

Jutta Eming / Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.)

# **Aventiure und Eskapade**

Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter  
zur Moderne

V&R Academic

Transatlantische Studien zu Mittelalter und Früher Neuzeit –  
Transatlantic Studies on Medieval  
and Early Modern Literature and Culture

Band 7

Herausgegeben von

Jutta Eming, Arthur Groos, Volker Mertens, Matthias Meyer,  
Ann Marie Rasmussen, Hans-Jochen Schiewer und Markus Stock

Die Bände dieser Reihe sind peer-reviewed.  
The volumes of this series are peer-reviewed.

Jutta Eming / Ralf Schlechtweg-Jahn (Hg.)

# **Aventiure und Eskapade**

Narrative des Abenteuerlichen vom Mittelalter zur  
Moderne

V&R unipress

#### Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISSN 2198-7033

ISBN 978-3-8470-0598-8

Weitere Ausgaben und Online-Angebote sind erhältlich unter: [www.v-r.de](http://www.v-r.de)

© 2017, V&R unipress GmbH, Robert-Bosch-Breite 6, D-37079 Göttingen / [www.v-r.de](http://www.v-r.de)  
Alle Rechte vorbehalten. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.

Titelbild: Bill C. Ray; Michail M. Bachtin: [www.homolaicus.com](http://www.homolaicus.com); Friedrich Heinrich von der Hagen: © UB der HU zu Berlin, Porträtsammlung; Friedrich Heinrich von der Hagen; Georg Wilhelm Friedrich Hegel: Herzog August Bibliothek Wolfenbüttel: Portr. II 2272.1; Irmtraud Morgner: Isolde Ohlbaum; Laura Beatrice Berton: Courtesy: The Estate of Lucy Berton Woodward; Walther Benjamin: Walther Benjamin-Archiv, Akademie der Künste, Berlin; Wirnt von Grafenberc *Wigalois*: Leiden University Libraries, ms. LTK 537, fol. 72 V

---

## Inhalt

|                                                                                                                                           |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Jutta Eming / Ralf Schlechtweg-Jahn (Freie Universität Berlin)                                                                            |     |
| Einleitung: Das Abenteuer als Narrativ . . . . .                                                                                          | 7   |
| Johannes Traulsen (Freie Universität Berlin)                                                                                              |     |
| Wüsten, Drachen, Heldentaten. Das Abenteuerliche im mitteldeutschen<br><i>Väterbuch</i> des 13. Jahrhunderts . . . . .                    | 35  |
| Elke Koch (Freie Universität Berlin)                                                                                                      |     |
| Das Abenteuer im Paratext: Gabriel Rollenhagens Um-Rahmung der<br>Brandan-Legende . . . . .                                               | 49  |
| Susanne Knaeble (Universität Bayreuth)                                                                                                    |     |
| Erzählen von den ‚Abenteuern des Geschlechts‘ in der <i>Melusine</i> des<br>Thüring von Ringoltingen . . . . .                            | 63  |
| Jutta Eming (Freie Universität Berlin)                                                                                                    |     |
| A Philological Bastard’s Revenge. On Adventure and Knowledge in<br><i>Theagenes und Charikleia</i> . . . . .                              | 83  |
| Bastian Schlüter (Freie Universität Berlin)                                                                                               |     |
| Auf dem Weg zu neuem Wissen. Abenteuer und Welterkundung in<br>Johann Gottfried Schnabels <i>Insel Felsenburg</i> (1731–1743) . . . . .   | 101 |
| Hans Richard Brittnacher (Freie Universität Berlin)                                                                                       |     |
| Unter die Zigeuner gefallen. Über ein Motiv der Abenteuerliteratur . . .                                                                  | 119 |
| Lydia Jones (Freie Universität Berlin)                                                                                                    |     |
| <i>Gesamtabenteuer</i> . Abenteuer als Ordnungsprinzip in Friedrich<br>Heinrich von der Hagens Sammlung altdeutscher Erzählungen von 1850 | 137 |

|                                                                                                                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gaby Pailer (University of British Columbia, Kanada)<br>Women's Call of the Wild: Abenteuerinnen im pazifischen Nordwesten<br>(bei Jack London, Gil Adamson, Laura Beatrice Berton und Peter<br>Johnson) . . . . . | 161 |
| Claudia Breger (Indiana University Bloomington, USA)<br>Imaginative Reconfigurations: Irmtraud Morgner's <i>Leben und Abenteuer<br/>der Trobadora Beatriz nach Zeugnissen ihrer Spielfrau Laura</i> . . . . .      | 183 |
| Anja Nowak (University of British Columbia, Kanada)<br>Hör-Abenteuer. Walter Benjamins Rundfunkgeschichten für Kinder . . . .                                                                                      | 201 |
| Hanns Christian Schmidt (Universität zu Köln)<br>Der große böse Wolf in New York. Zur Konstruktion<br>medienübergreifender Abenteuerwelten im Computerspiel . . . . .                                              | 217 |
| Ralf Schlechtweg-Jahn (Freie Universität Berlin)<br>Familien in Gefahr. Abenteuerkonzepte im Videospiel <i>Red Dead<br/>Redemption</i> und im Artusroman <i>Widuwilt</i> . . . . .                                 | 235 |

## Einleitung: Das Abenteuer als Narrativ

Das Abenteuererzählen<sup>1</sup> ist, wenn man die *Odyssee* Homers als erste abendländische Abenteuererzählung betrachtet, die wohl älteste und erfolgreichste Erzählform überhaupt, die in jeder literaturgeschichtlichen Epoche ihre Vertreter fand. In der Moderne hatte das Abenteuer einen eher schlechten Ruf als triviale Erzählform, erfährt jedoch in der Postmoderne mittlerweile eine erneute Aufwertung. Nicht zuletzt der enormen historischen Bandbreite des Abenteuererzählens und seiner unterschiedlichsten Wertungen ist es geschuldet, dass es eine umfassende Theorie des Abenteuerlichen bis heute nicht gibt und angesichts der Vielfalt seiner historischen Erscheinungsformen wohl auch nicht geben kann. Gleichwohl liegen mittlerweile viele literaturwissenschaftliche Ansätze für Mikroanalysen vor, die allerdings unverbunden nebeneinander stehen. Der vorliegende Band versteht sich als Versuch, Schritte in Richtung einer fächerübergreifenden Verknüpfung der verschiedenen Ansätze zu unternehmen.

Wir gehen dabei von der Leithypothese aus, dass Abenteuer im Wesentlichen dadurch entstehen, dass von ihnen erzählt wird. Erlebnisse, Ereignisse und Erfahrungen sind nicht an sich abenteuerlich, doch sie können es grundsätzlich werden, wenn in bestimmter Weise von ihnen erzählt wird, sei es in schriftlicher, mündlicher, medialer oder auch nur mentaler Form. Als Narrativ kann das Abenteuerliche in zahlreichen Textformen und Diskursen auftreten: als ein Roman, dessen Gesamtstruktur vom Abenteuer bestimmt ist, als Abenteuersequenz in einem Text, der ganz anderen Genremustern folgt (Bildungsroman, Gralroman, Reisebericht, Chronik, Novelle, etc.), als abenteuerliche Stilisierung der Welt in Warenästhetik und Massenmedien bis hin zu alltäglichen Kommu-

---

1 Die vorliegende Sammlung von Aufsätzen geht auf eine von Gaby Pailer und Jutta Eming 2010 in Berlin veranstaltete DAAD-Meisterklasse sowie auf eine an der University of British Columbia in Vancouver, Kanada, organisierte Tagung *Abenteuerliches Erzählen / Narrative Adventures* im Jahr 2012 zurück; darüber hinaus wurden einige zusätzliche Beiträge in den Band aufgenommen. An der konzeptionellen Entwicklung des Bandes war neben Ralf Schlechtweg-Jahn auch Johannes Traulsen beteiligt.

nikationssituationen, die Momente des durchschnittlichen Erlebens zu Abenteuern stilisieren.

Abenteuergeschichten zeigen dadurch eine Nähe zur Fabulierkunst, und dies hat zu ihrer grundsätzlich schlechten literaturgeschichtlichen Reputation beigetragen.<sup>2</sup> Dass Dichter lügen, ist ein antiker Topos, der auch im Mittelalter seine Vertreter hatte. Da jedoch bereits die Gleichnisse Christi der Auslegung bedurften, hat gerade das Mittelalter eine komplexe Diskussion über die Wahrheit von Narrativen entfaltet,<sup>3</sup> die generell in der Anbindung an eine höhere Wahrheit, einen *sensus moralis*, gefunden wurde. Die sogenannte Integumentum-Lehre ist für Abenteuernarrative jedoch nur bedingt hilfreich, weshalb der Artusroman in besonderem Maße dem Vorwurf der Lüge ausgesetzt war.<sup>4</sup> Eine mögliche Reaktion auf solche Kritik war eine Didaktisierung des Abenteuererzählens im Sinne eines Modells von *prodesse et delectare*, eine Strategie, die in vielen Vorworten und Prologen mittelalterlicher und frühneuzeitlicher Romane entfaltet wird.<sup>5</sup> Die Poetiken des 18. Jahrhunderts, die sich mit Roman und Novelle als modernen Prosagenres befassen, neigen hingegen dazu, den Aspekt der Abenteuerlichkeit im Vergleich zum Sujet der Entwicklung der Hauptfigur abzuwerten. Hier ist vor allem Hegel zu nennen, dessen Historisierung des Abenteuers als eines Abschnittes zwischen Antike und Moderne einen Prozess der Abwertung des Abenteuerlichen einleitet.<sup>6</sup> Das Schreiben von Abenteuerromanen hat aber nie aufgehört, was zu einer gewissen Spannung zwischen der theoretisch-historischen Definition des Abenteuers im Sinne Hegels und der literarischen Praxis führt. Das 19. Jahrhundert löst diese Paradoxie auf in Form einer Abspaltung des Abenteuers als Genre ‚Abenteuerroman‘ und dessen gleichzeitiger Verbannung aus dem Kanon der anspruchsvollen Dichtung in den Bereich der Jugend- und Unterhaltungsliteratur. Erst die Postmoderne, in der – in Bezug auf das Abenteuer – auch in der Theoriebildung spätestens seit Bachtin die Hegelschen Geschichtsmodelle an Attraktivität verlieren, wertet das Abenteuer wieder auf.

Auch wenn sich die Umgangsformen in den Poetiken ändern, bleibt das

2 Vgl. Eming, Jutta: Sirenenlist, Brunnenguss, Teufelsflug. Zur Historizität des literarischen Abenteuers. In: Hannig, Nicolai / Kümpfer, Hiram: Abenteuer. Zur Geschichte eines paradoxen Bedürfnisses. Paderborn 2015, S. 53–82, hier S. 59f.

3 Vgl. dazu Haug, Walter: Literaturtheorie im deutschen Mittelalter. Von den Anfängen bis zum Ende des 13. Jahrhundert. 2. überarb. und erw. Aufl. Darmstadt 1992, S. 229–231. Zum Abenteuer vgl. auch Eming, Sirenenlist (wie Anm. 2), S. 56f.

4 Haug, Literaturtheorie (wie Anm. 3), S. 231f. Vgl. auch Brinkmann, Hennig: Mittelalterliche Hermeneutik. Darmstadt 1980, S. 179f.

5 Vgl. Knapp, Fritz P.: Historische Wahrheit und poetische Lüge. Die Gattungen weltlicher Epik und ihre theoretische Rechtfertigung im Mittelalter. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 54 (1980), S. 581–635.

6 Vgl. hierzu den Beitrag von Lydia Jones in diesem Band.

Abenteuerliche über die Epochen hinweg ein Problemfall der Poetik.<sup>7</sup> Es lässt sich nur schwer für eine ‚höhere Wahrheit‘ in Anspruch nehmen, denn weder dient es fraglos einer Verdeutlichung der Wahrheit Gottes, noch dem Guten, Wahren und Schönen. Stattdessen kann es scheinbar feste Wahrheiten jeder Art in Abenteuerepisoden verwickeln und damit dem Zufälligen, Kontingenten, Unerhörten und Wunderbaren aussetzen, an dem noch jede absolute Wahrheit gescheitert ist. Das Abenteuerliche ist eine Macht der Relativierung, eine Feier (oder auch ein Leiden an) der Kontingenz, welche im Erzählen exponiert wird und zugleich bewältigt werden muss. Zugleich bietet das Erzählen vom Abenteuer aber auch von vornherein die Gewissheit, dass die Helden es geschafft haben ihre Abenteuer zu bewältigen, denn schließlich können sie ja davon erzählen.

## Zur Abenteuerforschung

Die Forschung zum Abenteuererzählen ist angesichts der *longue durée* des Gegenstands sehr umfangreich,<sup>8</sup> durch eine häufig nur metaphorische Verwendung des Wortes ‚Abenteuer‘ jedoch auch sehr unübersichtlich. Generell gilt, dass diachrone und transkulturelle Ansätze bislang kaum bestehen,<sup>9</sup> Abenteuerforschung wird bislang ausgesprochen fach- und gattungsspezifisch betrieben. Wir können an dieser Stelle deshalb auch nicht mehr als einen exemplarischen Überblick geben, der sich vor allem auf die germanistische Forschung stützt und dabei insbesondere Beiträge von allgemeiner Bedeutung hervorhebt.

## Nachschlagewerke

Das einbändige *Lexikon der Abenteuer- und Reiseliteratur*<sup>10</sup> betrachtet Abenteuer im engen Zusammenhang mit Reisen und Reiseerzählungen jeder Art. In den systematischen Artikeln sind Mittelalter und Frühe Neuzeit jenseits des

---

7 Vgl. dazu allgemein Steiner, Wendy: *The Scandal of Pleasure. Art in an Age of Fundamentalism*. Chicago / London 1995.

8 Als Beginn der disziplinären Forschung zum Abenteuerroman in Deutschland gelten Ethé, Hermann: *Der transatlantisch-exotische Roman*. In: ders.: *Essays und Studien*. Berlin 1872, S. 47–100, hier S. 47f. und Beissel, Rudolf: *Der Indianerroman und seine wichtigsten Vertreter*. In: *Karl-May-Jahrbuch* (1918), S. 219–253.

9 Eine Ausnahme bildet der gerade erschienene Band zum Abenteuer von Nicolai Hannig und Hiram Kümper zur Kulturgeschichte des Abenteuers von mittelalterlichen Texten bis zu Selbsterfahrungsszenarien der Gegenwart, vgl. Hannig / Kümper, *Abenteuer* (wie Anm. 2).

10 Pleticha, Heinrich / Augustin, Siegfried: *Lexikon der Abenteuer- und Reiseliteratur von Afrika bis Winnetou*. Stuttgart u. a. 1999.

Stichworts ‚Aventiure‘ und einiger Gattungen (Reiseberichten aus der Frühen Neuzeit, Pilgerfahrten) sowie einiger weniger frühneuzeitlicher Autoren (Grimmelshausen, Schmidl, Schiltberger) nicht vertreten. Das Lexikon wendet sich eher an ein breiteres Lese- als an ein Fachpublikum und weist Ungenauigkeiten und Anachronismen auf.<sup>11</sup>

Das *Lexikon der Reise- und Abenteuerliteratur*<sup>12</sup> in Loseblattform, das Abenteuer gattungsspezifisch als Reiseabenteuer versteht und auf weitere Abenteuerdefinitionen verzichtet, besteht in einem ersten Teil aus einer Sammlung von Autorenbio- und -bibliographien. Der zweite Teil umfasst eine Reihe thematischer Artikel, die sich bis auf wenige Ausnahmen (Robinsonaden) mit Themen und Aspekten der Abenteuerromane seit dem 19. Jahrhundert befassen.

## Epochenübergreifende Forschung

Durch seine erste Veröffentlichung zum Abenteuer in den 70er Jahren und eine weitere von 1997 gehört Michael Nerlich<sup>13</sup> zu den wenigen Literaturwissenschaftlern, welche versuchen, das Abenteuer über Epochengrenzen hinweg zu bestimmen. Nerlich situiert das Abenteuer dabei in einem Spannungsverhältnis von Offenheit und Ordnung, Zufall und Determination. Abenteuer ist die Ermöglichung des Zufalls in einer scheinbar geordneten Welt;<sup>14</sup> in ihm stellen Held oder Heldin sich dem Riskanten, Unerwarteten, für dessen Bewältigung es in der Ordnung der Welt keine sicheren Regeln gibt. Zugleich ist das Abenteuer aber auch insofern mit der Ordnung verknüpft, als die Bewegung des Abenteurers und der Abenteurerin von dieser ausgeht und zu ihr zurückführt. Nerlich begreift das Abenteuer somit als eine spezifische Dialektik, der nichts Revolutionäres eignet, die aber scheinbar feste Ordnungen dynamisiert. Er kritisiert ganz zu Recht, dass aus dem Blickwinkel der Moderne das Mittelalter auch in wissenschaftlichen Untersuchungen häufig zu einer geradezu symmetrisch kon-

11 Vgl. die teilweise von der Romantik beeinflussten Mittelaltervorstellungen im Artikel ‚äventiure‘ in: Pleticha / Augustin, Lexikon (wie Anm. 10), S. 43f.

12 Schegk, Friedrich (Hg.): Lexikon der Reise- und Abenteuerliteratur. Meitingen 1988.

13 Vgl. Nerlich, Michael: Kritik der Abenteuer-Ideologie. Beitrag zur Erforschung der bürgerlichen Bewußtseinsbildung 1100–1750. Teil 1. Berlin (DDR) 1977; Nerlich, Michael: Abenteuer oder das verlorene Selbstverständnis der Moderne. München 1997.

14 Vgl. auch Bachorski, Hans-Jürgen: *grosse vngelücke und vnsälige widerwertigkeit und doch ein guotes seliges ende*. Narrative Strukturen und ideologische Probleme des Liebes- und Reiseromans in Spätmittelalter und Früher Neuzeit. In: Berger, Günter / Kohl, Stephan (Hg.): Fremderfahrung in Texten der frühen Neuzeit (Literatur – Imagination – Realität, Bd. 7). Trier 1993, S. 59–86, hier S. 66–68, sowie Fischer, Hubertus: Ehre, Hof und Abenteuer. Vorarbeiten zu einer historischen Poetik des höfischen Epos. München 1983, S. 161–163.

struierten Negativfolie reduziert wird. Nerlichs Ansatz birgt allerdings seinerseits Probleme, denn er lässt die Moderne auf der Basis seines Abenteuerbegriffs bereits im 12. Jahrhundert bei Chrétien de Troyes beginnen.<sup>15</sup> Damit ist das Problem der Epochenschwelle zwar erledigt, doch zugleich geht die Möglichkeit verloren, den Abenteuerbegriff epochenspezifisch zu differenzieren. Auch Nerlichs Verständnis von Abenteuerlichkeit als eines risikobereiten Aufbruchs ins Unbekannte, der geradezu in den Rang einer *conditio humana* erhoben wird, schränkt Geltungsradius und semantische Nuancen von Abenteuerlichkeit in unnötiger Weise ein.

Einen nach wie vor zentralen Bezugspunkt bilden die Überlegungen Michail M. Bachtins, insbesondere zum Chronotopos des Abenteuers, den er am Beispiel der griechischen abenteuerlichen Prüfungsromane erarbeitet, die heute üblicherweise als Liebes- und Abenteuerromane bezeichnet werden. Zwischen den biographischen Eckpunkten der Begegnung und des Sich-Verliebens von Held und Heldin zu Beginn und ihrer abschließenden Hochzeit entfaltet sich die Abenteuerzeit als in gewisser Weise zeitlose Form der Episodenreihung, in der Held und Heldin sich und ihre Liebe für die biographische Zeit bewähren können.<sup>16</sup> Auf Bachtins Überlegungen werden wir im Folgenden noch zurückkommen.<sup>17</sup>

Georg Simmel definiert Abenteuer als eine spezifische „Form des Erlebens“, die inhaltlich nicht festgelegt ist.<sup>18</sup> Die im Erzählen vom Abenteuer generierten Erzählmuster werden dann konstitutiv für das Abenteuer, für seine Form.

15 Vgl. Nerlich, Abenteuer (wie Anm. 13), S. 201 f.

16 Vgl. Bachtin, Michail M.: Formen der Zeit im Roman. Untersuchungen zur historischen Poetik. Frankfurt a. M. 1989, S. 20; ähnlich bereits Simmel, Georg: Hauptprobleme der Philosophie. Philosophische Kultur. In: ders.: Georg Simmel – Gesamtausgabe. 24 Bde. Hg. von Rüdiger Kramm / Ottheim Rammstedt. Bd. 14. Frankfurt a. M. 1996 (zuerst 1918), S. 170 f. Bachtin versteht den Abenteuerchronotopos als einen von drei Grundtypen von Chronotopoi, welche die Literatur bis ins 18. Jahrhundert bestimmt hätten. Zweifellos findet in einem derart rigiden Modell ein Formalismus seinen Niederschlag, den die Wissenschaft heute nicht mehr teilen würde; der Gedanke einer Multiplizität von die unterschiedlichsten Gattungen und Erzählweisen bestimmenden Chronotopoi bleibt aber bestechend. Vgl. auch die Zusammenfassung in Eming, Sirenenlist (wie Anm. 2), S. 66–70.

17 In dezidiert Kritik an Bachtin postulieren Zrinka Stahuljak u. a. eine der erzählten Abenteuerzeit vorausgehende „logic of adventure time“: „we argue that any romance exegesis depends first and foremost on an understanding of the logic of adventure time itself, because its logic affects the process of cognition prior to the construction of any narrative“. Stahuljak, Zrinka u. a.: Adventures in Wonderland. Between Experience and Knowledge. In: dies.: Thinking Through Chrétien de Troyes. Cambridge 2011, S. 75–109, hier S. 78. Sie erarbeiten ihre Überlegungen in intensiver Auseinandersetzung mit Chrétien de Troyes Artusromanen, in denen Abenteuer und Providenz jedoch so eng gekoppelt sind, dass ihre Überlegungen auf das Abenteuererzählen allgemein kaum übertragbar sind.

18 Simmel, Hauptprobleme (wie Anm. 16), S. 179.

Simmel betont nicht zuletzt die Paradoxie von Zufälligkeit und Sinnstruktur im Abenteuer:

Zum Abenteuer wird ein solches erst durch jene doppelte Sinngebung: daß es in sich eine durch Anfang und Ende festgelegte Gestaltung eines irgendwie bedeutungsvollen Sinnes ist, und daß es, mit all seiner Zufälligkeit, all seiner Exterritorialität gegenüber dem Lebenskontinuum, doch mit dem Wesen und der Bestimmung seines Trägers in einem weitestens, die rationaleren Lebensreihen übergreifenden Sinne und in einer geheimnisvollen Notwendigkeit zusammenhängt.<sup>19</sup>

Solche Zusammenhänge zu realisieren oder gegebenenfalls auch zu dekonstruieren lässt sich dann als eine der Leistungen von Abenteuernarrativen bestimmen.

## Mittelalter und Frühe Neuzeit

In den Diskussionen der germanistischen Mediävistik steht der Begriff der Aventure im sogenannten klassischen Artusroman im Mittelpunkt. Dies gilt auch noch für neuere Beiträge wie diejenigen Mireille Schnyders,<sup>20</sup> die eine systematisierende Darstellung der Entwicklung des Aventure- bzw. Abenteuerbegriffs in der mittelalterlichen Literatur unternimmt. Anders als Nerlich zu zeigen versucht, begreift Schnyder das Aventurekonzept vor allem bei Hartmann von Aue als Form der Wiederherstellung einer gestörten göttlichen Ordnung. Aventure zielt demnach nicht auf Zufall, Kontingenz und Dynamik, sondern im Gegenteil auf eine transzendent gesicherte und im Doppelweg versinnbildlichte Ordnung. Von dieser Basis ausgehend entwickelt sie ein lineares Entwicklungsmodell einer zunehmenden Auflösung von Aventure in Geschichtenvielfalt unter Verabschiedung einer vereinheitlichenden Sinnstruktur. Erst damit, so Schnyder, gehe Aventure in Abenteuer über. Aber bereits in den verschiedenen Gattungen des Mittelalters zeigt das Erzählen vom Abenteuer so unterschiedliche Verlaufsformen, dass die Vorstellung einer linearen Entwicklungslinie schwerlich überzeugen kann. So löst sich bereits in den frühen Alexandererzählungen die Reihe der Abenteuer in Indien aus dem Sinnzusammenhang des Weltreichwechsels heraus und wird tendenziell autonom. Die Reise der Burgunden ins Hunnenland passt im *Nibelungenlied* mit ihrer

<sup>19</sup> Ebd. S. 171 f.

<sup>20</sup> Vgl. Schnyder, Mireille: *Âventure? Waz ist daz? Zum Begriff des Abenteuers in der deutschen Literatur des Mittelalters*. In: Euphorion 96 (2002), S. 257–272; Schnyder, Mireille: *Sieben Thesen zum Begriff der aventure*. In: Dicke, Gerd u. a. (Hg.): *Im Wortfeld des Textes. Worthistorische Beiträge zu den Bezeichnungen von Rede und Schrift im Mittelalter*. (Trends in Medieval Philology 10). Berlin / New York 2006, S. 369–376.

Struktur überraschender Begegnungen und Abenteuer ebenfalls in kein übergeordnetes Sinnschema – sofern man nicht den Untergang als Sinn verstehen will. Dass Schnyder diese Texte nicht oder kaum berücksichtigt, hat seinen wesentlichen Grund in der altgermanistischen Orientierung am Aventiurebegriff der Artusromane. Im Sinne eines weiten Abenteuerbegriffs ist die Aventiure des Artusromans aber nur eine besondere gattungsspezifische Ausprägung.

Auf die wortgeschichtliche Untersuchung Klaus-Peter Wegeras,<sup>21</sup> der mit Hilfe digitaler Auswertungsmethoden den Begriff Aventiure in vielen Texten und Kontexten situieren kann, wird in der neueren Forschung viel Bezug genommen. Er geht dabei systematisch den beiden wesentlichen Bedeutungen von Aventiure als Geschehen und Wiedergabe eines Geschehens in verschiedenen Texten bis ins 15. Jahrhundert nach. Die Untersuchung zeigt allerdings auch die grundsätzliche Begrenztheit reiner Wortfelduntersuchungen, weil das Abenteuerliche auf diese Weise ausschließlich über den Begriff Aventiure in den Blick kommt, nicht aber als narrative Form.

In einer vergleichbaren Vielfalt, allerdings konzentriert auf Hartmanns *Iwein*, Gottfrieds *Tristan* und Wolframs *Parzival*, hat nur Hartmut Bleumer Aventiure im Rahmen einer phänomenologischen Wortfelduntersuchung zu bestimmen versucht.<sup>22</sup> Er arbeitet dabei heraus, wie umfassend und genau bereits die mittelalterlichen Texte Sinn und Bedeutung von Aventiure sowohl als Geschehen wie auch als Erzählung davon diskutieren und dadurch einen hohen Grad poetologischer Selbstreflexivität erlangen.

Mit Blick auf das späte Mittelalter und die Frühe Neuzeit hat sich die Abenteuerforschung in der Mediävistik vor allem mit dem Liebes- und Abenteuerroman beschäftigt. Hans-Jürgen Bachorski hat dazu in einem grundlegenden Aufsatz einen Zusammenhang von frühmodernem Abenteuererzählen und einer gesellschaftlichen Entwicklung zu mehr Unübersichtlichkeit und Kontingenz in der Frühen Neuzeit zu zeigen versucht.<sup>23</sup> Werner Röcke sieht die Liebes- und Abenteuerromane des 16. Jahrhunderts „als Entwurf eines idealen Modells politischer Utopie sowie der Integration individuellen Glücksverlangens und politisch-staatlich bzw. religiöser Norm“,<sup>24</sup> die jedoch im Durchgang durch das

---

21 Vgl. Wegera, Klaus-Peter: „mich enhave diu âventiure betrogen.“ Ein Beitrag zur Wort- und Begriffsgeschichte von „âventiure“ im Mittelhochdeutschen. In: Ágel, Vilmos (Hg.): Das Wort. Seine strukturelle und kulturelle Dimension. Festschrift für Oskar Reichmann zum 65. Geburtstag. Tübingen 2002, S. 229–244.

22 Vgl. Bleumer, Hartmut: Im Feld der *âventiure*. Zum begrifflichen Wert der Feldmetapher am Beispiel einer poetischen Leitvokabel. In: Dicke u. a., Im Wortfeld (wie Anm. 20), S. 347–367.

23 Vgl. Bachorski, *grosse vngelücke* (wie Anm. 14), S. 79.

24 Röcke, Werner: Antike Poesie und Neue Zeit. Die Ästhetisierung des Interesses in griechisch-deutschen Romanen der frühen Neuzeit. In: Heinzle, Joachim (Hg.): Literarische

Abenteuer konsequent dialogisiert werden. Die Formen und Funktionen von Emotionsdarstellungen in den Liebes- und Abenteuerromanen, einem zentralen Aspekt in der Darstellung von Abenteuerhelden und -heldinnen, hat Jutta Eming erstmals genauer bestimmt.<sup>25</sup> Hingewiesen sei an dieser Stelle auf den 2013 erschienenen Sammelband *Hybridität und Spiel*,<sup>26</sup> in dem auch die Abenteuerthematik eine wichtige Rolle spielt.

## Moderne und Postmoderne

Auch an der Schwelle zur Moderne kommt es zu keinem grundsätzlichen Bruch mit der Abenteuerliteratur. Gellerts *Leben der schwedischen Gräfin von G\*\** (1748 / 49) zum Beispiel bildet durch die Kontinuität traditioneller Erzählmuster bei gleichzeitiger Integration poetologischer Innovationen – in diesem Fall der sentimental Erzählung und des aufkeimenden Bildungsromans – auch in formaler Hinsicht eine Brücke zwischen den Epochen. Für die deutschen Romane des 18. Jahrhunderts bzw. des Zeitraums der Aufklärung liegt eine umfangreiche Darstellung von Rolf Grimminger vor. Zwar spielt das Abenteuer keine systematische Rolle in seiner Darstellung der Romanentwicklung, doch weist er ihm eine grundlegende Funktion für die Entfaltung romanhaften Erzählens zu: „Es gibt keinen Roman, der sich nicht dem Abenteuer zuwenden würde, im ‚Abenteuerroman‘ wird es lediglich mit einer bestimmten Variante aufgeschwellt“.<sup>27</sup> Die Verbürgerlichung des Abenteuers setzt die Helden und Heldinnen nicht nur den bekannten äußeren Gefahren, sondern zunehmend auch den Gefahren der eigenen Triebnatur aus, die sogenannte ‚Avanturier‘, wenn sie geschäftlich erfolgreich sein wollen, kontrollieren müssen.<sup>28</sup> Vor allem

---

Interessenbildung im Mittelalter. DFG-Symposium 1991 (Germanistische Symposien Berichtsbände, Bd. 14). Stuttgart / Weimar 1993, S. 337–354, hier S. 340.

25 Vgl. Eming, Jutta: Emotion und Expression. Untersuchungen zu deutschen und französischen Liebes- und Abenteuerromanen des 12. – 16. Jahrhunderts (Quellen und Forschungen zur Literatur- und Kulturgeschichte, Bd. 39). Berlin 2006. Vgl. zu diesem Aspekt in der Abenteuerliteratur des 19. Jahrhunderts Eggebrecht, Harald: Sinnlichkeit und Abenteuer. Die Entstehung des Abenteuerromans im 19. Jahrhundert. Berlin / Marburg 1985.

26 Baisch, Martin / Eming, Jutta (Hg.): *Hybridität und Spiel. Der europäische Liebes- und Abenteuerroman von der Antike zur Frühen Neuzeit*. Berlin 2013.

27 Grimminger, Rolf (Hg.): *Deutsche Aufklärung bis zur Französischen Revolution 1680–1789* (Hanser Sozialgeschichte der deutschen Literatur, Bd. 3). München 1980, S. 641. Er behandelt Staats- und Liebesromane, Schelmen- und Pikaroromane, galante Romane, Robinsonaden und Romane der Empfindsamkeit. Zu den Robinsonaden vgl. auch Fohrmann, Jürgen: Abenteuer und Bürgertum. Zur Geschichte der deutschen Robinsonaden im 18. Jahrhundert. Stuttgart 1981, zur Galanterie Gelzer, Florian: *Konversation, Galanterie und Abenteuer. Romaneskes Erzählen zwischen Thomasius und Wieland*. Tübingen 2007.

28 Vgl. Grimminger, *Deutsche Aufklärung* (wie Anm. 27), S. 675.

die Avanturierromane wenden sich teilweise dezidiert gegen die noch in der Frühen Neuzeit selbstverständliche kulturelle Orientierung des Bürgertums am Adel und versuchen, eigene Themen und Problematiken zu entwickeln.<sup>29</sup> Diese Verbürgerlichung des Abenteuererzählens greift aber nach wie vor auf ältere Abenteuer narrative zurück, die unter den ganz anderen sozialen Bedingungen einer mittelalterlichen Adelsliteratur entworfen wurden. Erst eine epochenübergreifende Darstellung kann solche Entwicklungen auch in ihrer spezifischen *longue durée* beschreiben.

Die umfangreichste Forschung besteht zum Abenteuerroman vor allem des 19. Jahrhunderts, die in vielerlei Hinsicht paradigmatisch für die neuere Abenteuerforschung geworden ist.<sup>30</sup> Die nach wie vor gängige und allgemein verwendete Definition des Abenteuerromans stammt von Volker Klotz: „AR [Abenteuerromane, d. Verf.] sind ausführliche Erzählungen, in denen der Held, letztlich erfolgreich, sich auf unabsehbare Ereignisse einläßt.“<sup>31</sup> Wesentlich sei für den Abenteuerroman die Differenz von Heimat und Fremde, zwischen dem Alltäglichen und dem Wunderbaren und von Nähe und Ferne. Nach wie vor sind auch Klotz' Überlegungen zu den Besonderheiten des Helden von Bedeutung, der über große Ausstrahlungskraft auf seine Umwelt verfügt, meistens eine Anhängerschaft hat, und dessen Ruhm sogar in Abwesenheit wirken kann. Eine ähnliche, aber umfassendere Bestimmung zur Figur des Helden hat in der Altgermanistik Ulrich Wyss<sup>32</sup> vorgenommen, der versucht, den Heroen des Epos vom Abenteuerer zu unterscheiden. Seine Bestimmungen des Abenteuerhelden sind denen Klotz' durchaus ähnlich. Jedoch spielen Fragen nach der Gender-spezifik von Abenteuerhelden in diesen Untersuchungen noch keine Rolle.

Harald Eggebrecht,<sup>33</sup> der auf Ernst Blochs Überlegungen zum Kolportageroman zurückgreift, hat in einer Untersuchung zu Darstellungen des im Abenteuer auf die Sinne wirkenden Erlebens herausgearbeitet, dass sich der Abenteuerroman des 19. Jahrhunderts auch als ein Verhandeln einer spezifisch kapitalistischen Entfremdungserfahrung lesen lässt. Im Abenteuer erleben die Helden – Heldinnen gibt es in diesen Texten kaum – eine Einheit von Körper und Geist, eine Übereinstimmung von körperlicher Sinnhaftigkeit und gedankli-

29 Ebd. S. 666.

30 Die erste umfangreiche Darstellung ist Plischke, Hans: Von Cooper bis Karl May. Eine Geschichte des völkerkundlichen Reise- und Abenteuerromans. Düsseldorf 1951.

31 Klotz, Volker: Abenteuer-Romane. Sue – Dumas – Ferry – Retcliffe – May – Verne. München / Wien 1979, S. 14.

32 Vgl. Wyss, Ulrich: Heldentat und Abenteuer. In: Zatloukal, Klaus (Hg.): 5. Pöchlarnler Heldenliedgespräch ‚Aventiure – Märchenhafte Dietrichepik‘. Wien 1999, S. 9–21.

33 Vgl. Eggebrecht, Sinnlichkeit und Abenteuer (wie Anm. 25).

cher Reflexion, die der arbeitsteiligen Industriegesellschaft abhanden gekommen zu sein scheint.<sup>34</sup>

Hybride Strukturen aus traditionellen Erzählmustern und poetologischen Innovationen erhalten sich durch die Neuzeit hindurch und finden im 19. Jahrhundert eine besonders wirkmächtige Form in der Verknüpfung von Abenteuer und Nationaldiskurs. Gustav Freytags *Soll und Haben* (1855) ist ein einschlägiges Beispiel dafür, wie das populäre Abenteuernarrativ mit nationalistischen und rassistischen Stereotypen verknüpft wird. Dagegen entfaltet Wilhelm Raabes *Abu Telfan oder Die Heimkehr vom Mondgebirge* (1867) ein Vexierspiel mit ebensolchen Stereotypen, indem er die deutsche prä-nationale Biederkeit aus der Perspektive eines Afrikaheimkehrers präsentiert.

Zugleich beginnt in der Moderne eine kritische Auseinandersetzung mit dem Abenteuer. Diese Kritik läuft zwar nicht auf eine grundsätzliche Absage an das Genre des Abenteuerromans hinaus, doch wird das Abenteuer selbst für die Moderne zum Problem. Ein frühes Symptom hierfür ist die verstärkte Präsenz von ‚unzuverlässigen‘,<sup>35</sup> ironischen Erzählern im späten 18. und frühen 19. Jahrhundert, vor allem in der Literatur der Romantik. In ihnen kommt ein zunehmendes Misstrauen gegenüber narrativen Formen zum Ausdruck, die das Leben als sinnhaftes Ganzes oder teleologischen Entwurf konzipieren, der als solcher erfahrbar wird. Einen bedeutenden Höhepunkt erlebt diese Entwicklung im erzählerischen Werk Franz Kafkas. Insbesondere die Romane *Das Schloss* (1926) und *Der Prozess* (1925) lassen erkennen, dass die Voraussetzungen für eine Abenteuererzählung – das freiwillige oder unfreiwillige Heraustreten aus der alltäglichen Normalität – zwar immer noch gegeben sind, die erzählte Welt in ihrer Unabsehbarkeit jedoch zwanghafte Züge annimmt.

Die Abenteuerliteratur des 20. / 21. Jahrhunderts weist zunehmend eine Tendenz zur Multiperspektivität, Selbstreflexivität und im postmodernen Kontext dann auch zur Selbstironie auf. Dabei werden verschiedene neue Paradigmen entwickelt, die sich mit den klassischen Theorien zur Gegenüberstellung von Bildungs- und Abenteuerroman in keiner Weise mehr erfassen lassen. Die Differenz von Wirklichkeits- und Möglichkeitssinn in Robert Musils *Der Mann ohne Eigenschaften* zum Beispiel scheint die Reihe realer und imaginärer Abenteuer ins Unendliche zu erweitern, erzeugt dadurch jedoch gerade eine charakteristische Handlungsstarre und Selbstblockade des Helden. Am Beispiel von Joseph Conrads und W. G. Sebalds Erzählungen hat Margaret Bruzelius<sup>36</sup> eine moderne Selbstinfragestellung des erzählenden Helden zeigen

34 Vgl. ähnlich auch bereits Simmel, Hauptprobleme (wie Anm. 16), S. 174f., 181.

35 Vgl. Matías, Martínez / Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie, 9. erw. Aufl. München 2012, S. 99–110.

36 Vgl. Bruzelius, Margaret: Adventure, Imprisonment, and Melancholy. „Heart of Darkness“

können, der weder einen positiven Sinn in seinem Abenteuer finden kann noch als vertrauenswürdiger Erzähler inszeniert wird. Eine multiperspektivische Sicht auf das Abenteuer findet sich beispielsweise in Ilja Trojanows Roman *Der Weltensammler* (2007), in dem die Stimme des Abenteurers ständig von den Stimmen der Einheimischen durchkreuzt wird; in Walter Moers Roman *Rumo* (2003) wird vor allem das heldische Abenteuer in vielfältiger Hinsicht parodiert, zugleich jedoch wird eine spannende Abenteuerfahrt erzählt.<sup>37</sup> In den Romanen und Erzählungen von Felicitas Hoppe werden Abenteuer zum Vexierspiel eines hochgradig anspielungsreichen und intertextuell gesättigten Erzählens. Hoppe ist zugleich diejenige Gegenwartsautorin, die sich am entschiedensten dazu bekennt, für ihr Erzählen Inspirationen aus mittelalterlichen Stoffen und historischen Gestalten – *Iwein*, Jeanne d’Arc – bezogen zu haben.<sup>38</sup> Aber auch Helge Timmerbergs *Reise um die Welt in 80 Tagen* (2008) oder Daniel Kehlmanns *Die Vermessung der Welt* (2005) stellen moderne Aktualisierungen von klassischen historischen Abenteuernarrativen (insbesondere des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit) dar. Raoul Schrotts *Tristan da Cunha* (2003) überblendet sogar historische und geographische Ferne und spiegelt seinen Roman über das abenteuerliche Leben auf „dem entlegensten Ort dieser Erde“ (Einband) in der Handlung (und teils direkten Zitaten) des mittelalterlichen *Tristan*-Romans.<sup>39</sup>

In dem jüngst erschienenen interdisziplinären Sammelband zum Abenteuer setzen die Herausgeber Nicolai Hannig und Hiram Kümper das Abenteuer, von einem soziologisch-historischen Blickpunkt aus betrachtet, ins Verhältnis zu Sicherheitsdenken und Risikoideologie im gegenwärtigen Kapitalismus. Im Abenteuer wird dabei ein ins Maßlose gesteigertes Sicherheitsbedürfnis mit einer umso stärkeren Sehnsucht nach Unberechenbarkeit und Risiko verhandelt.<sup>40</sup>

Angesichts dieser Sachlage, in der Erzählen vom Abenteuer in der Gegenwartsliteratur eine Renaissance erlebt und dafür zugleich auf historische Modelle zurückgreift, ist es an der Zeit, Abenteuernarrative nicht länger nach Fä-

---

and „Die Ringe des Saturn“. In: Zisselsberger, Markus (Hg.): *The undiscover'd country. W. G. Sebald and the Poetics of Travel*. Rochester, NY 2010, S. 247–273.

37 Vgl. Conrad, Maren J.: „Blut! Blut! Blut!“ Die Artusepik als heroisches Erbgut wortkarger Wolpertinger. In: Lembke, Gerrit (Hg.): *Walter Moers’ Zamonien-Romane. Vermessungen eines fiktionalen Kontinents*. Göttingen 2011, S. 235–260.

38 Vgl. Eming, Jutta: *Iwein im Immerwald. Abenteuer und Jederzeitlichkeit in Felicitas Hoppes Hartmann-Adaption*. In: Gutjahr, Ortrud (Hg.): *Abenteuer. Welten. Reisen. Felicitas Hoppes Interkulturelle Poetik*. (bei der Herausgeberin); Pailer, Gaby: *Abenteuerliches Erzählen – was ist das? Zur Paradoxie der historischen Heldenin in Felicitas Hoppes ‚Johanna‘*. In: ebd.

39 Vgl. Honold, Alexander: *Das weiße Land. Arktische Leere im postmodernen Abenteuerroman*. In: Hamann, Christof / Honold, Alexander (Hg.): *Ins Fremde schreiben. Gegenwartsliteratur auf den Spuren historischer und fantastischer Entdeckungsreisen* (Poiesis. Standpunkte der Gegenwartsliteratur, Bd. 5). Göttingen 2009, S. 69–86.

40 Vgl. Hannig / Kümper, *Abenteuer* (wie Anm. 2), S. 14f.

chern und Epochen getrennt zu untersuchen, sondern einerseits auf ihre grundlegenden Erzählmuster zu befragen und andererseits ihre historischen Konkretisierungen umfassender als bislang zu beschreiben und zueinander in Bezug zu setzen.

## Abenteuer in Film und Computerspiel

Abenteuernarrative sind auch für den Film von großer Bedeutung, wobei sich die Narrative im aus der Literatur gewohnten Rahmen bewegen. Georg Seeßlen<sup>41</sup> nennt in seinem Überblicksband zum Abenteuer im Film die folgenden Genres bzw. Handlungsfelder: Antikefilm, Ritter- / Mittelalterfilm, Piratenfilm, Mantel und Degen-Film, Kolonialismus und Postmoderne. Der Logik der Grundlagen-Reihe gehorchend, sind Western und Science Fiction in eigene Bände verlagert. Offenbar setzt sich auch in der Filmwissenschaft das vorherrschende Modell der Literaturwissenschaft durch, Abenteuer – als Abenteuerroman oder eben Abenteuerfilm – als eigene Gattung zu verstehen, auch wenn das nicht immer überzeugend ist.

Einen gänzlich neuen Aspekt trägt hingegen die Computerspielforschung zur Abenteuerforschung bei, weil Computerspiele Narrative mit Spiel verbinden können.<sup>42</sup> Diese Verbindung stellt für die Computerspielforschung eine besondere Herausforderung dar, da die Logiken von Spielen und Erzählen an sich unterschiedlich sind. Die Diskussion um die Bedeutung des Spiels geht dem Computerspiel allerdings lange voraus. Bereits Lotman hat den Zusammenhang und die Differenz von wissenschaftlich-heuristischer Modellbildung, Spiel und Fiktion zu denken versucht. Spiel steht für ihn dabei zwischen Wissenschaft und Kunst, weil es zwar mit Modellen arbeitet, diese aber im Spiel unmittelbar Realität sind.

Dem Spielenden muß gleichzeitig sowohl bewußt sein, daß er sich in einer fiktiven (unechten) Situation befindet (dem Kind ist bewußt, daß es einen Spieltiger vor sich hat, und es hat keine Angst), und es muß sich auch dessen nicht bewußt sein (während des Spiels hält das Kind den Spieltiger für lebendig). Vor einem lebenden Tiger hat das Kind nur Angst, vor einem ausgestopften Tiger hat es nur keine Angst, aber vor einem

41 Vgl. Seeßlen, Georg: Abenteuer. Geschichte und Mythologie des Abenteuerfilms. Marburg 1996.

42 Allerdings gibt es auch hier Abenteuer als eine Gattungsbezeichnung, nämlich als ‚Adventure‘, bei dem es wesentlich darum geht, durch Befragung von Spielfiguren und Finden und Ausprobieren von Gegenständen Rätsel zu lösen, um schließlich die endgültige Auflösung eines anfänglichen Problems zu erreichen. Gewisse abenteuerliche Elemente sind unverkennbar (Kontingenz und Serialität der Ereignisse), aber eigentlich ist die Logik dieses Genres eher eine detektivische.

über den Stuhl gehängten gestreiften Morgenrock, der im Spiel den Tiger *darstellt*, hat es *ein klein wenig Angst*, d. h. es hat *gleichzeitig* Angst und keine Angst.<sup>43</sup>

So ein ‚Dazwischen‘ ist für Spielen auch in anderer Hinsicht typisch: Spielen heißt Regeln einhalten, aber auch Regeln dehnen oder brechen (schummeln); Spielen ist zweckfrei, aber gespielt wird mit großer Ernsthaftigkeit; die Regeln des Spiels sind festgelegt, aber der Ablauf ist stets unsicher und von Zufällen durchsetzt.<sup>44</sup> Diese Spezifika des Spiels zeigen eine gewisse Affinität zum Abenteuerlichen: den Übertritt von einer normalen Welt in die Spiel- oder Abenteuerzeit, die Konfrontation von Regeln und Zufällen, das emotionale Erleben eines Ausnahmezustands und in gewisser Weise auch schon die Differenz von Erleben und Erzählen, weil im Spiel das Erleben eben nur ein gespieltes ist. Im Übrigen lässt sich beobachten, dass Kinder mit Begeisterung von ihrem Spielen erzählen können.

Erhellend ist in diesem Zusammenhang Detlef Siegfrieds Beitrag zur Entwicklung von sogenannten Abenteuerspielplätzen seit den 40er Jahren des 20. Jahrhunderts.<sup>45</sup> In den Diskussionen um diese neue Form von Spielplätzen ging es vor allem um das Ausmaß an pädagogischer und ordnungsamtlicher Kontrolle der mehr oder weniger streng regulierten Freiräume für Abenteuer auf dem Spielplatz und damit verbunden um die Frage, ob Abenteuerspielplätze eher als eskapistische, gesellschaftsabgewandte Freiräume für kindliche Selbstentwicklung zu verstehen sind oder im Gegenteil als pädagogische Erziehungsanstalten, die Kinder an die Realitäten der Gesellschaft heranzuführen – eine Diskussion, die sich in der Pädagogik ganz ähnlich auch zu Computerspielen finden lässt. Diskutiert wurde aber die Frage, ob Abenteuer für Spielplätze überhaupt eine sinnvolle Bezeichnung sei und in welchem Verhältnis diese Spielplatzabenteuer zu literarischen bzw. filmischen Abenteuern stehen, aus denen die Bezeichnung ja letztlich stammt.

Für das Computerspiel stellt Backe den Zusammenhang von Spiel und Narration wie folgt her:

Die Strukturen von Computerspielen lassen sich als Abfolge von Hindernissen beschreiben, deren Überwindung das Ziel des spielerischen Handelns ist. Wenn sich in solchen Strukturen Kausalität und Intentionalität erkennen lassen, d. h. die Hindernisse nicht zusammenhanglos, sondern als Ergebnis der Aktionen von Agenten einer

43 Lotmann, Jurij M.: Die Struktur literarischer Texte. München 1993, S. 99 (Hervorhebung i. O.). Ob Lotman die Reaktion eines Kindes überzeugend erfasst, sei dahingestellt.

44 Vgl. Backe im Rückgriff auf Huizinga u. a. – Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung. Würzburg 2008, S. 240–249.

45 Vgl. Siegfried, Detlef: Das Spiel als Abenteuer. Abenteuerspielplätze und ihre Deutungen in der Bundesrepublik und Dänemark 1943–1980. In: Hannig / Kümper, Abenteuer (wie Anm. 2), S. 229–253.

fiktionalen Spielwelt erscheinen, qualifizieren sich Computerspiele damit als potentielle Geschichten.<sup>46</sup>

Gerade die Kombination von Spiel und Narration macht Computerspiele für Abenteuernarrative besonders geeignet. Zu überlegen wäre aber auch, inwieweit spielerische Aspekte bereits in älterer Abenteuerliteratur sichtbar werden. Die Abenteuer in wunderbaren Räumen – wie beispielsweise im Schastel Marveille in Wolframs von Eschenbach *Parzival* – mit ihrer Kombination von immer neuen Herausforderungen, die durch den Helden zu bestehen sind, weisen einen oft recht spielerischen Charakter auf. Ohnehin weist die Struktur mittelalterlicher Aventiureromane oft eine verblüffende Ähnlichkeit zu erzählenden Computerspielen, insbesondere ‚Adventures‘,<sup>47</sup> auf, mit ihrer seriellen Abfolge von in sich geschlossenen Abenteueräumen, der Notwendigkeit Rätsel zu lösen oder Zwischengegner zu besiegen, um in den nächsten Abenteuerraum zu gelangen, bis der Held schließlich im finalen Abenteuer angekommen ist; Wirnts von Grafenberg *Wigalois* in ein solches Computerspiel umzusetzen wäre tatsächlich sehr einfach.

## Abenteuer als Narrativ

Die Problematik einer jeden Abenteuerdefinition liegt darin, auf der einen Seite das Abenteuer als analytisch verwendbaren Begriff so genau wie möglich definieren zu müssen, ohne jedoch auf der anderen Seite angesichts der immens vielfältigen Formen des Abenteuerlichen ausschließend zu verfahren. Unser Versuch, Abenteuer als Narrativ zu definieren, schließt dabei zunächst auf sehr allgemeinem Niveau an die eingeführte Narrationsforschung an, der zufolge eine Erzählung wesentlich dadurch gekennzeichnet ist, dass ein gegebener Anfangszustand durch eine Ereigniskette in einen Endzustand überführt wird, wobei Anfang und Ende der Erzählung sich konzeptuell aufeinander beziehen.<sup>48</sup>

46 Backe, Strukturen und Funktionen (wie Anm. 44), S. 20.

47 ‚Adventure‘ ist im Computerspielbereich auch eine Gattungsbezeichnung, die sich nicht sinnvoll als Abenteuer ins Deutsche übersetzen lässt, denn auch andere Genres wie Rollenspiele können ganz und gar abenteuerlich sein. Typisch für ‚Adventures‘ ist die mehr oder weniger lineare Abfolge einer klar definierten Geschichte, deren Fortschritt sich wesentlich über das Lösen von Rätseln durch die Spielenden einstellt. Vgl. Faulstich, Werner: Von Trollen, Zauberern, der Macht und anderen wundersamen Abenteuern. Kleine Einführung in interaktive Computer-Märchen. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 92 (1993), S. 96–125.

48 Vgl. Stierle, Karlheinz: Die Struktur narrativer Texte. Am Beispiel von J. P. Hebels Kalendergeschichte ‚Unverhofftes Wiedersehen‘. In: Brackert, Helmut / Lämmert, Eberhard (Hg.): Funk-Kolleg. Literatur Bd.1. Frankfurt a. M. 1977, S. 210–233, hier S. 216f.; Schutte, Jürgen:

Mit dem Begriff des Narrativs wollen wir für das Abenteuer unterscheiden zwischen einer Narration, die einen Text komplett bestimmt, also mit seinem Anfang und Ende zusammenfällt, und einem Narrativ, das dem gleichen erzählerischen Prinzip gehorcht, aber in einen umfassenden Textzusammenhang eingebettet ist. Während Narrationen in sich abgeschlossene Texte sind, lassen sich Narrative eher als Textbausteine verstehen, die als Kleinerzählungen flexibel in anderen Textzusammenhängen verwendet und funktionalisiert werden können.

In diesem Sinne verstehen wir den Abenteuerroman nur als Sonderfall des Abenteuererzählens, weil in ihm eine Gesamtkonzeption über einzelne Abenteuernarrative hinweg gelegt wird, die diese zum Roman zusammenbindet. Abenteuernarrative können aber auch Teilerzählungen in umfassenderen Narrationen, nicht-narrativen und sogar nicht-fiktionalen Texten sein. Anfangs- und Endpunkte von Narrativen fallen also nicht mit Anfang und Ende der Texte zusammen, in denen sie situiert sind. Gerade die serielle Kombinatorik von Abenteuernarrativen erlaubt die unterschiedlichsten Konfrontationen und Verhandlungen solcher Konzepte. In gewisser Weise gilt dies übrigens auch für Abenteuerromane, die ja selbst wieder in eine Fülle kleinerer, mehr oder weniger abgeschlossener Abenteuerepisoden zerfallen.

Wir betrachten das Abenteuer also dezidiert nicht aus der Perspektive von Gattungen, die nur als Sonderfall eine Rolle spielen können, sondern als ein Narrativ, das unterhalb der Gattungsschwelle, aber über dem Einzelwerk angesiedelt ist. Diese theoretische Positionierung bietet einen geeigneten Ansatzpunkt für die Analyse historischer Abenteuernarrative, die sich tatsächlich sehr vielfältig auf solchen Ebenen des ‚Dazwischen‘ verorten lassen. Romane der verschiedensten Genres, Novellen, Chroniken, pragmatische Texte, Erzählformen in verschiedenen Medien können Abenteuernarrative verwenden, kreieren und für ihre Zwecke funktionalisieren.<sup>49</sup>

Zu systematisieren ist dann, inwieweit dieses Erzählen von Abenteuern in anderen Gattungen spezifische Formen, Inhalte und Funktionen annimmt. Darüber hinaus könnten solche eingebetteten Abenteuernarrative auch als Bindeglied zwischen Texten und Gattungen dienen, die an sich wenig miteinander zu tun haben.

Im Einzelnen sehen wir folgende Aspekte der systematischen Beschreibung des Abenteuerlichen:

---

Einführung in die Literaturinterpretation. Stuttgart 1985, S. 118f; Genette, Gérard: Die Erzählung. München 1994.

49 Wie das Erzählen von Aventure neue Aventuren generiert, ja generell Abenteuer mit dem Erzählen von Abenteuern zusammenhängt, zeigt Eming, Sirenenlist (wie Anm. 2), S. 64–66.

## Strukturelle Aspekte des Abenteuers

So schwierig es auch ist, über große Zeiträume und kulturelle Unterschiede hinweg gemeinsame Merkmale von narrativen Ordnungen auf der Ebene der Geschichte (*discours*) zu bestimmen, lässt sich für das Abenteuerliche doch unzweifelhaft eine erkennbare, wiederkehrende Grundstruktur herausarbeiten, die vom Verlassen der eigenen Ordnung, einer Bewegung durch die Fremde oder einen fremd gewordenen Raum, eine zumindest für den oder die Helden und Heldinnen zufällige<sup>50</sup> und mit den Kenntnissen der Ausgangsordnung oft kaum zu bewältigende Abenteuerreihe sowie die abschließende Rückkehr in die eigene Ordnung reicht.

Als wichtigster theoretischer Ansatzpunkt erweist sich dabei immer wieder Michail M. Bachtins Definition des Abenteuerchronotopos mit seinen beiden Polen von biographischer Zeit und Abenteuerzeit, die in Abenteuererzählungen die Bewegung der Abenteuerhelden durch Raum und Zeit bestimmen. Bezieht man Bachtins Beobachtungen auf die in der Narratologie übliche Ebeneneinteilung narrativer Texte, dann lässt sich für die Geschehensebene (*histoire*) von Abenteuernarrativen ein hohes Maß an konventionalisiertem Geschehen feststellen. Abenteuernarrative lassen sich dann generell als eine Form von seriellem Erzählen verstehen.<sup>51</sup> Dieser seriellen Zersplitterung der Abenteuerhandlung in unabhängige Episoden kann jedoch von außen ein Sinnrahmen auferlegt sein, der sich nicht aus dem Abenteuer selbst ergibt. Da die Verkettung von Abenteuern immer wieder neue Orte benötigt, sind die Handlungsräume der Liebes- und Abenteuerromane oft sehr weitläufig, zumeist aber auch sehr abstrakt.<sup>52</sup> Bachtins Hinweis auf die tendenzielle Beliebigkeit dieser Räume zeigt dabei

50 Zum Verhältnis von Zufälligkeit und Providenz in der mittelalterlichen Literatur vgl. Eming, ebd. S. 70–77, was den Zusammenhang zum Wunderbaren einschließt; und Schnyder, Sieben Thesen (wie Anm. 20).

51 Vgl. vor allem Eco, Umberto: Die Innovation im Seriellen. In: ders.: Über Spiegel und andere Phänomene. München / Wien 1990, S. 155–180 und Anderegg, Johannes: Fiktionalität, Schematismus und Sprache der Wirklichkeit. Methodologische Überlegungen. In: Hienger, Jörg (Hg.): Unterhaltungsliteratur. Zu ihrer Theorie und Verteidigung. Göttingen 1977, S. 7–31; in der Mediävistik Schulz, Armin: Poetik des Hybriden. Schema, Variation und intertextuelle Kombinatorik in der Minne- und Aventureepik. Willehalm von Orlens – Partonopier und Meliur – Wilhelm von Österreich – Die schöne Magelone. Berlin 2000 und Bachorski, Hans-Jürgen: Serialität, Variation und Spiel. Narrative Experimente in Salman und Morolf. In: Buschinger, Danielle / Spiewok, Wolfgang (Hg.): Heldensage – Heldenlied – Heldenepos. Ergebnisse der II. Jahrestagung der Reineke-Gesellschaft. Gotha 16.–20. Mai 1991 (Jahrbücher der Reineke-Gesellschaft, Bd. 2). Greifswald 1992, S. 7–29. Zum Liebes- und Abenteuerroman bemerkt bereits Bachtin: „Charakteristisch für den Abenteuerromanchronotopos sind demnach: die *technische, abstrakte Verbindung von Raum und Zeit, die Umkehrbarkeit* der Momente der Zeitreihe und deren *Austauschbarkeit* im Raum“. Bachtin, Formen der Zeit (wie Anm. 16), S. 26 (Hervorhebung i. O.).

52 Ebd. S. 24.

auch, dass die Unterscheidung von realen Räumen z. B. in Reisebeschreibungen und fiktiven Räumen in Romanen durchaus bedeutungslos werden kann, sobald das Abenteuernarrativ im Vordergrund steht.<sup>53</sup> Ähnliches gilt auch für die Zeitgestaltung, die zugleich zeitenthoben und zeitintensiv ist – zeitenthoben, weil die biographische Zeit mehr oder weniger stillgestellt ist (die Abenteuerhelden altern nicht); zeitintensiv, weil die Zeit im Abenteuer immer wieder drängt, eine Rettung gerade noch gelingt, eine Flucht im letzten Moment glückt etc.:

Wie man sieht [...], ist die Abenteuerzeit im Roman recht spannungsgeladen: Ob etwas einen Tag, eine Stunde, ja sogar eine Minute *früher* oder *später* geschieht, ist hier allenthalben von entscheidender, schicksalhafter Bedeutung. Die Abenteuer selbst fügen sich in einer außerzeitlichen und im Grunde genommen endlosen Reihe aneinander [...].<sup>54</sup>

Das Abenteuernarrativ zwingt Raum und Zeit seine serielle chronotopische Logik auf, und zwar tendenziell unabhängig von Text und Gattung, innerhalb dessen es eingebettet ist.

Vor allem Umberto Eco hat dem seriellen Schreiben im Rückgriff auf die Vormoderne mit einer Typologie des Verhältnisses von Wiederholung und Variation zu einer neuen Dignität verholfen. Abenteuernarrative zeichnen sich dabei durch spezifische Geschehensmomente und konzeptuelle Ordnungen aus, die zugleich flexibel genug sind, in vielfältiger Weise variiert und so auch in größere Text- und Diskurszusammenhänge eingepasst zu werden.

Die von Stierle so genannte Ebene des Textes der Geschichte, also die konkrete sprachliche und erzählerische Realisierung von Geschehen und Geschichte, ist dann insofern ein zentrales Element in dieser Art des seriellen Erzählens, als durch diese Perspektivierungen den variierenden Wiederholungen der Abenteuernarrative immer neue Seiten abzugewinnen sind.

## Abenteuer und Ordnung

Für das Verhältnis von Abenteuer und Ordnung sind zwei recht unterschiedliche Aspekte wesentlich, nämlich auf der einen Seite eine externe Einbettung von Abenteuerepisoden in eine umfassende, strukturell höhere Ordnung, und eine interne im Sinne des Bachtinschen Übergangs von biographischer Zeit zu

---

53 Zu bedenken ist aber, dass diese von Bachtin herausgearbeitete tendenzielle Beliebigkeit auch mit der Liebesthematik dieser Romane in Zusammenhang steht und deshalb nicht umstandslos auf alle Abenteuererzählungen übertragen werden kann; vgl. Bachorski, *grosse vngelücke* (wie Anm. 14).

54 Bachtin, *Formen der Zeit* (wie Anm. 16), S. 18 (Hervorhebung i. O.).

Abenteuerzeit, was immer auch einen Übergang von der gewohnten, normalen Ordnung in eine Raumzeit des Nicht-Normalen, Ungewohnten bedeutet. Die Perspektive der externen Ordnung ist eher die des Erzählers oder der Rezipienten, auch wenn es möglich ist, dass solche umfassenden Ordnungen sich den Abenteuerhelden offenbaren, wohingegen der Wechsel von biographischer Zeit zu Abenteuerzeit an die Figurenperspektive gebunden ist.

Die höhere Ordnung kann eine garantierte göttliche Weltordnung sein, sei es als grundsätzliches Vertrauen in die Heilsgeschichte, sei es konkreter als ein in Gott verankert gedachtes Geschichtsmodell wie den Weltreichewechsel.<sup>55</sup> Es sind aber auch ethische Modelle möglich, wie eine höfische Ethik von *triuwe* und *êre* oder eine Ethik der Bewährung von Tugenden<sup>56</sup> etc. Strukturell ist dabei wesentlich, dass die äußere Ordnung der Abenteuerzeit grundsätzlich so angelegt ist, dass Auszug und Rückkehr der Helden verlässlich zu erwarten sind oder aber mit dieser Erwartung gespielt werden kann. Welche Form diese äußere Ordnung annimmt, ist nach Gattung und Epoche hingegen höchst variabel.

Die Ordnung des Eigenen, der biographischen Zeit, aus welcher der Held auszieht, kann gestört sein, was die Abenteuerfahrt überhaupt erst notwendig macht, und sie kann durch die Helden bei ihrer Rückkehr wieder in Ordnung gebracht werden. Die Abenteuerfahrt besteht zumeist aus einer Reihe von Einzelabenteuern, die in sich mehr oder weniger abgeschlossen sind, deren Reihung keiner inhärenten Logik folgt und die sich zumindest aus der Sicht des Helden als zufällig darstellt. Dieses generelle Muster des Geschichtsablaufes (*histoire*) lässt sich mit durchaus unterschiedlichen Konzepten verknüpfen. Eine spezifisch mittelalterliche Variante besteht beispielsweise darin, dass Held und Heldin auf der Abenteuerfahrt eine Identität wiederherstellen, die sie unfreiwillig aufgeben mussten und dabei zugleich die gestörte Ordnung der Ausgangswelt erneuern; eine spezifisch moderne Abenteuervariante dagegen wäre, dass Held oder Heldin eine Entwicklung vollziehen, durch die sie ihr Potenzial entdecken und verwirklichen und dabei zugleich die Welt, aus der sie kommen, verändern. Beide Varianten vertreten Extrempunkte, zwischen denen gerade in Mittelalter und Früher Neuzeit viele Übergänge bestehen.

Das Abenteuer bietet dabei auch Raum zur Begegnung mit dem Fremden, mit

55 Einen guten Überblick über mittelalterliche religiöse Zeit- und Geschichtsmodelle gibt Melville, Gert: Der Zugriff auf Geschichte in der Gelehrtenkultur des Mittelalters. In: Gumbrecht, Hans U. u. a. (Hg.): *La littérature historiographique des origines à 1500* (Grundriß der romanischen Literaturen des Mittelalters, Bd. 11,1,1). Heidelberg 1986, S. 157–228.

56 Ohne eine strenge Systematik zu entwickeln, verhandelt die höfische Literatur die Möglichkeiten einer Ethisierung adliger Existenz in narrativer Form. Vgl. zum älteren Konzept eines höfischen Tugendsystems Eifler, Günter (Hg.): *Ritterliches Tugendsystem*. Darmstadt 1970.

anderen Kulturen, dem Wunderbaren, den Wilden etc. Abenteuer sind aus gutem Grund sehr häufig, wenn auch keineswegs zwingend, mit dem Reisen verbunden, das sich für die Konfrontation von biographischer Zeit und Abenteuerzeit anbietet. Gerade im Abenteuer lassen sich für jede Kultur so elementare Problematiken wie die des Verhältnisses von Eigenem und Fremdem und damit die Frage nach der je eigenen Identität durchspielen. Im Abenteuermodus kann aber auch das Alltägliche zum Fremden werden und damit zum Raum für Abenteuer.<sup>57</sup>

Dieses Agieren der Helden kann dann in der äußeren Ordnung in irgendeiner Weise abgesichert, rückversichert oder sogar garantiert sein, oder aber es liegt ganz im Individuum und seinen Fähigkeit begründet, sich durchzusetzen oder zu scheitern.

## Abenteuer und Kontingenz

Die unerwartete, überraschende Begegnung ist ein zentraler Modus aller Abenteuerperioden, was Abenteuernarrative sehr geeignet macht, sich auf vielfältige Weise mit Kontingenz auseinanderzusetzen. Da Abenteuernarrative eine episodische Struktur aufweisen, ist zunächst grundsätzlich zwischen den einzelnen Episoden und der Gesamterzählung zu unterscheiden. In den Episoden ist der Held immer wieder aufs äußerste gefährdet, doch ist er am Ende normalerweise erfolgreich. Die bunte Zufälligkeit der Episodenkette wird dabei, mitunter vom Ende her, aber durchaus auch fortlaufend, so mit Sinn aufgeladen, dass eben dieser Ausgang der Geschichte stets erwartbar ist. In dieser Hinsicht unterscheiden sich Abenteuernarrative verschiedener Epochen und Gattungen gar nicht grundsätzlich voneinander. So garantieren im höfischen Roman Gott und höfisches Wertesystem den Ausgang der Geschichte, in welche Drangsal auch immer der Held unterwegs kommen mag; in Carl Grosses *Genius* (1790–94) kann erzählerisch jederzeit auf das Wirken eines Geheimbundes zurückgegriffen werden, um noch die unerklärlichsten Wendungen der Geschichte zu begründen; und zumindest im älteren *James Bond*-Film ist grundsätzlich die moralische Überlegenheit des kapitalistischen Westens gesetzt, die den Helden am Ende gegen die Mächte des Bösen triumphieren lässt. Mit dieser Paradoxie von Zufall und Erwartbarkeit kann in Abenteuernarrativen aber auch reflexiv gespielt werden. So geht die Buchreihe und mittlerweile Fernsehserie *A Song of*

---

57 Für den Artusroman sprechen Stahuljak u. a. von: „The idea that adventure is not an extraordinary event that disrupts everyday experience, but rather an everyday experience lived in its extraordinary form [...]“. Stahuljak u. a., *Adventures in Wonderland* (wie Anm. 17), S. 90.