

Abstract der Habilitationsschrift

Über Bande. Erzählen vom Spiel(en) in der höfischen Literatur des Mittelalters

Spiele und das Spielen in der Literatur sind so allgegenwärtig wie der Spielbegriff im literaturtheoretischen Diskurs. In der Altgermanistik ist beides bisher nicht systematisch zusammengebracht worden. Das liegt zum einen daran, daß die Spieltheorie im Moment sie literarisch wird, den historischen Ursprung ihres Begriffs vergessen oder ignoriert hat. Eine solche literarische Spieltheorie interessiert sich für das Erzählen vom Spiel(en) nur, insofern es eben Erzählen und also Literatur ist. Eine Verbindung von beidem ergibt sich bestenfalls rein zufällig und nur punktuell. Zum anderen beginnt eine systematisch und historisch mehr oder weniger kohärent beschreibbare literarische Spieltheorie nicht vor dem 14. Jahrhundert, namentlich mit Francesco Petrarca. Zwischen dem Spiel der antiken Philosophen und dem Spiel der Dichter der Renaissance klafft begriffs- und theoriegeschichtlich also eine Lücke, in der zwar häufig vom Spielen erzählt wird, sich aber kein vom Konkretum abgelöster konsistenter Spielbegriff manifestiert. Die mediävistische Literaturwissenschaft interessiert sich daher, wenn überhaupt, für Spiele(n) in Erzählungen zumeist nur als Teil eines narrativen Handlungsverlaufs und als Gegenstand der Fiktion. Systematische Überlegungen zum Spielerischen der Literatur finden sich wenige und meist auf die Lyrik beschränkt. Die konstatierte Lücke zwischen antiker Philosophie und Renaissance-Humanismus hängt, davon geht die Habilitationsschrift aus, in entscheidendem Maße mit dem Bruch zusammen, der zwischen dem kulturgeschichtlichen Substrat, den Spielen, und seiner Transformation in eine literaturtheoretische Begrifflichkeit, dem Spiel, verläuft. Anliegen der Studie ist es daher zu untersuchen, ob und wie die volkssprachigen Autoren höfischer Texte vom 11. bis ins 15. Jahrhundert den Bruch nicht doch weg- und die Lücke auserzählen.

Die Habilitationsschrift beschäftigt sich mit konkreten Spielen (Brett- und Würfelspielen) in vormoderner Erzählliteratur. Dafür ist sowohl die über die bloße Materialität von Spielzeugen hinausgehende imaginierte Objektivität der Spiele als auch das Spielen als Interaktion epischer Figuren auf Ebene der *histoire* und des *discours* von Belang. Die Rekonstruktion kulturhistorischer Aspekte geschieht stets im Horizont des Imaginären, auch insofern mittelalterliche Autoren selbst Spiele(n) als kulturgeschichtliche Phänomene wahrnehmen, deren historische Emergenz in der literarischen Erfindung von Ursprungsfiktionen bearbeitet wird. Die zunächst aus solchen Ursprungserzählungen abgeleiteten motiv-, gattungs- sowie diskurshistorischen und -theoretischen Überlegungen zu(m) Spielen in der vormodernen Literatur werden demnach als genuin literaturwissenschaftliche ausschließlich aus den Texten heraus entfaltet und erst sekundär mit den den Zeitgenossen verfügbaren antiken einerseits und modernen spieltheoretischen Thesen andererseits konfrontiert. Auf dieser methodischen Grundlage werden anschließend in umfassenden Fallstudien prominente Beispiele des Erzählens vom Spiel(en) analysiert. An diesen wird sodann deutlich, daß sich Spiel(en) nicht nur in den Dienst anderer Diskurse stellt, u.a. des Rechts und der Politik, gewaltförmiger und pazifizierter agonaler Handlungsformen adliger Konkurrenz, der Minne sowie des Erzählens und Dichtens als ästhetischen Ausdrucksformen. Vielmehr zeigt sich in den komplexen Motiv- und Diskursverschränkungen ein spezifischer Eigensinn von Spielnarrativen, der zu poetischer und poetologischer, narrativer und narratologischer Geltung kommt. Auf Basis der Analyse, wie fiktionale Texte auf unterschiedlichen Komplexitätsstufen den literarischen Diskurs aus Spielnarrativen entwickeln, läßt sich schließlich so etwas wie ein mittelalterlicher literarischer Spielbegriff skizzieren, der eine Entdifferenzierung vom Konkretum, wenn auch nicht gänzlich hin zum Abstrakten und ›bloß‹ Metaphorischen, erkennen läßt und der damit weniger in Konkurrenz als vielmehr in Kohärenz zum ›Spiel‹ der Moderne gesehen werden kann.