden konnte. Man kann sagen: Das Spiel mit dem individuellen Tod ist das Spiel schlechthin, bei dem man immer und absolut verliert. Doch wie verhalten sich bei dieser Literarisierung des Themas nun der syntagmatische und der paradigmatische Aspekt des Spielmotivs zueinander?

Man hat gesagt, die Lebenswirklichkeit des Menschen sei im wesentlichen durch vier existentielle Bedingungen geprägt (Anm. 12). Der Mensch ist gezwungen, der Natur seinen Lebensunterhalt abzurufen: er ist Arbeiter. Er sieht sich zugleich vor der Notwendigkeit, sich mit den Mitmenschen auseinanderzusetzen: er ist als politisch-soziales Wesen ein Kämpfer. Er ist aber auch fähig zur Hingabe: er ist wesensmäßig ein Liebender. Und schließlich ist er dadurch bestimmt, daß er auf den Tod zugeht. Arbeit, Herrschaft, Liebe und Tod: zu diesen vier existentiellen Bedingungen des Menschen kommt jedoch noch eine fünfte, die es ihm gestattet, sich aus den Zwängen dieses Bedingungszusammenhangs zu lösen: das Spiel. Der Mensch ist wesensmäßig ein Spieler, d.h. er vermag sich von seinen existentiellen Grundbedingungen zu distanzieren, sich spielend auf sie zurückzu beziehen und sie frei in eine sinngebende Ordnung zu bringen. Jede denkende und darstellende Bewältigung der Wirklichkeit hat Spielcharakter, sie vollzieht sich im Rahmen eines von Menschen entworfenen Systems, eines Zeichensystems, das distanzierend ordnet und deutet. Ja, faßt man Spielen in einem weitesten Sinn als ernst-heitere Distanz-Haltung dem Leben gegenüber (Anm. 13), so durchdringt das Spielerische das Tun des Menschen überhaupt. Der Mensch ist, was er seiner höchsten Möglichkeit nach sein kann, nur, indem er spielt: man kann — oder man konnte jedenfalls im vorindustriellen Zeitalter — die Arbeit als Spiel betreiben; ebenso konnte der Kampf bis zu einem gewissen Grad Spiel sein; die Liebe ist Spiel, bis ins Biologische hinein. Nur der Tod ist spielerisch nicht zu durchdringen, denn es fehlt eine wesentliche Voraussetzung: der Tod

- 12) FINK: Oase des Glücks (s. Anm. 7), S. 18 f.

- 13) RAHNER (s. Anm. 7), bes. S. 28 ff.

läßt sich nicht wie die Arbeit, der Kampf und die Liebe in Regeln fassen und wiederholen, man kann ihm bestenfalls gelassen entgegensetzen. Hier gibt es sozusagen eine Lücke im System. Aber genauer gesehen, macht diese Lücke nur eine generelle Grenze der Spielhaltung sichtbar, denn die Wirklichkeit kann nie vollständig ins Spiel übergeführt werden, es gelingt dies nicht auf Dauer, sondern nur für Augenblicke des Glücks.

In diesem Zusammenhang besitzt nun eine besondere Form des Spiels, die imaginative Darstellung nämlich, insofern eine bevorzugte Position, als sie es vermag, in Wort und Bild den Ernst der existentiellen Grundbedingungen darstellend zu spielen. Und hier allein ist es nun auch möglich, den Tod ins Spiel zu ziehen, das Spiel mit dem Tod zu inszenieren. Dies schon auf vorliterarischer Stufe, in Ritus und Mythos: die großen rituellen Szenarien, die wir insbesondere aus vorderorientalischer Überlieferung kennen, sind im wesentlichen Spiele mit dem Tod und gegen den Tod (Anm. 14). Dies hat seinen Ausdruck übrigens auch darin gefunden, daß auf dem Weg der Seele ins Totenreich Spiele als Übergangsmotive auftauchen: auf dem altägyptischen Jenseitsweg muß der Tote den Totengott im Brettspiel besiegen, um ins Jenseits eingehen zu können (Anm. 15). Das ist gegenüber dem verlorenen Spiel als Ansatz die mythisch-positive Formulierung des Spielmotivs in jenem Prozeß, in dem Leben sich in Tod und Tod sich in Leben verwandelt. Das verlorene oder gewonnene Spiel im Rahmen eines rituellen Spiels thematisiert sozusagen dieses Spiel an seinen Wendepunkten. Der Spielraum der Wahl und des Glücks kann, ja muß hier ausfallen, weil die Freiheit im Gesamtentwurf steckt, im geistigen Wagnis der gespielten Weltdeutung. Das verlorene Spiel meint die Notwendigkeit des Sprungs in das übergreifende Spiel des mythisch-rituellen Prozesses.

Wie dem Ritus und dem Mythos so kommt auch der Kunst, der Literatur wie ihrer Interpretation – wenn auch in anderer Form – wesensmäßig

Spielcharakter zu (Anm. 16). Somit ist das Spielmotiv auch im künstlerisch-literarischen Zusammenhang Spiel im Spiel. Aber das übergreifende Spiel ist hier bloß fiktionaler Vollzug, es vermag nicht wie der Ritus Wirklichkeit zu setzen. Deshalb muß das Spielmotiv hier in letzter Konsequenz Reflexion der Fiktionalität auf sich selbst bedeuten. Daß dabei das literarische Spiel mit dem Tod in neuer Weise zum Paradesfall werden mußte, wird einsichtig, wenn man bedenkt, daß – anders als auf mythisch-ritueller Stufe – die Fiktionalität gerade in der Todeserfahrung auf ihre Grenze stößt. Der 'Gawain'-Dichter hat diesen Gedanken einmalig brillant durchgespielt:

Das Köpfungsspiel bringt Gawain auf eine Aventurefahrt. Das Spiel als Einleitung signalisiert gerade dadurch, daß es in die Aventurenwelt hinein weitergeht, den spielerischen Charakter der fiktionalen Fahrt. Zugleich aber bedeutet es, daß – fiktional – das Leben auf dem Spiel steht. Das Pendant zur Provokation durch den Grünen Ritter ist dann wiederum ein Spiel, das Tauschspiel, an dem, ohne daß Gawain dies ahnt, sein Leben hängt. Er versagt nur ein kleinwenig und kommt deshalb mit einer harmlosen Wunde davon. Indem die literarische Handlung offenbar macht, daß der Held angesichts des Todes nicht mehr spielen kann, sondern die Spielregeln durchbricht und in die Sorge um sein Leben zurückfällt, gerät das Spiel mit dem Tod in die Reflexion.

Gawain schämt sich, daß er das Spiel nicht durchzuhalten vermochte, aber er wird dann doch als der mutigste der arthurischen Helden gefeiert. Der grüne Gürtel wird zum Ehrenzeichen der Artusritter. Das bedeutet: die Lösung des Problems liegt in der Reflexion der Grenze, im Einbeziehen der Möglichkeit, daß man das Spiel verliert, weil man nicht mehr die Kraft besitzt, angesichts des Todes weiterzuspielen. Sich dies einzugestehen, darin liegt die eigentliche Chance der literarischen Selbstreflexion des Spiels, d.h. hierin findet das Spiel, bei dem man immer verliert, seinen neuen, nicht mehr mythisch-transpersonalen, sondern zutiefst menschlichen Sinn.

Zurück zum magischen Schachbrett: Die Bausteine der Perceval-Erzählung kommen einem von 'Sir Gawain and the Green Knight' aus vertraut vor: da ist das Spiel, das man nicht gewinnen kann da ist der dämonische

14) Materialien bei Theodor H. GASTER: *Thespis. Ritual, Myth, and Drama in the Ancient Near East*. New York 1961. Vgl. auch Flemming Friis HVIDBERG: *Weeping and Laughter in the Old Testament. A Study of Canaanite-Israelite Religion*. Leiden/Köbenhavn 1962.

15) Vgl. Ingrid GAMER-WALLERT: *Bilder des Alltags oder mehr? Beischriften als wertvolle Interpretationshilfen altägyptischer Darstellungen*. In: *Wort und Bild*. Hrsg. von Hellmut BRUNNER u.a. München 1979. S. 169–180, bes. S. 171–176.

16) Zur philosophischen Begründung sei auf Hans-Georg GADAMER: *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen 1960. S. 97 ff., verwiesen.

Gegner aus dem Grabmal, dann der Erfolg und das gleichzeitige Versagen des Helden, und dazu die verführerische Dame, die auch ihre Hand im Spiel hat. Aber diese Elemente sind vom Chrétien-Fortsetzer in anderer, offenbar sehr viel simplerer Weise gemischt worden. Der Schachbrettgegner ist unsichtbar, Perceval spielt gegen eine anonyme Macht an. Die Aventiurefahrt erfolgt dann als Minneauftrag. Die Verzahnung von Erfolg und Mißerfolg, der Gewinn des Hirschs mit dem Verlust des Hundes, der Sieg über den Schwarzen, aber mit dem Verlust von Hund und Hirschkopf: all dies wird nicht zum Problem, sondern es wird erzähltechnisch in eine Kettenreaktion von Aventiuren umgemünzt, und am Ende steht dann die Vereinigung der Liebenden. Das heißt: die Bedrohung durch eine Macht, die unbesiegbar ist, geht in einen verzwickten Wechsel von Sieg und Verlust über, der aber doch zu einem glücklichen Abschluß gelangt. Die Bedrohung ist in der Liebesnacht mit der Schachbrettdame aufgehoben. Dieser Sieg der Liebe über den Tod scheint relativ nahe beim mythologischen Schema zu stehen, ohne freilich noch mythisch zu sein. Man kann sagen, es handle sich um die Umsetzung dieses Schemas ins Persönliche von der Figur und Funktion der Frau her, so wie die hochmittelalterlich-höfische Literatur sie stilisiert hat: die Begegnung mit dem Du als personale Erlösung, die Überwindung des Todes im Augenblick der Liebe. Die Tödlichkeit des Spiels muß, damit dies gelingen kann, verunklärt werden oder wenigstens in den Hintergrund treten.

Anders in 'Sir Gawain and the Green Knight': hier wird herausgestellt, daß die Liebesvereinigung als Lösung nicht in Frage kommt, im Gegenteil, sie hätte dem Helden den Tod gebracht. Erst auf diesem Hintergrund wird der Sinn des Versuchungsspiels völlig durchsichtig: es negiert die Idee der Erlösung durch die Frau und markiert damit eine Position, die nicht mehr klassisch-höfisch, sondern nachklassisch, spätmittelalterlich ist. Dies ist um so auffälliger, als die Grundstruktur des klassischen Aventiureromans äußerlich gesehen gewahrt bleibt: Provokation des Artushofes, Auszug des Protagonisten, Abstieg in Gefahr und Tod, siegreiche Rückkehr zur Tafelrunde. Dieser Weg führt jedoch nicht mehr dazu, daß die antihöfische Welt aufgehoben und die arthurische Idealität wiederhergestellt wird. Denn der Makel, den der Held sich zuzieht, wird nicht wie jener Erecs, Iweins oder Parzivals am Ende ausgelöscht, Gawain muß vielmehr mit seiner Schwäche leben. Die Unvollkommenheit des Helden ist nicht mehr Durchgangsstadium, sondern Endergebnis, und wenn der Hof dies nicht

begreift und Gawains Schuldbekennnis mit schallendem Lachen quittiert, dann gerät damit auch die Artusidealität ins Zwielficht (Anm. 17). Der 'Gawain'-Dichter hat die Strukturidee des Aventiureromans programmatisch von innen her ausgehöhlt.

Zum Schluß das Gegenbeispiel: Im 'Prosa-Lancelot' wird von einem *verlornen walt* erzählt (Anm. 18). Das ist ein Wald, aus dem keiner, der ihn betreten hat, je wieder zurückgekommen ist. Es herrscht in ihm ein Zauber, der jeden, der in seinen Bannkreis gerät, nur noch fröhlich tanzen und singen läßt, wobei er sein ganzes bisheriges Leben vergißt. Zudem gibt es hier, vom selben Magier, der für all dies verantwortlich ist, verfertigt, ein Schachspiel, das jeden matt setzt. Der Zauber währt so lange, bis der beste Ritter erscheint. Dieser Ritter ist dann Lancelot, der, als er auftaucht, nicht nur den fröhlichen Wahnsinn bricht, sondern gleichzeitig das magische Schachbrett zu besiegen vermag.

Die besinnungslose Tanzerei im *verlornen walt* ist nichts anderes als eine Form des Selbstverlusts im Spielen, d.h. die Hingabe an die wahnwitzige Ausgelassenheit ist eine Form des Todes. Das Motiv steht seiner Position und seinem Sinn nach parallel zum unbesiegbaren Schachbrett. Die große arthurische Erlöserfigur Lancelot aber ist dazu berufen, mit beidem fertig zu werden. Er holt die Tanzenden aus ihrer Verlorenheit heraus, und er setzt das unbesiegbare Schachbrett matt, d.h. er ist als Erlöser letztlich der Überwinder des Todes. Damit ist eine gegenüber der humanistisch-diesseitigen Bewältigung alternative Lösung des Problems angezeigt: der Rückgriff auf die religiöse Idee der Erlösung, verkörpert in der Figur des begnadeten Retters. Sie kennzeichnet eine typische Entwicklungsrichtung

17) Daß in 'Gawain and the Green Knight' die wahre, d.h. die schwache Natur des Menschen dem idealen Heldentypus des Aventiureromans entgegengestellt wird, ist verschiedentlich hervorgehoben worden, siehe besonders Gordon M. SHEED: Knight in Tarnished Armour: The Meaning of 'Sir Gawain and the Green Knight'. In: Modern Language Review. 62. 1967. S. 3-13. Dieser an sich vorzügliche Artikel ist nur dahingehend zu korrigieren, daß auch der klassische Artusritter nicht einfach makellos ist, sondern durch Schwäche und Krise hindurchgeht; freilich zielt der Prozeß des traditionellen Aventiureromans darauf, die Negativität in der arthurischen Idee aufzuheben, während der 'Gawain'-Dichter gerade die Unvollkommenheit bzw. deren Erkenntnis als entscheidenden Gewinn festhält.

18) Reinhold KLUGE (Hrsg.): Lancelot II. Berlin 1963 (= DTM 47). S. 364-368.

des nachklassischen arthurischen Romans: der Mythos wird als literarisches Analogon zur christlichen Heilsgeschichte wiedererweckt (Anm. 19). Das magische Schachbrett ist erledigt – auch literaturgeschichtlich.

Erst sehr viel später, in unserem Jahrhundert, taucht das Schachspiel im Zusammenhang von Du- und Transzendenzerfahrung noch einmal auf: in T.S. Eliots 'Waste Land', nun aber invertiert als Ausdruck gerade der Beziehungs- und Ereignislosigkeit zwischen Mann und Frau:

*And we shall play a game of chess,
Pressing lidless eyes and waiting for a knock upon the door.*
(II, 137 f.)

Und wenn Eliot zudem die gefährliche Kapelle des Artusromans zitiert, dann geschieht auch hier nichts mehr: sie ist öd und leer, Gegenbild der Herausforderung, Verwandlung und Erneuerung, die sie einmal bedeutete:

*There is the empty chapel, only the wind's home.
It has no windows, and the door swings,
Dry bones can harm no one.* (V, 388 ff.)

- 19) Generell zur Entwicklung des späteren Artusromans in Deutschland und England: Walter HAUG: Paradigmatische Poesie. Der spätere deutsche Artusroman auf dem Weg zu einer 'nachklassischen' Ästhetik. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte, 54, 1980, S. 204–231; bzw. Joerg O. FICHTE: The Middle English Arthurian Verse Romance. Suggestions for the Development of a Literary Typology. Erscheint in: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte, 55, 1981.

TYPEN DER WELTCHRONIK-IKONOGRAPHIE BEMERKUNGEN ZU ILLUSTRATION, ANSPRUCH UND GEBRAUCHSSITUATION VOLKSSPRACHLICHER CHRONISTIK AUS ÜBERLIEFERUNGSGESCHICHTLICHER SICHT

von
Norbert H. Ott, München

I

Unter den fast zweieinhalbtausend illustrierten Handschriften deutscher Volkssprache nehmen die der Weltchroniken eine Sonderstellung ein: ihre häufig überdurchschnittliche Ausstattung hebt sie – neben wenigen anderen Stoffkreise – aus der Masse der weitaus bescheidener bebilderten der übrigen Gattungen heraus. Verglichen mit den Bilderhandschriften lateinischer Sprache sind die Illustrationen deutscher Manuskripte von geringerer Qualität, wie die stilkritisch orientierte Kunstwissenschaft postuliert (Anm. 1). Die überwiegende Zahl der volkssprachlichen Papierhandschriften ist, wenn überhaupt illustriert, meist nur mit aquarellierten Federzeichnungen geschmückt; Verwendung von Deckfarben oder gar Gold – auf Pergament – ist selten. Auch in der Bilderfindung stereotyper, kommen sie in der Regel mit nur wenigen ikonographischen Typen aus – häufig multifunktionale Kampf- und Dialogszenen –, die durch Hinzufügung spezifischer Attribute für die Illustration aller möglichen Stoffe gebraucht werden können – ein Ausstattungsprinzip, das, Bedingungen der Druckproduktion vorwegnehmend (Anm. 2), besonders signifikant ist für die manufaktenhaft hergestellten Handschriften des Spätmittelalters.

- 1) Das ist auch der Grund dafür, daß sich die stilkritisch orientierte Kunstgeschichte nur selten mit den Illustrationen volkssprachlicher deutscher Handschriften befaßt hat und nur die herausragenden Produkte der Untersuchung für wert befand. In der Frage der Beziehungen zwischen Text und Bild führt dieser Ansatz jedoch nicht weiter; hier ist sicher nur mit ikonographisch-ikonologischen Methoden ein höherer Erkenntnisgrad zu erreichen.