

Bilder vom Mittelalter

Vorstellungen von einer vergangenen Epoche und ihre
Inszenierung in modernen Medien

Tobias Enseleit und Christian Peters (Hrsg.)



Tobias Enseleit und Christian Peters (Hrsg.)

Bilder vom Mittelalter



Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster

Reihe X

Band 26

Tobias Enseleit und Christian Peters (Hrsg.)

Bilder vom Mittelalter

Vorstellungen von einer vergangenen Epoche und ihre Inszenierung in modernen Medien

Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster

herausgegeben von der Universitäts- und Landesbibliothek Münster
<http://www.ulb.uni-muenster.de>



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.

Dieses Buch steht gleichzeitig in einer elektronischen Version über den Publikations- und
Archivierungsserver der WWU Münster zur Verfügung.
<http://www.ulb.uni-muenster.de/wissenschaftliche-schriften>

Tobias Enseleit und Christian Peters (Hrsg.)
„Bilder vom Mittelalter. Vorstellungen von einer vergangenen Epoche und ihre Inszenierung in modernen
Medien“ Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster, Reihe X, Band 26

© 2017 der vorliegenden Ausgabe:
Die Reihe „Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster“ erscheint im Imprint „Münsterscher Verlag für
Wissenschaft“ der readbox publishing GmbH – readbox unipress, Münster
<http://unipress.readbox.net>

Dieses Werk ist unter der Creative-Commons-Lizenz vom Typ 'CC BY-SA 4.0 International'
lizenziert: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>
Von dieser Lizenz ausgenommen sind Abbildungen, welche sich nicht im Besitz
der Autoren oder der ULB Münster befinden.



ISBN 978-3-8405-0168-5 (Druckausgabe)
URN urn:nbn:de:hbz:6-30289727515 (elektronische Version)

direkt zur Online-Version:

© 2017 Tobias Enseleit und Christian Peters
Alle Rechte vorbehalten

Satz: Tobias Enseleit und Christian Peters
Titelbild: Tobias Enseleit und Christian Peters
Umschlag: readbox unipress



Bilder vom Mittelalter

**Vorstellungen von einer vergangenen Epoche
und ihre Inszenierung in modernen Medien**

herausgegeben von

Tobias Enseleit und Christian Peters

Inhalt

Zu den Autoren	v
Abbildungsverzeichnis	ix
Einleitung: Bilder vom Mittelalter Medium – Sinnbildung – Anwendung Tobias Enseleit/Christian Peters	1
»In eurer Welt habe ich einen anderen Namen« Gottesbegegnungen in »mittelalterlichen« Spielfilmen Lea Kohlmeyer	45
»Magic and Mystery are Part of their History« Disneys »Die Gummibärenbande« als Geschichtsimagination und als Imagination von Geschichte Tobias Enseleit	87
»Griechisches Feuer von links, hinten und vorne« Mit Ritter Runkel von Rübenstein auf Abenteuer in Byzanz Michael Grünbart	147
Vom Blutgericht an der Aller zur Einhorninvasion von Dundee »Dark Medieval Times« im Heavy Metal Christian Peters	171
»Die Würfel sind gefallen« Das Mittelalter im Tabletop am Beispiel von »SAGA – Ära der Kreuzzüge« Sebastian Steinbach	229
»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang« »Der kleine Ritter Trenk« und das Mittelalter im Kinderbuch Anne Südbeck	265

Zu den Autoren

TOBIAS ENSELEIT arbeitet nach dem Studium der Germanistik und Geschichte an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster mit seinem Promotionsprojekt ›Das Wissen von der Welt? Wissens- und Bildungshorizonte in der mittelhochdeutschen Sangspruchdichtung‹ auf der Schnittstelle von Geschichtswissenschaft, germanistischer Mediävistik und mittellateinischer Philologie. Bis zum Sommersemester 2017 unterrichtete er an der Universität Osnabrück am Lehrstuhl für mittelalterliche Geschichte. Seine Interessen in Lehre und Forschung umfassen das Verhältnis von mittelalterlicher Wissensliteratur zur höfischen Literatur, Fragen nach dem narrativen Gehalt historiographischer Texte sowie die Mittelalterbilder und -vorstellungen in der aktuellen Geschichtskultur.

MICHAEL GRÜNBART studierte Byzantinistik, Klassische Philologie und Numismatik an der Universität Wien. Im Jahre 2000 promovierte er an derselben Universität zum Thema ›Formen der Anrede im byzantinischen Brief vom 6. bis zum 12. Jh.‹ (erschienen 2005). Von 1993 bis 2008 arbeitete er als Leiter der Fachbereichsbibliothek Byzantinistik und Neogräzistik an der Universität Wien, habilitierte sich an der Ludwig-Maximilians-Universität München und bekleidete ab Herbst 2008 die Professur für Byzantinistik an der Westfälischen Wilhelms-Universität. Zu seinen Forschungsgebieten zählen die byzantinische Briefliteratur, die materielle Kultur und die Kulturgeschichte von Byzanz. In Münster leitete er Projekte zu den Beziehungen zwischen den Patriarchen und den Kaisern sowie Figurationen von geistlicher und weltlicher Macht in Byzanz (Exzellenzcluster ›Religion und Politik in den Kulturen der Vormoderne und der Moderne‹ 2009-2017). Seit 2015 ist er Mitglied im SFB 1150 ›Kulturen des Entscheidens‹, wo er herrscherliches Entscheiden untersucht. Er vertritt das Fach Byzantinistik beim Mediävistenverband e.V. und ist Mitglied im Expertenpanel des Fonds Wetenschappelijk Onderzoek – Vlaanderen, Brüssel (beides seit 2014). Seine Hauptpublikationen sind ›Das byzantinische Reich‹ (Darmstadt 2014) und ›Inszenierung und Repräsentation der byzantinischen Aristokratie vom 9.-13. Jahrhundert‹ (Paderborn 2015). Im Sommersemester 2017 arbeitete er als fellow am Käte Hamburger Kolleg in Erlangen (›Fate, Freedom and Prognostication‹) zu Zeichen und Vorzeichen in der Wahrnehmung des byzantinischen Kaiserhofes.

LEA KOHLMAYER wurde nach dem Studium der Germanistik, der Philosophie und der Katholischen Theologie 2013 an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster mit einer Arbeit über die Seelendarstellung im ›Fließenden Licht der Gottheit‹ Mechthilds von Magdeburg promoviert. Sie arbeitete an den Germanistischen Instituten der Universitäten Münster, Siegen und Oldenburg, vorwiegend im Bereich der Germanistischen Mediävistik. Ihre Forschungs- und Lehrschwerpunkte liegen im Bereich des mittelalterlichen religiösen Schrifttums, der Konzepte weiblicher Autorschaft, der spätmittelalterlichen Literatur und der Fragen nach dem Einfluss des kulturellen – insbesondere des ikonographischen – Umfeldes auf literarische Texte. Seit März 2017 befindet sie sich in Elternzeit.

CHRISTIAN PETERS wurde nach einem Studium der Klassischen und Mittellateinischen Philologie und der Geschichte in Münster ebendort 2014 mit einer Arbeit zum Thema ›Mythologie und Politik. Die panegyrische Funktionalisierung der paganen Götter im lateinischen Epos des 15. Jahrhunderts‹ (erschienen 2016) promoviert und arbeitete von 2010 bis 2017 am Seminar für Lateinische Philologie des Mittelalters und der Neuzeit und Projekten im Exzellenzcluster ›Religion und Politik‹. Seine Forschungsinteressen umfassen mittel- und neulateinische Epik, Rezeption und Anwendung antiker Mythologie, jesuitische Literatur und Pädagogik sowie geschichtskulturelle Vorstellungen über die Vormoderne in der Breitenkultur. Seit November 2017 ist Christian Peters Studienreferendar in Dortmund.

SEBASTIAN STEINBACH wurde nach seinem Studium der Mittelalterlichen Geschichte, Älteren deutschen Literatur und Sprache sowie Soziologie an der Humboldt-Universität zu Berlin im Jahre 2006 mit einer Arbeit zur Münzprägung und Geldwirtschaft der ostfränkisch-deutschen Klöster an der Universität Paderborn promoviert. 2015 habilitierte er sich an der Universität Osnabrück mit einer Untersuchung zu Geldwesen und Münzprägung als Quellen zur ethnischen Identität des spanischen Westgotenreiches. Seit Oktober 2016 ist er in der Abteilung Wirtschafts- und Sozialgeschichte am Historischen Seminar der Universität Osnabrück tätig. Seine Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Wirtschafts- und Geldgeschichte des Mittelalters sowie der Historischen Hilfswissenschaften.

ANNE SÜDBECK studierte an der Universität Osnabrück Geschichte und Kunstgeschichte und ist seit Dezember 2014 am dortigen Lehrstuhl für die Geschichte des Mittelalters als wissenschaftliche Mitarbeiterin beschäftigt. Derzeit promoviert sie im Rahmen des vom BMBF finanzierten Drittmittelprojektes ›Innovation und Tradition. Objekte und Eliten in Hildesheim, 1130-1250‹ bei Prof. Dr. Thomas Vogtherr (Osnabrück) zu ›Vor- und frühstädtischen geistlichen und weltlichen Eliten in Hildesheim (10.-13. Jh.)‹.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1.1:	Spielbildschirm aus ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (mit Erweiterung ›Blood and Wine‹), © CD Projekt RED 2015/2017. Bild: Tobias Enseleit.....	17
Abb. 1.2:	Spielbildschirm aus ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (mit Erweiterung ›Blood and Wine‹), © CD Projekt RED 2015/2017. Bild: Tobias Enseleit.....	17
Abb. 1.3:	Detail aus Warhammer: Das Spiel fantastischer Schlachten, hrsg. von Games Workshop, [o. O.] 2012, 190 (Privatexemplar), © Games Workshop 2012. Bild: Tobias Enseleit.....	20
Abb. 1.4:	Spielfiguren aus ›Warhammer‹. © Bild: Tobias Enseleit.	20
Abb. 1.5a:	Spielbildschirm aus ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (mit Erweiterung ›Blood and Wine‹), © CD Projekt RED 2015/2017. Bild: Tobias Enseleit.....	24
Abb. 1.5b:	Totentanzfresko an der Fassade des Oratorio dei Disciplini in Clusone. Bild: Paolo da Reggio (Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0)	24
Abb. 2.1:	Spielfilmszene aus ›Die Ritter der Tafelrunde‹ (USA/GB 1953; Regie: Richard Thorpe), © Warner Bros. Entertainment. Bild: Tobias Enseleit.	58
Abb. 2.2:	Spielfilmszene aus ›Der König von Narnia‹ (USA 2005; Regie: Andrew Adamson), © The Walt Disney Company/Walden. Bild: Tobias Enseleit.....	70
Abb. 2.3:	Fresko aus dem Kreuzgang des Doms zu Brixen. Bild: Lea Kohlmeier.....	70
Abb. 3.1:	Szene aus Disney's ›Die Gummibärenbande‹, © The Walt Disney Company. Bild: Tobias Enseleit.....	100
Abb. 3.2:	Szene aus Disney's ›Die Gummibärenbande‹, © The Walt Disney Company. Bild: Tobias Enseleit.....	100
Abb. 3.3:	Szene aus Disney's ›Die Gummibärenbande‹, © The Walt Disney Company. Bild: Tobias Enseleit.....	107
Abb. 3.4:	Szene aus Disney's ›Die Gummibärenbande‹, © The Walt Disney Company. Bild: Tobias Enseleit.....	112
Abb. 3.5a/b:	Studentische Mittelalterbilder. Bild: Tobias Enseleit.	121

Abb. 4.1:	Ausstellungsplakat ›Dig, Dag, Digatedag. DDR-Comic Mosaik‹ (https://www.hdg.de/zeitgeschichtliches-forum/ausstellungen/dig-dag-digatedag-ddr-comic-mosaik/ ; Stand: 26.09.2017), © Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland 2012.	149
Abb. 4.2:	Detail aus Mosaik Heft 125, 5 (Privatexemplar), © Verlag Neues Leben 1967. Bild: Michael Grünbart.	152
Abb. 4.3:	Detail aus Mosaik Heft 118, 24 (Privatexemplar), © Verlag Neues Leben 1966. Bild: Michael Grünbart.	157
Abb. 4.4:	Titelblatt Mosaik Heft 116 (Privatexemplar), © Verlag Neues Leben 1966. Bild: Michael Grünbart.	159
Abb. 4.5:	Detail aus Mosaik Heft 116, 21 (Privatexemplar), © Verlag Neues Leben 1966. Bild: Michael Grünbart.	159
Abb. 4.6:	Detail aus Mosaik Heft 118, 2-3 (Privatexemplar), © Verlag Neues Leben 1967. Bild: Michael Grünbart.	160
Abb. 4.7:	Detail aus Mosaik Heft 118, 9 (Privatexemplar), © Verlag Neues Leben 1967. Bild: Michael Grünbart.	160
Abb. 5.1:	Jethro Tull, ›The Broadsword and the Beast‹ (Privatexemplar, Rückseite), © Chrysalis 1982. Bild: Christian Peters.	181
Abb. 5.2:	Rhapsody, ›Legendary Tales‹ (Privatexemplar), © Limb Music Products 1997. Bild: Christian Peters.	188
Abb. 5.3:	Twilight Force, ›Tales of Ancient Prophecies‹ (Privatexemplar), © Black Lodge 2014. Bild: Christian Peters	
Abb. 5.4.:	Satyricon, ›Dark Medieval Times‹ (Privatexemplar), © Moonfog 1993. Bild: Christian Peters.	191
Abb. 5.4.:	Satyricon, ›Dark Medieval Times‹ (Privatexemplar), © Moonfog 1993. Bild: Christian Peters.	195
Abb. 5.5:	Turisas, ›The Varangian Way‹ (Privatexemplar), © Century Media 2007. Bild: Christian Peters.	217
Abb. 5.6:	Turisas, ›Stand Up and Fight‹ (Privatexemplar), © Century Media 2011. Bild: Christian Peters.	217
Abb. 5.7:	Filmplakat ›Kampf um Rom‹ (Privatexemplar), © Constantin Film 1968. Bild: ULB Münster.	218
Abb. 6.1:	Detail aus: ›Saga – Ära der Kreuzzüge‹, ›Schlachtplan‹ Kreuzfahrer (Privatexemplar), © Gripping Beast 2015. Bild: Sebastian Steinbach.	234

Abb. 6.2:	Detail aus: ›Saga – Ära der Kreuzzüge, Regelwerk, 35 (Privatexemplar), © Gripping Beast 2015. Bild: Sebastian Steinbach.....	237
Abb. 6.3:	Detail aus: ›Saga – Ära der Kreuzzüge, Regelwerk, 57 (Privatexemplar), © Gripping Beast 2015. Bild: Sebastian Steinbach.....	241
Abb. 6.4:	Detail aus: ›Saga – Ära der Kreuzzüge, Regelwerk, 8 (Privatexemplar), © Gripping Beast 2015. Bild: Sebastian Steinbach.....	249
Abb. 6.5:	Detail aus: ›Saga – Ära der Kreuzzüge, Regelwerk, 27 (Privatexemplar), © Gripping Beast 2015. Bild: Sebastian Steinbach.....	254
Abb. 6.6:	Detail aus: ›Saga – Ära der Kreuzzüge, Regelwerk, 64 (Privatexemplar), © Gripping Beast 2015. Bild: Sebastian Steinbach.....	257

Einleitung: Bilder vom Mittelalter

Medium – Sinnbildung – Anwendung

TOBIAS ENSELEIT/CHRISTIAN PETERS

An der Allgegenwart von Geschichte hat sich, seitdem bereits vor 20 Jahren Horst Fuhrmann die Ubiquität des Mittelalters betont hat (Fuhrmann 2002), bis heute nichts geändert. Im Gegenteil: Sie hat sich auch innerhalb der modernen Medienwelt im Laufe der letzten Jahrzehnte immer weitere Bereiche erobert. Unzählige historische Romane, Filme, Gesellschafts- und Videospiele legen ein beredtes Zeugnis davon ab, welchen Stellenwert Geschichte im Allgemeinen und die Epoche des Mittelalters im Speziellen im medialen Alltag des 21. Jahrhunderts besitzt, und sind als »geschichtskulturelle Realität« (Buck 2011, 33; dazu jüngst von Reeken 2016) nicht mehr zu leugnen.¹ Für die akademische Auseinandersetzung mit der heutigen Mittelalterrezeption wurden in den letzten Jahren wichtige Grundlagen geschaffen.²

Gleichwohl steckt sie gerade auch für den deutschsprachigen Bereich immer noch in den Kinderschuhen, was vor allem in der Komplexität und der Unüberschaubarkeit des Gegenstandes begründet liegt. Die unterschiedlichen Interessen (ökonomisch, ästhetisch, ideologisch etc.), die in die Entstehung von Manifestationen nicht-wissenschaftlicher Mittelaltervorstellungen in der Breitenkultur involviert sind, und die hohe Frequenz, mit der diese den Weg in Markt und Öffentlichkeit finden, machen es für den der methodischen Lauterkeit verpflichteten Forscher noch schwerer, Schritt zu halten, als für den Konsumenten. Lässt die semantische Inkohärenz eines »Mittelalters«, mit dem sowohl das minutiös ausrecherchierte Brettspiel, dem sich eine handvoll Enthusiasten widmet, deren Zahl wohl noch unter der der hauptberuflichen akademischen Mediävisten liegt, als auch die selbstgeschneiderte »Gewandung« einer

¹ Zur Kategorie Geschichtskultur vgl. Rösen 1994; Mütter/Schönemann/Uffelman 2000; Oswalt/Pandel 2009; Schönemann 2014.

² Vgl. dafür vor allem die Sammelbände Ballof 2003; Mertens 2007; Korte/Paletschek 2009; Rohr 2011; Buck/Brauch 2011; ohne dezidierten Mittelalterbezug Hardtwig/Schug 2009. Eine hellsichtige, mentalitätsgeschichtlich akzentuierte Diskussion von Epochenbegriff und -name unlängst bei Achermann 2016, 4–15.

kommerziellen Schaustellertruppe auf Mittelaltermärkten, als auch die spätromantisch durchformte ›Ritterburg‹, in der sich renommierte Hollywoodschauspieler in generischen Macht- und Liebesränken ergehen, etikettiert werden, analytische Kommensurabilität überhaupt zu?

Der vorliegende Band geht anhand ausgewählter Themen einer Vielzahl von Fragen nach, die sich aus diesem Befund ergeben und die allesamt mit der medialen Verfasstheit zeitgenössischer Epochenvorstellungen zu tun haben: Inwiefern ist das Mittelalterbild, das an Schule und Universität vermittelt wird, mit dem der Medienlandschaft identisch? In welchem Rahmen hat das Mittelalter der modernen Medien noch etwas mit dem ›wissenschaftlichen‹ Mittelalter zu tun? An welchen Stellen gibt es Überschneidungen, wo liegen die Unterschiede? Übergeordnet wird danach gefragt, welche Bilder vom Mittelalter die modernen Medien zeichnen und wie sie die Epoche darstellen. Über welche Einzelheiten erkennt der Kinobesucher oder Romanleser, dass die Geschichte, die er rezipiert, ›mittelalterlich‹ ist? Welche Aspekte des Mittelalters werden in den Fokus gerückt und – das ist die vielleicht spannendere Frage – welche Aspekte werden ausgeblendet bzw. ganz spezifisch dargestellt? Wenn Filme und Bücher, Computer- und Gesellschaftsspiele, Songtexte und Comicstrips das Mittelalter inszenieren, über welche Bilder und Marker machen sie dies?

An Versuchen – und mehr kann auch dieser Band nicht sein –, sich der aktuellen Mittelalterrezeption außerhalb des Unterrichts zu nähern, mangelt es nicht. So sind in den letzten Jahren verschiedene Vorstöße gemacht worden, diese moderne Rezeption des Mittelalters auf einen Begriff zu bringen, etwa in den Umschreibungen das ›Mittelalter der Populärkultur‹ (Hassemer 2011/2016; Rohr 2011), das ›gegenwärtiges‹, ›lebendiges‹, ›aktuelles‹ oder ›inoffizielle‹ Mittelalter – natürlich in Abgrenzung zum ›vergangenen‹, ›toten‹ und ›offiziellen‹ Mittelalter der Fachwissenschaft (dazu Buck 2008, 113–131) – oder auch das ›Sekundärmittelalter‹ (Groebner 2008, 21; Buck 2011b). Ernst Voltmer hat bereits 1987 herausgestellt, dass man von dem einen Mittelalter gar nicht mehr sprechen dürfe, sondern dass vielmehr zwischen den Mittelaltern der Spezialisten einerseits und den Laien andererseits unterschieden werden müsse (Voltmer 1987). Thomas Martin Buck hat in Aufnahme dieses Gedankens ausgeführt, dass alle Mittelalter zunächst einmal nur ›Bilder‹ seien, ›die einen mehr oder minder legitimen Bezug zwischen Vergangenheit und Gegenwart herstellen‹, ›mentale Konstrukte‹ mit Vorstellungscharakter, die sich in der Art und Weise ihrer Konstituierung unterscheiden, aber gleichberechtigt nebeneinander stehen

sollten (Buck 2008, 124; dazu auch Lundt 2009, 235–236; Buck 2011, 28). Der Begriff des Bildes, der in der Regel – wie auch für diesen Band – genutzt wird, um sich medialen wie vorstellungstechnischen Vergegenwärtigungen des Mittelalters anzunähern, ist aufgrund seiner Anschlussfähigkeit innerhalb einer Rezeptionsgeschichte der Epoche tragfähig und sinnvoll einsetzbar.

Hans-Werner Goetz hat das wissenschaftliche Mittelalterbild in seiner Konstituierung durch den Anspruch, das vergangene Mittelalter zu erfassen, den Rekurs auf die Quellenzeugnisse und den fachwissenschaftlichen Diskurs charakterisiert und zurecht herausgestellt, dass ein Arbeiten mit Quellen auch immer eine Kommunikation zwischen (unserer) Vorstellung und der Vorstellung (der Quellenautoren) ist (Goetz 2011, 76–78; ferner Ders. 2000). Damit sind – verengend ausgedrückt – »populäres« und »akademisches« Mittelalter sowohl in ihrer Genese als auch in ihrer Voraussetzung, »erzählt« zu werden (Groebner 2011, 337), durchaus vergleichbar, verdanken sich jedoch unterschiedlichen Grundlagen, wobei die Grenzen, die zwischen akribischer Quellenarbeit einerseits und Mittelalterklischees andererseits liegen – darauf wird noch zurückzukommen sein –, durchaus fließend sein können.

Bei der Beurteilung, welche Rolle dem Mittelalter für unsere Gesellschaft mit ihren ganz eigenen Bedürfnissen, Wünschen, Sehnsüchten und Interessen heute zukommt, ist vor allem auf den immer wieder diskursiv hergestellten Gegenwartsbezug dieser vergangenen Epoche hingewiesen worden. Dieser Austarierungsprozess zwischen dem »akademischen Wunsch«, das Mittelalter »richtig« darzustellen, und den vielfältigen Interessen und Bedürfnissen, die unsere Gesellschaft an diese Zeit stellen kann und die sich auch in »populären« Zugängen zu dem Gegenstand manifestieren, ist dabei richtig in den Fokus gerückt worden. Die verschiedenen Ansätze, die Rolle des vergangenen Mittelalters für das heutige Jetzt zu beschreiben, kommen, auch wenn sie unterschiedliche Beschreibungsformeln verwenden, zu demselben Ergebnis, dass sich aktuelle Mittelaltervergegenwärtigungen in erster Linie ihrem Gegenwartsbezug verdanken. Ob dabei das Mittelalter als »Projektionsfläche« (Hochbruck 2011; Buck 2011b, 61–68), »Referenzepoche der Moderne« (Ballof 2003b, dazu Buck 2011, 23, 50–54), »rückwärts gewandte Utopie« (Buck 2011, 51) o. ä. verstanden werden kann, lässt sich auf der Begriffsebene im Detail zwar diskutieren, einig sind sich alle diese Ansätze darin, dass es »bei der modernen Inszenierung des Mittelalters mithin nicht um eine Rückkehr in die Vergangenheit, sondern um die Eröffnung neuer Erfahrungs-, Handlungs- und Erlebnisräume in der Gegenwart geht« (ebd.). Diese

Abhängigkeit des Umgangs mit dem Mittelalter von gegenwärtigen Interessens- und Bedürfnislagen heutzutage noch zu betonen, gleicht deshalb nicht erst seit Hans-Werner Goetz Ende 1999 zum »Dialog zwischen dem Mittelalter und der Gegenwart« (Goetz 1999, 33; dazu Buck 2011, 36–39 mit weiterer Literatur) angehalten hat und seit den in der Zwischenzeit zahlreich erschienenen Beiträgen, die sich um eine Standortbestimmung der Mediävistik bemüht haben, dem Tragen von Eulen nach Athen.³

Medien der Mittelalterbilder

So unterschiedlich die Mittelalterbilder und mithin die Mittelalter sind, die von den in diesem Band untersuchten medialen Endprodukten vermittelt werden, so divers sind auch die Einsichten, welche Bedürfnisse (z. B. Unterhaltung, Orientierung, Identitätsstiftung) sie bei jenen erfüllen, die sie konsumieren, und welchen Interessen sie bei jenen dienen, die sie erzeugen (z. B. Produktvermarktung, Nachweis der eigenen Expertise, politische Einflussnahme). Die Frage nach der Genese von Mittelaltervorstellungen führt damit unweigerlich zu der zwischen Agenten, Institutionen und Publika vermittelnden Instanz, den Medien. Denn »das Mittelalter« existiert nur als Spannungsfeld inmitten der Vielzahl an medial vermittelten und individuell kognitiv und affektiv konstituierten Instanzen des Mittelalterbewusstseins. Das Mittelalter wird insofern von den Medien, die sich seiner Darstellung verpflichten oder seine Konnotate zweitverwenden, erst generiert.⁴ Folgt man dem *grasso modo* immer noch validen und leistungsfähigen Medienbegriff Ulrich Saxers, so handelt es sich bei Medien um »komplexe institutionalisierte Systeme um organisierte Kommunikationskanäle von spezifischem Leistungsvermögen«, welche »als relativ dauernde gesellschaftliche Regelungsmuster, die auf Sinndeutungen basierend und vielfach mit materiellem Substrat ausgestattet, durch Begründung korrespondierender Erwartungen und Verhaltensweisen die Befriedigung wichtiger menschlicher Bedürfnisse sicherstellen« (Saxer 1980, 532). Die Medien, die Mittelaltervorstellungen aufbauen und verwenden, haben dabei aber nicht zwingend die Auseinandersetzung mit »Mittelalterlichkeit« als einziges oder vornehmliches »menschliches Bedürfnis«, zu dessen Befriedigung sie antreten.

³ Vgl. etwa die Beiträge zur mediävistischen Standortbestimmung Goetz 1999/2000/2007; Fried 2002; Goetz/Jarnut 2003; Groebner 2008.

⁴ Krämer 2004, 22–24 fasst den medientheoretischen Paradigmenwechsel von »Medienmarginalismus« und »Mediengenerativismus« konzise zusammen.

Wie wenig die Frage nach den Medien der Mittelalterbilder von ihren Inhalten zu trennen ist, lässt sich mit einem einfachen Beispiel illustrieren: Die immer wieder als Kriterium für gelungene Computerspiele herangezogene ›Immersion‹ (Grau 2003, 13–22), die aber beispielsweise auch durch die 3D-Technologie in Kinos und bildgebenden Geräten im Heimbereich angestrebt wird, ferner auch in solchen Fällen, wo musikalische Themenwelten gestützt werden durch Ikonographie von Plattenhüllen und Textheften und – immer wichtiger – auch der ›Unmittelbarkeitsmaschinerie‹ von thematisch und visuell kohärenten Bühnenshows, kann gewissermaßen als Krückenlösung für den der neuesten Mediengeneration inhärenten Versuch verstanden werden, das Medium im Moment seiner Verwendung zu neutralisieren und als Medium unmerkbar zu machen (Jäger 2004, 66–68). Dies wird schon durch den Begriff entlarvt: Nach derzeitigem Stand der Technik kann das medial Dargestellte niemals zugleich der unmittelbare Gegenstand sein, den es darstellt, wohl aber kann der Benutzer bzw. Konsument – in einer physiologisch beunruhigenden Metapher – in die medial vermittelte fingierte ›Welt‹ ein- oder auch ›untergetaucht werden‹ (lat. *immergere*), womit aber letztlich das Medium sich den Konsumenten anverwandelt, statt unmittelbarer Teil von dessen Welt zu werden. Die ›dem Mittelalter‹ angehängten Vorstellungen und Konnotate können aufgrund ihrer Fremdheit zur eigenen Lebenswelt – Humanismus und Neuhumanismus sind gründlich genug darin gewesen, auch noch dem Menschen des 21. Jahrhunderts die griechisch-römische Antike als eine ihm verwandtere Epoche zu suggerieren – diesen sensorisch-kognitiven Übergriff womöglich kraftvoller durchführen als andere Epochen, zumal es gerade in seiner Fremd- und scheinbaren Wildheit ja von einer weiteren wirkmächtigen Epoche kultureller Aneignung, der Romantik, adoptiert wurde. Gerade die neuen technischen Möglichkeiten, die in immer kürzer werdenden Abständen immer realistischer anmutende Welten erschaffen können, legen dem Eintauchen in eben diese kaum noch Steine in den Weg.⁵

Was wiederum die von Saxer genannten Aspekte der Dauerhaftigkeit und Institutionalisierung betrifft, so müssen wir zugleich zweierlei bedenken: Bei den (Ziel-)Gruppen, die sich als konkrete oder virtuelle Gemeinschaft um ein bestimmtes Medium des Mittelalterbewusstseins formieren, handelt es sich in vielen der hier behandelten Beispiele um pop- und subkulturelle ›Szenen‹

⁵ Inwieweit der Begriff der Immersion tragfähig ist oder durch andere Konzepte wie das der Involvierung abgelöst werden sollte, wird für den Bereich der Videospiele diskutiert, vgl. etwa Boldt 2001, 15–23.

(Hitzler/Niederbacher 2010, 183–189), deren je unterschiedlich ausgeprägte Hingabe- und Aufrichtigkeitsbekundungen gegenüber dem medialen Gegenstand von Seiten der Erschaffer – subkulturell-dilettantisch oder als vollausgebildete Kulturindustrie – gesteuert und genutzt werden.⁶

Daneben handelt es sich aber, wie schon angedeutet, auch immer um ein mit je spezifischen Gewinninteressen und -potenzialen ausgestattetes kulturwerbliches Unterfangen, wobei die ökonomischen Potenziale von Serien oder Computerspielen – insbesondere dank der Perspektiven auf langfristige Kunden- bzw. Fanbindung – die der älteren Medien Film und Popmusik mittlerweile vielfach übertreffen. Dabei gilt jedoch stets, dass jede der hier kurz besprochenen medialen und kulturellen Nischen in sich multimedial ist und sich in ihren Inhalten und Paratexten immer auch anderer Medien bedient. Dies erfolgt freilich in unterschiedlichem Komplexitätsgrad: Ein Kinderbuch ist oftmals illustriert, vielleicht sogar als Comic realisiert, aber auch ein Buch für den belletristischen Buchmarkt der erwachsenen Zielgruppen hat zumindest eine Umschlagabbildung und setzt Titel und Autor etc. in bestimmten Typen (als basalstes Beispiel etwa Fraktur- vs. Kursivschrift), die ihre je eigene kulturgeschichtliche Suggestivkraft haben. Filme und Serien verfügen ebenso wie Videospiele über ein Zusammenspiel aus Text, Bild und Ton und auch der zeitgenössische Musikbetrieb ist nicht zu denken ohne die textuellen und ikonographischen Elemente, die durch Plattencover, Videoclip und Textheft übermittelt werden; bei der Bühnenshow von Bands und der Selbstinszenierung von Szeneangehörigen kommen ferner noch essenzielle Aspekte des Performanten hinzu. Beim Spielen (ob als ursprüngliches Brett- und Gesellschaftsspiel oder an Computer und Konsole) ist diese Performanz nicht nur ästhetisch-sensorisch determiniert, sondern auch ganz konkret motorisch. Damit in Zusammenhang steht ein weiterer wichtiger werdender Aspekt, der aufgrund des medialen Fokus dieses Sammelbandes nicht berücksichtigt werden kann, nämlich das ›doing history‹ in Form von etwa Reenactment oder Live-Rollenspiel, das bei den vorliegenden Fallstudien außen vor bleiben musste, wenngleich natürlich die Aneignung des

⁶ Wobei die Dynamiken dieser virtuellen Communities sie nicht zwingend als Szene qualifizieren, wie sich etwa an der plötzlichen Viralität einzelner Sequenzen zeigen lässt, die nicht viel mit der Aufmerksamkeit und Hingabe einer szenespezifischen Nachlese und Aushandlung zu tun hat. Vgl. dazu Storck/Taubner 2017b, 4.

Mittelalters über performative Formen des Spielens, Mitspielens und Mitvollziehens an den Rändern und Grenzbereichen der hier präsentierten medialen Beispiele in diese hineinragen, z. B. im Bereich der Tabletops oder der Konzert- und Festivalkultur in der Metalszene.⁷

Mit Blick auf die mediale Umsetzung des Mittelalters galten besondere Überlegungen vor allem der Frage, in welcher Hinsicht Medien eigentlich als »mittelalterlich« bezeichnet werden können, wobei sich für die Auseinandersetzung mit dem Spielfilm ein enger und ein weiter »mittelalterlich«-Begriff etabliert haben, die beide adäquat auch auf andere Medienformate übertragen werden können. Unter dem weiten lassen sich auch Werke fassen, die zeitlich nicht in der Epoche des Mittelalters (also im Zeitraum von etwa 500-1500) situiert sein müssen, sondern sich in ihrer Ausgestaltung, ihrer Ikonographie, ihrem Narrativ oder durch Motivanleihen »mittelalterlicher« Elemente bedienen, wie etwa das »Star Wars«-Franchise (durch »Ritter«, Schwerter, Heldenreise etc.).⁸ Diese Marker für Mittelalterlichkeit sind in der Forschung bereits ausführlich beschrieben worden (vgl. etwa Röckelein 2003, 312; Scharff 2007; Elliott 2009; Karg 2013).

Seit Beginn der 2000er Jahre ist es vor allem der Spielfilm, dem man sich aufgrund seiner vermeintlichen Breitenwirkung aus fachwissenschaftlicher wie geschichtsdidaktischer Perspektive gewidmet hat und dem angesichts der Tatsache, dass die Beschäftigung mit dem Mittelalter während der Schulzeit immer weiter zurückgenommen wird, ein großer Einfluss auf das Geschichtswissen und die Ausbildung von Geschichtsbewusstsein bei Heranwachsenden attestiert wird.⁹ Hedwig Röckelein betont sowohl die gattungsbezogene Heterogenität – es gebe nicht den Mittelalterfilm – als auch eine damit einhergehende prinzipielle Offenheit und Formbarkeit des Mittelalters als filmischem Stoff für Projek-

⁷ Vgl. zu dem Bereich der »angewandten« Geschichte etwa Hoffmann 2009; Kommer 2011; Hochbruck 2013; Sénécheau 2015; Willner/Koch 2016; Dreschke/Huynh/Knipp/Sittler 2016; Willner 2017; auf die spielerische Annäherung und Aneignung des Mittelalters heute weist zurecht Groebner 2011, 339 hin.

⁸ Vgl. zu dieser Diskussion für den Spielfilm die Ausführungen von Lea Kohlmeier und Tobias Enseleit in diesem Band. Hassemer 2016 schlägt in Anlehnung an die reiche angelsächsische *medievalism*-Forschung vor, von »mittelalterlich-gethermen« Werken zu sprechen.

⁹ Für den mittelalterlichen Spielfilm ist vor allem auf die Sammelbände Kiening/Adolf 2006; Meier/Slanička 2007 sowie auf die Monographie Amy de la Bretèque 2004 zu verweisen. Vgl. für weitere Literatur die Beiträge von Lea Kohlmeier und Tobias Enseleit in diesem Band.

tionen dramaturgisch-psychologischer wie auch kulturphilosophisch-ideologischer Art (Röckelein 2007, 41–57). Inwiefern dem Mittelalter-Spielfilm eine bedeutende Rolle bei der Generierung von Vorstellungen zu dieser Epoche zugesprochen werden kann, muss, obwohl der Mittelalter-Spielfilm seit dem Aufkommen des Mediums auf eine lange und ausufernde Tradition zurückblicken kann, unseres Erachtens heutzutage gerade im Hinblick auf jüngere Generationen diskutiert werden, zumal sich Christian Kuchler schon 2011 mit guten Argumenten skeptisch dazu geäußert hat, ob es den von der Forschung attestierten »Mittelalter-Boom« für den Kinofilm der 2000er Jahre überhaupt gegeben habe (Kuchler 2011, 158–163). Zwar sind in den letzten Jahren für den deutschen Fernsehmarkt eine ganze Reihe auf Buchvorlagen zurückgehende Spielfilmproduktionen konzipiert worden,¹⁰ die letzten großen Kinofilmblockbuster, die den Anspruch suggerieren, mittelalterliche Geschichte wiederzugeben, sind mit Ridley Scotts 2010 erschienenem »Robin Hood« und Philipp Stölzls »Der Medicus« von 2013 aber bereits mehrere Jahre alt. Zu beobachten sind in jüngster Zeit zwei Dinge, die an dieser Stelle aufgrund der Komplexität und der Breite des Gegenstandes lediglich angerissen werden können, nämlich erstens ein Wandel der in Diskurs und Konsum dominanten Medien und zweitens eine thematische Verschiebung hin zu schwerpunktmäßig der Fantasy entlehnten Gegenständen.

Was den Medienwandel betrifft, so werden besonders zwei Arten von Medien von einem immer größer werdenden Kreis rezipiert: a) die Fernsehserie, die nichts mehr gemein hat mit ihren Vorgängern des letzten Jahrhunderts, die Episoden in einem erzählerischen Setting inhaltlich lose verknüpft hat (»series«),

¹⁰ Wie etwa »Die Wanderhure« (Regie: Hansjörg Thurn 2010) mit ihren Fortsetzungen »Die Rache der Wanderhure« und »Das Vermächtnis der Wanderhure« (2012) oder »Die Pilgerin« (Regie: Philipp Kadelbach 2014) sowie »Die Hebamme« (Regie: Hannu Salonen 2014), die beide ebenfalls fortgesetzt wurden. Die in diesen Werken vorgenommene Inszenierung vom Mittelalter ist insofern interessant, als die Epoche für einen ganz bestimmten Rezipientenkreis zugeschnitten wird – die historischen Romane, deren Protagonisten fortschrittliche Frauen sind, die sich in einer rückständigen Zeit bewähren, sind mittlerweile Legion. Vgl. ganz allgemein zum historischen Roman, der in diesem Band durch keine Fallstudie abgedeckt wird, die Arbeiten Geppert 2009; Schilling 2012; Paul/Faber 2013; Friedrich 2013.

sondern nun den Anspruch erhebt, eine Geschichte stringent und idealiter anspruchsvoll auszuerzählen (serial)¹¹, sowie b) die Videospiele, die zu einem riesigen, in der Rezeption geschlechterübergreifenden Massenmedium avancieren. Im Hinblick auf die Rezeption unterscheiden sich diese Medien in zweierlei Hinsicht stark vom Spielfilm:

Der zeitliche Aufwand, der aufgebracht werden muss, um diese Formate vollständig zu rezipieren, ist weitaus größer als beim Spielfilm. Ist die Rezeption des letzteren spätestens nach drei Stunden abgeschlossen, beträgt der Zeitaufwand für die Rezeption von Serien, die sich über mehrere Staffeln erstrecken und in jeder Staffel mehrere Episoden vereinen, ein Vielfaches. Bei Videospiele ist der Fall ähnlich gelagert. Gerade erfolgreiche Formate werben mit ihrem riesigen Umfang, sodass es keine Seltenheit ist, mit einem einzigen Spiel durchaus 50, 100 oder noch mehr Stunden verbringen zu können. Beim Videospiele kommt hinzu, dass sich die Rezeptionsart grundlegend ändert. Zwar inszenieren sich gerade neuere Titel durch lange filmische Zwischensequenzen (sog. Cutscenes) über Strecken als Kinofilm, das Spiel möchte aber immer noch gespielt werden, wodurch sich die Art der Rezeption von einem rein passiven Konsum wie beim Spielfilm zu einem aktiven und mehr oder weniger selbstbestimmten Handeln wandelt, was nicht ohne Folgen für die Tiefe der Auseinandersetzung mit dem Gegenstand bleibt.¹² Fernsehserien und Videospiele scheinen dem Film im Hinblick auf Breitenwirkung und Rezeptionstiefe immer weiter den Rang abzulaufen.¹³

Doch nicht nur eine Verschiebung des Geschmacks und die Sukzession neuer Gattungen und Medien verändern die Perspektive, sondern zunehmend

¹¹ Zu dieser von Robin Nelson vorgeschlagenen Terminologie vgl. Storck/Taubner 2017b, 3–4. Bedeutsam sind ebd., 2 auch die Überlegungen zur liminalen Rolle der Serie im Medienwandel von TV zu DVD und Streamingformaten. Für Fallstudien vgl. auch die übrigen Beiträge in Storck/Taubner 2017a.

¹² Boldt 2011 spricht aufgrund der gegenseitigen inhaltlichen, ästhetischen und darstellerischen Annäherung von Kinofilm und Videospiele zurecht von »Entertainment-Hybriden« und stellt die Interaktivität bei der Rezeption von Videospiele heraus. Vgl. zur Rezeption von Videospiele auch Hassemer 2016, 216–229.

¹³ Die erste Folge der jüngst erschienenen siebten Staffel von »Game of Thrones« soll über 90 Millionen Mal über nicht offizielle Kanäle gesehen worden sein (<http://www.cbc.ca/news/business/hbo-game-of-thrones-piracy-streaming-1.4226959>) (Stand: 08.09.2017). Auch wenn an dieser Stelle offen bleiben kann, wie belastbar diese Angabe im Letzten ist – sie vermittelt doch einen Eindruck davon, wie stark beliebte Formate derzeit rezipiert werden.

auch die Erweiterung und subkulturelle Verästelung der Gattungen. Gehör verdienen insofern die Beteuerungen, etwa im Bereich der Metal Studies oder Computerspieleforschung, dass eine gründliche Kenntnis des Gegenstandes und seiner Eigendynamiken für die analytische Durchdringung und Inbezugsetzung zu Fachwissenschaft oder -didaktik zu kurz greife, diese Kenntnis aber eben kaum ohne das Substrat einer eigenen direkten Akkulturation in der entsprechenden medialen und subkulturellen Nische zu erlangen sei.¹⁴ Die Gefahren von Zerfaserung der analytischen Gegenstandsfelder infolge einer Akkomodation an den kulturindustriellen Zeitgeist auf dem Weg der Eingemeindung popkultureller und vormals nicht-kunstförmiger Medien sah schon, wenngleich mit anderen Beispielen, Ulrich Saxer für die Publizistikwissenschaft (Saxer 1980, 530). Gerade die technischen Möglichkeiten der neuen Medien haben hier unterdessen zu einer Aufweichung alter Kanonisierungs- und Verstetigungsprozesse geführt: Die jeweils »neue« breitenkulturelle Gattung muss nicht mehr die Billigung bestimmter hochkultureller Pfortnerinstanzen erwerben oder erstreiten, um dauerhaft ein Publikum zu finden.¹⁵

Für beide oben genannten Arten von »neueren« Medien, Fernsehserie und Videospiel, lassen sich für den Bereich der Mittelalterdarstellungen zahlreiche Beispiele aus der jüngeren Vergangenheit anbringen, von denen einige für einen Überblick über Themenvielfalt und Zugangsweisen zur Epoche im Folgenden vorgestellt werden sollen. Zwei Einschränkungen müssen aber gemacht werden: Zum einen kann ein Überblick im Rahmen dieser Einleitung freilich nur Schlaglichter auf das weite Feld von medialen Mittelalterdarstellungen werfen. Zum anderen ließen sich für alle übergeordneten Fäden, die hier gezogen werden, mediale Beispiele aufzeigen, die inhaltlich anders oder gar gegenteilig funktionieren. Diese methodischen Schwierigkeiten liegen in der Natur des Gegenstandes begründet und stellen – darauf wird ebenfalls noch zurückzukommen sein – einen Grund für seinen hohen Komplexitätsgrad dar.

¹⁴ Vgl. etwa auch der Hinweis im Vorwort von Storck/Taubner 2017a, V, alle Beiträger hätten sich dadurch qualifiziert, selbst auch »Serienjunkies« zu sein. Vergleichbares betonen für die Onlinemultiplayerspiele Corneliussen/Rettberg 2008, 2–3. Insofern ist die Beschäftigung mit populären Inhalten auch immer eine Gratwanderung zwischen emotionaler Nähe zum Gegenstand und professioneller Distanz, die es braucht, um sich diesem adäquat nähern zu können.

¹⁵ Je nach Medium und Genre funktioniert die Kanonregulierung beiderseits der Wasserscheide Feuilleton aber immer noch über bildungsbürgerliche Leitmedien, vgl. Storck/Taubner 2017b, 2.

Im Hinblick auf die aktuellen Fernsehserien ist vor allem die sich bei Zuschauern großer Beliebtheit erfreuende und vom kanadischen Fernsehsender History Television produzierte Serie ›Vikings‹ zu nennen, deren mittlerweile fünfte Staffel für November 2017 angekündigt ist. Sie hat mit dem Wikingerthema ein Sujet gewählt, das auch in anderen modernen Medien wie dem Videospiegel oder dem (Viking-)Metal Anklang findet. Es wird noch verschiedentlich darauf zu verweisen sein, dass sich beliebte Mittelalterteilaspekte keineswegs auf ein Medium beschränken, sondern sich gattungsübergreifend beeinflussen und auch auf diese Weise rezipiert werden. Ein sehr vergleichbares Setting besetzt die BBC America-Produktion ›Last Kingdom‹, die auf Bernard Cornwells Buchreihe ›Die Uhtred-Saga‹ (engl. ›The Saxon Stories‹) zurückgeht und deren Inszenierung man eine starke Anlehnung an das ›Lebensgefühl‹ von Mittelalterfestivals attestieren kann.¹⁶

Tatsächlich versuchen diese Serienproduktionen, obwohl sie für den Wiedererkennungswert und als Rezeptionsanreiz für die Zuschauer immer wieder Mittelalterklischees bemühen, durchaus einen starken Anschein von Authentizität und ›Realismus‹ zu erwecken (dazu unten Weiteres); für wichtige Episoden von ›Vikings‹ müssen etwa Passagen aus Adams von Bremen Kirchengeschichte und Dudos von St. Quentin Normannengeschichte Pate gestanden haben.¹⁷ Auf diese Weise verwischen die Grenzen zwischen dem populären und dem durch Quellen verbürgtem Mittelalter, ohne dass dies für den Laien ohne Weiteres zu durchschauen wäre. Hinzu kommt oftmals noch eine weitere Rezeptionsstufe, wenn die Serie auf eine literarische Vorlage zurückgeht, wie das etwa bei ›Last Kingdom‹, für ›American Gods‹ (USA 2017; die gleichnamige Buchvorlage von 2001 ist von Neil Gaiman) – durch die Odifigur mit einem sehr beschränkten Mittelalterbezug – oder bei ›Game of Thrones‹, auf das weiter unten noch eingegangen wird, der Fall ist. Diese mehrfache Brechung, die verschiedenste Medienformate durchläuft, einen mehr oder weniger starken Authentizitätsgrad inszeniert und Sehgewohnheiten wie Erwartungshaltungen der

¹⁶ Zum Wikingersujet im Spielfilm vgl. Peetz 2007.

¹⁷ Es sei zudem darauf verwiesen, dass es auf der offiziellen Homepage zur Serie eine Sparte ›Historian's View‹ gibt, welche die Möglichkeit verspricht, »more about the history and legends that inspired VIKINGS« zu lernen. Inwiefern das gelingt, kann jeder selbst nachprüfen unter <http://www.history.com/shows/vikings/pages/vikings-historians-view> (Stand: 09.09.2017).

Rezipienten bedienen muss, um kommerziell erfolgreich zu sein, kompliziert die Untersuchung des Gegenstandes ungemain, zumal Gattungsinterferenzen auf der Detailebene (etwa in der ikonographischen Ausgestaltung des Settings oder in der Inszenierung bestimmter Aspekte) noch gar nicht berücksichtigt sind.¹⁸

Dass sich die Mittelalterserien der jüngsten Zeit nicht nur auf das Wikingersujet beschränken, zeigt die Weinstein-Produktion »Marco Polo«, die lose angelehnt an Marcos Reiseberichte eine Mittelalterwelt entwirft, die durch ihren Chinabezug auch Anleihen an fernöstliche Spielfilme wie »House of Flying Daggers« (China 2004; Regie: Zhang Yimou) oder »Tiger and Dragon« (Regie: Ang Lee 2000) nimmt. Die Serie wurde aber aufgrund ihrer horrenden Produktionskosten bereits nach zwei Staffeln eingestellt, ohne dass ihre Geschichte auch nur annähernd einen Abschluss erfahren hätte. Hinzu kommt eine Unzahl von Serien, die nicht für zu bezahlende Streamingplattformen sondern mit geringerem Aufwand und Budget direkt für das Fernsehprogramm produziert wurden, wie etwa »Robin Hood« (GB 2006-2009; Tiger Aspect Productions) oder »Merlin – die neuen Abenteuer« (GB 2008-2012; Shine Limited).¹⁹

Hinsichtlich der thematischen Schwerpunktverschiebung lässt sich konstatieren, dass Mittelalter immer mehr zu Fantasy wird. Bereits 2006 hat Christian Kiening für den Spielfilm richtig darauf hingewiesen, dass die Grenze zwischen diesen Bereichen immer mehr verwischt.²⁰ Diese Entwicklung ist aber keineswegs eine neuartige. Wo mittelalterliche Sujets nach moderner Auffassung ohnehin Fantasyelemente mit sich bringen (keine Nibelungenstoffverarbeitung kommt ohne Drachen, die meisten Adaptionen des Artusstoffes nicht ohne dessen andersweltliche Aspekte aus), ist diese Nähe ohnehin gegeben. Wo Fantasywelten geschaffen werden, deren Ausgestaltung sich vielfältig (ikonogra-

¹⁸ Schönemann 2001, 135 wies bereits vor mehr als 15 Jahren nicht zu Unrecht darauf hin, dass die »Welt der Geschichtskultur alles andere als homogen, wohlgeordnet und gleichgerichtet«, sondern vielmehr »heterogen, fragmentiert und funktional diffus« sei.

¹⁹ Die Liste ließe sich freilich erweitern, hier sei nur darauf hingewiesen, dass auch andere historische Epochen und Sujets ebenfalls Serienumsetzungen erfahren haben, etwa durch »Black Sails« (USA 2014–2017; Platinum Dunes/Quaker Moving Pictures/Film Afrika Worldwide), »Spartacus« (USA 2010–2013; Starz) oder die von Rezipienten sehr gelobte HBO-Produktion »Rome« (USA/GB/Italien 2005–2007; HBO/BBC/RAI). Vgl. zur letzteren Cyrino 2007.

²⁰ Vgl. die Einleitung in Kiening/Adolf 2003, 3; ferner knapp Meier/Slanička 2007, 8–10; Struck 2011.

phisch, motivisch, narrativ etc.) am Mittelalter orientiert, findet in den allermeisten Fällen eine (wahrscheinlich gar nicht mehr reflektierte) diskursive Auseinandersetzung mit dem Vater aller modernen Mittelalter-Fantasy statt – John R. R. Tolkien. Der Einfluss seines Mittelerdezyklus auf so gut wie alle Sparten moderner Mittelalterfantasy (ganz gleich, ob es sich dabei um ›High‹- oder ›Dark‹-Fantasy handelt) kann gar nicht hoch genug eingeschätzt werden.²¹ Eine Verknüpfung von Fantasy mit anderen historischen Epochen hat in dieser Tiefe hingegen nie stattgefunden, einzig die Antike hat vor allem aufgrund ihrer reichen Mythologie in verschiedenen Medien Fantasyumsetzungen erfahren.²²

Im Hinblick auf den Spielfilm hat Anfang der 1980er Jahre die Lowbudget-Produktion ›Conan der Barbar‹ (USA 1982; Regie: John Milius) nicht nur Arnold

²¹ Zur Fantasy vgl. Weinreich 2007; James/Mendlesohn 2012; Mairbäurl u. a. 2013; Schmid 2014, 117–188. Zu Tolkiens ›Mittelalter‹ vgl. Chance 2003; Chance/Siewers 2007; die entsprechenden Beiträge in Mairbäurl u. a. 2013; Eden 2014; Young 2015; Lee/Solopova 2015; zur Person mit weiterer Literatur Olivares Merino 2009.

²² Für die Aufnahme antiker Traditionen in moderner Fantasy vgl. den Sammelband Rogers/Stevens 2017. Für den Spielfilm vgl. etwa ›Kampf der Titanen‹ (USA 2010; Regie: Louis Leterrier) und dessen Fortsetzung ›Zorn der Titanen‹ (USA/Spanien 2012; Regie: Jonathan Liebesman) sowie die Comicverfilmungen ›300‹ (USA 2006; Regie: Zack Snyder) und ›300: Rise of an Empire‹ (USA 2014; Regie: Noam Murro). Die Grundlage der beiden letzteren bilden dabei die Graphic Novels von Frank Miller, der sich für seine Arbeit von dem heute noch sehenswerten Spielfilm ›Der Löwe von Sparta‹ (engl. ›The 300 Spartans‹, USA 1962; Regie: Rudolph Maté) inspirieren ließ, der seinerseits wieder die Nähe zur Überlieferung Herodots sucht.

Allein an diesem Beispiel lässt sich ersehen, wie vielschichtig und komplex die Traditionslinien eines einzigen Werkes sein können, ohne sich auch nur angesehen zu haben, in welchen ikonographischen oder narrativen Abhängigkeiten die einzelnen Zwischenstufen zu Vertretern desselben Genres ihrer Zeit stehen.

Mit Blick auf die Frühgeschichte sind noch die recht populären Mumien-Filme, ›Die Mumie‹ und ›Die Mumie kehrt zurück‹ (USA 1999/2001; Regie: Stephen Sommers), erwähnenswert, die sich als Remake des Klassikers ›Die Mumie‹ von Karl Freund aus dem Jahr 1932 verstehen; 2008 wurde das Franchise mit ›Die Mumie: Das Grabmal des Drachenkaisers‹ (USA 2008; Regie: Rob Cohen) dann auch auf das alte China ausgedehnt. In diesem Jahr wurde die Idee mit ›Die Mumie‹ (USA 2017; Regie: Alex Kurtzman) nochmals recht hanebüchchen aufgelegt – bezeichnender Weise macht das geschichtliche Setting dieses Films noch einen Umweg über das Mittelalter, inkl. Kreuzzug und Tempelritter. In allen Beispielen bleibt die Auseinandersetzung mit Geschichte freilich auf einer ikonographisch-motivischen Ebene.

Vgl. für den Bereich Videospiele ›Age of Mythology‹ (Ensemble Studios 2002), ›Titan Quest‹ (THQ 2006), und in Anlehnung an das Titanenmotiv – aber ohne historische Verortung in der Antike, sondern mit ikonographischer Anlehnung an das Mittelalter – ›Risen‹ (Piranha Bytes 2009).

Schwarzenegger weltberühmt, sondern auch den Fantasybereich wieder populär gemacht, der in anderen Medien seit deren Ursprüngen immer präsent war. Gerade die jüngsten in ihrer Ausgestaltung »mittelalterlichen« Spielfilme verstehen sich als Fantasyfilme. Viele davon gehen auf populäre literarische Werke zurück, etwa die sehr erfolgreichen »Der Herr der Ringe«-Verfilmungen (USA/Neuseeland 2001–2003; Regie: Peter Jackson), die Anfang der 2000er Jahre einen neuerlichen Boom des Genres auslösten²³, die Verfilmungen von C. S. Lewis' Narniazyklus (USA/GB 2005–2010; Regie: Andrew Adamson/Michael Apted), jene von Joanne K. Rowlings »Harry Potter«-Romanen (2001–2011)²⁴ oder das sich sehr lose an der Märchenvorlage orientierende »Snow White and the Huntsman« (USA 2012; Regie: Rupert Sanders; der Nachfolger »The Huntsman & The Ice Queen« ist von 2016). In diesem Jahr erschienen zudem gleich zwei Kinofilme, die sich des Artusstoffes annahmen, nämlich der fünfte Teil der »Transformers«-Reihe mit dem Untertitel »The Last Knight« (USA 2017; Regie: Michael Bay) sowie »King Arthur: Legend of the Sword« (USA 2017; Regie: Guy Ritchie).²⁵

Gerade Letzterer ist, obwohl aufwendig produziert, inhaltlich und narrativ schwach, und die Anleihen an den Artusstoff sind nicht der Rede wert. Aus geschichtskultureller Perspektive ist der Film aber insofern bemerkenswert, als er sich einerseits in szenischen Ausgestaltungen an thematischen Vorgängern wie »Der 1. Ritter« (USA 1995; Regie: Jerry Zucker) oder »King Arthur« (GB/USA/Irland 2004; Regie: Antoine Fuqua) und an Fantasygrößen wie »Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs« (USA/Neuseeland 2003; Regie: Peter Jackson) anlehnt sowie – gerade zu seinem Ende hin – wie ein Videospiele inszeniert ist (dazu generell Blodt 2011). Andererseits wird »Mittelalterlichkeit« allein schon über das Cast evoziert, indem der Film bekannte Schauspieler aus der Besetzung der Serie »Game of Thrones« verpflichtet, wodurch der Wiedererkennungswert mit kommerziell erfolgreichen Genrevertretern angestrebt wird. Solche Art von Intertextualität oder »Remediation« ist in der medialen Aneignung von Geschichte freilich kein seltener Einzelfall (Bolter/Grusin 2000).

²³ Vgl. dazu Lam/Oryshchuk 2007; Barker/Mathijs 2008; Dinter/Söderblom 2010; Schmid 2014, 189–256; Wehen 2016.

²⁴ Vgl. Dinter/Söderblom 2010; Karg/Mende 2013; Flotmann 2013; Kurwinkel/Schmerheim/Kurwinkel 2014; Bell 2016.

²⁵ Vgl. zu einigen der hier genannten Beispielen den Beitrag von Lea Kohlmeyer in diesem Band.

Die Bedeutung und die Breitenwirkung von »Game of Thrones« – um bei diesem Beispiel zu bleiben und einen kurzen Schritt zu den Fantasyfernsehserien zu machen – als geschichtskulturellem Phänomen wurde von unterschiedlichen Disziplinen erkannt, der Serie in der Konsequenz verschiedentlich Rechnung getragen. 2015 fand etwa unter dem Titel »Winter is coming« in München eine interdisziplinäre Tagung zu dieser Serie und der ihr zugrunde liegenden Buchserie »A Song of Ice and Fire« von George R. R. Martin statt, die durch einen kulturwissenschaftlich angelegten Sammelband 2016 abgeschlossen wurde.²⁶ Die millionenfache Rezeption der Serie prädestiniert sie, wie es scheint, dazu, aus dem Blick verschiedener Fachrichtungen beschrieben und analysiert zu werden²⁷, ein Trend, der sich in den nächsten Jahren mit Sicherheit weiter fortsetzen wird, zumal weder die Buchserie noch die Serienadaption abgeschlossen ist und der Kosmos auch auf andere Bereiche wie Spiele ausgedehnt wird²⁸. Das Beispiel zeigt zudem, wie durch einen Medienwechsel enorme Popularisierungsschübe in der Rezeption entstehen, die in der Konsequenz dann wieder Aufmerksamkeitskapazitäten der Forschung auf sich ziehen – Martins Buchreihe wäre, so lesenswert sie auch sein mag, ohne das mediale Echo, das die Serienadaption ausgelöst hat, nie in diesem Maße in das gesellschaftliche wie akademische Interesse gerückt.

Zu einem letzten Bereich, aus dem auch nur ein Bruchteil dessen vorgestellt werden kann, was auf dem Markt vorzufinden ist: Die Fantasy war für Videospiele schon ein wichtiger Bestandteil, seitdem das Genre als Textadventure aus dem digitalen Ei geschlüpft ist. Auch hier müssen einige grundlegende Verweise genügen, die vor allem darauf hinweisen sollen, dass dieses Medium

²⁶ Vgl. May/Baumann/Baumgartner/Eder 2016; ferner Jacoby 2012; Storck/Taubner 2017.

²⁷ Vgl. Stutterheim 2017 aus medienwissenschaftlicher Sicht; vgl. aus mediävistischer Larrington 2016 und den Sammelband Pavlac 2017; ferner Battis/Johnston 2015; Söffner 2017; auch die Interpretation der Serie mithilfe von Macchiavellis Fürstenspiegel bei Schulzke 2010 lässt sich als vormoderne Perspektivierung deuten.

²⁸ Zu den Videospieldaptionen vgl. etwa im selben Band die Beiträge Schröter 2017 und Ascher 2017. Zudem gibt es eine ganze Reihe von Brettspielen, die sich des Hintergrundes annehmen, darunter auch »Game of Thrones«-Adaptionen bekannter Spielmarken wie »Monopoly«, »Cluedo« oder »Catan«.

nicht allein für sich genommen betrachtet werden kann²⁹ und dass auch die ›mittelalterliche‹ Situierung nicht selten ist³⁰:

2015 fand mit dem Titel ›The Witcher 3: Wild Hunt‹ (CD Projekt RED 2015) eine sehr erfolgreiche und in der Videospiele-Community hochgeschätzte Trilogie ihr vorläufiges Ende. Die ›Witcher-Reihe ist, obwohl in einem spätmittelalterlichen-frühneuzeitlichem Setting angesiedelt, in welchem der Protagonist, der Hexer Geralt von Riva, seiner Profess des Monstertötens nachgeht (darunter befinden sich typische Vertreter des Genres wie Vampire, Werwölfe, Drachen, Greifen, Geistererscheinungen etc.), in unserem Zusammenhang vor allem deswegen interessant, weil sie einerseits in ihrem geschichtsteleologischen Kosmos verschiedene Mittelalterbilder aufgreift und miteinander verschmilzt (**Abb. 1.1** und **1.2**) und andererseits als Videospiele die Adaption einer Buchreihe des polnischen Autors Andrzej Sapkowski darstellt. Ausgehend von dieser Videospielereihe gibt es mittlerweile nicht nur eine Reihe von Graphic Novels, welche die Welt des Hexers noch weiter vertieft. Auch wurde erst vor Kurzem angekündigt, dass der Streamingdienst Netflix den Plan gefasst habe, auf Grundlage der Bücher eine Fernsehserie zu dieser Franchise zu produzieren, nachdem bereits Anfang der 2000er Jahre ein Spielfilm und eine Fernsehserie, die für den polnischen Markt produziert wurden, flopten.

²⁹ Hassemer 2016, 216 spricht von ›cross-media Produkten‹, die eine intermediale und merkantile Einheit mit anderen Mediengattungen bilden; vgl. dazu auch Hartmann 2004.

³⁰ Eine etwas veraltete quantitative Annäherung, wie groß der Anteil von Computerspielen ›mittelalterlichen‹ Inhalts ist, findet sich bei Heinze 2012, 109–113.



Abb. 1.1: Die Inszenierung der mittelalterlichen Welt des Hescers wird gemeinhin charakterisiert durch Krieg, alltägliche Gewalt und Schmutz (zu diesen Chiffren für Mittelalterlichkeit vgl. Scharff 2007)...



Abb. 1.2: ... weiß aber auch Vorstellungen von einem idyllischen Mittelalter aufzugreifen. Im Bild das märchenhafte Herzogtum Toussaint mit seinen ›Disney-Schlössern, fahrenden Rittern und lieblichen Damen. Ein Reiz der Rezeption liegt einerseits in der Brechung dieser stereotypen Bilder, die sich im Spielverlauf lediglich als Kulisse erweisen, und andererseits in der Umgestaltung bekannter Erzählungen wie dem Grimm'schen ›Froschkönig‹ oder Goethes ›Faust‹.

Was man an diesem Beispiel beobachten kann, ist mittlerweile eher die Regel als die Ausnahme: ausgefeilte Weltentwürfe mit einer eigenen Geschichte (und Historie!), Geographie, Ethnographie und Sprachenvielfalt versuchen, die Rezipienten über eine Vielzahl von Medien anzusprechen. Das gilt auch für Formate, die auf den ersten Blick suggerieren, eher Historie denn Fantasy abbilden zu wollen, wie etwa die ›Assassin's Creed‹-Reihe, deren ersten beiden Teile zeitlich im ›Mittelalter‹ (Dritter Kreuzzug, Renaissance) verortet sind und die auch die Aufmerksamkeit akademischer Forschung auf sich gezogen haben. Die Reihe ließe sich fast endlos fortführen.

Die erfolgreichsten Produkte der Spieleschmiede Blizzard etwa, die sich über Jahre hinweg in der Spielecommunity einen hervorragenden Ruf erarbeitet hat, sind ›mittelalterlich‹ situiert. Neben der zum Genreprimus gewordenen ›Diablo‹-Reihe ist es vor allem die durch Ritter, Zauberer und Orks tolkiensche ›Warcraft-Welt‹, die nun seit fast 30 Jahren immer tiefer ausgebaut wurde und dabei auf immer mehr Genres und Medien ausgegriffen hat. Mitte der 1990er Jahre angefangen als Strategiespielreihe, die 2002 mit ›Warcraft 3: The Frozen Throne‹ ihren Abschluss fand, erfuhr das Franchise 2004 durch ›World of Warcraft‹ mit der Umsetzung als MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) einen weiteren Popularisierungsschub, der 2014 durch das Onlinesammelkartenspiel ›Hearthstone‹ sowie den Kinofilm ›Warcraft: The Beginning‹ (USA 2016; Regie: Duncan Jones) bis heute ungebrochen ist und durch Fan-Bindung sowie eine klug dosierte Franchise-Pflege die im Computerspielbereich technisch bedingten extrem kurzen Obsoleszenzhorizonte überwinden konnte.

Ein letztes Beispiel aus diesem Bereich: Ende der 1970er erfindet die Spielefirma Games Workshop mit ›Warhammer Fantasy Battles‹ ein Tabletopspiel³¹, dessen dichter Hintergrund über die Jahrzehnte immer weiter ausgebaut wurde und der aufgrund seiner Verschmelzung von tolkienschen Elementen und gängigen Geschichtsbildern für unsere Fragestellung kurz Aufmerksamkeit verdient. Auch hier besiedeln neben Menschen mit Elfen, Zwergen, Orks und Drachen typische Vertreter des Fantasybereichs eine Welt, die sich jedoch in ihrer geographisch-topographischen Ausgestaltung eng an ›unserer‹ Welt orientiert. Die Besetzung der Welt mit Völkern und Rassen, die als Fraktionen im Spiel spielbar sind, verdankt sich dabei mitunter grob gängigen Geschichtsvorstellungen.

³¹ Vgl. für das Genre den Beitrag von Sebastian Steinbach in diesem Band.

Nur zwei oberflächliche Aspekte, die den Umgang mit und die Aufnahme von geschichtlichen Versatzstücken demonstrieren sollen, seien genannt: Die geographische Konstituierung der Welt von ›Warhammer‹ macht starke Anleihen bei ›unserer‹ Welt. Die Region Bretonnia, die geographisch in etwa unserem Frankreich entspricht, wird von Königen, Herzögen und ihren Rittern bewohnt, die durch ihre Suche nach dem Gral oder ihre Verehrung der Herrin des Sees eng an den Artusstoff angelehnt sind. Im weitesten Sinne an das Französische angelehnte Eigennamen (der König trägt z. B. den Beinamen Leoncoeur) oder Orts- und Regionnamen, die ihrerseits wieder auf Mythologisches (es gibt ein Herzogtum Lyonesse) oder Historisches (durch das Herzogtum Aquitaine) verweisen, determinieren diesen Teil der Spielwelt. Das zweite große Reich der Menschen in der Spielwelt, das einfach nur kurz das Imperium heißt, ist nicht nur in seiner geographischen Verortung angelehnt an das Alte Reich; Kurfürsten und ein gewählter Kaiser (der mit Karl Franz auch in der englischen Fassung einen ›deutschen‹ Namen trägt) machen auf spielpolitischer Ebene die Parallelen genauso evident wie Landsknechte und primitive Schießpulverwaffen diese Fraktion ikonographisch ins 15./16. Jahrhundert verweisen. Angereichert wird die ganze Spielwelt, die auch das beliebte Wikingersujet ebenso wenig ausspart wie ikonographische und motivische Anlehnungen an das alte Ägypten, die Entdeckung der Neuen Welt, die Kreuzzüge, den fernen Osten etc., mit einer bunten Mischung aus Fantasy- und Steampunktelementen. Es ist auf den ersten Blick evident, wie stark dieser Kosmos auf die historischen wie kulturellen Vorstellungen der Rezipienten zurückgreift (**Abb. 1.3** und **1.4**).

›Warhammer Fantasy‹ hat die Tabletopnische durch Videospieldaptionen rasch verlassen: 1995 erschien mit ›Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte‹ das erste Strategiespiel aus diesem Kosmos, 1998 folgte mit ›Dark Omen‹ die Fortsetzung. 2008 griff das Franchise mit ›Warhammer Online: Age of Reckoning‹ auch auf den MMORPG-Markt aus.



Abb. 1.3: Die geographische Ausgestaltung der Warhammer-Welt lehnt sich stark an »unsere« Welt an: Im Bild eine Landkarte des Königreichs Bretonia, eines »hochmittelalterlichen« Herrschaftsgebiets, das thematisch und ikonographisch stark mit dem Artus- und Gralskosmos verbunden ist. Dass sich die Spieleentwickler in diesem Beispiel stark an der geographischen Form und Lage Frankreichs orientiert haben, machen nicht nur Stadtnamen wie Bordeleaux deutlich. Diesen »Wiedererkennungswert« macht sich das Franchise in vielfältiger Weise als Rezeptionseinstieg zunutze, auf dessen Grundlage dann der umfangreiche Hintergrund des Fantasyformats ausgebreitet wird – nicht nur im Medium des Tabletops, sondern auch des Videospieles.



Abb. 1.4: Um das Tabletopspiel in visuell ansprechender Weise spielen zu können, müssen die Spieler die Figuren ihrer Armee zusammenbauen und können sie abschließend (aufwendig) bemalen. Im Bild eine Schar Ritter des Königs aus dem eben vorgestellten Königreich Bretonia. Auch hier kann – wie beim Videospiele – der Zeitaufwand enorm sein, den man für die Rezeption dieses geschichtskulturellen Phänomens aufwenden kann. Gleichzeitig mag das Tabletop mit den kreativsten und eigenbestimmtesten Umgang aller hier im Band vorgestellten Medien fordern.

Erst 2016 wurde die Fantasywelt zudem von Creative Assembly für die sehr beliebte Strategiespielreihe ›Total War‹ adaptiert, welche in den Jahren zuvor in zahlreichen Spielen sehr erfolgreich auch historische Epochen (Antike, Mittelalter, Napoleonische Zeit) verwertete. Mittlerweile ist die Warhammerwelt multimedial erkundbar – durch das Tabletop (auch wenn ›Warhammer Fantasy 2014 zum Leidwesen vieler Fans durch das Nachfolgespiel ›Age of Sigmar‹ abgelöst wurde), durch unzählige Fantasyromane, die sich des Stoffes angenommen haben, sowie durch eine ganze Reihe von Videospiele.

Diese wenigen Beispiele, die eine ›mittelalterliche‹ Fantasyspielwelt inszenieren, stehen dabei freilich neben einer großen Anzahl von Videospiele, deren Handlung im ›historischen‹ Mittelalter situiert ist und die ohne oder nur mit wenigen Fantasyelementen auskommen. Ein umfassender Überblick kann auch an dieser Stelle aufgrund der schier Masse an Spiele nicht gegeben werden, ›Mittelalter‹ wird aber in so gut wie allen Subgenres des Mediums dargestellt, im Aufbauspiel (etwa ›Anno 1404‹; Related Designs/Blue Byte 2009) genauso wie im Strategiespiel (etwa in der ›Total War‹- (Creative Assembly 2002/2006) und ›Age of Empires‹-Reihe (Ensemble Studios 1997/1999) oder im Action- und Adventurespiel (etwa ›Assassin's Creed 1&2‹; Ubisoft 2007-2011). Dieses Phänomen der Geschichtsrezeption ist in den letzten Jahrzehnten bis heute von verschiedenen Fachrichtungen aus kontinuierlich bedacht worden³², wobei Carl Heinze Beobachtung, »es scheint, als würde im Computerspiel das Mittelalter vermehrt über seine materiale Dimension erschlossen« werden, generell zuzustimmen ist (Heinze 2012, 301).

Das führt zu der Frage, welche Aspekte des Mittelalters ihren Weg in die heutige mediale Aufbereitung der Darstellung der Epoche finden. Bleibt es bei der bloßen Aufnahme und Wiedergabe ikonographischer sachkultureller Elemente, die in der geschichtskulturellen Wahrnehmung als typisch für die Zeit gelten, um auf dieser Grundlage aktuelle Fragestellungen zu diskutieren? Werden Alteritäts- und Kontinuitätskonzepte thematisiert oder Versuche unternommen, sich der Epoche auf kultur- und mentalitätsgeschichtlicher Weise zu

³² Vgl. etwa Raessens 2005; Backe 2008; Fugelso 2008, 123–203; Schwarz 2009/2010; Kapell/Elliott 2013; Lackner 2014; speziell zum Mittelalter Heinze 2011/2012 und – obwohl mit Fokus auf der Frühen Neuzeit – Kerschbaumer/Winnerling 2014.

nähern.³³ Bemüht man sich, einen wie auch immer gearteten Grad von Realismus oder Authentizität (der letztlich immer nur Authentizitätsfiktion bleibt) zu erreichen, und wenn ja, über welche Wege? Gerade die letzte Frage hat die Forschung – freilich ohne dezidierten Bezug zum Videospiel, sondern medienübergreifend – immer wieder beschäftigt, wobei der Grad der ›Authentizität‹ als Qualitätsmerkmal bemüht werden konnte.³⁴

Geschichtskulturelle Zugänge zu einer vergangenen Epoche

Ein Bereich der Auseinandersetzung mit mittelalterlicher Geschichte sei an dieser Stelle herausgegriffen, um im Hinblick auf seine Umsetzung in der modernen Mittelalterrezeption die Komplexität und Reichweite aufzuzeigen, die ein einzelner Aspekt erreichen kann. Der Bereich, der im Folgenden interessieren soll, ist der des Religiösen, der Frömmigkeit und religiöser Vorstellungen, Konzepte und Praktiken, also ein Kernbereich, will man die Epoche kultur- und mentalitätsgeschichtlich in ihrer Tiefe erschließen, der auch in den Beiträgen dieses Sammelbandes thematisiert wird.³⁵ Verschiedentlich ist der Umgang mit dem Religiösen für unterschiedliche Medien beschrieben und bewertet worden, wobei gattungsübergreifend in der Regel konstatiert wird, dass Religion in der heutigen Mittelalterrezeption keine oder nur eine sehr untergeordnete Rolle spiele.³⁶ Auch wenn diesem Befund erst einmal grundlegend zuzustimmen ist – einzelne Beiträge dieses Bandes kommen zu einem ähnlichen Ergebnis –, so finden sich doch in allen Medienformaten Werke, die dieses Resultat in Frage stellen oder gar Lügen strafen, sodass pauschale Aussagen nur bis zu einem bestimmten Grad das insgesamt recht differenzierte Bild umschreiben können.³⁷

³³ Vgl. zu dem Beitrag, den die mediävistische Fachwissenschaft zu solchen Fragestellungen leisten kann, Goetz 2011.

³⁴ Vgl. Pirker/Rüdiger/Klein u. a. 2010; Buck 2011, 28–29; für den Bereich der Mittelaltermärkte Kommer 2011.

³⁵ Vgl. zur Bedeutung von Religion für die Epoche mit Nennung der wichtigsten Forschungsbeiträge zu diesem Thema Goetz 2011b, bes. 13–48. Vgl. grundlegend auch Angenendt 1997.

³⁶ Vgl. für den Spielfilm Röcklein 2003, 309; Dies. 2007, 46–48; für das Computerspiel Heinze 2012, bes. 238–243; für das Kinderbuch Schwinghammer 2010, 163; für Kinderspielzug am Beispiel von Playmobil Mayer 2016.

³⁷ Vgl. zum Verhältnis von Religiosität und Videospiel mit Nennung weiterer Literatur Piasecki 2014/2016.

Generell ist festzuhalten, dass das Mittelalter in der Regel als »religiöse« Zeit erkannt und auch so inszeniert wird, wobei die Art und Weise der Auseinandersetzung ganz unterschiedlich ausfallen können und daher von Gegenstand zu Gegenstand betrachtet werden müssen. Auch hier muss sich wieder auf einige Beispiele beschränkt werden, die das Spektrum des Umgangs mit dem Religiösen skizzieren und gleichzeitig aufzeigen wollen, dass die Auseinandersetzung mit diesem Aspekt nicht für jedes einzelne Medienformat einheitlich beschrieben werden kann. Der Umgang mit Religion ist erst einmal grundlegend davon abhängig, ob sich das jeweilige Format dem oben beschriebenen engen oder weiten Begriff von »mittelalterlich« zuordnen lässt, also vorgibt, dass seine Handlung in der historischen Epoche angesiedelt oder aber ans Mittelalter angelehnte Fantasy ist. Tatsächlich sparen Letztere die Auseinandersetzung mit Religion und Frömmigkeitspraktiken keineswegs aus; sie sind zwar auf den ersten Blick losgelöst von christlichen/muslimischen/jüdischen o. a. Hintergründen, orientieren sich aber in der Ausgestaltung ihrer Fantasyreligionen an heute noch oder an ehemals praktizierten Religionen unserer Erfahrungswelt, wie etwa die unterschiedlichen Religionsausformungen in »Game of Thrones«, die dort zudem stark verwoben sind mit den Bereichen der (politischen) Macht und der Magie.³⁸

Diese auf den ersten Blick recht schablonenhafte Übertragung religiöser Konzepte und Vorstellungen auf ein vergleichbares phantastisches Gerüst ist für das Genre durchaus verbreitet und lädt dazu ein, vor einem neutralen Hintergrund dieselben Religionsdiskurse wie etwa die Rolle der Kirche, Toleranz, Fanatismus usw. zum Thema zu machen, die auch uns aktuell gesellschaftlich beschäftigen, ohne dass eine geradlinige Anbindung an real vorhandene Institutionen oder Gesellschaftsgruppen vonnöten ist. Dass solche Diskussionen auch in Formaten geführt werden, die im »historischen« Mittelalter situiert sind, zeigt etwa der Film »Königreich der Himmel«, der freilich religiöse Fragen ganz auf die Diskussion von interkultureller Toleranz und Abneigung reduziert (vgl. zum Film Slanička 2007).

³⁸ Zu den Religionen in der Serie vgl. etwa jüngst die Beiträge in der vierten Sektion »Religion« in Pavlac 2017 sowie in der dritten Sektion »The gods are blind. And men only see what they wish«. Religion und Mythen in May/Baumann/Baumgartner/Eder 2017.



Abb. 1.5a: Die Wege, den Authentizitätsgrad von Medien zu erböhen, sind vielfältig und können etwa über die ikonographische Ausgestaltung führen – im Bild die Darstellung eines Totentanzfreskos aus dem bereits vorgestellten Videospiel ›The Witcher 3‹.



Abb. 1.5b: Bei dem Fresko aus dem Videospiel handelt es sich um die originalgetreue, mehrfach hintereinander montierte Reproduktion einer Vorlage aus dem 15. Jahrhundert, die sich an der Außenseite des Oratorio dei Disciplini im lombardischen Clusone befindet.

Anspielungen auf mittelalterliches Kultur- und Geistesgut können aber auch subtiler sein, wenn etwa im selben Spiel während einer Einhornjagd einer Frau von ihrem Bruder vorgeworfen wird, dass die Jagd schon längst hätte abgeschlossen sein können, wenn sie noch Jungfrau wäre. Ohne Kenntnis der allegorischen Bedeutung des Einhorns muss dieser Ausspruch für den Rezipienten völlig unverständlich bleiben.

Für den Bereich der Videospiele hat etwa Carl Heinze den Versuch unternommen, den Umgang dieses Mediums mit Religion anhand von Simulations- und Aufbauspielen als ›Säkularisierung des Mittelalters‹ zu beschreiben, der mit Blick auf dieses Subgenre »häufig zu einer absurden Angelegenheit« verkäme (Heinze 2012, 238–243, hier 238). Die Beobachtungen, die er anhand weniger Simulationsspiele richtig gemacht hat, in das übergeordnete Fazit zu überführen, »die religiöse Fundierung der Mittelalterrezeption ist im Computerspiel weitgehend verschwunden« (ebd., 242), missachtet aber die Tatsache, dass es auch Vertreter dieses Mediums gibt, die in anderen Subgenres religiöse Einstellungen, Praktiken und Vorstellungen tiefergehender thematisieren. Für den Bereich der Videospiele sind das in erster Linie die Rollenspiele, die aufgrund ihrer narrativen Anlage und ihrer vorrangigen Intention, eine Geschichte zu erzählen, vielfältige Möglichkeiten besitzen, gesellschaftliche Themen aufzugreifen und zu diskutieren. Für den Bereich der Fantasy sind hier etwa die bereits vorgestellte ›Witcher-Reihe oder die zwischen 2009 und 2014 erschienene ›Dragon Age-Trilogie von Bioware (hier vor allem der dritte Teil ›Dragon Age: Inquisition‹, der bereits im Namen über zwei vermeintliche Klischees auf das Mittelalter verweist) zu nennen, welche – freilich nicht als vorwiegendes Erzählinteresse – die Rolle von kirchlichen Institutionen, von religiösem Fanatismus oder eigener Frömmigkeit zum Gegenstand des Spielens machen.

Hebt man an dieser Stelle den Gegenwartsbezug durch die Aufnahme aktueller religiös-gesellschaftlicher Fragestellungen hervor, so könnte man den Eindruck gewinnen, das Mittelalter fungiere in der heutigen medialen Aneignung lediglich als Projektionsfläche. Kommt das populäre Mittelalter – abseits von ikonographischen und materiellen Verweisen – ohne ›das Mittelalterliche am Mittelalter‹ (Fuhrmann 1997) aus? Wird »die Geschichte des Mittelalters im öffentlichen Diskurs mehr und mehr zu einem weitgehend alteritätsfreien Dialog mit der Vergangenheit«, lediglich ›Kulisse‹ (Buck 2011b, 69)? Dass derartige Verallgemeinerungen, so sehr sie auch auf einzelne Beispiele zutreffen mögen, in ihrer Pauschalität nicht zu halten sind – zumal diskutiert werden kann, ob eine Auseinandersetzung mit Geschichte je ganz alteritätsfrei sein kann –, zeigen nicht nur die oben genannten Beispiele. In der modernen Medienlandschaft sind es z. B. auch die Fernsehserien, die das Fremde mittelalterlicher Lebenswelten als Rezeptionsanreiz herausstreichen. Die Inszenierung von christlichen und heidnischen Bräuchen, von religiösen Weltvorstellungen u. a., wie man sie etwa

in den aktuellen Serien ›Vikings‹ oder ›Last Kingdom‹ findet, wird nur schwerlich ein Fundament in der Lebenswirklichkeit der meisten hierzulande lebenden Rezipienten haben, welche einem Gottesdienst oftmals nur noch bei einer Taufe, Kommunion/Konfirmation, Hochzeit und Beerdigung beiwohnen und für welche die Bibel ein Buch mit sieben Siegeln ist. Das vermeintlich Andere und Exotische des christlichen Mittelalters kann damit durchaus im Sinne einer Rezeptionsästhetik Thema sein und mag zudem den Authentizitätsgrad des Gegenstandes in den Augen der Rezipienten erhöhen.³⁹

Hinzu kommt im Hinblick auf den Modus der Rezeption moderner Medien, darauf hat Bodo von Borries bereits vor mehr als 20 Jahren richtig hingewiesen, dass Rezeptionsvorgänge alles andere als einheitlich ausfallen können. Er spricht im Hinblick auf den Geschichtsfilm und den historischen Roman davon, dass der Leser bzw. Zuschauer auch immer ein erweiterter Autor bzw. Regisseur sei (von Borries 1996, 122). Wenn dies bereits bei Medien der Fall ist, die einen festen Rezeptionskörper anbieten (in der Regel gibt es ja nur eine Version eines Filmes – Director's Cuts und Ähnliches einmal außen vor gelassen –, die in ihrem Ablauf wie z. B. auch ein Roman immer identisch ist), wie lassen sich dann überhaupt noch Aussagen über die Generierung von Geschichtsvorstellungen bei Medien treffen, deren Verfasstheit und Anlage höchst individuelle Rezeptionsvorgänge nach sich ziehen, wie etwa manche moderne Videospiele, die je nach Spielerverhalten ganz unterschiedliche alternative Handlungsabläufe oder Spielenden präsentieren?⁴⁰

³⁹ Besonders angespannt, deshalb aber auch produktiv ist das Verhältnis zum Mittelalter als der Epoche totaler Etablierung der Dominanz des Christentums im Metal, wo aggressive Religionskritik mit neopaganen Utopien einhergeht, aber bisweilen auch in Religionsparodie und -travestie umgemünzt wird. Vgl. hierzu den Beitrag von Christian Peters in diesem Band.

⁴⁰ Eine Möglichkeit wäre – das hat Meik Zülsdorf-Kersting in einem Vortrag zum ersten Teil der ›Assassin's Creed‹-Reihe vorgeführt, der für diesen Band leider nicht mehr verschriftlicht werden konnte – sich der Rezeption von Spielen über sog. Let's Plays zu nähern. In diesen spielen Spieler ein Spiel und kommentieren dieses, während Zuschauer dem Vorgang über Portale wie twitch.tv live folgen können. Durch die Kommentierung des Gespielten lassen sich Einblicke in die Geschichtsvorstellungen und den Umgang mit geschichtskulturellen Phänomenen gewinnen. Inwiefern Let's Plays als geschichtsdidaktische Quellengattung praktikabel sind, muss aber in Frage gestellt werden, da die Rezeption eines einzigen Let's Plays mehrere Stunden dauern kann, man lediglich ganz vereinzelte Einblicke in den geschichtskulturellen Umgang bekommt, die nur schwerlich zu verallgemeinern sein werden – auf die offeneren Rezeptionsvorgänge

Die populäre Aneignung des Mittelalters kann also im Hinblick auf den Rezeptionsvorgang und inhaltlich bereits für einen einzelnen Teilbereich hoch differenziert ausfallen und erschwert schon allein dadurch den deskriptiven Zugriff auf den Gegenstand.

Methodische Schwierigkeiten des Umgangs mit populären Mittelaltermedien

Die Breite und Tiefe der Mittelalterrezeption in modernen Medien konnte an dieser Stelle lediglich an wenigen Beispielen aufgezeigt werden. Die Rezeption der Epoche in den einzelnen medialen Gattungen ist weitaus umfassender, und macht doch nur einen Bruchteil des thematischen Spektrums aus, dem man begegnen wird. Gerade die Bilder vom Mittelalter, die sich an die jüngere Generation richten, mögen aus wissenschaftlicher Perspektive unseriös, fragwürdig oder abstrus wirken, sie sollten jedoch als geschichtskulturelle Phänomene erst einmal ernst genommen werden (so das in den letzten Jahren oft vorgebrachte Postulat, vgl. etwa Groebner 2008, 143–144), da allein die Rezeption einer einzigen Fernsehserie oder eines einzigen Videospiele schon rein zeitlich die institutionelle Auseinandersetzung mit dem Mittelalter, die in der Schule oder gar der Universität stattfindet, um ein Vielfaches übertreffen kann. Angesichts von Gegenstand und Publikumsreichweite fordern populärkulturelle Mittelalterbilder daher unbedingte Aufmerksamkeit seitens der geschichtsdidaktischen Berufspraktiker, berühren sie doch alle drei von Jörn Rüsen definierten Dimensionen (ästhetische, politische und kognitive) von Geschichtskultur.⁴¹

von Computerspielen wurde hingewiesen –, und methodisch nicht außer Acht gelassen werden darf, dass der vorführende Spieler für sein Publikum auch in die Rolle eines Unterhalters schlüpfen muss, sodass die Rezeption im öffentlichen Raum noch anderen Parametern unterliegt als jene im privaten.

⁴¹ Die »ästhetische« zeigt sich dann, wenn sich künstlerische Fiktionalität historischen Gegenständen zuwendet, ohne dass die ästhetisch vermittelte historische Sinnbildung dann zwangsläufig zu historischer Fiktion führen müsste, vgl. Rüsen 2008, 244–245. Die »politische« Dimension, sowohl in legitimatorischer als auch fakultativ subversiver Gestalt (ebd., 247–248), wiederum ist den konkreten Medien in ganz unterschiedlichem Maße zu eigen, fordert aber schon implizit eigenen Geltungsanspruch ein, wenn der Rezipient seine Gegenwart an den, absichtlichen oder unabsichtlichen, Projektionen von Lebenswirklichkeit auf Geschichtliches oder spürbaren Alteritäten der anderen Epoche in ästhetischer Aufbereitung taxiert. Die »kognitive« Dimension schließlich, die

Ob dem Geschichtsdidaktiker die »Kosten an politischer Orientierung und wissenschaftlicher Einsicht, die eine radikale Ästhetisierung der historischen Erinnerung erfordert«, »zu hoch« erscheinen oder nicht, ist letztlich unerheblich, denn diese Ästhetisierung geschieht in den Medien der Populärkultur unweigerlich, genauso wie eine Politisierung und Kognitivierung des Ästhetischen.⁴²

Zugleich sollte aber diskutiert werden, in welchem Rahmen man dieses Plädoyer für die Auseinandersetzung mit populären Inhalten wieder einschränken sollte, denn die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem unüberschaubaren Forschungsfeld populärer Mittelalterbilder darf – etwa im Sinne eines Ausbrechens aus dem akademischen Alltagsgeschäft – nicht reiner Selbstzweck bleiben, sondern sollte auch unterrichtsfokussierend angeschlossen werden, gerade wenn man mit Blick auf den Schulbetrieb den Wunsch hegt, dass die Ergebnisse auch von den dortigen Lehrkräften zur Kenntnis genommen werden, die vielleicht nur schwerlich die Zeit und Motivation aufbringen können, am Puls der Forschung zu bleiben. Zu diskutieren ist folglich, ob sich die Betrachtung geschichtskultureller Phänomene schon allein für das Mittelalter in irgendeiner Form auf bestimmte Vertreter eines Mediums bzw. einer Gattung fokussieren muss, zwar nicht in dem Sinne, dass etwa bestimmte Medien von vornerein als nicht beachtungswürdig ausgeschlossen werden, aber zum Beispiel, indem sich nur mit dem wichtigen Teil einzelner medialer und generischer Subkategorien auseinandergesetzt wird. Zu fragen ist also einerseits, ob jede geschichtskulturelle Erscheinung allein aus der Tatsache heraus, dass sie eine ist, als solche eingehend betrachtet und in ihrer Verfasstheit und ihrem vermeintlichen Einfluss auf Geschichtsvorstellungen beschrieben werden muss, oder ob der Fokus –

Rüsen in erster Linie in der Schaffung und Wahrung einer spezialisierten Expertenkultur innerhalb der Gesamtgesellschaft als Trägerin der Geschichtskultur sieht (ebd., 248), die mit ihren methodischen Richtlinien die kognitiven Funktionen der Geschichtskultur reguliert, wird mitunter gerade von Erzeugnissen der ästhetischen Kategorie mitbeansprucht, als Forderung der Teilhabe von Laien an der kognitiven Dimension von Geschichtskultur oder gar als Aufwertung der durch die Wissenschaft vorgenommenen historischen Sinnbildung (ebd., 252), vom Medienkonsum als Prädiktor für die vorakademische Bildungssozialisation ganz zu schweigen (vgl. hierzu auch die empirischen Stichproben im Beitrag von Tobias Enseleit, 116–131).

⁴² Rüsen 2008, 252–253 selbst verweist zu Recht auf die »Tendenzen wechselseitiger Instrumentalisierung und Unterwerfung der drei Dimensionen und ihrer je eigentümlichen Regulative«.

etwa im Sinne einer Höhenkammliteratur – nur auf bestimmte Vertreter eines Genres gerichtet werden sollte.⁴³

Dieses Eingrenzen des Untersuchungsgegenstandes birgt freilich einerseits die Gefahr, untersuchenswerte Gegenstände nicht zu beachten, und stellt andererseits ein großes methodisches Problem dar, denn auf welcher Grundlage will man diese Eingrenzung vornehmen? Sich auf die Erstellung etwaiger Qualitätsstandards zu konzentrieren, etwa des finanziellen/personellen/quellenkritischen Aufwandes, der betrieben wurde, um eine möglichst (am besten auch den akademischen Bereich) überzeugende Authentizitätsfiktion zu kreieren⁴⁴, kann an der Rezeptionswirklichkeit eines Gegenstandes vorbeiführen, den man vielleicht an Verkaufs- und Downloadzahlen oder Aufrufen im Internet ablesen kann, zumal eine Korrelation zwischen der Qualität eines Gegenstandes (in welcher Hinsicht auch immer) und dem Ausmaß seiner Rezeption in der Regel ohnehin gegeben ist, welche beide Zugänge annähert.⁴⁵ Hier ist es bisher weder der Mediävistik noch der Geschichtsdidaktik überzeugend gelungen, das Betrachtungsfeld sinnvoll einzugrenzen oder Wege aufzuzeigen, die gewonnenen Erkenntnisse pragmatisch für den Unterricht anschlussfähig zu machen.⁴⁶

⁴³ Zur Zeit wird dazu aufgerufen, Themenvorschläge für die Tagung »Medievalism in Popular Culture« einzureichen, die vom 28. bis zum 31. März 2018 in Indianapolis stattfinden soll. Die Veranstalter hegen die Hoffnung, dass genügend Beiträge zu dem jüngst erschienenen »King Arthur: Legend of the Sword« eingehen, um ein eigenes Panel zu diesem Film zu rechtfertigen (<http://www.medievalists.net/2017/08/call-papers-medievalism-popular-culture/>; Stand: 09.09.2017). Es ist für den akademischen Umgang mit modernen Medien interessant zu beobachten, dass diesem Film, dem weder gute Kritiken noch Erfolg an den Kinokassen beschieden waren, ein solches Forum geboten werden soll, zumal im Frühjahr 2018 das ohnehin nicht große öffentliche Interesse an diesem Film noch weiter geschrumpft sein wird und eine etwaige Publikation eines Tagungsbandes, welche die Ergebnisse der Vorträge noch einmal bündelt, noch weitere Monate, wenn nicht Jahre auf sich warten lassen wird.

⁴⁴ Wie das etwa für den historischen Roman Umberto Eco gelungen ist, vgl. Haverkamp/Heit 2005.

⁴⁵ Das wird *grosso modo* der Fall sein, sowohl bei der gesellschaftlichen medialen Rezeption von Formaten, deren Produktionskosten medienübergreifend (Spielfilm/Fernsehserie/Videospiel) durchaus in die Millionen gehen können, als auch bei der akademischen Auseinandersetzung, welche den Grad der formalen Rezeptionshöhe und fachwissenschaftlichen Tiefe zur Legitimierung der Auseinandersetzung mit dem Gegenstand nimmt.

⁴⁶ Insofern sind gerade für den schulischen Mittelalterunterricht weitere Arbeiten wie Buck 2008 vonnöten. Als ein weiteres Hindernis mögen die recht engen Korsetts der Schulcurricula gelten, dazu bereits von Reeken 2004, 237–238.

Das liegt vor allem auch darin begründet, dass eine umfassende Darstellung der modernen Mittelalterrezeption, welche die intermediale Ausdehnung des Gegenstandes berücksichtigt, gleichsam Herkules- wie Sisyphusarbeit ist, zum einen, weil sich der Gegenstand aufgrund der Schnellebigkeit der modernen Medienwelt rasch selbst überholt, und zum anderen weil aus mediävistischer Perspektive für viele Teilbereiche noch nicht einmal zusammengetragen worden ist, was es an Rezeptionsmaterial überhaupt gibt.⁴⁷

Gerade im Hinblick auf die Fragen nach dem Einfluss auf Geschichtsvorstellungen und der Prägung von Geschichtsbewusstsein ist dies ein grundlegendes Problem. Weitere kommen hinzu: Wie bewertet man überhaupt, ob ein Medium Auswirkungen auf Geschichtsvorstellungen hat? Bedeutet etwa die millionenfache Rezeption von einer Serie wie »Game of Thrones« gleichzeitig, dass diese Serie einen Einfluss darauf hat, wie man sich gemeinhin das Leben »im Mittelalter« vorstellt? Besitzen Medien, die ihre fiktiven Elemente freizügiger präsentieren, bei der Generierung von Geschichtsvorstellungen einen anderen Stellenwert als jene, die vorgeben, Geschichte (im Sinne von Historie) wiederzugeben? Prägt das Nachspielen von Geschichte die Vorstellung von ihr tiefergreifender als das reine Anschauen? Man ist schnell geneigt, auf alle drei Fragen vorsichtig mit Ja zu antworten; aber ohne eine empirische Basis, die nach eben diesen Aspekten fragt, bleiben alle Ausführungen in dieser Hinsicht lediglich Analogieschluss, wenn nicht Spekulation. Gerade diese Erhebung empirischen Materials ist daher essentiell für Aussagen über Geschichtsvorstellungen.⁴⁸

Weitere Probleme schließen sich an: Was macht man mit dem Befund, dass ein bestimmtes Werk nachhaltig die Geschichtsvorstellungen zu prägen scheint? Die Antwort auf diese Frage ist in der Geschichtsdidaktik im Hinblick auf den Schul- und Universitätsunterricht natürlich umfassend diskutiert worden, die

⁴⁷ Am ehesten ist dies noch für den Spielfilm der Fall durch die Arbeiten von Kiening 2006 und Harty 2006. In anderen Bereichen – besonders für den Musik- und (Video-) Spielbereich – kann überhaupt nicht auf eine solche Grundlagenarbeit zurückgegriffen werden.

⁴⁸ Vgl. im Hinblick auf die Mittelaltervorstellungen bei Geschichtsstudierenden jüngst den Versuch in Drüding/Enseleit 2017 und den Beitrag von Tobias Enseleit, 116–131 in diesem Band.

Meinungen zu einem sinnvollen Umgang mit dem Gegenstand gehen weit auseinander.⁴⁹ Über die Notwendigkeit, Geschichtskultur zum Thema des Unterrichts zu machen, herrscht jedoch Konsens;⁵⁰ auch Schulbuchverlage versuchen mit eigenen Produkten, sich Schülern über ihnen bekannte Wege zu nähern.

Die übergeordnete pragmatische Frage in diesem Zusammenhang ist somit, ob, in welchem Rahmen und in welcher Intensität Geschichtsbilder moderner Medien im Unterricht thematisiert werden müssen oder sollen. Dass sich die Auseinandersetzung mit Inhalten, die Schüler und Studierende auch in ihrer Freizeit interessieren, bei diesen großer Beliebtheit erfreut, ist – nicht zuletzt aufgrund des ›Lebenswelt- und Gegenwartsbezuges‹ des Gegenstandes (Buck 2012) – so verständlich wie evident: Nicht ohne Grund sind derzeit etwa in Universitätsbibliotheken alle Forschungsbeiträge zu ›Game of Thrones‹ während der Semesterferien, in denen Hausarbeiten geschrieben werden müssen, hoffnungslos vergriffen.

Da die Unterrichtszeit aber knapp bemessen ist – nicht zuletzt zunehmend für das Mittelalter –, stellt sich einerseits die Frage, in welchem Rahmen und an welchen Gegenständen populäre Geschichtsbilder thematisiert werden können. Andererseits steht zu bedenken, inwiefern die historische Korrektheit der jeweiligen Darstellung oder Adaptation wünschenswert oder gar notwendige Bedingung einer unterrichtlichen Verwendung sein sollte. Schon allein für das Schulbuch, also das schulische Vermittlungsmedium schlechthin, weisen Pandel/Schneider im Rahmen der übergeordneten Erkenntnis, dass mit Ausnahme von Originaldokumenten jeder Umgang mit und jede Darstellung von Geschichte einen bestimmten Fiktionalitätsgrad aufweist, darauf hin: »Dargestellte Geschichte im Schul- und Fachbuch ist ein hochselektives System von theoriegeleiteten Aussagen, die durch in sich gestaffelte Interpretationen eine Deutung vergangenen Geschehens vornehmen« (Pandel/Schneider 2010, 8–11). Die Kompetenz, die intentionale Anlage jeder Art von geschichtlicher Aneignung zu erkennen, muss daher –

⁴⁹ Vgl. für den Einsatz von Spielfilmen im Geschichtsunterricht etwa die empirisch angelegte Arbeit von Wehen 2012; ferner Kuchler 2011 sowie Näpel 2010/2012. Vgl. auch die Ausführungen zum Spielfilm von Tobias Enseleit, 123–125 in diesem Band.

⁵⁰ Vgl. dazu die Beiträge in Mütter/Schönemann/Uffelman 2000, insb. Schönemann 2000, 35–42; von Reeken 2004; Pandel 2005, 128–146. Beiträge zum Mittelalter im Unterricht finden sich in der Sektion 3 ›Mittelalter und Mittelalterdidaktik‹ in Buck/Brauch 2011 sowie jüngst in dem geschichtsdidaktischen Magazin *Geschichte lernen* 170 (2016) mit dem Titel ›Mittelalter in der Geschichtskultur.

das hat die Geschichtsdidaktik zurecht verschiedentlich betont – ein vorrangiges Lernziel des Geschichtsunterrichts sein.

Das geschichtskulturelle Medium, das jüngst die größte Aufmerksamkeit im Hinblick auf seine didaktischen Einsatzmöglichkeiten erfährt, ist das Computerspiel.⁵¹ Bereits Josef Rave prognostizierte in einem in den späten 1990er Jahren erstveröffentlichten Artikel mit Weitsicht erhebliche Potenziale für Computerspiele in historischen Settings, dies allerdings epochenunabhängig. Rave sieht in der spielerisch simulierten Geschichte die Fortführung des unterrichtlich genutzten Rollenspiels und erkennt den ästhetisch-sensorischen Mehrwert der »neuen« Technologie an (Rave 2010, 641–642). Auch antizipiert er Vorbehalte und Einwände gegen das Unterhaltungsmedium, indem er unterstreicht, dass Selektivität und mangelnde historische Akkuratess selbst noch in didaktischen Aufbereitungen kaum zu vermeidende Begleiterscheinungen sind (ebd., 642–643). Auf ein nicht nur didaktisches und auch nicht auf das Computerspiel beschränktes Problem weist Christian Bunnenberg in einem aktuellen Beitrag hin, der sich hauptsächlich Spielen über den Ersten Weltkrieg widmet: Der historische Gegenstand hat in der Regel bis zu dem Punkt, an dem das geschichtskulturelle Medium ihn (neu) erzählt, bereits Vermittlungsinstanzen (Romane, Filme etc.) durchlaufen, ist also eher als ein Rezeptionsgeflecht zu begreifen, was wiederum die didaktischen Einsatzmöglichkeiten entweder verengt oder überstrapaziert (Bunnenberg 2017, 121).⁵² Bunnenberg spricht dem Medium dennoch großes didaktisches Potenzial im Schulunterricht und darüber hinaus zu, vor allem im Bereich der Reflexion über die geschichtskulturelle Lebenswirklichkeit (ebd., 120–121).

Die Beantwortung der Frage, wie eine Anbindung von modernen Medien an den schulischen Unterricht – der universitäre ist aufgrund der »Freiheit« der Lehre vermeintlich aufnahmefähiger – sinnvoll gelingen kann, kann an dieser

⁵¹ Breuer 2017 mit weiterer Literatur. Die nordrhein-westfälische Fachstelle für Jugendmedienkultur (FJMK) bietet mit dem »Spieleratgeber NRW« (<https://www.spieleratgeber-nrw.de>) ein Portal an, in dem sich Lehrkräfte über didaktische Anwendungsmöglichkeiten und pädagogische Unbedenklichkeit von Computer- und Videospiele informieren können. Auch finden sich Berichte über Projekte zum Einsatz von historischen Spielen im Geschichtsunterricht, etwa »Napoleon: Total War« (<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Napoleon.2929.de.1.html>; Stand: 25.08.2017).

⁵² Viele der in diesem Band versammelten Fallbeispiele lassen ebenfalls diese Mehrstufigkeit der Genese ihrer jeweiligen Mittelaltervorstellung durchscheinen.

Stelle nicht geleistet werden; sie muss auch in Zukunft Aufgabe der Geschichtsdidaktik sein (dazu von Reeken 2004; Geschichte lernen 170 (2016)). Es konnte im Rahmen dieser Einleitung nur darauf verwiesen werden, dass diese Beantwortung keine einfache Aufgabe darstellt. Im Letzten scheint auch hier dem Lehrenden die maßgebliche Funktion zuzukommen, dessen eigene Medienkenntnis und geschichtskulturelle Kompetenz (Pandel 2005, 40–44) darüber entscheiden, in welchem Maße die Aufnahme geschichtskultureller Phänomene und ihre Anbindung an historisches Arbeiten innerhalb des Schul- und Universitätsunterrichts erfolgreich ist.

Ziele dieses Buches

Dieser Band ist – das wurde vielfältig aufgezeigt – nicht der erste, der sich mit dem Phänomen des »populären« Mittelalters auseinandersetzt (neben dem hier präsentierten Überblick wird auf weitere einschlägige Forschung in den einzelnen Beiträgen verwiesen). Gleichwohl betreten die hier versammelten Beiträge mitunter Neuland (z. B. durch die Beschäftigung mit dem Tabletop) oder beleuchten unter genuin mediävistischen Gesichtspunkten mit anderen Forschungsschwerpunkten Felder, die bereits an anderer Stelle vorbereitet worden sind (so etwa zum Spielfilm, Comic oder Metal).

Der Band möchte aus der Perspektive verschiedener mediävistischer Fachdisziplinen einen Einblick geben, wie viel »Mittelalter« tatsächlich in modernen Medien steckt, inwiefern eine akademische Auseinandersetzung mit dieser Rezeption der Epoche sinnvoll und warum sie geboten ist, und er soll auch den Blick dafür schärfen, kritisch mit jenem Mittelalter umzugehen, das uns begegnet, wenn wir den Fernseher einschalten, den Spielkarton öffnen oder ein Buch aufschlagen. Die Beiträge decken dabei bewusst ein weites Spektrum an Rezeptionssituationen wie Vermittlungsinteressen ab, vom konkreten Didaktisierungspotenzial von Kinder- und Jugendliteratur (Südbeck) über die fachwissenschaftlichen Differenzierungsgrade von staatlich sanktionierten Publikationen (Grünbart), mentalitätsgeschichtliche und ikonographische Durchdringung von kanonisch gewordenen Unterhaltungsmedien (Kohlmeyer, Enseleit) bis hin zu den impliziten Lernerträgen und Kollateralschäden von populärkulturell und szenespezifisch gebrochener Mittelaltervorstellung (Steinbach, Peters).

Auch wenn in den einzelnen Bereichen die Fachkulturen der jeweiligen mediävistischen oder mittelalteraffinen Disziplinen und persönlichen Interes-

senschwerpunkte der Beitragenden durchschimmern, so sind wir dennoch überzeugt, dass die Artikel dieses Bandes, jeder für sich und alle zusammen, – im Sinne einer »gewissen Auffüllung des tiefen Grabens zwischen universitärer Mediävistik und populärkulturellen Präsentationen des Mittelalters« (Mayer 2011, 326) – drei-erlei in jedem Fall leisten können:

Zunächst mögen sie sensibilisieren für die Vielfalt (und mithin auch die Vielzahl) der Medien, Instanzen und Agenten der Mittelalterbildgenese. Damit können sie sodann gelesen werden als eine Mahnung zur hermeneutischen Demut vor dieser Vielfalt und -zahl. Die Wege des Mittelalters in das individuelle Geschichtsbewusstsein wie auch die Formen, die es ebendort annimmt, sind so divers, dass keine noch so ambitionierte Sammlung von Fallstudien in der Lage wäre, die Genese dieser Mittelaltervorstellungen bis ins Letzte aufzuschlüsseln oder gar didaktisch planbar zu machen. Schließlich sollen sie dennoch als Aufruf verstanden werden, etwa an die empirische Lehr-Lernforschung, Befunde wie diejenigen der vorliegenden und vieler anderer Fall- und Einzelstudien valide statistisch zu verorten und auf ihre Stichhaltigkeit zu überprüfen bzw. das Wirken der hier hauptsächlich von Produzentenseite aus betrachteten Epochenvorstellungen bei den Rezipienten zu beobachten.

Wir hoffen folglich, dass die hier versammelten Fallstudien ihren Weg zu Forschern, Praktikern und Interessierten aus den verschiedensten Feldern finden und einen bescheidenen Beitrag dazu leisten, die vieldimensionale Gewordenheit des eigenen Mittelalterbildes in weiteren Nuancierungen zu reflektieren, akademische und disziplinäre »Scheuklappen« abzulegen und die tief verwurzelte breitenkulturelle Faszination für und Verwendung von Epochenbildern und -erzählungen mit Gewinn in die eigene wissenschaftliche oder didaktische Lebenswirklichkeit zu überführen.

Danken möchten wir an dieser Stelle allen Beitragenden, die es in kurzer Zeit geschafft haben, ihre Vorträge in eine druckreife Form zu gießen, sowie allen Moderatoren und Diskutanten der von Tobias Enseleit initiierten und betreuten Ringvorlesung im Wintersemester 2016/17 an der Universität Osnabrück, in der die hier versammelten Beiträge zum ersten Mal einer Öffentlichkeit präsentiert wurden, für die wichtigen Impulse aus Rückfragen und Anmerkungen.

Für die Aufnahme in die »Wissenschaftlichen Schriften der WWU« danken wir insbesondere dem technisch versierten und stets hilfsbereiten Team der Schriftenreihe an der Universitäts- und Landesbibliothek Münster, für die finanzielle Unterstützung Herrn Prof. Dr. Karl Enenkel vom Seminar für Lateinische Philologie des Mittelalters und der Neuzeit der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster. Die

Endredaktion des Bandes wäre nicht ohne die tatkräftige Hilfe von Petra Christophersen und den studentischen Hilfskräften des Seminars für Lateinische Philologie des Mittelalters und der Neuzeit geglückt.

Sommer 2017
Die Herausgeber

Literatur

- Achermann 2016: Eric Achermann, Die Frühe Neuzeit als Epoche. Theorien und Konzepte, in: Herbert Jaumann/Gideon Stiening (Hrsg.), Neue Diskurse der Gelehrtenkultur in der Frühen Neuzeit. Ein Handbuch, Berlin: De Gruyter 2016, 3–96.
- Amy de la Bretèque 2004: François Amy de la Bretèque, *L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, Paris: Honoré Champion 2004.
- Angenendt 1997: Arnold Angenendt, *Geschichte der Religiosität im Mittelalter*, Darmstadt: WBG 1997.
- Ascher 2017: Franziska Ascher, Der Drache hat drei Köpfe: Das GOT-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel, in: May/Baumann/Baumgartner/Eder 2017, 339–353.
- Backe 2008: Hans-Joachim Backe, Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel: Eine typologische Einführung (= Saarbrücker Beiträge zur vergleichenden Literatur- und Kulturwissenschaft 44), Saarbrücken: Königshausen & Neumann 2008.
- Ballof 2003: Rolf Ballof (Hrsg.), *Geschichte des Mittelalters für unsere Zeit: Erträge des Kongresses des Verbandes der Geschichtslehrer Deutschlands „Geschichte des Mittelalters im Geschichtsunterricht“*. Quedlinburg 20.–23. Oktober 1999, Stuttgart: Steiner 2003.
- Ballof 2003b: Rolf Ballof, Zum Umgang mit dem Mittelalter, in: Ders. 2003, 11–16.
- Barker/Mathijs 2008: Martin Barker/Ernest Mathijs (Hrsg.), *Watching the Lord of the Rings: Tolkien's World Audiences* (= Media & Culture 3), New York u. a.: Lang 2008.
- Battis/Johnston 2015: Jes Battis/Susan Johnston (Hrsg.), *Mastering the Game of Thrones: Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*, Jefferson NC: McFarland 2015.
- Bell 2016: Christopher E. Bell, *From here to Hogwarts: Essays on Harry Potter Fandom and Fiction*, Jefferson NC: McFarland 2016.

- Bevc 2007: Tobias Bevc (Hrsg.), *Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen* (= Studien zur visuellen Politik 5), Berlin: LIT 2007.
- Boldt 2011: Martin Boldt, *Entertainment-Hybride: Transmediale Austauschprozesse zwischen Kinofilm und Videospiel*, München: AVM 2011.
- Bolter/Grusin 2000: Jay David Bolter/Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge MA: MIT Press 2012.
- von Borries 1996: Bodo von Borries, *Imaginierte Geschichte: Die biografische Bedeutung historischer Fiktionen und Phantasien* (= Beiträge zur Geschichtskultur 11), Köln: Böhlau 1996.
- Breuer 2017: Johannes Breuer, *Non vitae, sed ludo discimus?* Grenzen des Lernens mit Computerspielen, in: Zielinski/Aßmann/Kapsar/Moormann 2017, 17–26.
- Buck 2008: Thomas Martin Buck, *Mittelalter und Moderne: Plädoyer für eine qualitative Erneuerung des Mittelalter-Unterrichts an der Schule* (= Forum Historisches Lernen), Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2008.
- Buck 2011: Thomas Martin Buck, *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit*, in: Ders./Brauch 2011, 21–54.
- Buck 2011b: Thomas Martin Buck, *Zwischen Primär- und Sekundärmittelalter: Annäherungen an eine ebenso nahe wie ferne Epoche*, in: Ders./Brauch 2011, 57–71.
- Buck 2012: Thomas Martin Buck, *Lebenswelt- und Gegenwartsbezug*, in: Michele Barricelli/Martin Lücke (Hrsg.), *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts*, Band 1, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2012, 289–301.
- Buck/Brauch 2011: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*, Münster: Waxmann 2011.
- Bunnenberg 2017: Christian Bunnenberg, *Digitale Zeitreisen in die Vergangenheit? Computerspiele mit historischen Inhalten und geschichtskulturelles Lernen im Geschichtsunterricht*, in: Zielinski/Aßmann/Kaspar/Moormann 2017, 117–126.
- Chance 2003: Jane Chance (Hrsg.), *Tolkien the Medievalist* (= Routledge Studies in Medieval Religion and Culture 3), London: Routledge 2003.
- Chance/Siewers 2007: Jane Chance/Alfred K. Siewers (Hrsg.), *Tolkien's Modern Middle Ages* (= The new Middle Ages), Basingstoke: Palgrave Macmillan 2007.
- Corneliussen/Rettberg 2008: Hilde G. Corneliussen/Jill Walker Rettberg, *Introduction: "Orc Professor LFG," or Researching in Azeroth*, in: Dies. (Hrsg.), *Digital Culture*,

- Play, and Identity: A World of Warcraft Reader, Cambridge MA/London: MIT Press 2008, 1–15.
- Cyrino 2007: Monica S. Cyrino (Hrsg.), Rome, Season One: History makes Television, Malden, Mass.: Blackwell 2007.
- Dinter/Söderblom 2010: Astrid Dinter/Kerstin Söderblom (Hrsg.), Vom Logos zum Mythos: „Herr der Ringe“ und „Harry Potter“ als zentrale Grunderzählungen des 21. Jahrhunderts; praktisch-theologische und religionsdidaktische Analysen (= Ökumenische Religionspädagogik 2), Berlin: LIT 2010.
- Dreschke/Huynh/Knipp/Sittler 2016: Anja Dreschke/Ilham Huynh/Raphaela Knipp/David Sittler (Hrsg.), Reenactments: Medienpraktiken zwischen Wiederholung und kreativer Aneignung (= Locating Media – Situierete Medien 8), Bielefeld: Transcript 2016.
- Drüding/Enseleit 2017: Markus Drüding/Tobias Enseleit, Ritter, Hexen, Pest und Burgen? Eine explorative Studie zu Mittelalter-Vorstellungen und dem Mittelalter-Verständnis von Geschichtsstudierenden, in: Zeitschrift für Didaktik der Gesellschaftswissenschaften 1 (2017), 94–118.
- Eden 2014: Bradford Lee Eden (Hrsg.), The Hobbit and Tolkien's Mythology: Essays on Revisions and Influences, Jefferson NC: McFarland 2014.
- Elliott 2009: Andrew B. R. Elliott, Recreation and Representation: The Middle Ages on Film (1950–2006), University of Exeter 2009 (<https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10036/88498>; Stand: 09.10.2017).
- Flotmann 2013: Christina Flotmann, Ambiguity in „Star Wars“ and „Harry Potter“: A (post-)structuralist Reading of two popular Myths (= Cultural and media studies), Bielefeld: Transcript 2013.
- Fried 2002: Johannes Fried, Die Aktualität des Mittelalters: Gegen die Überheblichkeit unserer Wissensgesellschaft, Stuttgart: Thorbecke 2002.
- Friedrich 2013: Hans-Edwin Friedrich, Der historische Roman: Erkundung einer populären Gattung (= Beiträge zur Literatur und Literaturwissenschaft des 20. und 21. Jahrhunderts 23), Frankfurt a. M.: Lang-Ed. 2013.
- Fugelso 2008: Karl Fugelso (Hrsg.), Medievalism in Technology: Old and New (= Studies in Medievalism 16), Cambridge: Brewer 2008.
- Fuhrmann 1997: Horst Fuhrmann, Einladung ins Mittelalter, München: Beck 1997.
- Geppert 2009: Hans Vilmar Geppert, Der historische Roman: Geschichte umerzählt – von Walter Scott bis zur Gegenwart, Tübingen: Francke 2009.
- Goetz 1999: Hans-Werner Goetz, Moderne Mediävistik: Stand und Perspektiven der Mittelalterforschung, Darmstadt: WBG 1999.

- Goetz 2000: Hans-Werner Goetz, Einführung: Die Gegenwart des Mittelalters und die Aktualität der Mittelalterforschung, in: Ders. (Hrsg.), Die Aktualität des Mittelalters. Herausforderungen (= Historisch-politische Analysen 10), Bochum: Winkler 2000, 7–23.
- Goetz 2007: Hans-Werner Goetz, Dossier zur Situation der Mediävistik in Deutschland, in: Das Mittelalter 12/1 (2007), 161–179.
- Goetz 2011: Hans-Werner Goetz, Aktuelles Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: Die Perspektive der Mittelalterforschung, in: Buck/Brauch 2011, 73–92.
- Goetz 2011b: Hans-Werner Goetz, Gott und die Welt: Religiöse Vorstellungen des frühen und hohen Mittelalters. Teil I, Band 1: Das Gottesbild (= Orbis mediævalis. Vorstellungswelten des Mittelalters 13.1), Berlin: Akademie-Verlag 2011.
- Goetz/Jarnut 2003: Hans-Werner Goetz/Jörg Jarnut (Hrsg.), Mediävistik im 21. Jahrhundert: Stand und Perspektiven der internationalen und interdisziplinären Mittelalterforschung (= MittelalterStudien des Instituts zur Interdisziplinären Erforschung des Mittelalters und seines Nachwirkens, Paderborn 1), München: Wilhelm Fink 2003.
- Grau 2003: Oliver Grau, Virtual Art: From Illusion to Immersion, Cambridge, MA/London: MIT Press 2003.
- Groebner 2008: Valentin Groebner, Das Mittelalter hört nicht auf: Über historisches Erzählen, München: Beck 2008.
- Groebner 2011: Valentin Groebner, Arme Ritter: Moderne Mittelalterbegeisterung und die Selbstbilder der Mediävistik, in: Buck/Brauch 2011, 335–345.
- Hardtwig/Schug 2009: Wolfgang Hardtwig/Alexander Schug (Hrsg.), History sells!, Stuttgart: Steiner 2009.
- Hartmann 2004: Bernd Hartmann, Literatur, Film und das Computerspiel (= Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte 22), Berlin: LIT 2014.
- Harty 2006: Kevin J. Harty, The Reel Middle Ages: American, Western and Eastern European, Middle Eastern and Asian Films about Medieval Europe, London: McFarland 2006.
- Haverkamp/Heit 2005: Alfred Haverkamp/Alfred Heit (Hrsg.), Ecos Rosenroman. Ein Kolloquium (= DTV 4449), München: DTV 1987.
- Heinze 2011: Carl Heinze, Simulierte Geschichte: Zur Mittelalterdarstellung im Computerspiel, in: Buck/Brauch 2011, 171–181.
- Heinze 2012: Carl Heinze, Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 8), Bielefeld: Transcript 2012.

- Hitzler/Niederbacher 2010: Roland Hitzler/Arne Niederbacher, *Leben in Szenen: Formen jugendlicher Vergemeinschaftung*, Wiesbaden: VS 2010 [Erstauflage 2001].
- Hochbruck 2011: Wolfgang Hochbruck, *Chronosyndrom Light: Mittelalter als Projektions- und Rückzugsraum*, in: Buck/Brauch 2011, 217–233.
- Hochbruck 2013: Wolfgang Hochbruck, *Geschichtstheater: Formen der „Living History“*. Eine Typologie (= *Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen* 10), Bielefeld: Transcript 2016.
- Hoffmann 2005: Erwin Hoffmann, *Mittelalterfeste der Gegenwart: Die Vermarktung des Mittelalters im Spannungsfeld zwischen Authentizität und Inszenierung*, Stuttgart: ibidem 2005.
- Jacoby 2012: Henry Jacoby (Hrsg.), *Game of Thrones and Philosophy: Logic Cuts Deeper than Swords*, Hoboken: Wiley 2014.
- Jäger 2004: Ludwig Jäger, *Störung und Transparenz: Skizze zur performativen Logik des Medialen*, in: Sybille Krämer (Hrsg.), *Performativität und Medialität*, München: Wilhelm Fink 2004, 35–73.
- James/Mendlesohn 2012: Edward James/Farah Mendlesohn (Hrsg.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge: Cambridge University Press 2012 (<https://doi.org/10.1017/CCOL9780521429597>; Stand: 09.10.2017).
- Kapell/Elliott 2013: Matthew Wilhelm Kapell/Andrew B.R. Elliott (Hrsg.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York: Bloomsbury 2013.
- Karg/Mende 2010: Ina Karg/Iris Mende, *Kulturphänomen Harry Potter: Multiadressiertheit und Internationalität eines nationalen Literatur- und Medienereignisses*, Göttingen: V&R unipress 2010.
- Karg 2013: Ina Karg, *Fantasy – das neue Mittelalter?*, in: Johannes Grabmayer (Hrsg.), *Das Bild vom Mittelalter* (= *Schriftenreihe der Akademie Friesach NF* 3), Klagenfurt: Theiss 2013, 43–61.
- Kerschbaumer/Winnerling 2014: Florian Kerschbaumer/Tobias Winnerling (Hrsg.), *Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (= *Histoire* 50), Bielefeld: Transcript 2014.
- Kommer 2011: Sven Kommer, *Mittelalter-Märkte zwischen Kommerz und Historie*, in: Buck/Brauch 2011, 183–200.
- Korte/Paletschek 2009: Barbara Korte/Sylvia Paletschek (Hrsg.), *History goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres* (= *Historische Lebenswelten in populären Medien / History in Popular Cultures* 1), Bielefeld: Transcript 2009.

- Krämer 2004: Sybille Krämer, Was haben ›Performativität‹ und ›Medialität‹ miteinander zu tun? Plädoyer für eine in der ›Asthetisierung‹ gründende Konzeption des Performativen. Zur Einführung in diesen Band., in: Dies. (Hrsg.), Performativität und Medialität, München: Wilhelm Fink 2004, 13–32.
- Kuchler 2011: Christian Kuchler, Von Mönchen, Rittern und einer Päpstin: Das Mittelalter im aktuellen Spielfilm. Das Kino als Lernort für Geschichte, in: Buck/Brauch 2011, 157–170.
- Kurwinkel/Schmerheim/Kurwinkel 2014: Tobias Kurwinkel/Philipp Schmerheim/Annika Kurwinkel (Hrsg.), Harry Potter intermedial: Untersuchungen zu den (Film-)Welten von Joanne K. Rowling (= Kinder- und Jugendliteratur intermedial 2), Würzburg: Königshausen & Neumann 2014.
- Lackner 2014: Thomas Lackner, Computerspiel und Lebenswelt: kulturanthropologische Perspektiven, Bielefeld: Transcript 2014.
- Lam/Oryshchuk 2007: Adam Lam/Nataliya Oryshchuk (Hrsg.), How we became Middle-Earth: A Collection of Essays on The Lord of the Rings (= Cormarë series 13), Zollikofen: Walking Tree 2007.
- Larrington 2016: Carolyne Larrington, Winter is coming: Die mittelalterliche Welt von Game of Thrones. Aus dem Englischen von Jörg Fündling, Darmstadt: Theiss 2016.
- Lee/Solopova 2015: Stuart Lee/Elizabeth Solopova, The Keys of Middle-earth: Discovering Medieval Literature through the Fiction of J. R. R. Tolkien, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2015.
- Lundt 2009: Bea Lundt, Das ferne Mittelalter in der Geschichtskultur, in: Oswalt/Pandel 2009, 225–236.
- Mairbäurl u. a. 2013: Gunda Mairbäurl/Ingrid Tomkowiak/Ernst Seibert/Klaus Müller-Wille (Hrsg.), Kinderliterarische Mythen-Translation: Zur Konstruktion phantastischer Welten bei Tove Jansson, C.S. Lewis und J.R.R. Tolkien (= Kinder- und Jugendliteraturforschung in Österreich 14 / Beiträge zur Kinder- und Jugendmedienforschung 2), Wien: Praesens-Verlag 2013.
- May/Baumann/Baumgartner/Eder 2016: Markus May/Michael Baumann/Robert Baumgartner/Tobias Eder (Hrsg.), Die Welt von ›Game of Thrones‹: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins ›A Song of Ice and Fire‹. Tagungsband zu ›Winter is coming‹ – Interdisziplinäre Tagung vom 9.–11. Oktober 2015 im Schloss Blutenburg (= Edition Kulturwissenschaft 121), Bielefeld: Transcript 2016.
- Mayer 2011: Ulrich Mayer, Lernpotenziale im Mittelalterunterricht, in: Buck/Brauch 2011, 325–332.

- Mayer 2016: Thomas Mayer, Eine Reise ins Mittelalter? Analyse des Playmobil-Mittelalterbildes, in: *Geschichte lernen* 170 (2016), 20–28.
- Meier/Slanička 2007: Mischa Meier/Simona Slanička (Hrsg.), *Antike und Mittelalter im Film: Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (= Beiträge zur Geschichtskultur 29), Köln: Böhlau 2007.
- Mütter/Schönemann/Uffelman 2000: Bernd Mütter/Bernd Schönemann/Uwe Uffelman (Hrsg.), *Geschichtskultur: Theorie – Empirie – Pragmatik* (= Schriften zur Geschichtsdidaktik), Weinheim: Deutscher Studien Verlag 2000.
- Näpel 2010: Oliver Näpel, Kommerz, Bildung, Geschichtsbewusstsein: Historisches Lernen durch Geschichte im TV?, in: Susanne Popp u. a. (Hrsg.), *Zeitgeschichte – Medien – Historische Bildung* (= Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2), Göttingen: V&R unipress 2010, 219–237.
- Näpel 2012: Oliver Näpel, Film und Geschichte: „Histotainment“ im Geschichtsunterricht, in: Michele Barricelli/Martin Lücke (Hrsg.), *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts*, Band 2, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2012, 146–171.
- Olivares Merino 2009: Eugenio M. Olivares Merino, J. R. R. Tolkien (1892–1973), in: Jaime Aurell/Julia Pavón (Hrsg.), *Rewriting the Middle Ages in the Twentieth Century*, Band 2: National Traditions, Turnhout: Brepols 2009, 327–370.
- Oswalt/Pandel 2009: Vadim Oswalt/Hans-Jürgen Pandel (Hrsg.), *Geschichtskultur: Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart* (= Forum Historisches Lernen), Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2009.
- Pandel 2005: Hans-Jürgen Pandel, *Geschichtsunterricht nach PISA: Kompetenzen, Bildungsstandards und Kerncurricula*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2005.
- Pandel/Schneider 2010: Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider (Hrsg.), *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2010 [Erstauflage 1985].
- Paul/Faber 2013: Ina Ulrike Paul/Richard Faber (Hrsg.), *Der historische Roman zwischen Kunst, Ideologie und Wissenschaft*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2013.
- Pavlac 2017: Brian A. Pavlac (Hrsg.), *Game of Thrones versus History: Written in Blood*, New York: Blackwell 2017.
- Peetz 2007: Heike Peetz, Die Zeit der Wikinger im Film, in: Meier/Slanička 2007, 301–311.
- Piasecki 2014: Stefan Piasecki, Das Kreuz mit dem Game: Warum die Religion im Videospiele stärkere Beachtung verdient, in: *Communicatio socialis* 47 (2014), 283–301.

- Piasecki 2016: Stefan Piasecki, Erlösung durch Vernichtung?! Religion und Weltanschauung im Videospiel: Eine explorative Studie zu religiösen und weltanschaulichen Ansichten junger Spieleentwickler (= Religionspädagogik/Medienpädagogik/Game Studies), Kassel: Kassel University Press 2016.
- Pirker/Rüdiger/Klein u. a. 2009: Eva Ulrike Pirker/Mark Rüdiger/Christa Klein u. a. (Hrsg.), Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 3), Bielefeld: Transcript 2009.
- Raessens 2005: Joost Raessens (Hrsg.), Handbook of Computer Game Studies, Cambridge MA.: MIT Press 2005.
- Rave 2010: Josef Rave, Computereinsatz, in: Pandel/Schneider 2010, 623–650.
- von Reeken 2004: Dietmar von Reeken, Geschichtskultur im Geschichtsunterricht: Begründungen und Perspektiven, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 55 (2004), 233–240.
- von Reeken 2016: Dietmar von Reeken, Mittelalter in der Geschichtskultur: Phänomene, Ursachen und didaktische Perspektiven, in: Geschichte lernen 170 (2016), 2–7.
- Röckelein 2003: Hedwig Röckelein, Das Mittelalter im Film, in: Ballou 2003, 308–314.
- Röckelein 2007: Hedwig Röckelein, Mittelalter-Projektionen, in: Meier/Slanička 2007, 41–62.
- Rogers/Stevens 2017: Brett M. Rogers/Benjamin Eldon Stevens (Hrsg.), Classical Traditions in Modern Fantasy, New York: Oxford University Press 2017.
- Rohr 2011: Christian Rohr (Hrsg.), Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur (= Austria: Forschung und Wissenschaft: Geschichte 7), Wien: LIT 2011.
- Rüsen 1994: Jörn Rüsen, Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken, in: Ders./Theo Grütter/Klaus Fußmann (Hrsg.), Historische Faszination: Geschichtskultur heute, Köln: Böhlau 1994, 3–26.
- Rüsen 2008: Jörn Rüsen, Historische Orientierung: Über die Arbeit des Geschichtsbewusstseins, sich in der Zeit zurechtzufinden, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2008 [Erstauflage 1994].
- Saxer 1980: Ulrich Saxer, Grenzen der Publizistikwissenschaft: Wissenschaftswissenschaftliche Reflexionen zur Zeitungs-/Publizistik-/Kommunikationswissenschaft seit 1945, in: Publizistik 56 (1980), 525–543.
- Scharff 2007: Thomas Scharff, Wann wird es richtig mittelalterlich? Zur Rekonstruktion des Mittelalters im Film, in: Meier/Slanička 2007, 63–83.

- Schilling 2012: Erik Schilling, Der historische Roman seit der Postmoderne: Umberto Eco und die deutsche Literatur (= Germanisch-romanische Monatschrift, Beiheft 49), Heidelberg: Winter 2012.
- Schmid 2014: Sonja Schmid, Im Netz der Filmgenres: „The Lord of the Rings“ und die Geschichtsschreibung des Fantasygenres (= Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum-Verlag: Reihe Medienwissenschaften 27), Marburg: Tectum 2014.
- Schönemann 2000: Bernd Schönemann, Geschichtsdidaktik und Geschichtskultur, in: Mütter/Schönemann/Uffelman 2000, 26–60.
- Schönemann 2001: Bernd Schönemann, Die Geschichtskultur der Erlebnisgesellschaft: August der Starke in Tokio, in: Sozialwissenschaftliche Informationen 30 (2001), 135–142.
- Schönemann 2014: Bernd Schönemann, Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Geschichtswissenschaft, in: Hilke Günther-Arndt/Meik Zülsdorf-Kersting (Hrsg.), Geschichtsdidaktik, 6. überarbeitete Neuauflage, Berlin: Cornelsen 2014, 11–23.
- Schröter 2017: Felix Schröter, Von Kriegerinnen und Gebärmaschinen: Weibliche Figuren in GOT-Computerspielen, in: May/Baumann/Baumgartner/Eder 2017, 193–210.
- Schulzke 2012: Marcus Schulzke, Playing the Game of Thrones: Some Lessons from Macchiavelli, in: Jacoby 2012, 33–48.
- Schwarz 2009: Angela Schwarz, »Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren«: Geschichte in Computerspielen, in: Korte/Patschelek 2009, 313–340.
- Schwarz 2010: Angela Schwarz (Hrsg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?“ Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel (= Medienwelten 13), Münster: LIT 2010.
- Schwinghammer 2010: Ylva Schwinghammer, Rittergeschichten für die Klein(st)en: Die Welt des Mittelalters im aktuellen deutschsprachigen Kinderbuch (= Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit 4), Berlin: Lang 2010.
- Sénécheau 2015: Miriam Sénécheau, Living History als Gegenstand historischen Lernens: Begriffe – Problemfelder – Materialien (= Geschichte und Public History), Stuttgart: Kohlhammer 2015.
- Slanička 2007: Simona Slanička, Kingdom of Heaven – Der Kreuzzug Ridley Scotts gegen den Irakkrieg, in: Meier/Slanička 2007, 385–397.

- Söffner 2017: Jan Söffner, Nachdenken über »Game of Thrones: George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Mit einem Nachwort von Klaus Martin Schulte, Paderborn u. a.: Wilhelm Fink 2017.
- Storck 2017: Timo Storck, »...and now my watch begins...«, in: Storck/Taubner 2017a, 11–29.
- Storck/Taubner 2017a: Timo Storck/Svenja Taubner (Hrsg.), Von Game of Thrones bis The Walking Dead: Interpretation von Kultur in Serie, Berlin: Springer 2017.
- Storck/Taubner 2017b: Timo Storck/Svenja Taubner, Einleitung, oder: Previously on TV, in: Storck/Taubner 2017a, 2–9.
- Struck 2011: Wolfgang Struck, Fantasy: Die Spuren eines historischen Unbewussten, in: Meier/Slanička 2007, 115–126.
- Stutterheim 2017: Kerstin Stutterheim, „Game of Thrones“ sehen: Dramaturgie einer TV-Serie, Paderborn: Wilhelm Fink 2017.
- Voltmer 1987: Ernst Voltmer, Das Mittelalter ist noch nicht vorbei... Über die merkwürdige Wiederentdeckung einer längst vergangenen Zeit und die verschiedenen Wege, sich ein Bild davon zu machen, in: Haverkamp/Heit 1987, 185–228.
- Wehen 2012: Britta Wehen, „Heute gucken wir einen Film“: Eine Studie zum Einsatz von historischen Spielfilmen im Geschichtsunterricht (= Oldenburger Schriften zur Geschichtswissenschaft 12), Oldenburg: BIS 2012.
- Wehen 2016: Britta Wehen, Mittelalter – Peter Jacksons Mittelalter-Fantasie? Dekonstruktion von Mittelalter-Projektionen in Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs, in: Geschichte lernen 170 (2016), 38–45.
- Willner 2017: Sarah Willner, Geschichte en passant: Archäologisches Themenwandern in den Alpen als wissenskulturelle Praxis (= Edition Historische Kulturwissenschaften 2), Münster/New York: Waxmann 2017.
- Willner/Koch 2016: Sarah Willner/Georg Koch (Hrsg.), Doing history: Performative Praktiken in der Geschichtskultur (= Edition Historische Kulturwissenschaften 1), Münster/New York: Waxmann 2016.
- Young 2015: Helen Victoria Young (Hrsg.), Fantasy and Science-fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to A Game of Thrones (= Cambria Studies in Classicism, Orientalism, and Medievalism), Amherst, New York: Cambria 2015.
- Zielinski/Abmann/Kaspar/Moormann 2017: Wolfgang Zielinski/Sandra Abmann/Kai Kaspar/Peter Moormann (Hrsg.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht (= Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW 5), Düsseldorf: kopaed 2017.

»In eurer Welt habe ich einen anderen Namen«

Gottesbegegnungen in ›mittelalterlichen‹ Spielfilmen

LEA KOHLMAYER

Abstract

Blockbuster movies still form an important part of modern media. This article discusses if and how religion and piety – categories essential to the understanding of the middle ages regarding history of religion, culture and ideas – found their way into movies. Focussing on cinematic representations and stagings of encounters with god, three genres/subject matters are scrutinized: Cinematic biographies, movies about King Arthur and fantasy movies. Examples from these three fields not only illustrate that here is a shift of interest concerning religious aspects across the boundaries of genre, but they also lay bare the particular approaches to religious aspects in the cinematic narratives.

Von der Unmöglichkeit, über Begegnungen mit Gott zu berichten

Für ein vertieftes Verständnis des Mittelalters sind die Kategorien Religion und Religiosität elementar (vgl. Goetz 2011, 13–48; ferner die Ausführungen in der Einleitung zu diesem Band 22–26). Dass diese bedeutenden Aspekte der Epoche in der heutigen medialen Darstellung des Mittelalters jedoch oftmals unterrepräsentiert sind oder gar vernachlässigt werden, wurde in der Forschung bereits verschiedentlich angedeutet (vgl. für den Spielfilm *Röckelein* 2003, 309; Dies. 2007, 46–48).

Im Folgenden möchte ich fragen, wie christliche Religion und Frömmigkeit Eingang in die Narrative von ›mittelalterlichen‹ Spielfilmen gefunden haben. Ältere Filmklassiker mit historischer Situierung in der Antike, wie etwa ›*Quo vadis?*‹ (USA 1951, Regie: Mervyn LeRoy) oder ›*Ben Hur*‹ (USA 1959, Regie: William Wyler), haben die Aspekte Religion und Frömmigkeit, Geschichte und christliche Heilsgeschichte ebenso selbstverständlich wie anschaulich ins Bild gesetzt.

Im Hinblick auf die Religiosität konzentriere ich mich mit der Analyse auf die Darstellung von Gottesbegegnungen – und damit auf die höchste erreichbare Form göttlicher Begnadung (grundlegend Goetz 2011, 65–75). Über diese Begnadung zu sprechen, sie darzustellen, hat mittelalterliche Autoren vor große Schwierigkeiten gestellt: »Nu gebristet mir túsches, des latines kann ich nit« (Vollmann-Profe 2003, II,3, 82). Mit diesen Worten lässt etwa die Mystikerin Mechthild von Magdeburg (1207-1284) im »Fließenden Licht der Gottheit«¹ ihr sprechendes Ich den Bericht über die Begegnung der menschlichen Seele mit Gott, der in Gestalt des himmlischen Bräutigams erscheint, abbrechen. Der Grund für diesen Abbruch des Sprechens bzw. Erzählens über die sogenannte mystische »unio mystica« ist das Nichtzurverfügungstehen von Sprache. Weder auf die Volkssprache, so lässt Mechthild ihr sprechendes Ich angeben, noch auf die Fremdsprache Latein könne es zurückgreifen, um das besondere religiöse Erlebnis der Seele in Worten auszudrücken. Mit dieser Problematik stellt Mechthilds Werk im mystischen Schrifttum des Mittelalters keinen Einzelfall dar.²

Die Begegnung mit Gott bleibt – zunächst zumindest – un(aus)sagbar und undarstellbar mit den Mitteln menschlicher Sprache. Dennoch findet die Verfasserin des »Fließenden Lichts« einen Lösungsansatz für das Problem der »Sprachlosigkeit«. Sie benutzt Bilder, um zu veranschaulichen, was eigentlich kaum darzustellen ist: die Begegnung mit dem personalen Gott. Indem Mechthild mit (Sprach-)Bildern, Allegorien und Metaphern arbeitet, gelingt es ihr, von der unmittelbaren Verbindung der Seele zu ihrem Schöpfer und von deren inniger Beziehung zu Christus als dem himmlischen Bräutigam zu erzählen. Gotteserscheinungen werden auf diese Weise im Text anschaulich gemacht.

Die Herausforderung, Begegnungen mit Gott darzustellen, haben die mystischen Werke des Mittelalters gemeinsam mit einigen Spielfilmen des 20. und 21. Jahrhunderts, die im Folgenden Gegenstand meiner Untersuchung sein sollen. Gemeinsam ist diesen Filmen das – mitunter leibhaftige – Erscheinen Gottes, dessen Darstellung die Produzenten und Regisseure möglicherweise vor ähnliche Schwierigkeiten gestellt hat wie die Verfasser mystischer Texte im Mittelalter: Wie kann die Begegnung mit Gott in einem visuellen (und auditiven)

¹ Vgl. einführend zum »Fließenden Licht« und seiner Autorin den Kommentar der Textausgabe Vollmann-Profe 2003.

² Vgl. zum mystischen Sprechen und Schweigen Haas 1979/2007; Haug 1986; Ruh 1988; Kasten 1999.

Medium ins Bild gesetzt werden? Bietet das Medium Film Vorteile und Möglichkeiten, die mittelalterlichen Autoren geistlicher Werke nicht zur Verfügung standen? Und wie relevant ist die Darstellung religiöser Inhalte in populären Medien wie Spielfilmen für zeitgenössische Zuschauer? Werden Gottesbegegnungen in »modernen« Filmen überhaupt dargestellt? Und wenn ja, auf welche Weise?

›Mittelalterliche‹ Spielfilme

Bevor die Analysegrundlage – die zu untersuchenden Filme – vorgestellt wird, ist zu erläutern, was ich unter dem Begriff »mittelalterliche‹ Spielfilme verstehe.³ Etabliert haben sich in der Forschung zwei Arten des Verständnisses: Die eine ist leicht nachvollziehbar – ein Film, dessen Handlung zeitlich im Mittelalter angesiedelt ist, der also historische Ereignisse, Figuren oder literarische Texte aus der Zeit von 500 bis 1500 zum Gegenstand oder zur Grundlage hat.⁴ Unter »mittelalterlich« werden in einem weiten Verständnis darüber hinaus auch Filme gefasst, deren Erzählstränge, deren visuelle Ausgestaltung, etwa Kulisse und Kostüme, oder deren ikonographisches Inventar von Rezipienten als »mittelalterlich« empfunden werden.⁵ Die Handlungen dieser Filme müssen nicht zwangsläufig im Mittelalter spielen, sie sind, so Hedwig Röckelein, »selten einem einzigen Genre verpflichtet. Eher testen sie die Grenzen der Filmgattungen aus und überschreiten sie« (Röckelein 2007, 41–47, hier 41; ferner Scharff 2007, 67–83), wobei »mittelalterliche« Filme dabei nicht selten auf oder jenseits der Grenze zur Fantasy liegen (Kiening 2006, 3).

Meiner Auswahl an Filmen liegt dieses weite Verständnis zugrunde; unter »Mittelalterfilmen« verstehe ich also im Folgenden jene Filme, die aufgrund ihrer

³ Vgl. grundlegend für das Mittelalter im Film die Arbeiten Amy de la Bretèque 2004; Kiening/Adolf 2006 sowie Meier/Slanička 2007. Ferner Aberth 2003; Airlie 2001.

⁴ Harty 2006 gibt einen Überblick über Filme, welche die Epoche zum Thema haben, verzeichnet aber die Neuerscheinungen der letzten Jahre nicht mehr. Für einen Überblick zu »arturischen« Filmen vgl. Harty 2002b.

⁵ Mehrfach ist darauf hingewiesen worden, dass sich in diesem Zusammenhang »Mittelalterlichkeit« über die Sehgewohnheiten und die Erwartungshaltungen der Rezipienten etabliert hat, die in der Regel eher einer filmischen Traditionskette als einem wissenschaftlichen Mittelalterbild verpflichtet sind. Vgl. dazu vor allem Scharff 2007, 63–83; Kiening 2006, 69–86; Sauer 2005, 98–101. Hassemer 2016 spricht von »mittelalterlich gethemten« Spielfilmen.

Situierung oder Gestaltung vom Publikum als »mittelalterlich« erkannt bzw. aufgefasst werden, ohne dass deren Handlung zeitlich im Mittelalter verortet sein muss. Dabei beschränke ich mich auf die Untersuchung von Filmen aus der Gattung Spielfilm und damit auf ein Massenmedium mit vermeintlich großer Breitenwirkung auf das Publikum, während etwa Dokumentationen und Serien, die unter die soeben dargestellte Definition von »mittelalterlich« fallen, nicht in den Blick genommen werden.⁶

Drei Bereiche von »mittelalterlichen« Filmen interessieren mich: Am Anfang steht die filmische Biographie (vgl. zur filmischen Biographie allgemein Hickethler 2016). Mit »Vision. Aus dem Leben der Hildegard von Bingen« (Deutschland/Frankreich 2009, Regie: Margarethe von Trotta) liegt die Verfilmung einer Heiligenvita vor, die versucht, wichtige Etappen im Leben Hildegards nachzuzeichnen. Mit der »historischen« Hildegard liegt eine Figur vor, die ohne ihre Religiosität und vor allem ohne ihr Schrifttum, das unter anderem Gottesbegegnungen in Form von Visionen thematisiert, nicht zu denken ist. Es wird zu fragen sein, inwiefern der Spielfilm gerade diese Aspekte thematisiert und visualisiert.

Der zweite Bereich führt in den Stoffkreis um König Artus und seine Tafelrundengemeinschaft. Hier interessieren mich Richards Thorpes Klassiker »Die Ritter der Tafelrunde« (USA/GB 1953) sowie John Boormans preisgekrönter Film »Excalibur« (USA/GB 1981), die beide angeben, inhaltlich auf Thomas Malorys »Le Morte Darthur« (Erstdruck 1485) zu basieren. Als Kontrastfolie wird anschließend mit »Die Ritter der Kokosnuss« (GB 1975, Regie: Terry Gilliam/Terry Jones) eine satirische Aufbereitung des Artusstoffes in den Blick genommen. Wie diese Filme, die im weitesten Sinne den Genres des Ritter-, Abenteuer- und Swashbucklerfilms zuzuordnen sind – und die anders als etwa »Vision« nicht dezidiert eine Heiligenfigur in den Mittelpunkt rücken –, Religiosität, Frömmigkeit und Gottesbegegnungen verhandeln, soll untersucht werden.

Abschließend werde ich mich mit einem Genre befassen, das vielleicht erst auf den zweiten Blick Bezüge zum Mittelalter aufweist, dem Bereich des Fantasyfilms. Mit der dreiteiligen Disney-Filmreihe »Die Chroniken von Narnia« (1 »Der König von Narnia«, USA 2005, Regie: Andrew Adamson; 2 »Prinz Kaspien von Narnia«, USA 2008, Regie: Andrew Adamson; 3 »Die Reise auf der

⁶ Der Fokus wird im Folgenden auf den deutschsprachigen Versionen der Filme liegen, die damit als hiesige geschichtskulturelle Phänomene betrachtet werden sollen; sofern von Interesse, wird der Blick dabei aber auch im Einzelfall auf die englischen (Original-) Fassungen gerichtet.

Morgenröte, USA 2010, Regie: Michael Apted) liegt eine Literaturverfilmung vor, deren Grundlage die zwischen 1939 und 1954 verfassten Fantasykinder- und -jugendbücher von C. S. Lewis sind. Ebenfalls dem Genre Fantasy gehört schließlich der Film »Snow White and the Huntsman« (USA 2012, Regie: Rupert Sanders) an, mit dem meine Überlegungen schließen sollen. Hier wird einerseits zu fragen sein, über welche Wege diese Filme »Mittelalterlichkeit« evozieren, vor allem aber, inwieweit Religiosität und speziell Gottesbegegnungen Eingang in die Filmhandlungen gefunden haben.

»Vision. Aus dem Leben der Hildegard von Bingen«

Am Beginn der Betrachtungen steht ein Film, der aufgrund seines Themas die Darstellung von Religiösem erwarten lässt, da er das Leben und Wirken der Prophetin, Visionärin und Äbtissin Hildegard von Bingen (1089-1179) inszeniert, so dass es sich bei »Vision« um einen Film handelt, der sowohl im Mittelalter spielt als auch eine historische Figur zum Gegenstand hat (zu Leben und Werk vgl. aus der Fülle an Literatur Lautenschläger 1993; Forster 1997; Embach 2003).

Während der Empfang göttlicher Botschaften und deren Versprachlichung und Aufzeichnung, wie noch in Ausschnitten zu zeigen sind wird, mehrfach thematisiert werden, erfolgt die auch für das Publikum sichtbare Darstellung einer Gottesbegegnung nur an einer Stelle zu Beginn des Films. Gänzlich unvermittelt wird die Äbtissin in dieser Szene im Kreise ihrer Mitschwestern, die sie vorher in der Heilkunde unterrichtet hat, von einer Vision getroffen. Hildegard wirkt wie erstarrt oder entrückt, während das Filmpublikum mitverfolgen kann, was die Visionärin offenbar sieht: Am Himmel bricht zwischen den Wolken ein strahlendes Licht hervor und ein leuchtendes Auge erscheint. Die nächste Szene zeigt Hildegard im Gebet, auf das ein Gespräch mit ihrem geistlichen Berater Volmar folgt. Ihm vertraut sie an, dass sie bereits ihr ganzes Leben lang Visionen und göttliche Botschaften erhält:

Hildegard: Bruder Volmar, ich habe dich zu mir gebeten, weil ich dir ein Geständnis machen muss. Ich habe bisher zu keinem Menschen darüber gesprochen. Seit meiner frühesten Kindheit habe ich Gesichte. Schon in meinem dritten Lebensjahr sah ich ein so großes Licht, dass meine Seele erzitterte. Ich habe Dinge gesehen, die andere Menschen nicht gesehen haben. [...] Meine Sünde besteht auch nicht darin, dass ich etwas Unrechtes getan habe, sondern

darin, dass ich mich geweigert habe, etwas zu tun, das mir aufgetragen wurde. – Vor einigen Monaten kam ein feuriges Licht. Sein Blitzesleuchten kam vom Himmel hernieder. Es durchströmte mein Gehirn und meine Brust und mein Herz wie eine Flamme, die aber nicht brannte, sondern wärmte wie die Sonne. Ich hörte eine Stimme sagen: ›Ich bin das lebendige Licht, das alles durchleuchtet. Du, oh Mensch, hast den Auftrag, das Verborgene zu offenbaren. Schreib auf, was du hörst und siehst.

So kurz die Darstellung einer Gottesbegegnung im Film auch erfolgt, so sehr ist sie einerseits um – im Wortsinne – Anschaulichkeit des eigentlich Undarstellbaren bemüht und so deutlich orientiert sie sich in Hildegards Dialog mit Volmar am überlieferten Werk der Prophetin. Gleich am Beginn ihres Werkes ›Scivias‹ findet sich die literarische Vorlage für die vorgestellte Filmszene. Hildegard lässt dort ihr Erzähler-Ich beschreiben:

Es geschah im Jahre 1141 nach der Menschwerdung des Gottessohnes Jesus Christus, als ich 42 Jahre und 7 Monate alt war. Aus dem offenen Himmel fuhr blitzend ein feuriges Licht hernieder. Es durchdrang mein Gehirn und setzte mein Herz und die ganze Brust wie eine Flamme in Brand; es verbrannte nicht, war aber heiß, wie die Sonne den Gegenstand erwärmt, auf den ihre Strahlen fallen. Und plötzlich erhielt ich Einsicht in die Schriftauslegung, in den Psalter, die Evangelien und die übrigen katholischen Bücher des Alten und Neuen Testaments (Storch 1997, 5).⁷

Nicht nur der Schreibebehl an Hildegard, sondern auch ihre temporäre Weigerung, diesen umzusetzen, sind diesem Prolog entnommen:

›Ich, das lebende Licht, das die Dunkelheit erleuchtet, habe den von mir erwählten Menschen herausgeholt und unter große Wunder versetzt, wie es mir

⁷ Vgl. für den lateinischen Text Führkötter 1978, 3–4: Factum est in millesimo centesimo quadragesimo primo Filii Dei Iesu Christi incarnationis anno, cum quadraginta duorum annorum septemque mensium essem, maximae coruscationis igneum lumen aperto caelo veniens totum cerebrum meum transfudit et totum cor totumque pecus meum velut flamma non tamen ardens sed calens ita inflammavit, ut sol rem aliquam calefacit super quam radios suos ponit. Et repente intellectum expositionis librorum, videlicet psalterii, evangelii et aliorum catholicorum tam veteris tam quam novi Testamenti voluminum sapiebam, non autem interpretationem verborum textus eorum nec divisionem syllabarum nec cognitionem casuum aut temporum habebam.

gut schien. [...] Du aber, Mensch, der du das zur Offenbarung des Verborgenen Bestimmte, nicht von Täuschung verunsichert, sondern in einfacher Klarheit empfängst, schreibe, was du siehst und hörst.

Obwohl ich dies alles sah und hörte, weigerte ich mich zunächst doch, zu schreiben. Nicht aus Hartnäckigkeit, sondern wegen des Argwohnes, des Vorurteils und wegen der Vieldeutigkeit der menschlichen Worte, im Dienst der Demut (Storch 1997, 6).⁸

Wie umfassend die Filmemacher den »Scivias«-Prolog ausgewertet und für die Handlung von »Vision« genutzt haben, macht der weitere Verlauf des Films deutlich. Ein Gremium wichtiger zeitgenössischer Theologen befragt im ersten Drittel des Filmes die Äbtissin zu Art und Inhalten ihrer Visionen. Hier werden die Kontaktaufnahme Gottes zu einem Menschen und die Schwierigkeit des Sprechens über göttliche Botschaften thematisiert. Dabei steht vor allem die Frage im Vordergrund, in welchem Bewusstseinszustand die Ordensfrau ihre Botschaften von Gott empfangen habe. Hildegard rechtfertigt sich im Film:

Befrager: Träumst du oder wachst du?

Hildegard: Die Gesichte, die ich schaue, empfangen ich nicht in traumhaften Zuständen, nicht im Schlaf, nicht in Geistesgestörtheit, nicht mit den Augen des Körpers oder den Ohren des äußeren Menschen und nicht an abgelegenen Orten, sondern wachend, mit klarem Geiste, mit den Augen und Ohren des inneren Menschen.⁹

Der Film bemüht sich auch an dieser Stelle insofern um ein »authentisches« Portrait Hildegards, als er die Visionärin an dieser Stelle abermals »wörtlich« aus dem

⁸ Vgl. für den lateinischen Text Führkötter 1978, 5–6: Ego lux vivens et obscura illuminans hominem quem volui et quem mirabiliter secundum quod mihi placuit excussi in magnis mirabilibus [...] »Tu ergo, o homo, qui haec non in inquietudine deceptionis, sed in puritate simplicitatis accipis ad manifestationem absconditorum directa, scribe quae vides et audis. Sed ego, quamvis haec viderem et audirem, tamen propter dubietatem et malam opinionem et propter diversitatem verborum hominum, tamdiu non in pertinacia, sed in humilitatis officio scribere recusavi [...].

⁹ Bereits Paulus, an dem sich Hildegard hier offenbar orientiert, bezeichnet die Seele als »inneren Menschen« (2 Cor 4,16). Ohne – wie ihr textliches Vorbild – den Begriff der Seele selbst zu verwenden, greift die Visionärin die Vorstellung von einem aus dem inneren seelischen Teil und dem äußeren leiblichen Teil bestehenden Menschen auf.

Prolog des ›Scivias‹ zitieren lässt. Eine Quellenarbeit seitens der Filmemacher ist also erkennbar, auch wenn sie im Hinblick auf die Darstellung von Hildegards prophetischer Gabe allem Anschein nach darin bestand, zwei moderne Druckseiten am Beginn des ›Scivias‹ einzusehen:

Die Gesichte aber, die ich sah, empfing ich nicht im Traum, nicht im Schlaf oder in Geistesverwirrung, nicht durch die leiblichen Augen oder die äußeren menschlichen Ohren, auch nicht an abgelegenen Orten, sondern ich erhielt sie in wachem Zustand, bei klarem Verstand, durch die Augen und Ohren des inneren Menschen, an zugänglichen Orten, wie Gott es wollte (Storch 1997, 5–6).¹⁰

Dass die Filmemacher abseits des ›Scivias‹ auch weitere Quellen zu Rate gezogen haben, zeigt eine der letzten Szenen des Films, in der Hildegard auf dem Krankenlager eine weitere Vision hat. Die Aufzeichnung der empfangenen göttlichen Botschaften und der damit verbundene Schreibbefehl Gottes, der an die Visionärin ergeht, werden auch an dieser Stelle wieder thematisiert. Hildegard spricht zu sich:

Gott warf mich erneut aufs Krankenlager und belastete meinen Körper mit Atemnot, so dass die Adern mit dem Blut, das Fleisch mit dem Saft und das Mark mit den Knochen vertrockneten, als müsste meine Seele aus dem Leib scheiden. Dann aber sah ich eine große Schar von Engeln aus der Heerschar des heiligen Michael. Einer von ihnen rief mir zu: ›Ei, Adler, warum schläfst du in deinem Wissen. Erhebe dich. Denn die Sonne hat dich hervorgebracht. Sogleich rief die ganze Schar mit gewaltiger Stimme: Dein Werk ist noch nicht vollbracht. Auf, auf, erhebe dich und trinke‹.

Diese Beschreibung der Vision ist die verkürzte Fassung einer von Adelgundis Führkötter angefertigten Übersetzung der entsprechenden Passage der Hildegard-Vita, welche die Brüder Gottfried und Theoderich bald nach dem Tod der Prophetin verfasst haben (vgl. zur Vita Berschin1997; Newman 1997):

¹⁰ Vgl. für den lateinischen Text Führkötter 1978, 4: *Visiones vero quas vidi, non eas in somnis, nec dormiens, nec in phrenesi, nec corporeis oculis aut auribus exterioris hominis, nec in abditis locis percepi, sed eas vigilans et circumspecta in pura mente, oculis et auribus interioris hominis, in apertis locis, secundum voluntatem Dei accepi.*

Einst warf mich Gott aufs Krankenlager und belastete meinen Körper mit Atemnot, so daß die Adern mit dem Blut, das Fleisch mit dem Saft und das Mark mit den Knochen vertrockneten, als müßte meine Seele aus dem Leibe scheiden. In diesem Aufruhr befand ich mich dreißig Tage. Mein Leib brannte durch die Hitze der glühenden Luft. Daher hielten einige diese Krankheit für eine Strafe. Auch die Kraft meines an den Körper gebundenen Geistes schwand dahin. Noch war ich nicht aus diesem Leben geschieden, aber ich war auch nicht mehr völlig darin. Mein Körper lag unbeweglich auf einer Decke auf dem Boden. Doch sah ich mein Ende noch nicht, obwohl meine geistlichen Oberen, meine Töchter und meine Verwandten unter großen Klagen kamen, um meinem Tod beizuwohnen. Ich aber sah während dieser Tage in einer wahrhaften Schau eine große, nach menschlichem Ermessen unzählbare Schar von Engeln aus der Heerschar des hl. Michael, die mit dem alten Drachen gekämpft hatten. Sie harrten dessen, was Gott an mir geschehen lassen wollte. Einer von ihnen, ein starker, rief zu mir und sagte: »Ei, ei, Adler, warum schläfst du in deinem Wissen? Erhebe dich aus deiner Unschlüssigkeit! Du wirst erkannt werden, strahlende Gemme, alle Adler werden dich sehen, die Welt wird trauern, das ewige Leben aber sich freuen. Darum, o Morgenröte, erhebe dich zur Sonne. Auf, auf, erhebe dich und trinke!« Sogleich rief die ganze Schar mit gewaltiger Stimme: »Freudenruf! Die Boten haben geschwiegen. Die Zeit des Hinübergehens ist noch nicht gekommen, Also, Mädchen, steh auf!« Sogleich kehrten Körper und Sinne zum Leben (Führkötter 1968, 76–77).¹¹

Interessant im Hinblick auf die filmische Umsetzung ist, dass sich die Ausgestaltung der Szene streng an der literarischen Vorlage orientiert und nicht zuletzt

¹¹ Vgl. für den lateinischen Text Migne 1882, 109–110: In lectum ægritudinis quodam tempore me Deus stravit, et acris pœnis totum corpus infudit, ita quod venæ cum sanguine, caro cum liquore, medulla cum ossibus in me arverunt, velut anima mea a corpore eximi deberet. In isto strepitu triginta dies fui, ita quod ex calore aerei ignis venter meus fervebat. Unde quidam hanc ægritudinem pro pœna computabant. Virtus quoque spiritus mei, carni meæ intixa, defecit, nec ex hac vita translata, nec pleniter fui in ea. Corpus etiam meum immutatum sterneretur in terram super cilicium, nec tamen vidi finem meum, cum et prælati mei, filiæ et proximi, cum planctu magno venirent, et obitum meum viderent. At ego in vera visione aciem magnam angelorum, humano intellectui innumerabilem, per hos dies interdum vidi, qui de exercitu illo erant, qui cum Michael contra draconem pugnabant, et hi sustinebant, quid de me Deus fieri juberet. Sed unus fortis ex eis, clamabat ad me, dicens: »Ei, ei, aquila, quare dormis in scientia? Surge de dubitatione. Cognosceris, o gemma splendore, omnes aquilæ videbunt te, sed mundus lugebit, vita autem æterna gaudebit: et ideo, aurora, ad solem surge. Surge, surge, comede et bibe.« Mox acies tota clamabat voce sonora: »Vox gaudiî, nuntii silverunt, nondum venit tempus transeundi: puella, ergo surge.« Statim corpus meum et sensus mei ad præsentem vitam mutabantur.

deshalb den Bericht Hildegards verknappen kann. Nicht die göttliche Stimme hört die Visionärin in dieser Szene, vielmehr handelt es sich bei dem Aufruf, die Arbeit an ihren Schriften fortzusetzen, um eine vermittelte Weisung Gottes: Engel fungieren als Botschafter und erinnern die Äbtissin auf dem Krankenlager daran, dass ihre Aufgabe noch nicht vollendet ist. Hildegard sieht und hört die Engelschar, eine unmittelbare Begegnung mit Gott erfolgt jedoch nicht.

Die Begegnung mit dem Göttlichen bzw. Himmlischen ist sowohl in Hildegards Schriften als auch im Film ›Vision‹ verbunden mit geistlicher Einsicht und Erkenntnis und geschieht damit nicht zum Selbstzweck oder als Ausweis der besonderen religiösen Begnadung einer Einzelfigur. In Form von göttlichen Botschaften erhält die Visionärin, wie auch der Spielfilm zeigt, den Auftrag, gewissermaßen als Multiplikatorin die ihr gewährte geistliche Erkenntnis einem weiteren Adressatenkreis mitzuteilen. Dabei waren die Filmemacher offenbar bemüht, diesen wichtigen Aspekt der Hildegard-Figur für eine überzeugende Authentizitätsfiktion möglichst quellennah darzustellen.

Die Erwartung, sich mit religiösen Inhalten im Allgemeinen und mit dem Empfang göttlicher Botschaften im Speziellen auseinanderzusetzen, löst der Film ›Vision‹ somit ein. Dass sowohl die Darstellung einer Figur als Vermittler von Gottesbotschaften als auch die Begegnung mit dem nicht-personalen Gott nicht auf die Verfilmung von Heiligenleben beschränkt ist, wird im Folgenden zu zeigen sein.

›Die Ritter der Tafelrunde‹

Mit ›Die Ritter der Tafelrunde‹ liegt ein Filmklassiker vor, »der eigentliche Startschuss der Artusfilme« (Kiening 2006, 54), der Religion und Frömmigkeit mehrfach thematisiert. Im Fokus der Untersuchung steht auch hier die Darstellung von Gottesbegegnungen (vgl. zum Film generell Harty 2006, 194; Kiening 2006, 54–57; Sullivan 2004).

Auf der Grundlage der spätmittelalterlichen Erzählung von König Artus und den Rittern der Tafelrunde von Thomas Malory steht im Mittelpunkt des Films die verbotene Liebe zwischen Königin Ginevra, der Gemahlin des Artus, und dem Ritter Lanzelot. Eine der wichtigsten Nebenhandlungen ist die Suche der Tafelrundensritter nach dem Heiligen Gral, die an drei Stellen in die Haupt-handlung hineinragt und durch die der Film gerahmt und strukturiert wird. Der Initiator des Vorhabens ist der jugendliche Ritter Parzival, der bereits bei seinem

ersten Auftritt Artus und Lanzelot sein Vorhaben kundtut, das heilige Gefäß zu suchen.

Die Gralssuche selbst wird in der Folge des Filmgeschehens jedoch zunächst ausgesetzt; Artus gelingt es mit Lanzelots Hilfe, Britannien unter seiner Herrschaft zu einen, und bezieht nach seiner Hochzeit mit Ginevra Camelot als Residenz. Um den Intriganten am Hof zu entgehen, die das sich anbahnende Liebesverhältnis zwischen der Königin und Lanzelot bemerken und damit den gesamten Herrschaftsverbund gefährden, zieht Lanzelot mit seinem Haushalt in den Norden Reiches, um dort die Grenzen zu schützen. Hier sucht Parzival in der Mitte der Filmhandlung Lanzelot und seine Schwester Elaine auf, die in der Zwischenzeit geheiratet haben, um die Gerüchte über das außereheliche Verhältnis zwischen Ginevra und ihrem Ritter zu zerstreuen. Am Hof im Norden findet die Suche nach dem Gral wieder ihren Weg in die Filmhandlung, denn eine göttliche Offenbarung ist – wie Parzival zu berichten weiß – der Gesamtheit der Tafelrundengesellschaft während der Feierlichkeiten am Artushof zu Pfingsten zuteil geworden. Diese erste direkte Begegnung mit der himmlischen Sphäre stellt der Film nicht unmittelbar sondern als nachträgliche Erzählung Parzivals dar. Erstmals wird an dieser Stelle auch eine Definition des Grals gegeben:

Lanzelot: Parzival, hast du Kummer?

Parzival: Ich finde und finde ihn nicht.

Lanzelot: Wen findest du nicht?

Parzival: Den Heiligen Gral. [*Alle bekreuzigen sich, Musik setzt ein.*] In [*sic*] Pentecost, als die Tafelrunde wieder versammelt und jeder Ritter außer euch saß auf seinem Platz, da hörten wir auf einmal ein Brausen und Donnerschläge.¹² Es wurde lauter und lauter, dass wir dachten, die Wände müssten zusammenstürzen. Doch dann war es plötzlich still und die Halle war ganz voller Licht. Ein Licht, so hell wie wir es nie zuvor gesehen. Keiner von uns konnte sprechen. Dann vernahmen wir Musik. Das war ein Singen, als wäre der Himmel uns aufgetan. Und eine Stimme sprach.

Lanzelot: Eine Stimme?

Parzival: Doch das Wunderlichste – und das ist etwas, das ich selbst heute noch nicht verstehen kann...

¹² Zur Begabung der Apostel mit dem Heiligen Geist zu Pfingsten, die ebenfalls mit einem Brausen (sonus vehementis) eingeleitet wird, vgl. Act 2, 1–36.

- Elaine:* Was?
- Parzival:* Jeder Mann hörte die Musik und sah das Licht, doch ich allein war es, der die Stimme hörte.
- Lanzelot:* Was sagte sie?
- Parzival:* Sie sagte: Parzival, mein Ritter, der du abgetan hast weltliches Leben um deiner Bewährung willen; zieh fort, such das heilige Gefäß, welches ist geweiht, weil der Erlöser aus ihm trank den Wein des letzten Abends. Und da er starb am Kreuze für der Menschen Heil, nahm es sein kostbares Blut auf. Such es, such den Gral im Vertrauen, dass das Ewige ewig wieder neu. Wenn die Zeit gekommen, wird der Kelch zurückkehren auf die Erde und dort verweilen, auf dass der Menschheit Friede vergönnt sei. Fahre mit Gott, dem Schöpfer aller Wunder, nun und in alle Ewigkeit [*Musik klingt aus*].
- Lanzelot:* Amen.

Dieser Bericht Parzivals über die Erscheinung am Artushof ist in zweifacher Hinsicht bemerkenswert. Zum einen wird die Begegnung mit dem Göttlichen über die Filmhandlung hinweg als Klimax inszeniert. In dieser zweiten Szene, in welcher der Gral thematisiert wird, geschieht dies noch in Form einer Nacherzählung. Der Gral wird in seiner Bedeutung grundlegend eingeführt, bleibt dem Zuschauer visuell aber noch verborgen. Parzival fungiert als Berichterstat-ter der göttlichen Offenbarung, die auch als Nacherzählung noch Ehrfurcht bei seinen Zuhörern auslöst. Zum anderen weist Parzivals Erzählung deutliche Gemeinsamkeiten mit Malorys »Le Morte Darthur« auf und lässt damit die Orientierung des Films an der spätmittelalterlichen literarischen Vorlage erkennen – zumindest in Bezug auf die Nebenhandlung der Gralssuche:¹³

Mit einem Male hörten sie ein Krachen und Donnern, daß sie meinten, die ganze Halle müßte einstürzen. Inmitten dieses Getöses brach ein Sonnenstrahl herein, siebenmal heller als der Tag, und alle wurden von der Gnade des Heiligen Geistes erleuchtet. [...] Lange Zeit brachte keiner ein Wort heraus, und so schauten sie einander nur an, als wären sie stumm. Dann erschien der heilige Gral in der Halle, mit reichem, golddurchwirktem Damast bedeckt, aber keiner konnte ihn sehen oder erkennen, wer ihn trug. Die Halle füllte sich mit süßen Düften [...]. Nachdem der heilige Gral durch die Halle getragen worden war,

¹³ Die folgenden Beobachtungen treffen auch auf die englischen Fassungen von Buch und Film zu. Vgl. für die literarische Vorlage Matthews 2000, 634–635 (Buch XIII, 7).

verschwand er plötzlich, und keiner wußte, wohin er getragen worden war. Da fanden alle ihre Sprache wieder. Der König dankte Gott für die großen Gnade, die er ihnen hatte zuteil werden lassen. Wahrlich, sagte der König, wir müssen Unserem Herrn Jesus sehr danken für das, was er uns heute zu Ehren dieses hohen Pfingstfestes erwiesen hat (Martin 1973, 143).

Wesentlich unterscheidet sich »Die Ritter der Tafelrunde« von seiner literarischen Vorlage an dieser Stelle in Details: Während in Malorys Text die Artusgemeinschaft bereits des Grals ansichtig wird, spart sich der Film das Erscheinen des Gefäßes bis zur Schlusszene auf. Und während die literarische Vorlage von Wohlgerüchen berichtet, die das Erscheinen des Grals begleiten, erklingt in der filmischen Darstellung, als Parzival von den Lichtvisionen und den Auditionen berichtet, Musik im Hintergrund. Dass die »süßen Düfte« im Film keine Erwähnung finden, ist möglicherweise dem Medium geschuldet, das olfaktorische Sinesindrücke nicht darstellen kann. Statt eines Berichts über das Geruchswunder in der Runde der Artusritter wird die Herausgehobenheit der Situation durch das Einsetzen des im Film mehrmals auftretenden musikalischen »Gralsthemas« markiert (vgl. zur »himmlischen« Musik Benz 1969, 418–440). Der in mittelalterlichen geistlichen Texten, etwa in Heiligenviten, häufig erwähnt »süße Duft« als Zeichen von Heiligkeit und göttlicher Begnadung wird damit im Spielfilm durch akustische Wahrnehmungen in Form von Musik ersetzt.¹⁴

In der filmischen Darstellung findet sich noch ein weiterer Unterschied zur Gralserscheinung in Malorys Text: Parzival allein hört am Pfingstfest eine Stimme, die ihn persönlich anredet und beauftragt, den Gral zu suchen. Über die Exklusivität dieser Audition zeigt sich der junge Ritter noch bei seinem Bericht an Lanzelot verwundert. Schon während er von der himmlischen Erscheinung erzählt, nimmt Parzival die ihm zugedachte Rolle als Vermittler der göttlichen Botschaft wahr und gibt zumindest einen Teil der ihm und den Artusrittern gewährten Gnade an Lanzelot und dessen Haushalt weiter. Lanzelot bekräftigt dies am Ende von Parzivals Bericht denn auch, indem er auf das in der

¹⁴ In Heiligenviten ist der Wohlgeruch, welchen die *sancti* als Zeichen ihrer Heiligkeit verströmen, ein wiederkehrendes Motiv, gleich zweimal findet es sich etwa in einer Vita des heiligen Hubertus. Der *odor mirus* bzw. *nimius* ist nicht nur Charakteristikum des Heiligen selbst, sondern auch seines verstorbenen Lehrers, des heiligen Lambertus (vgl. für die Passagen Herbers/Jiroušková/Vogel 2005, 74–75 sowie 86–87). Vgl. zur Verbindung von Heiligkeit und Wohlgeruch auch Kötting 1982; Angenendt 1997, 119–122.

Audition gegebene Versprechen eines allgemeinen Friedens und die Heilzusage Gottes an die Menschen mit einem Amen antwortet.

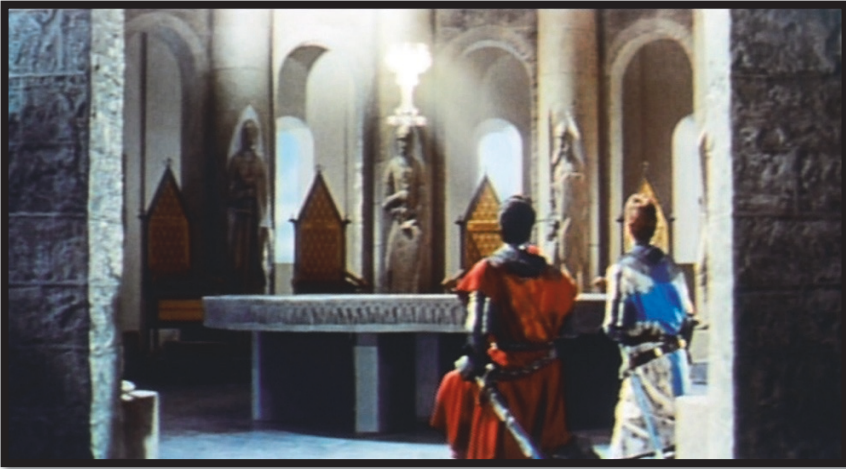


Abb. 2.1: Der Gral erscheint im Film als Stellvertretersymbol Gottes jenen, die reinen Herzens sind.

Der Film endet mit dem Kampf der Artusritter gegen den nach der Herrschaft über Britannien trachtenden Antagonisten Mordred, der den Tod des Königs und den Zerfall der Tafelrundengemeinschaft nach sich zieht. Nach dem Versenken des Schwertes Excalibur im Meer und Lanzlots Sieg über Mordred finden sich in der letzten Szene des Films Parzival und Lanzlot im verlassenen Rittersaal des Artushofes ein. Von Schuldgefühlen wegen seines verbotenen Liebesverhältnisses zu Königin Genevra geplagt, das letztlich zur Zersetzung des Artushofes geführt hat, bricht Lanzlot in der Halle der Tafelrunde zusammen. Hier nun, am Ende des Films, wird die Geschichte um den Heiligen Gral zu ihrem Höhepunkt geführt (**Abb. 2.1**):

- Lanzlot:* War ich es nicht, der dieser Bruderschaft Tod und Verderben brachte? Mein Herz ist zu krank zum Beten.
[*Einsetzen des musikalischen »Gralsthemas«.*]
- Parzival:* Lanzlot, die Musik! Hörst du das Singen?
- Lanzlot:* Ich höre nichts.
[*Parzival sinkt auf die Knie, ein Lichtschein fällt in sein Gesicht.*]
- Parzival:* Das Licht, sein Schimmer blendet mich.
- Lanzlot:* Es ist alles unverändert.
[*Der Gral erscheint in Form eines Kelches schwebend in einem Lichtschein.*]

Parzival: Der Gral, er kommt. Er kommt.
Stimme: Parzival, mein Ritter und Diener. Diese hohe Vision ist denen zugedacht, die reinen Herzens sind, auf dass in ihnen das Ewige wiederum offenbar werde. Von Bruderschaft und Ehre ist nichts verloren, und unter allen Rittern wird Galahad, Lanzelots Sohn, der Würdigste sein. So gib denn Trost dem Ritter Lanzelot, dessen Schuld vergeben ist [*Parzival legt dem gebeugten Lanzelot tröstend die Hand auf die Schulter.*] und dessen Herz nun möge Frieden finden. Gesegnet sei Gott, [*Lanzelots Blick wendet sich nun auch dem Gral zu.*] der in allen Dingen lebt und atmet in Ewigkeit [*Überleitung zum Abspann*].

Wie schon in Parzivals Nacherzählung der Pfingstfestszene wird das Erscheinen des Heiligen Grals in dieser letzten Szene mit Musik eingeführt. Das »Gralthema« des Films hören die Zuschauer ebenso wie Parzival, der ergriffen auf die Knie sinkt. Er berichtet Lanzelot, dem die gesamte Situation im Raum völlig unverändert erscheint, von einer Melodie und von Gesang. Hinzu kommen blendendes Licht und ein Leuchtstrahl, in dem schließlich der Gral selbst als Kelch des letzten Abendmahls erscheint. Während der Gral in den Rittersaal schwebt, bezeichnet eine Stimme das Geschehen als »hohe Vision« und benennt in diesem Zuge die Adressaten dieser göttlichen Botschaft: Sie richtet sich an alle, »die reinen Herzens sind«. Bedeutsam ist dabei, dass neben Parzival auch das Filmpublikum »Augenzeuge« dieser Szene wird: Die Zuschauer blicken über die Schultern der beiden Ritter hinweg wie durch ein gerahmtes Fenster in den Saal und werden dadurch in das Geschehen und in den Kreis von Auserwählten miteinbezogen.¹⁵

Nicht angesprochen ist offenbar zunächst Lanzelot, der weder Musik noch Licht noch den Gral wahrnimmt. Erst als Parzival nach der Aufforderung durch die Stimme, er solle Lanzelot trösten, dem niedergeschlagenen Ritter seine Hand auf die Schulter legt, scheint dieser aus seiner Erstarrung zu erwachen: Erst jetzt blickt Lanzelot auf, sieht ebenfalls den Gral und hört – vermutlich – auch die Stimme. Indem sich Parzival Lanzelot zuwendet, kommt er dem Auftrag zur Tröstung des Ritters nach und fungiert als Vermittler der heilenden Gottesbotschaft: Lanzelot erfährt von der besonderen Begnadung seines Sohnes Galahad, die Schuld seiner außerehelichen Liebschaft wird ihm vergeben und ihm wird

¹⁵ Die Kategorie der »edlen« Herzen wird auch in der mittelalterlichen Literatur thematisiert, vgl. dazu etwa Kunisch 1971.

Frieden gewährt. Mit der Handauflegung durch Parzival scheint die versöhnliche Zusage bei dem gebeugten Ritter angekommen zu sein; Lanzelots Körperhaltung wird aufrecht, er ist nach dieser Geste des Mittlers und Multiplikators der göttlichen Botschaft, Parzival, wahrhaft heil geworden und kann gemeinsam mit dem jungen Ritter das Gotteslob der Stimme im Saal hören, das den Film beschließt.

Nicht gänzlich lässt sich die Herkunft dieser Stimme klären. Da über den Heiligen Gral gesprochen wird, kann es sich nicht um die Stimme des Abendmahlskelches, also des heiligen Gegenstandes selbst, handeln. Einen Hinweis gibt möglicherweise die Lobpreisung Gottes am Ende des Films: Denkbar wäre, dass es sich bei der Audition um die Stimme Christi, der zweiten trinitarischen Person, handelt, die ein Lob des Vaters anstimmt.

In dieser letzten Szene des Films finden sich alle Arten der Gottesbegegnung in ›Die Ritter der Tafelrunde‹ zusammengefasst: Gott erscheint den ausgewählten Rittern in Form von Lichtstrahlen und Auditionen und über die Vision eines symbolischen ›Stellvertretergegenstandes‹. Der Gral als Kelch des letzten Abendmahls und als Gefäß des Blutes Christi bei der Kreuzigung verweist auf Christus und damit auf Gott in seiner personalen Erscheinung – auch wenn der Film keine solche personale Gotteserscheinung darstellt.

Im Hinblick auf die literarische Vorlage des Films, Malorys ›Le Morte Darthur‹, erfolgt im Film eine quantitativ reduzierte Darstellung von Gottesbegegnungen. Da die Gralssuche der Artusgesellschaft lediglich eine Nebenhandlung darstellt, sind Erscheinungen Gottes – in den genannten Gestalten und Formen – im Film auf wenige Szenen beschränkt. Diese zählen jedoch zu den prominentesten des Filmes, und ihnen mangelt es, wie die Abschlusszene zeigt, keinesfalls an Bildgewalt, Anschaulichkeit und Aussagekraft. Durch eine in Details von der literarischen Vorlage abweichende Darstellung haben die Filmemacher dabei die Möglichkeiten des visuellen und auditiven Mediums Film umfangreich ausgenutzt. Filmisch gesehen steht ›Die Ritter der Tafelrunde‹ aus dem Jahr 1953 damit in einer Reihe mit ›Quo vadis?‹ von 1951 und ›Ben Hur‹ von 1959, die ebenfalls Gottesbegegnungen anschaulich und medial anspruchsvoll darstellen. Damit lässt sich konstatieren, dass die großen amerikanischen Historienfilme der 1950er Jahre über Frömmigkeit und Religiosität erzählen, ohne dadurch allem Anschein nach bei ihrem zeitgenössischen Publikum Irritationen hervorgerufen zu haben.

›Excalibur‹

Wie gänzlich anders mit dem Stoffkreis um den Heiligen Gral umgegangen werden kann, zeigt der Film ›Excalibur‹ aus dem Jahr 1981. Von den Kritikern seinerzeit hochgelobt, mehrmals für den Oscar nominiert und prominent besetzt, entwirft John Boormans Adaption von Malorys ›Le Morte Darthur‹ im Hinblick auf Religion und Religiosität ein vollkommen anderes Bild als ›Die Ritter der Tafelrunde‹ (vgl. zum Film knapp Kiening 2006, 58–60).

Nicht die vertiefte Auseinandersetzung mit Glaubensinhalten und der christlichen Heilsbotschaft stehen im Mittelpunkt des Narrativs, vielmehr wird die Verflechtung von christlicher Religion, Fruchtbarkeitskonzepten und naturmagischen Elementen, deren prominenter Vertreter im Film der Zauberer Merlin ist, kunstfilmisch in Szene gesetzt. Martin B. Shichtman hat darauf hingewiesen, dass sich Boorman in der Ausgestaltung seines Films viel weniger von dem als Vorlage angegebenen Text von Malory, sondern mehr von Jessie Westons Ausführungen über den Gralsstoff, »a romanticized version of ancient fertility rituals«, hat inspirieren lassen (Shichtman 2000; Weston 1957). Gleichwohl bildet die Suche Parzivals nach dem Gral auch in ›Excalibur‹ eine nicht unbedeutende Nebenhandlung. Das besondere Gefäß – der Gral ist auch in diesem Film ein Kelch – wird als Sehnsuchtobjekt der Rittergemeinschaft um König Artus präsentiert. Dabei vermittelt der Gral demjenigen, der ihn betrachten darf, jedoch weder göttliche Begnadung noch eine Botschaft, sondern bewirkt durch seine magischen Kräfte, dass die dekadent gewordene arturische Hofgesellschaft und ihr König wieder gesunden können. Auf diese Weise stiftet der Gral eher Heilung denn christliches Heil. Dass der Gral im Film ›Excalibur‹ keinerlei Verweischarakter auf Göttlichkeit und Transzendenz besitzt (vgl. dazu knapp Harty 2006, 188–189), zeigt die Szene, in der es Parzival nach langer Suche schließlich gelingt, den Gral zu erreichen.

In der Vorhalle der Gralsburg angelangt, erlebt Parzival am Ende einer Treppe – wie in ›Die Ritter der Tafelrunde‹ – eine Vision des schwebenden goldenen Kelches. Bezeichnend ist hier, dass beide Filme in dieser Szene handwerklich auf dieselbe Weise funktionieren. Auch in ›Excalibur‹ spricht eine Stimme, hier diejenige des Kelches selbst, den Gralsfinder an, allerdings mit der Frage, ob Parzival wisse, wem der Gral diene. Dieser hat auf seiner langen Suche schließlich erkannt, dass Artus' Verhalten und das Wohlergehen seines Reiches

eng miteinander verknüpft sind und dass der Gral die einzige Möglichkeit darstellt, den kranken König wieder zu heilen. Der Gral dient in der Konsequenz und auch in der Logik des Filmes daher dem König selbst:

- Stimme:* Was ist das Geheimnis des Grals? Wem dient der Gral?
Parzival: Dir, mein König.
Stimme: Wer bin ich?
Parzival: Du bist mein Herr und König. Du bist König Artur.
Stimme: Hast du das Geheimnis gefunden, das ich verloren habe?
Parzival: Ja. Du und das Land, ihr seid eins.
[*Parzival ist es erlaubt, den Gral zu ergreifen und zum König zu bringen.*]

Damit wird der Gral aber nicht auf Gott oder auf Ereignisse der christlichen Heilsgeschichte, wie etwa das letzte Abendmahl, bezogen. Er ist allein auf die Gestalt des Königs Artus hingeeordnet und verbindet den Herrscher und sein Land, dessen Wohlergehen und Gedeihen vom Verhalten des Königs abhängt. Der Gral ist damit kein sakraler sondern vielmehr ein quasi magischer Gegenstand, der Artus, wie es im Film wörtlich heißt, »dient«. Nachdem der König in der darauffolgenden Szene aus dem Kelch trinkt und sich – nach temporärer geistiger Verwirrung – seiner Aufgabe und Verantwortung als Herrscher wieder besinnt, führt dies im wahrsten Sinne des Wortes zum erneuten Aufblühen seines Königsreichs. Der Gralssucher Parzival steht damit im Dienst seines Königs und kann durch den Erfolg seiner Mission zur Heilung des Artus beitragen. Die Erscheinung des Grals und dessen Botschaft – der Kelch spricht in der vorgestellten Szene mit der Stimme des Königs – ist in »Excalibur« jedoch nicht verbunden mit einem göttlichen Auftrag an den Gralsfinder oder mit einer Botschaft Gottes für eine christliche Gemeinschaft.

Die mit der Gralssymbolik möglicherweise aufgerufenen Erwartungen beim Filmpublikum werden insofern nicht eingelöst, als der Gral als Objekt, ebenso wie dessen Erscheinen und dessen Funktion, von einem christlich-religiösen Hintergrund losgelöst sind. Zwar sieht Rubén Valdés Miyares in Boormans Film grundsätzlich eine mittelalterliche »christliche« Atmosphäre gegeben, aber er unterstellt dem Film zugleich, die christliche Bedeutung vom Gral abstreifen zu wollen, der letztlich mit König Artus identifiziert wird (Miyares 2012, 147). Auch Christian Kiening und Kevin J. Harty attestieren Boormans Fassung eine Entchristlichung des Stoffes (Kiening 2006, 59; Harty 2002b, 21). Es ist jedoch zu

fragen, inwieweit der Film durch die Situierung und die Tradition des Grals latent christlich bleibt (Lacy 2002, 38–42). Martin B. Shichtman führt aus, dass Boorman mit dem Rekurs auf Westons Lesart des Gralsthemas dieses für ein modernes Publikum ansprechender machen wollte, indem er einen komplexen Stoff »into a simple tale of loyalty and patriotism« verwandle, wobei der Film durch die Loslösung von der christlichen Fundierung gerade in den Gralsszenen »somewhat confusing and obscure« wirke (Shichtman 2000, 566–570).

Obwohl diese Beobachtungen durchaus zutreffen, hat Boormans inhaltliche Ausrichtung dem Erfolg seines Filmes seinerzeit keinen Abbruch getan. Auch wenn der Gral in »Excalibur« kein Stellvertretersymbol für Gott, sondern für König Artus ist, wird durch die Verknüpfung von Herrscher und Land – wenn auch nicht intendiert – durchaus ein mittelalterliches Verständnis von Herrschaft im Film wiedergegeben (vgl. dazu Enseleit, 98–101 in diesem Band). Nichtsdestoweniger zeigen sich gerade im Vergleich zu »Die Ritter der Tafelrunde« deutliche Unterschiede im Hinblick auf das christliche Substrat in der Auserzählung des Gralsstoffes.

»Die Ritter der Kokosnuss«

Den Stoffkreis um König Artus und die Ritter der Tafelrunde thematisiert ebenfalls der Film »Die Ritter der Kokosnuss« (vgl. zum Film Kiening 2006, 79–80; Levy/Coote 2004). Mit der Darstellung des Königs und seiner Ritter, die in Ermangelung geeigneter Reittiere zu Fuß reisen müssen und das Hufklappern von Pferden mit Kokosnussschalen nachahmen, liegt ein Spielfilm vor, der die Gralssuche der Tafelrundenritter auf satirische Weise behandelt. Schon hierdurch zeigt sich, wie verfestigt im geschichtskulturellen Bewusstsein die Verknüpfung zwischen der Tafelrundengemeinschaft und der Suche nach dem Gral ist. Gleichwohl weist »Die Ritter der Kokosnuss« die plakativste Darstellung einer Gottesbegegnung unter den hier ausgewählten Filmbeispielen auf; zudem erscheint es lohnenswert, mit der Parodie bzw. der Satire ein weiteres Genre »mittelalterlicher« Filme in den Blick zu nehmen.¹⁶

¹⁶ Das Mittelalter findet als Rahmen für eine zeitliche Situierung in Komödien vielfältige Verwendung, vgl. etwa »Hector, der Ritter ohne Furcht und Tadek« (Frankreich/Italien 1976, Regie: Pasquale Festa Campanile), »Robin Hood – Helden in Strumpfhosen« (USA 1993, Regie: Mel Brooks), »Die Zeitritter – Auf der Suche nach dem heiligen Zahn« (Frankreich 1998, Regie: Jean-Marie Poiré), »Ein Ritter in Camelot« (USA 1998, Regie: Roger Young),

In dieser filmischen Erzählung über die Artusritter erfolgt einmalig die Darstellung einer Gotteserscheinung: Auf ihrem Marsch durch Britannien erleben die Ritter und ihr König eine göttliche Vision (und Audition), die eindeutiger – aber auch skurriler – kaum sein könnte. Direkte Parallelen zur Erscheinung des Grals in Malorys ›Le Morte Darthur‹ und zur entsprechenden filmischen Umsetzung in ›Die Ritter der Tafelrunde‹ sind unverkennbar: Uprötzlich verfinstert sich der Himmel über Artus und seinen Rittern, Donnergrollen ist vernehmbar, und kurz bevor die göttliche Stimme zu hören ist, erklingt Musik. In Gestalt der ersten trinitarischen Person erscheint Gottvater als scheren-schnittartige Gestalt in einer lichtdurchfluteten Wolke. Die Ehrerbietung der Ritter, die ihn gleich als ihren Herrn erkennen, lehnt er barsch ab, rollt gar mit den Augen angesichts der demütigen Haltung der Artusgemeinschaft – an dieser Stelle wird etwa auch auf alttestamentarische Gottesbegegnungen angespielt (vgl. zum Beispiel Ex 3,6) – und führt auf diese Weise das Gezeigte eher ins Lächerlich als ins Erhabene.

Den Rittern und ihrem König überträgt Gottvater eine Aufgabe, die sie »zum Vorbild machen soll in diesen finsternen Zeiten«, wie er angibt. Als fortan einziges Ziel und »heiligste Aufgabe« befiehlt Gott Artus die Suche nach dem Heiligen Gral, der den Rittern – und dem Filmpublikum – auch hier in Form eines goldenen Kelchs vor Augen gestellt wird. Welche Funktion und Bedeutung dieser Gegenstand hat, erklärt Gott jedoch nicht, und er verschwindet nach dem Befehl zur Gralssuche sogleich wieder in seiner Wolke, deren Öffnung sich wie der Vorhang eines Puppentheaters schließt. Das sogleich einsetzende naive-begeisterte Gotteslob einzelner Ritter erhält durch die comicartige Darstellung einer Trompetenfanfare ein alles andere als religiös-ergriffenes Gepräge.

Insgesamt wirkt der ›Auftritt‹ des autoritären, bisweilen gar christlich-religiöse Inhalte – wie die Psalmen – kritisierenden Gottes im Film wie ein komisches Zwischenspiel, das vom Publikum kaum ernst genommen werden kann. Zwar liegt in ›Die Ritter der Kokosnuss‹ eine vergleichsweise anschauliche Darstellung einer Gottesbegegnung vor; fehlende religiöse Ergriffenheit bei den Adressaten der Vision, mangelnde Erhabenheit Gottes und eine unmotiviert bzw. unbegründete göttliche Botschaft sorgen jedoch dafür, dass die Zuschauer

›Ritter Jamal – eine schwarze Komödie‹ (USA 2001, Regie: Gil Junger), in den 2000er Jahren vermehrt auch in deutschen Produktion wie etwa ›(T)raumschiff Suprise‹ (2004, Regie: Michael Herbig), ›Siegfried‹ (2005, Regie: Sven Unterwaldt Jr.) sowie ›1 ½ Ritter – Auf der Suche nach der hinreißenden Herzelinde‹ (2008, Regie: Til Schweiger).

diese Szene als satirisches Spiel mit der Gralssuche der Tafelrundenritter und möglicherweise auch mit göttlichen Visionen allgemein begreifen. Der Film führt dem Publikum die unreflektierte Frömmigkeit und die naiv-begeisterte Religiosität der Artusritter plastisch vor Augen. Auf diese Weise steht diese Szene der Gottesbegegnung in einer Reihe mit anderen des Films – etwa mit der Darstellung von Gewalt im überzeichneten Kampf des Artus gegen den Schwarzen Ritter oder die Erkenntnis der Bauern im Film, dass Artus der König sein müsse, weil er am wenigsten mit Unrat besudelt ist – und nimmt damit explizit »Mittelalterklischees« auf, um sie in die vollkommene Absurdität zu führen. Religiosität wird zwar im Film thematisiert, durch ihre Inszenierung jedoch dafür genutzt, das Mittelalter als rückständige und überholte Zeit zu charakterisieren, über die man – in ihrer überzeichneten Darstellung – schmunzeln oder lachen kann (vgl. dazu knapp Scharff 2007, 77).

»Die Chroniken von Narnia«

Abschließend komme ich zum letzten Genre »mittelalterlicher« Filme, mit dem ich mich beschäftigen werde: Eine direkte Begegnung mit einem personalen Gott, wie sie »Die Ritter der Kokonsnuss« zeigt, erfolgt auch in der Fantasyproduktion »Die Chroniken von Narnia«, die für die Darstellung Gottes jedoch – in enger Orientierung an ihrem literarischen Vorbild – eine gänzlich andere Gestalt wählt.

Bei der dreiteiligen Disney-Filmreihe handelt es sich um eine Literaturverfilmung, deren Vorlage Teile der bekannten Jugendbücher »Die Chroniken von Narnia« von Clive Staples Lewis (zur Person vgl. knapp Breeze 2009) aus den 1930er bis 1950er Jahren bilden (für eine deutsche Gesamtausgabe vgl. Lewis 2010).¹⁷ Es wird im Folgenden auch zu untersuchen sein, inwieweit die Filmtrilogie ihrer literarischen Vorlage verpflichtet ist. In den Büchern wie in den Filmen gelangen die Geschwister Lucy, Susan, Edmund und Peter aus dem England zur Zeit des Zweiten Weltkriegs durch einen Kleiderschrank in das anderweltliche Reich Narnia, das nicht nur von Menschen, sondern vor allem von

¹⁷ Insgesamt sieben Bücher hat Lewis veröffentlicht: 1950: »Der König von Narnia« (»The Lion, the Witch and the Wardrobe«), 1951: »Prinz Kaspian von Narnia« (»Prince Caspian«), 1952: »Die Reise auf der Morgenröte« (»The Voyage of the Dawn Treader«), 1953: »Der silberne Sessel« (»The Silver Chair«), 1954: »Der Ritt nach Narnia« (»The Horse and His Boy«), 1955: »Das Wunder von Narnia« (»The Magician's Nephew«), 1956: »Der letzte Kampf« (»The Last Battle«).

Fabelwesen und sprechenden Tieren bevölkert ist. Herr dieses Reiches ist der übergroße Löwe Aslan, dessen friedliche und großmütige Herrschaft durch die Weiße Hexe herausgefordert wird.

Lewis' Romanreihe ist seit ihrem Erscheinen vielfältig untersucht worden, dezidiert auch hinsichtlich ihrer christlichen Fundierung und ihrer Bezüge auf das Mittelalter. Die Fülle an Forschung kann an dieser Stelle nicht nachgezeichnet werden¹⁸, aber bereits Lewis selbst äußerte sich eindeutig dazu, dass seine Narnia-Bücher christliche Geschichten enthalten: »The whole Narnian story is about Christ« (Ward 2008, 11). Besonders die Figur des Löwen Aslan wird im Folgenden von Interesse sein, und zwar sowohl im Hinblick auf ihr christliches Substrat als auch in ihrer Funktion als Herrscher über Narnia.

Mit »Leo autem Graece, Latine rex interpretatur, eo quod princeps sit omnium bestiarum« (Lindsay, 12, II,3) charakterisiert schon Isidor von Sevilla († 636) den Löwen und begründet damit aus der Antike heraus eine enzyklopädische Tradition, die durch das gesamte Mittelalter bis hin zu Konrad von Megenberg (1309-1374) reicht. Nicht zuletzt dadurch galt der Löwe als Symbol der Herrschaft – eine Setzung, die sich etwa mit Blick auf für Kinder und Jugendliche konzipierte Zeichentrickfilme wie Disneys »König der Löwen« (1994) oder »Robin Hood« (1973) bis in das kulturelle Gedächtnis unserer Zeit gehalten hat. Darüber hinaus war der Löwe insbesondere durch seine allegorische Auslegung *ad bonam partem* auf Christus hin dem Mittelalter in einem übergeordneten Sinne eine Herrscherfigur (Althoff 1994; Jäckel 2004/2006).

Welche Bedeutungstragweite Aslan in der »Narnia«-Filmtrilogie besitzt, soll exemplarisch anhand dreier Szenen aufgezeigt werden. Am eindrücklichsten erscheint eine der bedeutendsten Szenen im ersten Teil der Reihe, »Der König von Narnia« (2005). In dieser Szene tritt Aslan keinesfalls zum ersten Mal im Film auf; es finden sich hier jedoch deutliche Hinweise darauf, dass der Löwe nicht allein die Rolle des Herrschers über Narnia einnimmt, sondern eine größere Bedeutung hat.

Bei der betreffenden Filmszene handelt es sich um die Hinrichtung Aslans durch die Weiße Hexe. Aslan begibt sich im Verlauf der Filmhandlung freiwillig in die Gewalt seiner Widersacherin, um mit seinem Leben für das Edmunds einzustehen, das die Weiße Hexe gefordert hatte. Die Ausgestaltung dieser Hinrichtung ist dabei – wie zu zeigen sein wird – eng orientiert an der christlichen

¹⁸ Vgl. etwa Lindskoog 1974; Manlove 1993; Mühlhing 2005; James 2012.

Passionsgeschichte, zu der sie starke inhaltliche Parallelen aufweist (vgl. Mühling 2005, 88–110; Clark 2007, 58–66; Bender 2011, 67–73).

Deutlich wird dies bereits in der Verspottung Aslans vor seiner Tötung durch die Weiße Hexe und ihre Gefolgschaft, die für die Interpretation der Figur des Löwen bedeutsam ist. Vor seinem Tod wird Aslan verhöhnt, die Anhänger der Hexe fesseln ihn, seine Mähne wird geschoren. Auf einem steinernen Altar liegend wird dem Löwen schließlich durch einen Dolchstoß ins Herz das Leben genommen. Nicht nur handelt es sich bei dem Scheren der Mähne um ein Mittel der symbolischen Entmachtung, von dem auch bei der Devestitur mittelalterlicher Herrscher Gebrauch gemacht wurde (vgl. zu diesem Komplex Auge 2015), vielmehr liegen mit der Verspottung, der Entkleidung und der Fesselung, ja sogar mit Aslans Verzicht auf Gegenwehr augenfällige Parallelen zur Passion Christi in der Darstellung der Evangelien vor (Mt 26,47–27,50; Mc 14,43–15,37; Lc 22,47–23,46; Jh 18,1–19,30). C. S. Lewis hat sich in einem Brief an seinen engen Freund Owen Barfield zu Beginn der 1940er Jahre ausführlich Gedanken über die Bedeutung, Tragweite und die Bürde des freiwilligen Opfertodes Christi gemacht (Lewis 1966, 189–191).

Am Morgen nach Aslans Hinrichtung trauern die beiden weiblichen Protagonistinnen, Lucy und Susan, über den Tod des großen Löwen, den sie nachts mit ansehen mussten. Als sie sich bereits von dem einsamen Ort um den steinernen Tisch abwenden, auf dem Aslan getötet wurde, vernehmen sie plötzlich ein Krachen und der Steintisch birst. Bereits Lewis wird diese Szene in Anlehnung an das Zerreißen des Tempelvorhangs in Jerusalem in der Todesstunde Christi konzipiert haben (Mt 25, 50–52; Mc 15, 38–39). Während in der Folge das musikalische Hauptthema des Films erklingt, erscheint der Löwe im Morgenlicht lebendig und unversehrt vor den Mädchen. Aslan erklärt seine Wiedererweckung mit der Überwindung des Todes durch die Liebestat eines freiwilligen Opfers, die größere Wirkkraft besitzt als die finstere Macht der Weißen Hexe.

Es ist zu fragen, inwiefern die Ausgestaltung der Hinrichtungsszene für Zuschauer, die keinerlei Bezug zu und Wissen über christliche Glaubensinhalte haben, religiöse Implikationen birgt. Aber selbst wenn für sie nur ein zuvor getöteter großmütiger Löwe auf scheinbar magische Weise wieder lebendig wird, so werden ihnen sicher die Tragweite der Szene und der Verweischarakter auf eine höhere Ebene nicht entgehen. Nichtsdestoweniger überführen sowohl die

literarische Vorlage als auch der Film biblische und heilsgeschichtlich bedeutungsvolle Motive je auf ihre Weise in den Kontext der ›Narnia‹-Welt.

Ein weiterer Aspekt baut den Löwen im ersten Teil der Filmreihe als Christusfigur aus: Bevor Aslan nach seiner Auferstehung zusammen mit den Mädchen auf dem Schlachtfeld eintrifft, auf dem ihre Brüder bereits gegen das Heer der Feinde Narnias kämpfen, begibt sich der Löwe zunächst zum Schloss der Weißen Hexe. Dort entdeckt Lucy ihren Freund Tumnus, einen Faun, den die Hexe neben anderen Narnianern im vorigen Handlungsverlauf in Stein verwandelt hat. Durch Anhauchen erweckt Aslan den Faun und die übrigen Kreaturen wieder zum Leben (**Abb. 2.2** und **Abb. 2.3**).

Markus Mühling hat die Wiederbelebung der versteinerten Narnianen in dieser Szene in Anlehnung an das Motiv der Höllenfahrt Christi als Neuschöpfung gemäß Gn 2,7 interpretiert (Mühling 2005, 110–112). Im Hinblick auf die Löwenfigur greift diese Szene aber noch weiter, denn sie verweist – diese Tradition wird dem Mediävisten Lewis mit Sicherheit bekannt gewesen sein – auf das allegorische Naturverständnis des Mittelalters. Nicht nur im ›Physiologus‹, dem vielleicht einflussreichsten Naturbuch der gesamten Epoche, in dem Tiere, Pflanzen und Steine in ihren Eigenschaften beschrieben und heilsgeschichtlich ausgedeutet werden, begegnet der Löwe – wie im Film – als König der Tiere, dessen Eigenschaften beschrieben und auf Christus hin ausgelegt werden (vgl. für den althochdeutschen wie lateinischen Text Maurer 1967; grundlegend Henkel 1976). Unter anderem findet sich im ›Physiologus‹ als dritte Eigenart des Tieres die Vorstellung beschrieben, dass die Löwin ihre Jungen tot gebiert. Erst nach drei Tagen erscheint der männliche Löwe und erweckt die toten Jungen, indem er ihnen seinen Lebensatem einhaucht:

So ist diu dritte nature sin, / swenne diu Lewin
Daz welt totiz erwirfet, / dar zuo sich diu muotir rihet.
Si huotet sin dri tage, / unz daz der vater chumet dare.
So blæset er undir daz antluzze der jungen, / lebentich werdent si an den stunden.

Sam tet der almechtige got sinem sun, / des dritten tages erchuchet er in vruo
von dem tode uz dem grabe: / Jacoben hort ir vor sagen:
›So der Lewe unde des Lewen welf ruowot, / wer sol in wechen an got?‹
(Maurer 1967, 5)

Aslan soll allerdings nicht als allegorische Figur verstanden werden. Lewis hat die Allegorie in ihrer narrativen Funktion als zu beengt gesehen:

Tolkien's book [*The Fellowship of the Ring*] is not an allegory – a form he dislikes. [...] His root idea of narrative art is 'subcreation' – the making of a secondary world. What you would call »a pleasant story for the children« would be to him *more serious* than an allegory. [...] My view would be that a good myth (i.e. a story out of which ever varying meaning will grow for different readers and in different ages) is a higher thing than an allegory (into which *one* meaning has been put). Into an allegory a man can put only what he already knows; in a myth he puts what he does not yet know and could not come by in any other way (Lewis 1966, 271).

Vielmehr sei Aslan Christus selbst, eine Inkarnation des göttlichen Logos in »einem Land mit sprechenden, personalen Tieren« (Mühling 2005, 46). Dieses Verständnis hat Lewis 1958 in einem Brief ausführlich dargelegt:

If Aslan represented the immaterial Deity in the same way in which Giant Despair represents Despair, he would be an allegorical figure. In reality however he is an invention giving an imaginary answer to the question, »What might Christ become like, if there really were a world like Narnia and He chose to be incarnate and die and rise again in *that* world as He actually has done in ours?« This is not allegory at all (Lewis 1966, 283).



Abb. 2.2: Wiederbelebung durch Anhauchen: Aslan in ›Der König von Narnia‹.



Abb.2.3: Wiederbelebung durch Anhauchen: Ähnliche Darstellungen der Löwen, wie die hier gezeigte aus dem Kreuzgang des Doms zu Bräun, finden sich nicht nur in mittelalterlichen Sakralbauten, sondern auch in unzähligen bebilderten ›Physiologus‹-, Enzyklopädie- und Bestiarierhandschriften.

Dass der große Löwe auch im Film als personaler christlicher Gott konzipiert ist, wird am Ende des dritten Teils der Trilogie, »Die Reise aus der Morgenröte« (2010), vollends deutlich. In der vorletzten Szene befinden sich Lucy und Edmund mit ihrem Cousin Eustachius und dem jungen König von Narnia, Kaspian, am Rand der narnianischen Territorien. Auf einem weißen Strand stehen sie an der Grenze zum jenseitigen Reich Aslans, das durch überdimensional hohe Wellen abgeschirmt ist. Hier steht die Rückkehr der Kinder in ihre Heimat England unmittelbar bevor. Der sprechende Mäusegeneral Riepischiep, der sich im Verlauf der Filmhandlung im Kampf für Narnia verdient gemacht hat, bittet Aslan, dessen Land jenseits von Narnia sehen zu dürfen. Der Löwe erklärt, dass sein Land für »edle Herzen« geschaffen sei, und gewährt der Maus den Zugang zum »Land jenseits des Meeres«, wie es in der literarischen Vorlage des Films genannt wird.¹⁹

In dieser letzten Szene ermöglicht es Riepischiep allein die Erlaubnis des Herrschers, die gnädig und gerne gewährt wird, das paradiesische Land hinter den Wellen zu betreten. Der Zuschauer wird Zeuge, wie sich die Maus ihrer weltlichen Ausrüstung entledigt und mittels eines winzigen Bootes ihre Sehnsucht stillen kann, endlich ins Reich des obersten Herrschers einzugehen. Riepischiep wird durch den Gnadenerweis Aslans geradezu entrückt. Mit Blick auf die Bibel steht die sprechende Maus damit einerseits in der Nähe alttestamentarischer Propheten, die aufgrund ihrer Verdienste bereits zu ihren Lebzeiten Eingang in das Reich Gottes gefunden haben (vgl. für die Figuren Enoch und Elias Gn 5, 18–24 sowie 4 Rg 2, 1–11). Andererseits ist es überlegenswert, inwiefern Lewis die Maus als »Artusritter« konzipiert hat; sein Schwert, das Riepischiep aufrecht in den Boden gesteckt am Strand zurücklässt, liest Kathryn Lindskoog als arthurisches Symbol und Zeichen des christlichen Heldenmutes (Lindskoog 1974, 106). Lewis selbst hat sich in seinen Briefen wiederholt Gedanken zum Artusstoff und speziell zur Gralssuche gemacht.

Als auch die Kinder sich von Aslan verabschieden müssen, gibt der Löwe ihnen die Zusage, er werde »allzeit über sie wachen«, und erklärt, er trage in der

¹⁹ Auffällig ist, dass in Filmen, die Frömmigkeit ernsthaft auserzählen, in der Regel sich verdienstvolle Figuren in die Gunst göttlicher Gnade gelangen, während es in parodistischen oder im weitesten Sinne komödiantischen Werken die defizitären Figuren sind, denen sich Gott offenbart, wie etwa in »Die Ritter der Kokosnuss« oder – ohne Mittelalterbezug – in »Bruce Allmächtig« (USA 2003, Regie: Tom Shadyac).

Welt außerhalb Narnias – und damit in »unserer« Welt – einen anderen Namen, unter dem die Kinder ihn erkennen könnten. Nach dem Versprechen, sie werden ihn »eines Tages« wiedersehen, öffnet Aslan durch sein mächtiges Gebrüll ein Tor in der Wellenwand, durch das die jugendlichen Besucher in ihre Heimat England zurückkehren.²⁰

Auch für Zuschauer, die die Parallelen von Figuren und Geschehnissen in der »Narnia«-Welt zu christlichen Glaubensinhalten und Traditionen nicht erkennen, ist die Außergewöhnlichkeit und Erhabenheit des großen Löwen augenfällig. Die Gestaltung der Aslan-Figur in der literarischen Vorlage und auch in der Filmtrilogie verweist auf eine höhere Bedeutungsebene. Vor allem aber Aslans Bemerkung in der Buchvorlage, dass die Reise nach Narnia für die Kinder notwendig gewesen sei, damit sie ihn besser kennenlernen können, um ihn in »ihrer« Welt erkennen zu können, weist über die Literalebene hinaus und adressiert auch die Leser. Leland Ryken hat herausgestellt, dass im Hinblick »to this spiritual depth in the stories« die »religious meanings are embodied in the form of narrative fantasy. [...] The religious meanings can be trusted to reveal themselves at the points in the narrative (chiefly the parts where Aslan is an active character) where Lewis intended them to be present« (Ryken 2008). Inwiefern heutige Rezipienten tatsächlich entschlüsseln, wer sich in »unserer Welt« hinter Aslans Namen verbirgt, kann an dieser Stelle offen bleiben – das Angebot, den großen Löwen mit dem christlichen Gott in Verbindung zu bringen, steht jedoch zur Verfügung. C. S. Lewis und in seiner Nachfolge auch die Macher der Filmtrilogie haben sowohl die allgemeine Vorstellung vom Löwen als Christussymbol als auch dessen spezifische Eigenschaft des Erweckens durch Anhauchen in ihre »Narnia«-Welten aufgenommen und die Figur derart gestaltet,

²⁰ Die Szene orientiert sich eng an der entsprechenden Passage in der literarischen Vorlage, »Die Reise auf der Morgenröte: »Aus allen Welten führen Wege in mein Land«, sagt Aslan und verwandelt sich von einem Lamm in den Löwen, den die Kinder kennen. Er bezeichnet sich weiter als »der große Brückenbauer«, und auf Lucys bedauernde Klage »Und wie können wir leben, wenn wir dich nicht mehr sehen?«, versichert der Löwe: »Aber ihr werdet mich sehen, meine Liebe«. Er erklärt auf die Frage der Kinder, ob er auch in ihrer Welt sei: »Aber dort trage ich einen anderen Namen. Ihr müsst lernen, mich unter diesem Namen zu erkennen. Und dies ist der Grund, warum ihr nach Narnia gelangt seid – da ihr mich in Narnia ein wenig kennengelernt habt, lernt ihr mich vielleicht in eurer Welt noch besser kennen« (Lewis 2010, 370).

dass trotz allegorischer Elemente eine tatsächliche personale Gottesbegegnung dargestellt wird.²¹

Die »Narnia«-Filme fußen auf dieser christlichen Fundierung, die immer wieder durch das Dargestellte hindurchschimmert; durch die enge Orientierung an Lewis' Büchern sind sie der literarischen Grundlage verpflichtet und tragen damit jenem Zeitgeist Rechnung, dem auch die bereits benannten Historienfilme der 1950er entstammen. Anders als in Boormans »Excalibur« wird diese christliche Fundierung aber von den Filmemachern nicht zurückgewiesen, sondern in das Medium Film übertragen: In der letzten Szene, in der Aslan die Kinder am Rande seines Reiches verabschiedet, wird diese durch den Verweis auf Aslans »anderen Namen« endgültig determiniert.

»Snow White and the Huntsman«

Während die Latenz des christlichen Hintergrundes in der »Narnia«-Trilogie spätestens an deren Ende zugunsten einer Determinierung aufgehoben wird, verbleibt das letzte filmische Beispiel, das ich in den Blick nehmen werde, in Bezug auf sein christliches Substrat auf einer vageren Ebene. Bei dem Fantasyfilm »Snow White and the Huntsman« (2012) mit seiner als »mittelalterlich« empfundenen Ausgestaltung handelt es sich um eine oberflächliche Adaption des Grimmschen Märchens »Schneewittchen«. Die Auseinandersetzung mit Religion spielt im gesamten Film keine Rolle, sieht man von einer Art Gebet ab, das die Prinzessin Snow White im Kerker der bösen Königin spricht. Trotzdem begegnet in diesem Film – ähnlich wie in der »Narnia«-Reihe – die Protagonistin einer außergewöhnlichen tierischen Herrschergestalt, die sich religiös bzw. christlich deuten lässt.

²¹ Vergleichbar mit der Darstellung Aslans als Begleiter der jungen Protagonisten in Narnia funktioniert die Löwenfigur im »Iwein« Hartmanns von Aue († um 1210) (vgl. für eine Zusammenfassung der Iwein-Löwen-Beziehung mit Ausblick auf Chrétien Ertzdorff 1994; für den »Iwein« Mertens 2008). Inwieweit hier die Deutung des Löwen als Christussymbol zulässig ist, wurde in der germanistischen Forschung diskutiert (vgl. etwa Lewis 1974, 67–85; Keller 1980, 62–64; Weiss 1988; Schuhmann 2007, 338–341, bes. Anm. 10–11). Aber gerade die Drachenkampfpassage oder das Eingreifen des Löwen in den gerichtlichen Zweikampf zur Rettung Lunetes, der nach theologischem Verständnis nur durch Gottes Hilfe gewonnen werden kann, greifen – wenn auch nur implizit – auf das Verständnis des Löwen als Christussymbol zurück.

Nach Snow Whites Flucht aus dem Schloss der bösen Königin und ihrem Zusammentreffen mit den sieben Zwergen zieht sich die neu entstandene Gemeinschaft um die Prinzessin vor den Häschern der Königin an einen idyllischen Ort zurück. Nur durch einen versteckten Zugang für Eingeweihte erreichbar, handelt es sich bei der Waldlichtung mit ihren anderweltlichen Bewohnern, zu denen auch Feen gehören, ihren strahlenden hellen Farben und der friedvollen Natur um einen *locus amoenus*, sogar um »einen heiligen Ort«, wie einer der Zwerge zu sagen weiß (vgl. zum *locus amoenus* im Mittelalter Thoss 1972; Lichtblau 2008). Hier findet die für die Bedeutung Snow Whites wichtige Begegnung zwischen der Prinzessin und einem riesigen weißen Hirsch statt, von dem die Zwerge nur ehrfurchtsvoll als »Er« sprechen.

Nicht nur für die Gemeinschaft der Zwerge und den Huntsman, der die Prinzessin begleitet, sondern auch für das Filmpublikum, wird die Szene durch den blinden Ältesten der Zwerge erklärt und gedeutet. Die bisherige Entzogenheit des für jedermann unauffindbar tief im Wald lebenden Hirsches, auf die ein Zwerg hinweist, wird in der Begegnung Snow Whites mit dem königlichen Tier temporär aufgehoben. Snow White ist es nicht nur gestattet, den Hirsch zu berühren, sie wird laut Deutung des ältesten Zwergs durch das majestätische Tier gesegnet und in ihrem legitimen Anspruch auf die Herrschaft bestätigt:

Der Anführer der Zwerge [Huntsman am Weitergeben hindernd]:

Nein, nein, nein, Huntsman, niemand hat ihn je zu Gesicht bekommen.

Sohn des alten Zwergs:

Der weiße Hirsch – er verbeugt sich vor der Prinzessin, Vater.

Alter Zwerg: Er segnet sie.

Huntsman: Wovon sprichst du?

Alter Zwerg: Du hast Augen, Huntsman, und doch bist du blind. Du, der du am längsten an ihrer Seite warst. Sie ist das Leben selbst. Sie wird das Land heilen. Sie ist die Auserwählte. – Könnt ihr es nicht spüren? Sind eure Beschwerden nicht verflogen? Gold oder kein Gold – wohin sie uns auch führt, ich folge ihr.

[Ehrfurchtsvolle Zustimmung durch die anderen Zwerge.]

Über Einsicht in diese Zusammenhänge verfügt, obgleich erblindet, allein der alte Zwerg, dem hier die Rolle des weisen Deuters zukommt. Die Bedeutung dieser Szene für das Verständnis der Figur Snow Whites und für deren Funktion in der Filmhandlung ist augenfällig und für jeden Rezipienten nachvollziehbar.

Auch »Snow White and the Huntsman« arbeitet mit ähnlichen Vorstellungen von Königsheil und von dem direkten Zusammenhang zwischen Herrscher, Land und Untertanen wie etwa »Excalibur«. Nicht nur die Herausgehobenheit des Hirsches, sondern auch – unterstrichen durch dessen Verhalten Snow White gegenüber – die Sonderstellung und Bedeutung der Prinzessin finden in dieser Szene des Films ihren stärksten Ausdruck. Und nicht ohne Grund werden die Filmemacher für den Herrn des Waldes die Figur eines weißen Hirsches gewählt haben.

Die mit dem Hirsch verbundenen Konnotationen sind vielfältig: In Heiligenlegenden²² erscheint er ebenso wie in der mittelalterlichen Historiographie, er tritt auf in Verbindung mit Gotteserscheinungen und *conversio*-Erlebnissen, vor allem aber auch immer wieder als (weg)weisendes Tier. Ähnlich wie der Löwe in der »Narnia«-Reihe kann der Hirsch nach mittelalterlichem Verständnis zudem – wie etwa im »Physiologus« (Maurer 1967, 38–39) – auch auf Christus verweisen (vgl. zur Tradition Bluhm 1990; Trachler 2012).

Diese Aspekte spiegeln sich auch in der Hirschfigur in »Snow White and the Huntsman« wider: Die Segnung der Prinzessin durch den Hirsch bewirkt nicht nur einen Gesinnungswechsel bei den Zwergen, die ihre sonst im Vordergrund stehenden finanziellen Interessen aufgeben, um der Prinzessin aufgrund ihrer *virtutes* zu folgen, womit der Hirsch ihnen »innerlich« den richtigen Weg weist. Aufgrund der Charakterisierung des Tieres lässt sich die Segnung auch im Sinne des salomonischen »per me reges regnant« (Prv 8,15) als Sakralisierung der zukünftigen Herrschaft Snow Whites verstehen.²³

²² Ein bemerkenswertes Beispiel findet sich in der Lebensbeschreibung des heiligen Lunarius. In ihr verzweifeln die Brüder des Heiligen nach wochenlanger harter Arbeit an der Urbarmachung eines Feldes. Lunarius bekommt nach einer Bitte an Gott jedoch unerwartete Verstärkung: Eines Morgens erwarten ihn und die Brüder auf dem Feld zwölf große Hirsche, zu deren Hufen ein dreizehnter tot darnieder liegt. Aus dem verendeten Tier fertigt der Heilige Lederriemen, mit denen die übrigen zwölf unter das Joch geführt werden können. Freiwillig helfen die wilden Tiere dem Heiligen, bis das Feld bestellt ist und Lunarius sie in Frieden ziehen lässt. Diese Passage der Heiligenvita lässt sich freilich theologisch ausdeuten; der tote Hirsch bedeutet Christus, dessen Hinterlassenschaft seine Botschaft ist, unter deren »Joch« sich seine Jünger bzw. in ihrer Nachfolge die gesamte *ecclesia* gerne und freiwillig begibt, um gute Werke zu verrichten. Vgl. für die Passage aus Lunarius' Vita Herbers/Jiroušková/Vogel 2005, 213–217. Für die Hirschbegegnung in der Eustachius-Legende vgl. Grässe 1969, 712–718.

²³ Snow Whites Herrschaft fußt damit am Ende des Films tatsächlich auf den drei Säulen mittelalterlichen Herrschertums: Abstammung (ihr Vater war der König, bevor die böse Königin ihn ermordete), Gottesgnadentum sowie *auxilium* (durch die Gefolgschaft der Zwerge und des Huntsman).

Im Hinblick auf die Figur des Hirsches kommt ein weiterer Aspekt hinzu: Noch während Snow White dem Hirsch unmittelbar gegenübersteht, brechen die Handlanger der bösen Königin in das Waldidyll ein und schießen auf das Tier. Anstatt jedoch tödlich getroffen zu Boden zu stürzen, löst der Hirsch sich in Hunderte von Schmetterlingen auf, die davonfliegen. Mit dieser Gestaltwandlung werden – wenn man der Szene eine christlich-religiöse Lesart zugrunde legt – die Unverfügbarkeit, Entzogenheit und schließlich die Un(be)greifbarkeit Gottes ins Bild gesetzt (vgl. zum Schmetterling als Auferstehungssymbol knapp Seib 1972).

Die Ausgestaltung des weißen Hirsches verweist in »Snow White and the Huntsman« demnach auf einen tiefen kulturellen wie religiösen Hintergrund, den das Tier mit sich bringt. Und obgleich die vorgestellte Szene im Hinblick auf das Figurenverständnis deutlich an Mehrwert gewinnt, wenn man diesen Kontext mitdenkt, ist sie jedoch auch ohne jegliches religiöses Hintergrundwissen verständlich. Denn das Erkennen des christlichen Mehrwerts fordert der Film von seinem Publikum weit weniger deutlich ein als die »Narnia«-Trilogie, die schließlich durch Aslans Verweis auf »unsere« Welt eine christlich-religiöse Deutung der Figur des großen Löwen vorgibt.

Zusammenfassung und Ausblick

Die Beobachtungen und Überlegungen fasse ich abschließend zusammen: Zunächst ist erkennbar geworden, dass die Ausgestaltung von Religion und Religiosität – hier am Beispiel von Gottesbegegnungen – in »mittelalterlichen« Spielfilmen wie erwartet unterschiedlich erfolgt. Abhängig ist dies einerseits vom Genre der Filme, andererseits von deren Entstehungszeit und von den literarischen Vorlagen, an denen sich einige der Filme orientieren.

Während Gottesbegegnungen in der Verfilmung des Lebens der Hildegard von Bingen als Visionen und Auditionen dargestellt werden und damit den literarischen Werken der historischen Autorin Hildegard folgen, geschieht die Begegnung mit dem Göttlichen in den vorgestellten Ritterfilmen über den ikonographisch gewordenen Heiligen Gral als Stellvertretersymbol. Festzuhalten ist hierbei der Befund, dass das »neueste« der vorgestellten Filmbeispiele, »Excalibur«, den Gral vom Christlich-Religiösen ablöst und allein auf König Artus bezieht und dass noch jüngere Produktionen um den Artusstoff wie »Der 1. Ritter« (USA 1995, Regie: Jerry Zucker) oder »King Arthur« (GB u. a. 2004, Regie: Antoine Fuqua) den Gralsstoff überhaupt nicht mehr thematisieren. Es scheint, als sei der Gral als religiöses Sehnsuchtsymbol mit seinem Verlust in

»Indiana Jones und der letzte Kreuzzug« (USA 1989, Regie: Steven Spielberg) – bezogen auf (Spiel-)Filme – in der sprichwörtlichen Versenkung verschwunden. Auch 2017 hat sich daran nichts geändert; so spielt der Gral auch im Fantasymittelalterfilm »King Arthur: Legend of the Sword« (USA 2017, Regie: Guy Ritchie), der den Artusstoff nur des Laibles wegen aufgreift, keine Rolle, und genauso wenig taucht er auch in »Transformers: The Last Knight« (USA 2017, Regie: Michael Bay) wieder auf.

Anders verhält es sich in Filmen aus dem Genre Fantasy. Ihrer anderweltlichen Situierung zum Trotz funktionieren die vorgestellten Beispiele dennoch über christliche Motive und Narrative, die in neue Kontexte übersetzt werden. Man kann dabei von einer *translatio* religiöser Inhalte sprechen, wobei ein personaler Gott in Gestalt von Tieren begegnet, die auf die reichen allegorischen Traditionen verweisen, die das Mittelalter hervorgebracht hat. Dadurch besitzen die Figuren Verweischarakter auf das Göttliche oder können gar als Christussymbole gedeutet werden. Für die untersuchten Fantasyfilme scheint es dabei bezeichnend zu sein, dass die erwähnten christlichen Traditionen und Inhalte zum Teil nicht auf den ersten Blick als solche erkennbar sind. Der Film »Snow White and the Huntsman« funktioniert auch für ein Publikum, das sich des religiösen Hintergrundes der Begegnung zwischen der Protagonistin und dem weißen Hirsch nicht bewusst ist. Anders als in der »Narnia«-Reihe mit ihrer Determinierung des Löwen Aslan als Christusfigur zumindest im letzten der drei Filme bleibt die Darstellung des Hirsches in »Snow White« uneindeutig. Christlich-Religiöses ist hier latent vorhanden, es schlummert unter der Oberfläche, ist dabei jedoch nur für jene Zuschauer als solches identifizierbar, welche die der vorgestellten Filmszene zugrundeliegenden christlichen Inhalte bereits kennen. Generell ist für den Bereich der Fantasy festzustellen, dass geschöpfliche Figuren im Film auf eine lange kulturelle, wenn nicht religiöse Tradition zurückblicken; hierbei müssen sie nicht immer auf die göttliche Sphäre verweisen, sondern fungieren auch einfach als Entitäten des Guten, wie etwa die Einhörner in »Legende« (USA/GB 1985, Regie: Ridley Scott) oder Harry Potters Hirsch-Patronus in »Harry Potter und der Gefangene von Askaban« (USA/GB 2004, Regie: Alfonso Cuarón).

Im Hinblick auf die filmische Inszenierung des Göttlichen, und insbesondere der Begegnung mit Gott, ist festzuhalten, dass die Filme ihr visuelles wie auditives Potenzial in großem Umfang ausschöpfen. Religiöses Erleben bleibt nicht vage, es verbleibt nicht auf der Stufe einer Nacherzählung (auch Parzivals

Bericht in ›Die Ritter der Tafelrunde‹ wird musikalisch untermalt), sondern wird immer deutlich, fast plakativ, visuell in Szene gesetzt: das riesige Auge bei Hildegards Entrückung in ›Vision‹, der ›Leuchtreklame-Grak in den Artusfilmen, die Tierfiguren in Fantasyformaten. Diese visuelle Ausgestaltung trifft auch auf Spielfilme zu, die hier nicht dezidiert im Fokus standen: Man denke nur an den einem Scheinwerfer ähnelnden Stern von Bethlehem in ›Ben Hur‹ oder an die Himmelsschau des Petrus in ›Quo Vadis‹. Selbst dort, wo sich die Begegnung mit dem Göttlichen als innere Schau versteht, wird dem Zuschauer dieses innere Geschehen vor Augen geführt, wobei die musikalische Untermalung stets eine bedeutende Rolle als Anzeiger des Numinosen spielt.²⁴

Anschließend an meine Beobachtungen ließe sich übergeordnet weiter fragen, ob die Ausgestaltung von Religion und Religiosität und die Darstellung von Gottesbegegnungen in Filmen und speziell in ›mittelalterlichen‹ Spielfilmen einem historischen Wandel unterliegen. Die schmale Materialbasis, die ich hier ausgewertet habe, scheint darauf hinzuweisen. Auch in neueren ›Blockbuster-mittelalterfilmen‹ wie ›Königreich der Himmek (USA 2005, Regie: Ridley Scott) und ›Robin Hood‹ (USA/GB 2010, Regie: Ridley Scott) unterbleibt eine vertiefte Auseinandersetzung mit Religion weitgehend.

Dass eine solche in aktuellen Spielfilmproduktionen nicht grundsätzlich vermieden wird, zeigt die aktuelle Neuverfilmung des Klassikers ›Ben Hur‹ (USA 2016, Regie: Timur Bekmambetow); hier erfolgt die Darstellung von Gottesbegegnung, religiöser Bekehrung und christlicher Heilsgeschichte ebenso anschaulich wie eindeutig. Die angestellten Überlegungen schließen mit diesem Ausblick auf die Neuauflage eines Klassikers, dessen Handlung jedoch in der Epoche der Antike zu verorten ist und der daher nicht in die Reihe der hier untersuchten ›mittelalterlichen‹ Spielfilme gehört.

²⁴ Es wäre aus musikwissenschaftlicher Perspektive interessant zu untersuchen, mit welchen Instrumenten und über welche Klangfolgen göttliche Offenbarungen im Film begleitet werden (vgl. zu Musik und Film etwa Henzel 2010; Haines 2014). Als Ausgangspunkt insbesondere für die monumentalen Historienfilme der 1950er und 1960er Jahre, die alle religiöse Schwerpunkte setzen, fungiert Miklós Rózsa, der etwa für ›Ben Hur‹, ›Quo Vadis?‹ oder ›Die Ritter der Tafelrunde‹ als Komponist tätig war (vgl. zu Rózsa und seiner Arbeit für ›Ivanhoe‹ (USA/GB 1952, Regie: Richard Thorpe) Kreuzziger-Herr/Jantzen 2010).

Literatur

Quellen

- Führkötter 1968: Adelgundis Führkötter OSB (Hrsg.), *Das Leben der heiligen Hildegard von Bingen*, Düsseldorf: Patmos 1968.
- Führkötter 1978: Hildegard von Bingen, Scivias, hrsg. von Adelgundis Führkötter OSB (= *Corpus Christianorum, Continuatio Mediaevalis* 43), Turnhout: Brepols 1978.
- Grässe 1969: Jakob von Voragine, *Legenda Aurea. Reproductio phototypica editionis tertia 1890*, hrsg. von Johann Georg Theodor Grässe, Osnabrück: Otto Zeller 1969.
- Herbers/Jiroušková/Vogel 2005: Klaus Herbers/Lenka Jiroušková/Bernhard Vogel (Hrsg.), *Mirakelberichte des frühen und hohen Mittelalters (= Ausgewählte Quellen zur deutschen Geschichte des Mittelalters. Freiherr-vom-Stein-Gedächtnisausgabe* 43), Darmstadt: WBG 2005.
- Lindsay 1971: Isidor, *Etymologiarum sive originum. Libri XX*, Band 2: *Libros XXI-XX*, hrsg. von Wallace Martin Lindsay (= *Scriptorum classicorum Bibliotheca Oxoniensis*), Nachdruck Oxford: Oxford University Press 1971.
- Lewis 1966: Warren H. Lewis (Hrsg.), *Letters of C. S. Lewis*, London: Bles 1966.
- Lewis 2010: Clive Staples Lewis, *Die Chroniken von Narnia: Gesamtausgabe. Aus dem Englischen von Ulla Neckenauer, Lisa Tetzner und Hans Eich*, Wien: Ueberreuter 2010.
- Martin 1973: Thomas Malory, *Die Geschichte von König Artus und den Rittern seiner Tafelrunde*, Band 2, hrsg. von Walther Martin, Leipzig: Insel 1973.
- Matthews 2000: Thomas Malory, *Le morte d’Athur*, hrsg. von John Matthews, London: Cassell 2000.
- Maurer 1967: *Der altdeutsche Physiologus: Die Millstätter Reimfassung und die Wiener Prosa (nebst dem lateinischen Text und dem althochdeutschen Physiologus)*, hrsg. von Friedrich Maurer (= *Altdeutsche Textbibliothek* 67), Tübingen: Niemeyer 1967.
- Mertens 2008: Hartmann von Aue, *Iwein*, hrsg. von Volker Mertens (= *Deutscher Klassiker Verlag* 29), Frankfurt a. M.: Deutscher Klassiker Verlag 2008.
- Migne 1882: *Vita Sanctæ Hildegardis, Auctoribus Godefrido et Theodorico Monachis*, in: *Patrologiae Cursus Completus. Series Latina*, Band 197 (1882), hrsg. von Jacques Paul Migne, 91–130.

- Vollmann-Profe 2003: Mechthild von Magdeburg, Das fließende Licht der Gottheit, hrsg. von Gisela Vollmann-Profe (= Bibliothek deutscher Klassiker 181; Bibliothek des Mittelalters 19), Frankfurt a. M.: Deutscher Klassiker Verlag 2003.
- Storch 1997: Hildegard von Bingen, Wisse die Wege. Scivias: Eine Schau von Gott und Mensch in Schöpfung und Zeit, hrsg. von Walburga Storch OSB, Augsburg: Pattloch 1997.

Sekundärliteratur

- Aberth 2003: John Aberth, A Knight at the Movies: Medieval History on Film, New York: Routledge 2003.
- Airlie 2001: Stuart Airlie, Strange Eventful Histories: The Middle Ages in the Cinema, in: Peter Linehan/Janet L. Nelson (Hrsg.), The Medieval World, London: Routledge 2001, 163–183.
- Althoff 1994: Gerd Althoff, Löwen als Begleitung und Bezeichnung des Herrschers im Mittelalter, in: Xenja von Ertzdorff (Hrsg.), Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen (= Chloe, Beihefte zum Daphnis 20), Amsterdam/Atlanta: Rodopi 1994, 119–134.
- Amy de la Bretèque 2004: François Amy de la Bretèque, L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental, Paris: Honoré Champion 2004.
- Angenendt 1997: Arnold Angenendt, Heilige und Reliquien: Die Geschichte ihres Kultes vom frühen Christentum bis zur Gegenwart, München: Beck 1997.
- Auge 2015: Oliver Auge, Physische Idoneität? Zum Problem körperlicher Versehrtheit bei der Eignung als Herrscher im Mittelalter, in: Christina Andenna/Gert Melville (Hrsg.), Idoneität – Genealogie – Legitimation: Begründung und Akzeptanz von dynastischer Herrschaft im Mittelalter (= Norm und Struktur 43), Köln: Böhlau 2015, 39–58.
- Ballof 2003: Rolf Ballof (Hrsg.), Geschichte des Mittelalters für unsere Zeit: Erträge des Kongresses des Verbandes der Geschichtslehrer Deutschlands „Geschichte des Mittelalters im Geschichtsunterricht“. Quedlinburg 20.-23. Oktober 1999, Stuttgart: Steiner 2003.
- Bender 2011: Melanie Bender, Auf den Spuren von Narnia: Eine religiöse Weltgeschichte, Paderborn: Schöningh 2011.
- Benz 1969: Ernst Benz, Die Vision: Erfahrungsform und Bilderwelt, Stuttgart: Ernst Klett 1969.

- Berschin 1997: Walter Berschin, *Die Vita Sanctae Hildegardis des Theoderich von Echternach: Ihre Stellung in der biographischen Tradition*, in: Forster 1997, 120–125.
- Bluhm 1990: Lothar Bluhm, Art. »Hirsch, Hirschkuh«, in: Rolf Wilhelm Brednich (Hrsg.), *Enzyklopädie des Märchens* 6, Berlin/New York: De Gruyter 1990, 1067–1072.
- Breeze 2009: Andrew Breeze, C.S. Lewis, in: Jaume Aurell/Julia Pavón (Hrsg.), *Rewriting the Middle Ages in the Twentieth Century*, Band 2: *National Traditions*, Turnhout: Brepols 2009, 41–49.
- Clark 2007: David G. Clark, C. S. Lewis: *A Guide to his Theology*, Malden: Blackwell 2007.
- Embach 2003: Michael Embach, *Die Schriften Hildegards von Bingen: Studien zu ihrer Überlieferung und Rezeption im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit* (= *Erudiri sapientia* 4), Berlin: Akademie-Verlag 2003.
- Ertzdorff 1994: Xenja von Ertzdorff, Hartmann von Aue: *Iwein und sein Löwe*, in: Dies. (Hrsg.), *Die Romane von dem Ritter mit dem Löwen* (= *Chloe, Beihefte zum Daphnis* 20), Amsterdam/Atlanta: Rodopi 1994, 287–311.
- Forster 1997: Edeltraud Forster (Hrsg.), *Hildegard von Bingen: Prophetin durch die Zeiten. Zum 900. Geburtstag*, Freiburg: Herder 1997.
- Goetz 2011: Hans-Werner Goetz, *Gott und die Welt: Religiöse Vorstellungen des frühen und hohen Mittelalters. Teil I, Band 1: Das Gottesbild* (= *Orbis mediaevalis. Vorstellungswelten des Mittelalters* 13.1), Berlin: Akademie-Verlag 2011.
- Haas 1979: Alois M. Haas, *Sermo Mysticus: Studien zur Theologie und Sprache der deutschen Mystik* (= *Dokimion. Neue Schriftenreihe zur Freiburger Zeitschrift für Philosophie und Theologie* 4), Freiburg (Schweiz): Universitäts-Verlag 1979.
- Haas 2007: Alois M. Haas, *Mystik als Aussage: Erfahrungs-, Denk- und Redeformen christlicher Mystik* (= *Verlag der Weltreligionen Taschenbuch* 3), Frankfurt a. M./Leipzig: Verlag der Weltreligionen 2007.
- Haines 2014: John Haines, *Music in Films on the Middle Ages: Authenticity vs. Fantasy* (= *Routledge Research in Music* 7), New York/London: Routledge 2014.
- Harty 2002: Kevin J. Harty (Hrsg.), *Cinema Arthuriana: Twenty Essays. Revised Edition*, North Carolina/London: McFarland 2002.
- Harty 2002b: Kevin J. Harty, *The Arthurian Legends on Film: An Overview*, in: Ders. 2002, 7–33.

- Harty 2006: Kevin J. Harty, *The Reel Middle Ages: American, Western and Eastern European, Middle Eastern and Asian Films about Medieval Europe*, London: McFarland 2006.
- Hassemer 2016: Simon Maria Hassemer, *Das Mittelalter der Populärkultur: Medien – Designs – Mytheme*, Freiburg 2016 (<https://freidok.uni-freiburg.de/data/10612>; Stand: 04.10.2017).
- Haug 1986: Walter Haug, *Zur Grundlegung einer Theorie des mystischen Sprechens*, in: Kurt Ruh (Hrsg.), *Abendländische Mystik im Mittelalter: Symposion Kloster Engelberg 1984* (= Germanistische Symposien-Berichtsbände 7), Stuttgart: Metzler 1986, 494–508.
- Henkel 1976: Nikolaus Henkel, *Studien zum Physiologus im Mittelalter* (= *Hermaea. Germanistische Forschungen, Neue Folge* 38), Tübingen: Niemeyer 1976.
- Henzel 2010: Christoph Henzel (Hrsg.), *Geschichte – Musik – Film*, Würzburg: Königshausen & Neumann 2010.
- Hickethler 2016: Knut Hickethler, *Legitimationsmechanismen des biografischen Erzählens in Film und Fernsehen*, in: Christian Klein/Falko Schnicke (Hrsg.), *Legitimationsmechanismen des Biographischen: Kontexte – Akteure – Techniken – Grenzen* (= *Jahrbuch für Internationale Germanistik, Reihe A, Kongressberichte* 117), Frankfurt a. M.: Lang 2016, 247–264.
- Jäckel 2004: Dirk Jäckel, *Der Herrscher als Löwe: Über die Lebensdauer und Veränderung eines Symbols in Antertum und Mittelalter*, in: Bodo Gundelach/Ralf Molkenthin (Hrsg.), *Blicke auf das Mittelalter: Aspekte von Lebenswelt, Herrschaft, Religion und Rezeption. Festschrift für Hanna Vollrath zum 65. Geburtstag* (= *Studien zur Geschichte des Mittelalters* 2), Herne: Gabriele Schäfer Verlag 2004, 25–44.
- Jäckel 2005: Dirk Jäckel, *Der Herrscher als Löwe: Ursprung und Gebrauch eines politischen Symbols im Früh- und Hochmittelalter* (= *Beihefte zum Archiv für Kulturgeschichte* 60), Köln: Böhlau 2006.
- James 2012: Edward James, *Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy*, in: Ders./Farah Mendlesohn (Hrsg.), *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge: Cambridge University Press 2012, 62–78 (<https://doi.org/10.1017/CCOL9780521429597>; Stand: 04.10.2017).
- Kasten 1999: Ingrid Kasten, *Die doppelte Autorschaft: Zum Verhältnis Sprache des Menschen und Sprache Gottes in mystischen Texten des Mittelalters*, in: Hartmut Eggert/Janusz Golec (Hrsg.), *»...wortlos der Sprache mächtig«: Schweigen und Sprechen in der Literatur und sprachlichen Kommunikation* (= *M-&-P-Schriftenreihe für Wissenschaft und Forschung*), Stuttgart/Weimar: Metzler 1999, 9–30.

- Keller 1980: Thomas L. Keller, Iwein and the Lion, in: *Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik* 15 (1980), 59–75.
- Kiening/Adolf 2006: Christian Kiening/Heinrich Adolf (Hrsg.), *Mittelalter im Film* (= *Trends in Medieval Philology* 6), Berlin/New York: De Gruyter 2006.
- Kiening 2006: Christian Kiening, *Mittelalter im Film*, in: Ders./Adolf 2006, 3–104.
- Kötting 1982: Bernhard Kötting, Wohlgeruch der Heiligkeit, in: Theodor Klauser/Ernst Dassmann/Klaus Thraede (Hrsg.), *Jenseitsvorstellungen in Antike und Christentum: Gedenkschrift für Alfred Stüiber* (= *Jahrbuch für Antike und Christentum, Ergänzungsband* 9), Münster: Aschendorff 1982, 168–175.
- Kreutziger-Herr/Jantzen 2010: Annette Kreutziger-Herr/Rüdiger Jantzen, *Mittelalter in Hollywoods Filmmusik: Miklós Rózsa, Ivanhoe und die Suche nach dem Authentischen*, in: Henzel 2010, 31–58.
- Kunisch 1971: Hermann Kunisch, edelez herze – edeliu sêle: Vom Verhältnis höfischer Dichtung zur Mystik, in: Ursula Henning/Herbert Kolb (Hrsg.), *Mediævalia litteraria: Festschrift für Helmut de Boor zum 80. Geburtstag*, München: Beck 1971, 413–450.
- Lacy 2002: Norris J. Lacy, *Mythopoeia in Excalibur*, in: Harty 2002, 34–43.
- Lautenschläger 1997: Gabriele Lautenschläger, *Hildegard von Bingen: Die theologische Grundlegung ihrer Ethik und Spiritualität*, Stuttgart/Bad Cannstatt: Frommann 1993.
- Levy/Coote 2004: Brian Levy/Leslex Coote, *The Subversion of Medievalism in Lancelot du lac and Monty Python and the Holy Grail*, in: Richard Utz/Jesse G. Swan (Hrsg.), *Postmodern Medievalisms* (= *Studies in Medievalism* 13), Cambridge: Brewer 2004, 99–126.
- Lewis 1974: Gertrud Jaron Lewis, *Das Tier und seine dichterische Funktion in Erec, Iwein, Parzival und Tristan* (= *Kanadische Studien zur deutschen Sprache und Literatur* 11), Bern/Frankfurt a. M.: Lang 1974.
- Lichtblau 2008: Karin Lichtblau, *Locus amoenus: Der „liebliche Ort“ – ein Topos in der Literatur des Mittelalters*, in: Ulrich Müller/Werner Wunderlich (Hrsg.), *Burgen, Länder, Orte* (= *Mittelaltermythen* 5), Konstanz: UVK 2008, 497–510.
- Lindskoog 1974: Kathryn Ann Lindskoog, *The Lion of Judah in Never-Never Land: The Theology of C. S. Lewis Expressed in His Fantasies for Children*, Grand Rapids, Michigan: William B. Eerdmans Publishing Company 1974.
- Manlove 1993: Colin Nicholas Manlove, *The Chronicles of Narnia: The Patterning of a Fantastic World* (= *Twayne's Masterwork Studies* 127), New York: Twayne Publishers 1993.

- Meier/Slanička 2007: Mischa Meier/Simona Slanička (Hrsg.), *Antike und Mittelalter im Film: Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (= Beiträge zur Geschichtskultur 29), Köln: Böhlau 2007.
- Mühling 2005: Markus Mühling, *Gott und die Welt in Narnia: Eine theologische Orientierung zu C. S. Lewis' „Der König von Narnia“*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2005.
- Newman 1997: Barbara Newman, *Seherin – Prophetin – Mystikerin: Hildegard-Bilder in der hagiographischen Tradition*, in: Forster 1997, 126–152.
- Röckelein 2003: Hedwig Röckelein, *Das Mittelalter im Film*, in: Ballof 2003, 308–314.
- Röckelein 2007: Hedwig Röckelein, *Mittelalter-Projektionen*, in: Meier/Slanička 2007, 41–62.
- Ruh 1998: Kurt Ruh, *Das mystische Schweigen und die mystische Rede*, in: Stein/Weiss/Hayer 1988, 463–472.
- Ryken 2008: Leland Ryken, *The Chronicles of Narnia* (<http://www.ligonier.org/learn/articles/chronicles-narnia>; Stand: 04.10.2017).
- Sauer 2005: Hans Sauer (mit Ursula Lenker), *Das englische Mittelalter im Film*, in: Gabriele Knappe (Hrsg.), *Englische Sprachwissenschaft und Mediävistik: Standpunkte – Perspektiven – Neue Wege. Proceedings of the Conference in Bamberg, May 21–22, 2004* (= *Bamberger Beiträge zur Englischen Sprachwissenschaft* 48), Frankfurt a. M.: Lang 2005, 95–118.
- Scharff 2007: Thomas Scharff, *Wann wird es richtig mittelalterlich? Zur Rekonstruktion des Mittelalters im Film*, in: Meier/Slanička 2007, 63–83.
- Schuhmann 2007: Martin Schuhmann, *Der Körper im Text – der Löwe und der Löwenritter.*, in: Friedrich Wolfzettel (Hrsg.), *Körperkonzepte im arthurischen Roman*, Tübingen: Max Niemeyer 2007, 337–352.
- Seib 1972: Gerhard Seib, *Art. »Schmetterling«*, in: Engelbert Kirschbaum SJ (Hrsg.), *Lexikon der christlichen Ikonographie* 4, Rom u. a.: Herder 1972, 96.
- Shichtman 2000: Martin B. Shichtman, *Hollywood's New Weston: The Grail Myth in Francis Ford Coppola's *Apocalypse Now* and John Boorman's *Excalibur**, in: Dhira B. Mahoney (Hrsg.), *The Grail: A Casebook* (= *Arthurian characters and themes* 5), New York/London: Garland 2000, 561–573.
- Stein/Weiss/Hayer 1988: Peter K. Stein/Andreas Weiss/Gerold Hayer (Hrsg.), *Festschrift für Ingo Reiffenstein zum 60. Geburtstag* (= *Göppinger Arbeiten zur Germanistik* 478), Göppingen: Kümmerle 1988.
- Sullivan 2004: Joseph M. Sullivan, *MGM's 1953 Knights of the Round Table in its Manuscript Context*, in: *Arthuriana* 14,3 (2004), 53–68.

- Thoss 1972: Dagmar Thoss, Studien zum locus amoenus im Mittelalter (= Wiener romanistische Arbeiten 10), Wien: Braumüller 1972.
- Trachsler 2012: Richard Trachsler, Ein göttlicher Mitspieler: Zur Figur des Hirschen in Literatur und Kunst, in: Luca Tori/Aline Steinbrecher (Hrsg.), *Animali: Tiere und Fabelwesen von der Antike bis zur Neuzeit*. 01. März 2013 bis 14. Juli 2013. Eine Ausstellung des Schweizerischen Nationalmuseums im Landesmuseum Zürich, Genève: Skira 2012, 204–213.
- Valdés Miyares 2012: J. Rubén Valdés Miyares, The Cinematic Sign of the Grail, in: Karl Fugelso (Hrsg.), *Corporate Medievalism* (= Studies in Medievalism 21), Cambridge: Boydell & Brewer 2012, 145–159.
- Ward 2008: Michael Ward, *Planet Narnia: The Seven Heavens in the Imagination of C. S. Lewis*, Oxford: Oxford University Press 2008.
- Weinreich 2007: Frank Weinreich, *Fantasy: Einführung*, Essen: Oldib-Verlag 2007.
- Weiss 1988: Gerlinde Weiss, Der Löwen-Drachen-Kampf in der mittelalterlichen Iwein-Tradition, in: Stein/Weiss/Hayer 1988, 599–620.
- Weston 1957: Jessie Laidlay Weston, *From Ritual to Romance* (= Double Day Anchor Books), New York: Anchor Books 1957.

»Magic and Mystery are Part of their History«

Disneys »Die Gummibärenbande« als Geschichtsimagination und als Imagination von Geschichte

TOBIAS ENSELEIT

Abstract

This article examines Disney's successful cartoon television series »Adventures of the Gummi Bears« with regard to the question which images and perceptions of the middle ages are conveyed to its underage audience. First of all the cinematic tradition of the series is described. It is described by academic research as »Disney's medievalism« and cannot be seen as the result of a primarily »academic« image of the middle ages, but as a reference to other cinematic (Disney) productions. Nevertheless this paper asks from a perspective of medieval studies to what extent Disney's »Adventures of the Gummi Bears« is generating an »academic« image of the middle ages, particularly regarding the manner of representing society, concepts of reign, and historicity. Finally, based on a survey among students, the article examines to what extent media (especially Disney films) with an underage target group determine and influence perceptions and images of the middle ages well into adulthood.

Einleitendes

Welche Faszination die Epoche des Mittelalters auf die Menschen des 20. und 21. Jahrhunderts ausübt, hat man nicht erst in jüngster Zeit erkannt. Unzählige historische Romane, Filme, Gesellschafts- und Videospiele bilden nur die Spitze des Eisbergs, der Zeugnis davon ablegt, dass das Mittelalter schon seit längerem in der Populärkultur angekommen ist.¹

¹ Vgl. etwa die an ein breiteres Publikum gerichteten Arbeiten von Fuhrmann 1997/2002 und Borst 2004/2007, ferner Goetz 2003 und Groebner 2008 sowie die Einleitung in diesem Band.

Die Forschung hat diesem Phänomen, das im englischsprachigen Raum unter dem Schlagwort »medievalism« behandelt wird², bereits früh, in den letzten Jahren aber vermehrt Rechnung getragen, indem sie sich sowohl aus mediävistischer wie geschichtsdidaktischer Sicht ganz allgemein zur Inszenierung des Mittelalters außerhalb des Schul- und Universitätsbetriebes geäußert (Rohr 2011; Grabmayer 2013; Hassemer 2016), aber auch ausgewählte Teilaspekte dieser Entwicklung in den Blick genommen hat.³ Besonders dem Medium Film wurde dabei ein großer Einfluss auf das Geschichtswissen und die Ausbildung von Geschichtsbewusstsein bei Lernenden attestiert, sodass sich ein breites Forschungsfeld entwickelt hat, das einerseits die durch Filme vermittelten Geschichtsbilder untersucht,⁴ andererseits diskutiert, wie diese im Unterricht an Schulen und Universitäten thematisiert werden können.⁵ Im Fokus des Interesses lagen dabei vor allem die aufwendig inszenierten Spielfilme, deren vermeintliche Breitenwirkung eine wissenschaftliche Auseinandersetzung legitiimierte.⁶

Bisher weniger Beachtung fanden hingegen abseits von Kinder- und Jugendliteratur⁷ Formate, die sich explizit an junge Menschen richten, auch wenn Arbeiten vorliegen, welche die Entwicklung von Geschichtsbewusstsein in dieser Altersgruppe thematisieren.⁸ So hat etwa im Hinblick auf die Epoche des Mittelalters eine Befragung von Fünft- und Sechstklässlern durch Nicola Brauch und

² Vgl. aus der Fülle an Forschung Marshall 2007; Alexander 2007; Simmons 2014; Matthews 2015.

³ Vgl. etwa zur Geschichte im Allgemeinen und zum Mittelalter im Speziellen im Comic Näpel 2002; Pandel 2007; Grundermann 2007; Mounajed 2009; Grünewald 2010.

⁴ Vgl. etwa von Borries 1986; Sommer 2010; Menninger 2010, bes. 9–37.

⁵ Vgl. von Borries 1985/2007; Endeward 1988; Meyers 1998; Marcus 2010; Näpel 2010/2012; Schneider 2011; Kuchler 2011; Brauch 2013.

⁶ Für einen Überblick zu Filmen, die das Mittelalter thematisieren, vgl. die nicht mehr ganz aktuelle Arbeit Harty 2006. Vgl. allgemein zur Geschichte im Film van Kampen 1979; Knopp/Quandt 1988; Hey 1988; Marsiske 1992. Vgl. speziell für das Mittelalter im Film Amy de la Bretèque 2004; Kiening/Adolf 2006 sowie Meier/Slanička 2007; ferner Gentry 1986; Airlie 2001. Leider rein deskriptiv bleibt Poor 1998. Mittlerweile gibt es Tendenzen, zwischen »Cinema Medievalism« und »Television Medievalism« zu unterscheiden, die auf jeweils anderen Grundlagen fußen sollen, vgl. dazu Pagès/Kinane 2015.

⁷ Vgl. dazu etwa Reese 1986; Ehlers 2006; Schwinghammer 2010 sowie Bennewitz/Schindler 2012.

⁸ Vgl. Lorenz/Friederich 2003; Schreiber 2004; Zolg 2006; Fischer 2011.

Gerhild Löffler ergeben, dass diese bereits vor einer schulischen Auseinandersetzung nach eigener Einschätzung viel über das Thema Mittelalter wüssten – manche sogar so viel, dass sie über das Mittelalter in der Schule eigentlich nichts mehr zu lernen bräuchten, wobei sich dieses Vorwissen vornehmlich aus Filmen, Romanen, Spielen, Märchen und ähnlichen Formaten speise.⁹

Dass speziell Disneyproduktionen einen Einfluss auf das Geschichtsbewusstsein von Kindern haben sollen, wurde in der Forschung immer wieder erwogen oder auch deutlich herausgestellt.¹⁰ Auch aus diesem Grund soll im Folgenden die von Disney produzierte Zeichentrickserie »Die Gummibärenbande« (1985-1991)¹¹ in den Blickpunkt gerückt werden, die das Leben und Wirken eines Familienverbandes anthropomorpher Bären innerhalb einer als mittelalterlich inszenierten Märchenwelt thematisiert und die sich nicht zuletzt dadurch dezidiert an junge Rezipienten richtet.

Erfolgen soll dies einerseits unter der Fragestellung, welche Bilder und Vorstellungen vom Mittelalter die Serie an ihre Zuschauer vermittelt, wie sie also als Geschichtsimagination wirkt und wie sie das Geschichtsbewusstsein der Rezipienten prägt.¹² Des Weiteren soll unter genuin geschichtswissenschaftlicher Perspektive die Inszenierung von Geschichte und Geschichtlichkeit sowie Gesellschaft und Herrschaft innerhalb der Serie beschrieben werden, um aufzuzeigen, in welcher Form Geschichte imaginiert und wie auf diese Weise die Serie strukturiert und gelenkt wird.¹³ Thomas Martin Buck hat darauf hingewie-

⁹ Vgl. Brauch/Löffler 2011, 257–258; Brauch 2013. Ferner Stettner 1998, 13. Vgl. allgemein auch Günther-Arndt 2009.

¹⁰ Vgl. vor allem Sturtevant 2010, 137–144, der von »Disney's Medievalism« spricht. Ders. 2012; ferner knapp Reese 1988, 244.

¹¹ Der englische Titel lautet: »Disney's Adventures of the Gummi Bears«. Verweise auf einzelne Episoden haben im Folgenden die Zählung der deutschen Synchronfassung zur Grundlage.

¹² Es gibt zahlreiche Ansätze, Geschichtsbewusstsein zu definieren; ich lege dieser Arbeit die Definition nach Goetz 1998, 9–16 zugrunde.

Zur Kategorie Geschichtsbewusstsein vgl. allgemein aus der Fülle der Literatur Schönemann 2009, 11–22; Ders. 2012, 98–111; Rösen 1994; Pandel 1987, 130–142; Ders. 2007, 8–23 sowie Jeismann 1977, 9–33; Ders. 1988, 1–24.

¹³ Dabei soll mit Aberth 2003, x–xi nicht gefragt werden, was in der Serie »falsch« ist, sondern vielmehr wieso; ferner aus welchem Grund manche Aspekte des Mittelalters Aufnahme gefunden haben, andere hingegen nicht, um der Frage nachzugehen, in welcher

sen, dass das wissenschaftliche Mittelalterbild für den schulischen Geschichtsunterricht nur bedingt als Ausgangspunkt fungiert (Buck, 2008, 126–131; Ders. 2007, 253). Diese Aussage trifft, in Anbetracht der Tatsache, dass eine Auseinandersetzung mit dem Mittelalter in der Schule wenn überhaupt nur noch in reduziertem Umfang stattfindet, auch für universitäre Verhältnisse zu.¹⁴ Daher wird in einem letzten Schritt einerseits untersucht, ob sich Bilder und Vorstellungen von der Epoche des Mittelalters, welche durch ›Die Gummibärenbande‹ oder ähnliche Formate getragen werden, bei Studienanfängern des Faches Geschichte gehalten haben, und andererseits, ob bzw. inwiefern sich dieses Serienformat tatsächlich zur Erörterung mediävistischer Fragestellungen innerhalb der Lehre eignen kann.¹⁵

Disneys ›Die Gummibärenbande‹ als Geschichtsimagination

Verschiedentlich ist für die Populärkultur im Allgemeinen und für den Film im Speziellen darauf hingewiesen worden, dass über Marker wie Ritter, Burg, Burgfräulein, aber auch Schmutz und die Alltäglichkeit von Gewalt Bilder und Vorstellungen transportiert werden, »welche aus der Perspektive des Rezipienten diese Epoche als authentisch repräsentieren und es dem Betrachter ermöglichen, das Gezeigte ins Mittelalter zu verordnen«.¹⁶ Diese Marker sind von verschiedenen Seiten benannt worden, als ›semiotisches‹ (Röckelein 2003, 312) oder ›mittelalterliches‹ Inventar (Karg 2013, 54), als ›metachronismes‹ und ›prochronismes‹ (Amy de la Bretèque 2004, 47–89), ›signs of medievalness‹ (Elliott 2011, 193) oder als ›historicons‹ (Elliott 2009, 67–69). Die Inszenierung der Epoche über solche Chiffren ist dabei weniger einem wissenschaftlich fun-

Weise »modern audiences, filmmakers, and sometimes even historians wish to remember their past«. Mit denselben Fragestellungen Buck 2011, 35.

¹⁴ Vgl. Goetz 2011, 78–86; Ders. 1999, 7; ferner Schreiber 2003, 86–96 sowie im selben Band Nitschke 2003, 97–108; für die germanistische Mediävistik Diehr 2005.

¹⁵ Der Frage nach den Mittelaltervorstellungen bei Germanisten an Schule und Universität ist nachgegangen Feistner 2005.

¹⁶ Sommer 2010, 49. Vgl. dazu auch Scharff 2007b, 63–83; Williams 1990, 6; Röckelein 2007, 57–58 sowie Kiening 2006, 69–82. Wie stark der Ritter das Bild vom Mittelalter prägt, zeigt für den Comic allein ein Blick in das Inhaltsverzeichnis von Munier 2002, in dem man für die zeitliche Epoche das Begriffspaar Mittelalter/Ritterzeit findet.

dierten Mittelalterbild als vielmehr den Sehgewohnheiten und Erwartungshaltungen der Zuschauer verpflichtet, die mittels »iconic links« über längere Zeit von Film zu Film aufgebaut worden sind.¹⁷

Diese ikonographische Tradition lässt sich besonders deutlich bei Disneyproduktionen nachvollziehen. In ihrem Fall hat sich über Jahrzehnte ein semiotisches Instrumentarium herauskristallisiert, um – »epochenübergreifend« und keineswegs auf »mittelalterliche« Formate beschränkt – Helden und Bösewichte, Könige und Landschaften und anderes mehr ikonographisch darzustellen (vgl. allgemein Pugh/Aronstein 2012). »Die Gummibärenbande«, deren Welt in ihrer Ausgestaltung als Märchenwelt historisch nicht fixiert, sondern lediglich über bestimmte Zeichen als »mittelalterlich« markiert ist, reiht sich in diese übergeordnete ikonographische Tradition ein: Die Darstellung des Serienschurken Herzog Igzorn, um ein erstes Beispiel zu wählen, über das schattige und prägnante Äußere ähnelt, wenn man Shan Yu aus »Mulan« (1998), Hades aus »Hercules« (1997), Dschafar aus »Aladdin« (1992) oder Ursula aus »Arielle« (1989) betrachtet, sehr stark der Zeichnung von Antagonisten anderer Disneywerke. Auch die guten Könige werden bei Disney nicht selten mit denselben Attributen gezeichnet. Sie sind von guter körperlicher Konstitution, bärtig und fortgeschrittenen Alters und entsprechen damit der geläufigen Vorstellung eines idealen Königs (Sturtevant 2010, 239). Auch hier steht »Die Gummibärenbande« mit ihrem gutmütigen König Gregor, der das herrscherliche Gegenstück zu Igzorn darstellt, in der Mitte einer Tradition von Disneyherrschergestalten, die von den Königen in »Dornröschen« (1959) und »Robin Hood« (1973) bis zu Triton in »Arielle« (1989), Mufasa in »König der Löwen« (1994) oder Zeus in »Hercules« (1997) reicht.

Vergleichbares lässt sich für die zauberkundige Lady Bane beobachten, die in der Serie danach trachtet, die Geheimnisse der Gummibären zu entschlüsseln. Sie ist optisch wie charakterlich der bösen Königin aus »Schneewittchen« (1937) nachempfunden und geht durch diese Traditionslinie ikonographisch auf die Darstellung der Stifterfigur Uta von Ballenstedt im Naumburger Dom zurück.¹⁸ Auch die Konstellation von Herrscherfigur und Faktotum wie sie in der

¹⁷ Vgl. dazu Sauer 2005, 99–101; Woods 2004. Auf die ikonographische Tradition von Hollywood-Filmproduktionen weist hin Elliott 2009, 81. Friedrich 2006, 335 stellt richtig heraus, dass sich auch wissenschaftliche Vorstellungen nicht gänzlich von Klischees freimachen können.

¹⁸ Vgl. zur Verbindung zwischen der bösen Königin und Uta Dwars 2011, 62–63, dazu auch Allan 1999, 55. Vgl. für die Darstellung von Burgen und Schlössern bei Disney Schubert 2008, 201–212.

›Gummibärenbande‹ durch Herzog Igzorn und das kleinwüchsige Ungeheuer Toadie gegeben ist, stellt mit Blick auf Mufasa und Sazuh in ›König der Löwen‹, Dschafar und Jago in ›Aladdin‹ oder Triton und Sebastian, Ursula und ihren Muränen in ›Arielle‹ sowie Hades' Dämonen Pech und Schwefel in ›Hercules‹ keinen Einzelfall dar. Die Serie steht auch in dieser Hinsicht in einer Tradition, die bereits durch frühere Disneyproduktionen grundgelegt ist und die durch neuere weiter fortgeführt wird.

Diese ikonographischen Traditionen sind dabei – abseits der Frage, ob diese intendiert oder zufällig sind – genreübergreifend, wenn man etwa die Darstellung von Prinz John in Richard Thorpes ›Ivanhoe‹ (1952) und der gleichen Figur in Disneys ›Robin Hood‹ (1973) nebeneinander stellt, in verschiedenen filmischen Formaten greifbar. Andrew Elliott bezeichnet beispielsweise die Darstellung der Tafelrunde in Jerry Zuckers Ritter- und Abenteuerfilm ›Der 1. Ritter‹ (1995) als ›disney-esque‹ (Elliott 2009, 82). An dieser Stelle ließen sich durchaus Überlegungen anstellen, ob tatsächlich Disney und nicht vielmehr die ›Tres Riches Heures‹ des Duc de Berry (die auch Walt Disney als Inspirationsquelle genutzt hat) Jerry Zucker für die Ausgestaltung seines Mittelalters Pate gestanden haben – denn auffälligerweise finden sich die im Stundenbuch gezeichneten Boote und Schiffe so auch im Film wieder. Für die Rezeption des Filmes ist es jedoch bedeutender, dass nicht nur Elliott sondern auch die Zuschauer gleich eine Verbindung zu Disneywerken hergestellt haben. Diese rein optische Verbindung hat dem Film mitunter vernichtende Rezensionen eingebracht, da er aufgrund seiner Ikonographie in keiner Hinsicht ein ›realistisches‹ oder ›authentisches‹ Mittelalter abbilden würde. An diesen Kritiken lässt sich vage erahnen, was der heutige Medienrezipient einerseits an Vorstellungen vom Mittelalter und an Erwartungen an dessen Inszenierung mitbringt und wie groß andererseits die ikonographische Wirkmächtigkeit Disneys zu sein scheint.¹⁹

Hedwig Röckelein spricht ganz richtig von einem »immanenten Diskurs des Mediums Film«, der sich »mit Geschichtsbildern früherer Tage« auseinandersetzt (Röckelein 2003, 311). Wie spielerisch Disneys ›Gummibärenbande‹ mit solchen ›mittelalterlichen icons‹ umgeht, wird deutlich an der Darstellung von Rüstungen, die in ihrer Funktion als ›Kleidung‹ eines Ritters dermaßen

¹⁹ Vgl. für die Rezensionen <http://www.moviepilot.de/movies/der-erste-ritter> (Stand: 19.09.2017).

überzeichnet sind, dass man sie in der Serie in Gänze zum Trocknen an Wäscheleinen hängt. Unter seiner Rüstung trägt Sir Tuxford, der erste Ritter an König Gregors Hof zu Dunwyn, dann auch nur noch ein Ganzkörperuntergewand, wie man es aus zahlreichen Westernfilmen kennt – ein Beispiel dafür, dass die Serie ikonographisch auch die Marker anderer Genres aufgreift.²⁰ Wie mit dem Mittelalter umgegangen wird, zeigt sich auch an den »mélanges d'époques« (Amy de la Bretèque 2004, 71–76), die in der »Gummibärenbande« ausgestaltet werden: Das Mittelalter der Gummibären ist allein rein visuell ein Gang durch die Jahrhunderte, denn die Herrschafts- und Gesellschaftsräume, die in der Serie nebeneinander stehen und die miteinander in Kontakt treten, sind durch die »barbarische« und primitive Aufmachung von Herzog Igzorns Ungeheuern, die mit allgemeinen Vorstellungen von »Dark Ages« korrespondiert, durch das hochmittelalterliche Schloss Dunwyn mit seinen weißen Türmen, bunten Fähnchen und seiner höfischen Gesellschaft sowie durch die renaissancehafte, mitunter sogar futuristisch anmutende Erscheinung der Gummibären ikonographisch durch Anlehnung an verschiedene »Teilepochen« des Mittelalters ganz bewusst voneinander abgegrenzt. Alle optischen Vorstellungen, die man landläufig von der Epoche haben könnte, werden in der Serie vermischt, mit phantastischen Elementen gewürzt und den jungen Rezipienten serviert.²¹

Mittelalterbilder, so kann man die These von Simon Maria Hassemer durchaus positiv bestätigen, rezipieren sich in einer synchron-reziproken Form (Hassemer 2011). Paul Sturtevant stellt für den Mittelalterfilm allgemein richtig heraus, dass sich Filmemacher bei der Ausgestaltung ihrer Werke eher an erfolgreichen Vorgängern als an historischen Quellen orientieren (Sturtevant 2010, 6) – diese Aussage lässt sich für »Die Gummibärenbande« und ihre Verankerung in der ikonographischen Tradition anderer Disneyproduktionen bestätigen. Diese Traditionslinie kann man durchaus als »Disney's medievalism« charakterisieren, auch wenn die einzelnen Bestandteile dieser Kette ihrerseits nicht einmal im »Mittelalter« angesiedelt sein müssen. Sturtevant kann als Ergebnis seiner Arbeit bezeichnenderweise festhalten, dass gerade die Märchenumsetzungen von Disney, deren Handlung im Falle von »Die Schöne und das Biest« (1991) oder »Cinderella« (dt. »Aschenputtel«, 1950) ganz offensichtlich in späteren Jahrhunderten spielt, und eben nicht die explizit im Mittelalter angesiedelten

²⁰ Zum parodistischen Umgang mit solchen Markern vgl. Elliott 2009, 68–69.

²¹ Hier funktioniert das Mittelalter also wie in anderen Kontexten auch als Schmelztiegel für alles, was geschichtskulturell als vormodern angesehen wird.

Disney-Werke wie ›Robin Hood‹ (1973), ›Der Glöckner von Notre Dame‹ (1996) oder ›Die Hexe und der Zauberer‹ (engl. ›The Sword in the Stone‹, 1963) bei seinen Befragten – unter denen sich keine Studierende der Geschichte befanden – die Vorstellung von der Epoche des Mittelalters geprägt haben; und das alleine deswegen, weil diese Märchenumsetzungen in hohem Maße mit Chiffren wie Prinzessin, Burg oder wallenden Gewändern arbeiten, die von den Rezipienten als mittelalterlich identifiziert werden.²²

Diese Ausführungen korrespondieren mit den Ergebnissen, zu denen Bodo von Borries hinsichtlich der Vorstellungen vom Mittelalter bei Kindern gekommen ist: Auch in seinen Interviews kristallisierte sich heraus, dass Mittelalterlichkeit vor allem durch entsprechende Marker wie Burgen und Schlösser, Ritter und Katapulte evoziert wird²³ und die Epoche in diesen frühen Jahren von Kindern noch in hohem Maße als romantisch, abenteuerlich und glanzvoll empfunden wird (von Borries 2003, 280–283). Die Darstellung des Mittelalters in der ›Gummibärenbande‹ entspricht durch seine magische, bunte und heldenhafte Zeichnung ganz den allgemeinen Vorstellungen, die Kinder von dieser Epoche haben. Es gleicht der Frage nach der Henne und dem Ei, ob die Serie diese Imagination bei Kindern und jungen Rezipienten (mit) grundlegt oder eine solche, bereits vorhandene als Rezeptionsanreiz aufgreift. Erst im Sozialisationsverlauf wird das romantische Mittelalterbild durch die Vorstellung vom ›finsternen‹ Mittelalter, das über eine Ikonographie von brutaler Gewalt, Unterdrückung, Leid und allgegenwärtigem Schmutz charakterisiert wird, ergänzt bzw. gänzlich abgelöst, sodass mit Otto Gerhard Oexle die Vorstellung von einem ›entzweiten‹ Mittelalter (Oexle 1992, 7–28; Goetz 1999, 47–54; Drüding/Enseleit 2017, 96–99) im Geschichtsbewusstsein an Raum gewinnt.²⁴

Gerade das Wissen um diese selbstreferentiellen Mittelalterbilder, die sich im Kontext von Filmformaten im 20. Jahrhundert entwickelt haben, sollte den

²² Vgl. Sturtevant 2010, 138–139; Ders. 2012, 81–88. Pagès/Kinane 2015, 6 nutzen zur Beschreibung dieses Umstandes den Begriff ›proto-medieval‹.

²³ Tatsächlich steigt ›Die Gummibärenbande‹ über genau diese Marker in die Handlung ein, denn in der ersten Episode versucht Herzog Igorn, Schloss Dunwyn mit Hilfe eines großen Katapults zu erobern, gegen das die Ritter König Gregors machtlos sind.

²⁴ Vgl. von Borries 2003, 289–290. Im Hinblick auf cineastische Traditionen ist die Vorstellung vom dreckigen Mittelalter, die ›Hochglanz‹-Mittelalterversionen wie etwa ›Ivanhoe‹ (1952) oder ›Die Ritter der Tafelrunde‹ (1953) ablöst, ein recht junges Phänomen, das in den 1960er Jahren grundgelegt wird, vgl. dazu Scharff 2007b, 77.

Blick dafür schärfen, dass eine Betrachtung und Analyse von filmischen Produktionen unter den Kategorien »realistisch«, »historisch« oder »authentisch« nur bedingt erkenntnisbringend ist. Trotzdem werden diese Kategorien immer wieder als Maßstäbe benutzt, um über Filme Werturteile zu fällen, auch wenn selten deutlich gemacht wird, was unter den Begriffen eigentlich zu verstehen ist.²⁵ Ein Abgleich von »historischer Realität« und ihrer filmischen Umsetzung führt bei einem solchen Zugriff letztlich nicht selten zu der trivialen Erkenntnis, dass das Mittelalter in den meisten Verfilmungen als Szenerie dient, um aktuelle gesellschaftliche Fragen aufzuwerfen und zu diskutieren.²⁶ Geschichte wird, um mit Thomas Martin Buck zu sprechen, »geradezu zur »Kulisse«« (Buck 2011b, 69).

»Die Gummibärenbande« stellt als Kinderserienformat, das ohnehin nicht den Anspruch erhebt, Historie abzubilden, in dieser Hinsicht natürlich keine Ausnahme dar. In den meisten Episoden werden Themen behandelt, die ganz konkret auf ihre jungen Rezipienten abgestimmt sind; einerseits etwa Probleme des Erwachsenwerdens, die sich nicht selten zwischen jugendlichem Freiheits- und Experimentierbedürfnis und adultem Pflichtbewusstsein entwickeln, andererseits finden sich Fragestellungen, die sich in der weiteren Lebenswirklichkeit der Kinder bewegen, wenn beispielsweise Toleranzdiskussionen oder der Dienst für die »gute Sache« in den Blick gerückt werden.²⁷ Hier spiegelt sich einerseits zum großen Teil, was Hedwig Röckelein für die Mittelalterfilme allgemein postuliert hat, die ihrer Ansicht nach »die Sozialisierungserfahrungen und -probleme von Kindern und Jugendlichen thematisieren« (Röckelein 2003, 331; Dies. 2007, 53),

²⁵ Zum Problem und zur Bewertung von Authentizität in historischen Filmen vgl. Fischer/Wirtz 2008; Kiening 2006, 70–71; Kelly 2004; ferner Röckelein 2003, 313.

²⁶ So zu bewerten sind etwa viele Beiträge in Rohr 2011 oder mit Blick auf den Comic Walker Vadillo 2010.

Wie fruchtbar hingegen eine Analyse sein kann, die philologischen Fragestellungen etwa nach Mythos-, Ästhetik-, Alteritäts- und Imaginationskonzepten verpflichtet ist, dabei nach der Struktur und dem Funktionieren von Filmen fragt und auch nicht deren cineastische Tradition außer Acht lässt, zeigt der Band Kiening/Adolf 2006. Ähnlich auch Wodianka 2011.

²⁷ Toleranz und die Überwindung von Vorurteilen werden vor allem am Verhältnis zwischen Menschen und Gummibären, die auf eine konfliktreiche gemeinsame Vergangenheit zurückblicken, thematisiert. Der Einsatz für das Gute wird schon im eingängigen Intro der englischen Serie in den Fokus gerückt (in der deutschen Synchronisation geht dieser Aspekt größtenteils verloren), vgl. dazu auch 109–110 dieses Beitrages.

andererseits werden auf diese Weise die jungen Rezipienten in ihrer eigenen Lebens- und Erfahrungswelt abgeholt (dazu Buck 2012).

In der ›Gummibärenbande‹ steht den Rezipienten dafür eine ganze Reihe von Identifikationsfiguren zur Verfügung: Der tollkühne und mit einem Holzsword bewaffnete Gummibärjüngling Cubbi, dessen größter Traum es ist, eines Tages zum Ritter geschlagen zu werden, verkörpert die Sehnsucht nach Abenteuer und kämpferischer Bewährung und findet im menschlichen Knapen Cavin auf Schloss Dunwyn seinen Seelengenossen. Die jugendliche Gummibärin Sunni und Prinzessin Calla bedienen die Interessen weiblicher Zuschauer; und auch Toadie, das unterwürfige und loyale Faktotum des tyrannischen Herzogs Igzorn, das sich durch seine zwergische Größe und seinen wachen Verstand von den übrigen Ungeheuern unterscheidet, daher stets als Außenseiter markiert und von allen Seiten als Prügelknabe missbraucht wird, lässt sich durchaus in diese Reihe einordnen.²⁸

Dass wie im Fall der ›Gummibärenbande‹ auch phantastische Motive, wie Zauberer, magische Tränke oder Fabelwesen wie Drachen und Greifen, Eingang in die Narration finden, ist ein Phänomen, das freilich nicht auf das Format einer Zeichentrickserie beschränkt bleibt (vgl. für das Kinderbuch Karg 2007/2013). Das Mittelalter im Film ist ein Ort, an dem das Irrationale wie Wunderbare seinen Platz hat und der nicht selten auf der Grenze zur Fantasy liegt.²⁹ Gerade Kinderformate evozieren eine Mittelalterimagination, die man mit Sturtevant unter ›fairytale medievalism‹ subsumieren kann und deren faktische und fiktionale Elemente die jungen Rezipienten ohnehin nicht in ihrer unterschiedlichen Qualität unterscheiden können. Diese fiktionalen Elemente verlieren auch mit fortschreitendem Alter der Rezipienten nicht ihr ›mittelalterliches‹ Gepräge.³⁰ Wie stark Disneyproduktionen im Allgemeinen und damit auch ›Die Gummibärenbande‹ im Konkreten diesem ›fairytale medievalism‹ verpflichtet sind, wurde bereits herausgearbeitet: Das phantastische Mittelalter der Serie bildet keine historische Epoche ab, sondern stellt vielmehr den Rahmen

²⁸ Auf die Bedeutung von Identifikationsfiguren für Kinder im Hinblick auf das Märchen weist hin Dehn 2010, 151–152.

²⁹ Vgl. Röckelein 2003, 312; Kiening 2006, 3. Zum Mittelalter in der Öffentlichkeit, das märchenhafte Züge annimmt, Boockmann 1988, 69.

³⁰ Vgl. Sturtevant 2010, 140–146. Ferner auch für andere Epochen Lorenz/Friederich 2003, 8 sowie die Einleitung in diesem Band.

bereit, in welchem heutige und für junge Menschen bedeutsame Moral- und Wertvorstellungen diskutiert werden können (vgl. dazu allgemein in Kinderformaten Elliott 2011, 42).

Dass sich Mittelalter und Fantasy in der Wahrnehmung der Rezipienten, ohne Irritationen hervorzurufen, zu einem Stelldichein verabreden können, haben auch Paul Sturtevant's Studentenerbefragungen ergeben: Auf seine Frage, wieso etwa Monster³¹ im Mittelalter verortet werden können, wurde von Seiten seiner Befragten geantwortet, dass ohnehin niemand wisse (die Historiker sind hier keineswegs ausgenommen), was im Mittelalter geschehen sei – anders als dies etwa für die römische Antike, die Tudorzeit oder die Zeit der Französischen Revolution der Fall wäre (Sturtevant 2010, 158–159). Auch wenn der Mediävist dieser Aussage in gewissem Maße zustimmen oder über sie schmunzelnd den Kopf schütteln mag, scheint die Epoche Mittelalter in der Wahrnehmung vieler jedenfalls Leerstellen bereitzuhalten, die durch phantastische Aspekte gefüllt werden können (vgl. dazu mit Blick auf die »mittelalterliche« Kinder(fantasy)literatur Karg 2013).

»Die Gummibärenbande« stellt durch ihre Verortung in der Disneytradition eine Geschichtsimagination dar, die gänzlich dem »fairytale medievalism« verschrieben ist und deren Mittelalterlichkeit auf den ersten Blick über »historicons« ikonographisch hergestellt wird; diese geben auch der Kindheit erwachsene Rezipienten nicht auf, vielmehr scheinen sie als typisch mittelalterlich im Geschichtsbewusstsein verankert zu sein. Eine solche Mittelalterimagination ordnet sich damit scheinbar problemlos in den Erfahrungsschatz ihrer jungen Rezipienten ein und entfaltet sich noch weit entfernt von einem entzweiten oder finsternen Mittelalter unserer Geschichtskultur. Das Mittelalter der »Gummibärenbande« ist ein heldisches, ausgemalt in bunten Farben, ein Mittelalter, in dem am Ende stets das Gute über das Böse triumphiert.³²

Erschöpft sich das Mittelalterliche in der »Gummibärenbande« in dieser oberflächlichen Aufnahme ikonographischer Elemente, die Mittelalterlichkeit evozieren? Ist die Inszenierung von Mittelalter in der Serie nur ein »fantasy

³¹ Man denke im Hinblick auf »Die Gummibärenbande« nur an Herzog Igzorns Horde von Ungeheuern.

³² Für das Mittelalter als einem aus der Kindheit bekannten und beliebten Spiel(zeit)raum vgl. Hochbruck 2011, 225.

playground³³ für moderne Fragestellungen, nichts weiter als eine Hülle, auf der zwar der Schriftzug ›Mittelalter‹ leuchtend prangt, in der aber kein Mittelalter steckt? Wie ›mittelalterlich‹ ist das Mittelalter der Gummibären abseits ikonographischer Anspielungen, die – das wurde gezeigt – vielmehr der innerfilmischen Tradition als historischen Quellen verpflichtet sind? Diesen Fragen soll im Folgenden unter mediävistischen Perspektiven nachgegangen werden: Wie funktionieren die Kategorien Herrschaft, Gesellschaft und Kommunikation in der Serie? Welchen Stellenwert nehmen Geschichte und Geschichtlichkeit ein? Wie imaginiert ›Die Gummibärenbande‹ Geschichte, wie imaginiert die Serie das Mittelalter?

Imagination von Geschichte: Kommunikation, Inszenierung und Ausgestaltung von Herrschaft in der ›Gummibärenbande‹

Die Kategorie Herrschaft wird innerhalb der Serie anhand von guter und schlechter Regierung thematisiert, die vornehmlich, aber nicht ausschließlich durch die Herrschaftsverbände von Dunwyn und Drekmore repräsentiert wird. Während die Herrschaft Herzog Igzorns über seine Horde von Ungeheuern als klassische Tyrannei inszeniert ist, macht die Serie an keiner Stelle deutlich, welche Aspekte gute Herrschaft ausmachen: Zwar wird König Gregor bereits in der ersten Folge von Cavin als »gütig und gerecht« (engl.: »good and just«) eingeführt, diese Charakterisierung bleibt aber, obwohl sie als Setzung zu keinem Zeitpunkt hinterfragt wird, im gesamten Serienverlauf äußerst blass, da der König bei der Ausübung seiner Herrschaft außerhalb von kämpferischer Bewährung nicht gezeigt wird. Gute und schlechte Herrschaft werden daher vornehmlich in Abgrenzung zueinander definiert. Dies spiegelt sich in der Serie vor allem sehr anschaulich in der Ausgestaltung der Herrschaftsräume wider. Hier wird ins Bild gesetzt, was Werner Faulstich mit dem Begriff der Polarisierung (Gut – Böse) für Kinderserien allgemein ausführt (Faulstich 2008, 158), indem die Serie Herrschaftsräume klar ikonographisch besetzt: Das weiße Schloss Dunwyn und seine umliegenden grünen Felder und Wälder, die sich unter einem hellblauen Himmel erstrecken, werden allein durch diese Zeichnung ganz klar positiv markiert, während die teilweise verfallene Burg Drekmore, auf der Herzog Igzorn

³³ So die Bezeichnung für einen gegenwärtigen Umgang mit der Epoche bei Sturtevant 2010, 2. Ähnlich verhält es sich bei dem von Pagès/Kinane 2015, 6 beschriebenen ›Television Medievalism‹, der sich immer mehr dem ›genre of fantasy‹ annähert.

residiert, zwischen kargen Felsspitzen einem geradezu unwirklich rot-violetten Himmel entgegenstrebt (**Abb. 3.1** und **3.2**).

Auch die Figuren, die diese Lebensräume bewohnen, spiegeln diese Setzung. Die bildliche Inszenierung von Herrschaft durch Räume ist freilich keine Erfindung der Serie; sie findet sich auch in anderen Disneyproduktionen wie »König der Löwen« (1994) oder »Dornröschen« (1959), in anderen filmischen Formaten, wie etwa John Boormans Artusstoffverfilmung »Excalibur« (1981), in Jerry Zuckers »Der 1. Ritter« (1995) oder bereits im Freskenzyklus von der guten und schlechten Regierung von Ambrogio Lorenzetti im Palazzo Pubblico in Siena aus der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts, und sie ist insofern auch »mittelalterlich«, als Diskurse über Herrschaft oder bedeutende Personen in Historiographie wie Hagiographie immer wieder in Verbindung gebracht werden mit guten und schlechten Naturerscheinungen. Dabei spielen für »Die Gummibärenbande« keine heilsgeschichtlichen Konzepte oder Ähnliches eine Rolle, aber die Geisteshaltung, die Tugenden und Untugenden sowie das Charisma der Herrscher in der Serie spiegeln sich in der natürlichen und landschaftlichen Ausgestaltung ihrer Herrschaftsräume wider – in allen genannten Beispielen finden sich damit magisch-sakrale Elemente, welche die wechselseitige Beziehung von Herrscher, Volk und Land ins Bild setzen und die im Hinblick auf die Konzeption mittelalterlicher Herrschaft mit der Kategorie des »Königsheils« umschrieben worden sind (Boshof 2005, 339–346; Pfefferkorn 2009).



Abb. 3.1: Schloss Dumnyn. Ins-Bild-Setzen von guter Herrschaft durch die Inszenierung von Räumen.



Abb. 3.2: Schloss Drekmore. Ins-Bild-Setzen von schlechter Herrschaft durch die Inszenierung von Räumen.

Die Reiche und Landstriche in der Serie sind dabei nicht nur geographische, sondern vielmehr soziokulturelle Räume, die maßgeblich über ihre Bewohner konstituiert werden und auch ikonographisch mit ihnen korrelieren. Der Handlungsverlauf der gesamten Serie speist sich zu einem wesentlichen Teil aus den Konsequenzen, die sich aus einer Überschneidung dieser Räume ergeben. Diese Überschneidungen können unterschiedlicher Art sein – und viele von ihnen sind an den Umgang der Serie mit Geschichtlichkeit geknüpft, worauf noch einzugehen sein wird – und sich etwa darstellen als kriegerischer Einfall Herzog Igzorns und seiner Ungeheuer in Dunwyn oder als einfache Übernachtung der Gummibärin Sunni bei ihrer Freundin Prinzessin Calla im königlichen Schloss. Verlassen Figuren ihren angestammten Lebensraum und dringen in einen anderen ein, führt dies zwangsläufig zu einer Unordnung, die im Laufe einer Serienepisode wieder beseitigt werden muss, indem die Gummibären etwa den Herzog unter Zuhilfenahme des wundersamen Gummibärensaftes zurückschlagen oder ein entführtes Familienmitglied aus einem fremden Raum retten und in das eigene idyllische Gummibärenental zurückführen. Diese Wiederherstellung von Ordnung wird nicht selten am Ende einer Episode ins Bild gesetzt: Die Gummibären versammeln sich nach bestandem Abenteuer bei Keksen und Tee vor dem heimeligen Kamin, der garstige Herzog und seine Lakaien ziehen sich zurückgeschlagen nach Drekmore zurück und der Herrschaftsverband um König Gregor kann auf Dunwyn nunmehr unbehelligt von Ungeheuern und Gummibären seinem Tagwerk nachgehen. Dadurch, dass sich geographische und soziokulturelle Räume am Ende einer Episode wieder decken, sind die Räume in der Serie im Grunde starre Gebilde, die sich zwar temporär überlagern – und dies für die Initialisierung und den Fortgang von Handlung auch tun müssen –, aber keine dauerhafte Überschneidung zulassen. Gleichzeitig wird auf diese Weise die terminierte Aufteilung der Serienwelt in die (ikonographischen) Pole von Gut und Böse erneut festgeschrieben, sodass sich der Handlungsverlauf der anschließenden Episode ausgehend von diesem eingängigen Grundgerüst erneut ausbreiten kann.³⁴

³⁴ Tatsächlich ist die Serie in dieser Hinsicht durchaus vergleichbar mit der Struktur der klassischen mittelhochdeutschen Artusromane des 12. und 13. Jahrhunderts, in denen der Protagonist durch das Bestehen von »aventuren« eine gestörte Ordnung wiederherstellen muss, um am Ende der Handlung in der »vröide« des Hofes aufgehen zu können.

Mittelalterliche Legitimationen von Herrschaft über die Kategorien Gottesgnadentum, Sakralkönigtum oder königliche Abstammung spielen darüber hinaus innerhalb der Serie überhaupt keine Rolle.³⁵ Die Titel, die König Gregor und Herzog Igorn tragen, dienen lediglich der Attribuierung ihrer Figuren, sie sind keine echten Marker von Standeszugehörigkeit.³⁶ Auch die Kategorien Religion und Religiosität werden komplett ausgeblendet, nicht einmal Kirchen- oder Kathedralbauten haben als Chiffren für Mittelalterlichkeit Eingang in die Szenerie der Serie gefunden. Die Welt der Gummibären ist eine durchweg säkulare.³⁷ Selbst mittelalterliche Institutionen wie der gerichtliche Zweikampf, der als Gottesurteil ohne religiöse Fundierung gar nicht denkbar ist (Nottarp 1956, 269–313; Neumann 2008; Dies. 2012, 93–95), oder der Eid, der in der Serie auf das Große Buch der Gummibären abgelegt wird, das zwar durchaus ein auratisches Objekt ist, aber keinen übergeordneten Verweischarakter wie die Bibel oder Reliquien besitzt, werden in der Serie (Episode 1 und 28) säkularisiert.

An dieser Stelle ließen sich für »Die Gummibärenbande« durchaus Überlegungen anstellen, inwiefern in Form des Buches Geschichtlichkeit und Tradition eine quasi-religiöse Färbung bekommen, zumal in diesem Zusammenhang wie auch im Intro (s. u.) Begriffe wie »heilig« oder »gläubig« fallen. Dass jedenfalls Religion und Religiöses nicht in die Tiefe gehend thematisiert werden, bleibt nicht auf die Serie beschränkt, denn auch Formate, die sich an erwachsene Zuschauer richten, marginalisieren, außer wenn sie dezidiert Heiligenfiguren in den Fokus rücken, Religiosität mitunter soweit, dass kaum mehr als Staffage übrig-

Bezeichnenderweise endet die Serie auch mit der Zerstörung eines dieser konstituierenden Räume, nämlich Burg Drekmere.

³⁵ »Non est enim potestas nisi a Deo quae autem sunt a Deo ordinate sunt« heißt es bei Paulus (Röm. 13,1). Vgl. zur Legitimation von Herrschaft den Band Andenna/Melville 2015, zum obigen Pauluszitat die Einleitung, 11 mit Nennung weiterer Literatur; ferner Weinfurter 2015 sowie die entsprechenden Beiträge in Erkens 2002/2005 und Althoff 1998.

³⁶ Besonders deutlich wird dies in der Ausgestaltung von Rittertum, zu dem man in der Serie Zugang nur durch Tugend erhalten kann, während ständische Implikationen komplett ausgeblendet bleiben. Vgl. zur Darstellung von Helden durch Ritterlichkeit Ohlendorf 2014.

³⁷ Die einzige Ausnahme, die aber die Regel bestätigt, stellt Episode 57 dar, die zu einem guten Teil in einer Klosteranlage spielt, deren Szenerie die Serie aber nur nutzt, um eine Räuberpistole darzustellen.
Zur Aufnahme bzw. eher Nichtaufnahme von Religiosität in populären Medien vgl. die Einleitung dieses Bandes, 22–26.

bleibt, selbst wenn sie vermeintlich »religiöse« Inhalte wie die Kreuzzüge thematisieren, wie etwa Ridley Scotts »Königreich der Himmel« (2005).³⁸ Dass dies im Medium Film nicht immer der Fall war, zeigen ältere Klassiker wie William Wylers »Ben Hur« (1959) oder Richard Thorpes »Die Ritter der Tafelrunde« (1953). Letzterer schließt sogar mit einem Gotteslob.³⁹

Die Durchdringung des Lebens mit Religion und ihr Einfluss auf Identitätsbildung und Wirklichkeitsdeutung werden auch von deutschen Schulbüchern im Grunde gar nicht und von Lehrern wie Schülern kaum mehr nachvollzogen.⁴⁰ Tatsächlich scheinen auch in der universitären Lehre neben der allgemeinen Sprachbarriere – etwa in Form des Lateinischen oder Mittelhochdeutschen – Religion und Religiosität für Studierende die höchsten Hürden darzustellen, um sich adäquat mit der Epoche des Mittelalters auseinandersetzen zu können, und das größte Unverständnis hervorzurufen. Dabei sind es – das hat vor wenigen Jahren Hans-Werner Goetz noch einmal richtig herausgestellt – gerade diese Kategorien, die für ein Verständnis der Epoche von grundlegender Bedeutung sind.⁴¹ Für »Die Gummibärenbande« bleibt nur noch einmal festzuhalten, dass in keinem Bereich der intradiegetischen Lebenswirklichkeit der Figuren Religion von Bedeutung ist, und auch die Legitimation von Herrschaft funktioniert über andere Mechanismen.⁴²

Herrschaft wird in der Serie vornehmlich durchgesetzt und bewahrt durch Gewalt – das widerspricht keineswegs dem Format einer Kinderserie, denn auch Spielzeug und Kindercomics rücken den Einsatz von Gewaltanwendung in den Mittelpunkt –, die hier jedoch nicht finster und brutal, sondern heldisch auserzählt wird (Claus/Grieb 2011), und in der »Gummibärenbande« durch die Wirkung des magischen Gummibärensaftes noch einmal überzeichnet ist. Die Serie

³⁸ Vgl. zu dem Film Slanička 2007. Wenig ergiebig hingegen Pfistermüller 2011. Für Fernsehproduktionen vgl. Pagès/Kinane 2015, 7.

³⁹ Vgl. dazu ausführlich den Beitrag von Lea Kohlmeyer in diesem Band. Zum Wandel von Rezipientenvorstellungen zu einer Epoche vgl. knapp Zimmermann 2008.

⁴⁰ Vgl. Bühler 2011, 247–249; Stöckle 2011, 304; Hasberg 2007; ferner Nitschke 2003, 98.

⁴¹ Vgl. mit Nennung der wichtigsten Forschungsbeiträge zu diesem Thema Goetz 2011b, bes. 13–48 sowie die Einleitung in diesem Band, 22–26.

⁴² Schwinghammer 2010, 163 ist mit Blick auf das Kinderbuch zu ähnlichen Ergebnissen gekommen. Auch sie konstatiert für dieses Medium eine geringe Auseinandersetzung mit Glauben und Religion und führt als Grund für diesen Umstand aus: »Der Umgang mit dem Glauben ist insbesondere im Zusammenhang mit Kindern ein ideologisches Minenfeld, das von vielen Autoren daher bewusst gemieden wird. [...] Hier regiert wie bei anderen, unzeitgemäßen und »unbequemen« Themen das Prinzip der Auslassung«.

bietet einige Beispiele für böse Herrschaft, die sich in den Tyrannen Herzog Igzorns, seiner zeitweiligen Verbündeten, der niederträchtigen Zauberin Lady Bane, oder des grausamen Königs der Carpies, einer Rasse übergroßer Geier, manifestieren. Diese drei Herrscher sind und bleiben an der Macht, weil sie ihre Untergebenen mit physischer und magischer Gewalt unterdrücken: Die Angst vor unangenehmen Konsequenzen lässt deren Herrschaftsverbände Befehle befolgen. In der allerletzten Episode der ›Gummibärenbande‹ – die durch einen unmotivierten Ablauf der Geschehnisse zeigt, dass dieses Serienformat nicht dazu geeignet ist, mehrere Handlungsstränge innerhalb einer Folge parallel laufen zu lassen – bringt Herzog Igzorn, der nach der erfolgreichen Eroberung Dunwyns kurz vor dem Erreichen seiner Ziele steht, sich aber noch renitenter Untertanen erwehren muss, sein gesamtes Herrschaftsverständnis zusammenfassend auf den Punkt, indem er lamentiert: »Was muss einem eigentlich noch an Gemeinheiten einfallen, um hier [gemeint ist in Dunwyn] respektiert zu werden?«⁴³ Auch der König der Carpies legitimiert seine Stellung auf vergleichbare Weise (Episode 54): »Ich bin hier der König, weil ich weit und breit der fieseste, gemeinste und stärkste Vogel bin«. Diese Eigenwahrnehmung spiegelt sich auch in den vielfachen Anreden, mit denen etwa Herzog Igzorn von seinen Untertanen – zum Beispiel »Euer Fiesigkeit« – bedacht wird.

Im Gegensatz dazu stehen die zahlreichen Ehrentitel, mit denen König Gregor angesprochen wird. Gerade Sir Tuxford, des Königs rechte Hand und der Vorstand seines Haushaltes, ist stets darauf bedacht, den König in der Öffentlichkeit des Hofes mit »Eure Majestät« oder »Eure Hoheit« zu adressieren. Bezeichnenderweise wird diese Setzung an einer einzigen Stelle der Serie durchbrochen (Episode 7). Nach einer aufreibenden Wildschweinjagd schwelgen der König und Tuxford in der Erinnerung gemeinsamer Erlebnisse: In diesem Zusammenhang, abseits von den Augen und Ohren anderer Angehöriger des Hofes, spricht Tuxford den König mit dessen Vornamen Gregor an. In einem informellen Rahmen, in welchem weniger Rücksicht auf Rang und Stellung des

⁴³ In der englischen Originalfassung wird die Aussage von Igzorn hingegen viel unverfänglicher formuliert: »What do I have to do, to get some respect around here?«. Das ist auch in anderen Szenen der Fall: Während der Mantelszene in der ersten Episode (s. u.) spricht Toadie den Herzog im Deutschen mit »euer Eitelkeit«, im Englischen neutraler mit »Sire« an.

anderen genommen werden muss, kann die Kommunikation auch in der Serie anders arrangiert werden.⁴⁴

Auf welche Weise etwa Herzog Igzorn in der Lage ist, seine Gewaltherrschaft gegenüber den an Anzahl und Körperkraft überlegenen Ungeheuern durchzusetzen, wird in der ›Gummibärenbande‹ offengehalten, und tatsächlich untergräbt die Serie an einer Stelle (Episode 22b) diese Setzung. Als Kaulquappe (engl. Tadpole), der größtenwahnsinnige und ebenfalls kleinwüchsige Cousin von Toadie auf Drekmore eintrifft, ist er über den Zustand entsetzt, dass sich dort die Ungeheuer der Herrschaft eines Menschen unterworfen haben. In einem basisdemokratischen Zugriff versucht er vor dem versammelten Ungeheuerstamm, sich seinerseits als Herrscher zu installieren: »Und somit, verehrte Mitungeheuer, liegt die Entscheidung bei euch: Wen wollt ihr zum Anführer haben? Einen Menschen, der fies und obergemein zu euch ist, oder einen Ungeheuerbruder, der weiß, wie man euch zu behandeln hat?« Nach dieser in den Ohren seiner Artgenossen mitreißenden Rede ist Herzog Igzorn dann auch schnell von seinen Untertanen abgesetzt und wird durch einen Katapultschuss aus dem eigenen Herrschaftsgebiet entfernt. Dass sich Kaulquappe danach als schlimmerer Tyrann als Igzorn erweist, steht auf einem anderen Blatt. Indes sind es auch hier die Gummibären, die im Episodenverlauf dem gefallenen Herzog, der seinen Ungeheuern weniger unterdrückende Lebensumstände in Aussicht stellen muss, wieder zu seiner Herrschaft verhelfen und damit die serieninhärente Ordnung wiederherstellen.

Wie sich im Gegensatz dazu die Herrschaft König Gregors etabliert, bleibt völlig offen – sie wird aber durch die Ikonographie und den freundlichen Umgang des Regenten mit seinen Untertanen sehr deutlich als positiver Gegenpol zu den Tyrannen der als böse dargestellten Figuren gezeichnet. Gewalt wird in Dunwyn jedenfalls nur eingesetzt, um Aggressoren zurückzuschlagen, nie, um selbst Konflikte zu initiieren.⁴⁵

⁴⁴ Vgl. dazu etwa die entsprechenden Beiträge zu öffentlicher und informeller Kommunikation in Althoff 1997.

⁴⁵ Damit kämpfen König Gregor und seine Ritter einzig, um den Frieden wiederherzustellen. Vgl. zum Konzept des Gerechten Krieges die Dissertationen Jensen 2015 sowie Schmidt 2010, ferner Semmler 2005 sowie die entsprechenden Einträge in Werkner/Ebeling 2017.

Veranschaulicht und beansprucht wird Herrschaft in der ›Gummibärenbande‹ durch Zeichen von Herrschaft, vornehmlich durch Insignien wie Kronen, Szepter und Königsmäntel, welche die herrschenden Figuren fast ständig tragen (**Abb. 3.3**). Gerade Herzog Igzorn unterstreicht seinen Anspruch auf Herrschaft über Dunwyn durch die Herstellung und das Tragen opulenter Mäntel bereits vor dem Versuch einer gewaltsamen Eroberung. Dass dabei nicht jedes Kleidungsstück genügt, um Herrschaftsrechte zu beanspruchen, macht Igzorn seinem Faktotum Toadie bereits in der ersten Folge deutlich: »[Igzorn]: Nein, nein, nein! Das gefällt mir ganz und gar nicht! Es [*gemeint ist ein Mantel, den er sich in einem Spiegel betrachtend um die Schultern trägt*] muss königlicher aussehen, denn ich bin bald ein König. Und dann will ich auch so aussehen. [Toadie]: Zu Befehl, Euer Eitelkeit«.

Wie wichtig den Herrschern ihre Insignien sind, zeigt anschaulich Episode 4, in der die Gummibären während einer turbulenten Verfolgungsjagd dem König der Carpies nur entkommen können, weil sie ihm seine Krone abnehmen und diese fortwerfen, sodass der König beim Versuch, seinen Kopfschmuck zu fangen, gegen einen Felsen geschmettert wird.⁴⁶ In der Serie ist der Bereich der Herrschaftszeichen darüber hinaus eng verbunden mit dem Bereich der Gewalt, denn die Übertragung von Macht von einer auf die andere Figur wird immer dadurch veranschaulicht, dass der Unterlegene seiner Insignien beraubt wird, die auf den Triumphator übergehen. Mehrere Male nimmt Herzog Igzorn im Wortsinne die Krone vom Kopf König Gregors und krönt sich damit selbst, um seinen durchgesetzten Anspruch auf Dunwyn sichtbar zu machen. Man geht sicher nicht fehl darin, zu sagen, dass Herrschaft in der ›Gummibärenbande‹ zwischen den Polen von Investitur und Devestitur inszeniert wird. Und tatsächlich zieht der Verlust der Insignien in den meisten Fällen auch den Verlust der herrschaftlichen Potenz nach sich; König Gregor ist nach seinen Depositionen nie aus eigener Kraft, sondern immer nur durch die tatkräftige Hilfe der Gummibären in der Lage, seine Herrschaft über Dunwyn zurückzuerlangen.

⁴⁶ Wie auffällig und erklärungsbedürftig es ist, wenn mittelalterliche Herrscherfiguren ohne diese Marker abgebildet werden, zeigt Petersohn 1987. Vgl. generell zur Legitimation von Herrschaft über Insignien Ders. 1993, 71–119.



Abb. 3.3: Der König der Carpies. Insignien als eindruckliche Zeichen der Macht.

Am anschaulichsten wird der Verlust von Herrschaft aufgrund des Verlustes der Insignien am König der Carpies demonstriert (Episode 54). Dieser verliert nach einem unglücklichen Zusammenstoß im Flug Krone und Szepter, die der Gummibärin Sunni vor die Füße fallen und von dieser direkt aufgehoben werden. Der nachrückende Herrschaftsverband der Carpies, der über den Verbleib des Königs verwundert ist, sieht, dass Sunni die Herrschaftszeichen ihres Monarchen trägt, und kommt in seinem Verständnis konsequenterweise zu dem Schluss, dass die Gummibärin nur durch ein gewaltsames Bezwingen des Königs in deren Besitz gekommen sein kann. Sogleich wird Sunni (gegen ihren Willen) von den Carpies als Herrscherin akzeptiert und installiert, weil sie von ihnen in Unkenntnis der tatsächlichen Ereignisse als »fiesestes, gemeinstes und stärkstes Wesen« angesehen wird. An dieser Stelle korrespondieren der Besitz der Herrschaftszeichen und die deswegen angenommene Durchsetzung von Herrschaft durch Gewalt so stark, dass auch nach der Rückkehr des eigentlichen Königs seine Untertanen an Sunni als Königin festhalten. Erst als die Gummi-

bärlin Krone und Szepter freiwillig zurüclgibt, da sie ihrer Funktion als Herrscherin über die Geier überdrüssig geworden ist, erkennen diese ihren alten König wieder in seiner Rolle an.

Diese temporäre Rückgewinnung der Macht durch das Wiedererlangen der Insignien wird am Ende der Episode abermals zurückgenommen. Der König der Carpies, der einen neuen Versuch unternimmt, die Gummibären zu versklaven, wird in einem Luftgefecht versehentlich von den eigenen Dienern wortwörtlich gerupft und nach dem daraus resultierenden Absturz unter den Augen des Herrschaftsverbandes von Sunni im Zweikampf besiegt, die abermals die Krone an sich nimmt. Ihre auf diese Weise wiedergewonnenen Herrschaftsmöglichkeiten nutzt sie, um die anderen, vorher eingefangenen Gummibären befreien zu lassen, um abschließend in einem gestellten Schauspiel die Krone an Bodo, den einfältigsten Geier aus dem Herrschaftsverband, weiterzugeben, der folgerichtig von den anderen sofort zum neuen König ausgerufen wird. Dem ehemaligen, nun gerupften und seiner Insignien beraubten König bleibt nichts Anderes übrig, als ohnmächtig dem Davonfliegen des Herrschaftsverbandes zuzusehen. Ohne sein Federkleid ist er nicht mehr in der Lage, seine Herrschaft durch körperliches Bezwingen anderer Thronprätendenten durchzusetzen. Die Unversehrtheit des Körpers befähigt auch in der ›Gummibärenbande‹ zur Ausübung von Herrschaft. Dies erinnert an den Umgang mit konkurrierenden Thronanwärtern unter den Karolingern oder am byzantinischen Kaiserhof, deren körperliche Integrität und damit auch deren Anspruch auf Herrschaftsausübung man durch Tonsurieren oder Verstümmelung vernichtete.⁴⁷ Die Devestitur, die in diesem Fall mit einer Verstümmelung identisch ist, da das Federkleid des Carpiekönigs gleichzeitig sein Königsmantel ist (**Abb. 3.3**), findet in dieser Episode der Serie ihren bestechendsten Ausdruck.

Abschließend lässt sich zusammenfassen, dass ›Die Gummibärenbande‹ Geschichte im Wortsinn als ›visual history‹ imaginiert. Gerade die Kategorie Herrschaft, die über den Besitz und Verlust von Insignien sowie die Ausgestaltung von Räumen inszeniert wird, lässt sich rein optisch wahrnehmen. Dies geht Hand in Hand mit der ikonographischen Gestaltung von Mittelalterlichkeit, auf die im vorangegangenen Kapitel hingewiesen wurde. Die Welt der Gummibären ist auch in dieser Hinsicht ein »place of absolute iconism«.⁴⁸ Doch wird diese

⁴⁷ Vgl. zu diesem Komplex jüngst Auge 2015 mit Nennung von und kritischem Umgang mit weiterer Literatur.

⁴⁸ So die Charakterisierung von Disneyland durch Eco 1986, 48.

Ikonographie durchaus auserzählt und fruchtbar gemacht, wenn man zum Beispiel den symbolischen Gehalt von Kleidung bei der Inszenierung von Stand und Herrschaft, den auch die mediävistische Forschung für die Epoche des Mittelalters herausstreicht, in Rechnung stellt (Raudszus 1985; Keupp 2004; Bumke 2005, 172–210). Indes muss offen bleiben, ob hinter der Ausgestaltung der Gummibärenwelt, hinter den immer wieder vorgenommenen In- und Devestituren oder hinter öffentlicher und informeller Kommunikation in der Serie eine wissenschaftliche Fundierung steht.⁴⁹ Ebenfalls kann bezweifelt werden, ob die kindlichen Rezipienten der Serie dieselben Beobachtungen machen, die vorangehend dargestellt wurden. Ob intendiert oder nicht: Manche Aspekte der Serie bieten immerhin die Lesart an, die hier vorgestellt wurde und die durchaus als Grundlage für eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der ›Gummibärenbande‹ fungieren kann.

Imagination von Geschichte: Funktion und Wert von Geschichte und Geschichtlichkeit in Disneys ›Die Gummibärenbande‹

›Die Gummibärenbande‹ ist für den Historiker nicht nur aufgrund ihres Settings einen Blick wert, denn die Entdeckung und der Umgang mit der eigenen Vergangenheit und Geschichte ist das vorwiegende Thema der ganzen Serie. Bereits das Titellied im englischen Original stellt deutlich heraus, wovon die Serie handelt. In der deutschen Synchronisation geht allerdings der komplette Aussagegehalt des Vorspanns verloren, denn kaum einer der im Englischen genutzten Schlüsselbegriffe, die im Folgenden markiert sind, hat seinen Weg über die Sprachgrenze hinweg finden können:

Deutscher Vorspann

Mutig und freundlich,
so tapfer und gläubig,
fröhlich und frech
kämpfen sie auch für dich.
Leben im Wald
unter Bäumen und Steinen,

Englischer (originaler) Vorspann

Dashing and daring,
Courageous and caring,
Faithful and friendly,
with *stories* to share.
They sing out in chorus,
all through the forest

⁴⁹ Eine Anfrage bei Disney nach Einsicht in etwaige Konzepte oder Ideen, die bei der Herstellung der Serie berücksichtigt worden sind, blieb inhaltlich leider fruchtlos.

in ihren Höhlen, da sind sie zu Haus.
Gummibären –
hüpfen hier und dort und überall.
Sie sind für dich da, wenn du sie brauchst,
das sind die Gummibären.
Lasst euch verzaubern
von ihrem Geheimnis,
der Saft bringt die Kraft,
das *Abenteurer* lacht.
Gemeinsam könnt ihr
so viel mehr noch erleben,
kommt doch hier her
und singt einfach mit:
Gummibären –
hüpfen hier und dort und überall.
Sie sind für dich da, wenn du sie brauchst:
Das sind die Gummibären.
Das sind die Gummibären.

Marching along, as their song fills the air.
Gummi Bears,
bouncing here and there and everywhere.
High *adventure* that's beyond compare,
They are the Gummi Bears.
Magic and *mystery*
are *part* of their *history*,
Along with the secret
of gummiberry juice.
Their *legend* is growing
they take pride in knowing,
They'll fight for what's right
in whatever they do.
Gummi Bears,
bouncing here and there and everywhere,
High *adventure* that's beyond compare,
They are the Gummi Bears!

Es ist unverkennbar, wie stark das Intro mit Begriffen aus dem Bereich der Geschichtlichkeit operiert. Im Fokus stehen das Teilen und Erzählen von Geschichten sowie die Geschichte und die Legende der Gummibären, die – das wird explizit ausgeführt – stolz auf ihr Wissen sind.

Tatsächlich ist Geschichte sowohl handlungsinitierend als auch handlungsbestimmend für die komplette Serie. Die Gummibären selbst sind zu Serienbeginn bereits seit langer Zeit aus dem historischen Bewusstsein ihrer (menschlichen) Umgebung verschwunden und in den Bereich der Mythen und Märchen (engl. *fairytale*⁵⁰) übergewechselt. Die Menschen in Dunwyn erzählen sich zwar Geschichten von ihnen, aber in Formen, die explizit als fiktional markiert sind.

Die Gummibären hingegen haben ein ganz eigenes Verhältnis zu ihrer Geschichte, an deren Erkundung ihnen zwar sehr gelegen ist, zu der sie aber erst einen direkten Zugang bekommen, als sie in der ersten Episode durch den Knappen Cavin wieder in den Besitz der Gummibärenmedaille gelangen, die

⁵⁰ Vgl. zum »fairytale«-Mittelalter in der Serie die Ausführungen weiter oben.

ihren Vorfahren Generationen zuvor verloren gegangen war. Diese Medaille ist selbst ein Stück Geschichte und sie hat zugleich ihre eigene Geschichte, da Cavin sie seinerseits von seinem Großvater vererbt bekommen hat. Sie stellt den eigentlichen Schlüssel zur Vergangenheit der Gummibären dar, da man nur mit ihrer Hilfe das Große Buch der Gummibären aufschließen kann, das von den Vorfahren angefertigt wurde, aber durch den temporären Verlust der Medaille lediglich als Objekt der Sehnsucht in der Bibliothek im Gummibärental aufbewahrt worden war. Mit dem Auffinden der Medaille wechseln die Gummibären durch die Bekanntschaft mit Cavin und Prinzessin Calla gleichzeitig wieder zurück in das historische Bewusstsein immerhin einiger Menschen und zeitgleich mit der Wiederentdeckung der Medaille und dem damit verbundenen Zugriff der Gummibären auf ihre eigenen geschichtlichen Aufzeichnungen wird auch der Serienrezipient ins Geschehen einbezogen.

Das Große Buch, auf dessen Inhalt sie nun in vollem Umfang zugreifen können, wirkt identitätsstiftend auf die Gummibären, die sich auf ihre Vergangenheit stützend neu in der Welt orientieren können und nun versuchen, die Geheimnisse ihrer Vorfahren zu entschlüsseln und sich selbst in die eigene Geschichte einzuschreiben (**Abb. 3.4**). Welche Funktion Geschichte im Allgemeinen und dem Großen Buch im Speziellen in der Serie zugeschrieben wird, macht bereits die erste Episode der Serie deutlich, in der das Buch (bzw. die »Stimme« des letzten der großen Gummibären, der die abschließenden Einträge verfasst hat) zu den Gummibären spricht: »Ihr, die ihr in diesem Buch lest, entschlüsselt damit eure Vergangenheit, und es soll euch helfen, eure Zukunft zu finden. Helft den Guten und bekämpft die Bösen.«⁵¹ Der Inhalt des Buches hilft an dieser Stelle den Gummibären zum ersten Mal, sich geschichtlich auf einem sicheren Fundament zu orientieren, und vermittelt ihnen Werte und Maßstäbe für ihr gegenwärtiges wie zukünftiges Handeln.⁵² Der Codex bietet aber noch mehr als nur die eigene Geschichte; in ihm findet sich neben arkanem Wissen auch eine komplette Beschreibung der Geographie, der Flora und Fauna der

⁵¹ Die strikte Kausalität von Vergangenheitsbeschäftigung und Zukunftsbewältigung wird im Englischen hingegen nicht vorgenommen: »You, who read this pages, have unlocked your past. Now find your future«.

⁵² Das Große Buch ermöglicht den Gummibären damit in geschichtsdidaktischer Hinsicht den Erwerb von »Kompetenzen der historischen Erinnerung«, um mit Rüsen 1992, 240–241 zu sprechen, die dabei helfen, das eigene Leben zwischen den Polen Vergangenheit und Zukunft zu gestalten. Vgl. auch Bergmann 2007, 91–112.

Welt der Gummibären. Er ist damit eine ›imago mundi‹, ein ›Weltbuch‹ im besten Sinne und in seiner Anlage und Ausführung durchaus vergleichbar mit den großen enzyklopädischen Werken des Mittelalters, wie sie etwa durch Isidor von Sevilla oder Vincenz von Beauvais hervorgebracht wurden und deren Anliegen darin besteht, die Welt und die ihr inhärente Schöpfung abzubilden.⁵³



Abb. 3.4: Zugänge zur Geschichte. Das Große Buch der Gummibären.

Gleichzeitig ist das Große Buch inhaltlich keineswegs abgeschlossen, denn die Gummibären nutzen die freien Pergamentblätter, um auf ihnen ihre ›guten Taten‹, quasi ihre ›res gestae‹, als Erweiterung ihrer eigenen Geschichte einzutragen, wie der Gummibärengelernte Zummi gleich zu Beginn der Serie deutlich macht: »Wie wir alle wissen, wird das Große Buch der Gummibären nie beendet werden. Es ist unsere Pflicht, dass wir jede gute Tat der Gummibären in dieses Buch schreiben. Zum ersten Mal seit Generationen haben wir wieder so eine Tat begangen.«⁵⁴ Das Große Buch ist zudem in vielen Episoden handlungsini-

⁵³ Vgl. dazu nach wie vor grundlegend Meier 1981, ferner den Sammelband Meier 2002.
⁵⁴ Im englischen Original ist an dieser Stelle von ›important deed‹ statt von ›guter Tat‹ die Rede. Das Festhalten von ›res gestae‹ wurde auch in der hochmittelalterlichen Historiographie als nützlich und ehrenvoll erachtet, vgl. etwa für die ›Gesta episcoporum Halberstadensium‹ Weiland 1874, 78: »Qui res gestas in scriptum redigere moluntur, arbitratur utique cum eisdem utile ac honestum fore, ut, ne actus veterum favillis oblivionis

tierend, da die Gummibären, die in ihrem Vorhaben, sich in eine direkte Traditionslinie zu ihren Ahnen zu stellen, entweder nicht umhin können, die im Buch postulierten Werte zu verteidigen (und deswegen das Böse – oft in Gestalt des Herzogs Igorn – bekämpfen müssen), oder im Buch niedergeschriebenen Hinweisen auf historische Stätten der Altvorderen nachzugehen, die man zur Ausbildung und Erweiterung des eigenen Geschichtsbewusstseins aufsuchen möchte. Die Gummibären bemühen sich im wahrsten Sinne des Wortes um eine Renaissance der eigenen Geschichte, ihrer Vergangenheit, die als glorreicher und fortschrittlicher gedacht ist als die Gegenwart, in welcher der Großteil des Wissens in den Wirren der Zeit verloren gegangen ist, und die dabei helfen soll, die eigene Geschichte zu entdecken, sich in ihr zurechtzufinden und sich dadurch in der Welt zu situieren und zu positionieren.⁵⁵

Das Große Buch ist in der Serie nicht das einzige Artefakt der Historizität. Rein zufällig finden die Gummibären Zummi und Tummi (Episode 3) in einem bis dato unentdeckt gebliebenen Teil ihres Kellers eine überdimensionale mechanische Konstruktion in Form eines Drachenfußes, die – versehentlich aktiviert – sich hüpfend ihren Weg aus der Behausung bahnt, um dann Fußspuren hinterlassend in die Landschaft zu entschwinden. Durch die starken Erdererschütterungen, die das Hüpfen der Apparatur verursacht, wird ein weiblicher Drache aus seinem tiefen Schlaf geweckt, der nach Entdeckung der Fußspuren die Hoffnung hegt, endlich wieder einen Artgenossen treffen zu können. Diese Hoffnung wird zwar enttäuscht, die Drachendame ist aber nicht minder entzückt, sich nach langer Zeit wieder mit Gummibären unterhalten zu können, welche die Maschine verfolgt hatten, um zu verhindern, dass sie irgendwelchen Schaden anrichtet. Das Treffen mit der Drachendame stellt sich für die Gummibären als großer Glücksfall heraus, denn sie selbst hatte vor Ewigkeiten schon

sepeliantur, vivacis littere certa quadam noticia ad posteros deriventur.« Vgl. dazu Goetz 1998, 61, der ausführt, dass dadurch dem »Geschichtsbewußtsein eine feste auf die eigene (christliche) Gesellschaft fixierte Orientierung« gegeben wurde. Die hochmittelalterliche Geschichtsschreibung funktioniert in dieser Hinsicht also vergleichbar mit jener der Gummibären.

⁵⁵ Damit unterscheidet sich die Gesellschaft der Gummibären kaum von unserer, wenn man mit Buck 2011, 38 feststellt, dass »Geschichte [...] offenbar ein gesellschaftliches Bedürfnis nach Kontinuität, Identität und Orientierung befriedigt«. Vergleichbar ist der Zugang der Gummibären zu ihrer Überlieferung mit dem, was Goetz 1998, 58 für das hochmittelalterliche Geschichtsbild herausgearbeitet hat, für das die »Frage nach den (eigenen) Ursprüngen« einen wesentlichen Faktor darstellt.

Bekantschaft mit den Alten Gummibären gemacht, wodurch sie sich als Zeitzeugin und damit als direkte Quelle für die Geschichte der Gummibären erweist.⁵⁶ Die Gummibären erfahren von ihr, aus welchem Grund ihre Ahnen die Drachenfußapparatur erfunden hatten – sie diente dazu, in Zeiten des Krieges zwischen Gummibären und Menschen letztere von bestimmten Gebieten fernzuhalten –, und können somit dem Puzzle ihrer eigenen Geschichte ein weiteres wichtiges Stück hinzufügen. Geschichte schlummert in der Serie und muss geweckt werden, in Gestalt der einsamen Drachendame erwacht sie im wahrsten Sinne des Wortes.⁵⁷

Die Episode mit dem Drachen funktioniert mit Blick auf die Geschichtlichkeit strukturell im Grunde genauso wie die Eingangsfolge: Geschichte zieht weitere Geschichte nach sich – die Gummibärenmedaille gewährt Zugriff auf das Große Buch, die Drachenfußapparatur der Alten Gummibären ermöglicht den Austausch mit einer Zeitzeugin – und löst nahezu eine Kettenreaktion aus, die für die Gummibären zu neuer Erkenntnis über die eigene Vergangenheit führt und letztlich Identität stiftet.⁵⁸

Mit der Decke der altehrwürdigen Gummibären (Episode 53) soll ein letztes Artefakt der Historizität in den Blick gerückt werden. Die Decke ist ein exzeptioneller Gegenstand, der nicht nur die magischen Kräfte seines Besitzers verstärkt, sondern auf dem durch bildliche Stickereien große Taten der Gummibären festgehalten werden. Nach ihrem Auffinden in einer staubigen Kiste und ihrer sicheren Identifikation mit Hilfe des Großen Buches fasst Zummi die

⁵⁶ Ganz ähnlich funktioniert Episode 25, in der die Gummibären fernab ihrer Behausung mit einer Gruppe bössartiger anthropomorpher Bäume in Konflikt geraten, die in einem verödeten Tal ihr Dasein fristen. Erst zum Episodenende erweisen sich auch diese Bäume als lehrreiche Zeitzeugen, die ebenfalls in engem Kontakt mit den Alten Gummibären standen und von diesen ihrerzeit gehegt und gepflegt wurden. Durch die kriegerische Auseinandersetzung zwischen Menschen und Gummibären sahen sich letztere gezwungen, das Tal und die sich in ihrer Obhut befindlichen Bäume zu verlassen, welche sich in Unkenntnis der Gründe für den Weggang der Gummibären im Stich gelassen fühlten und über die Jahrhunderte verwahrlosten und verbitterten. Den Gummibären gelingt es letztlich, die Versäumnisse ihrer Vorfahren und damit einen Teil ihrer eigenen Geschichte wieder in Ordnung zu bringen.

⁵⁷ Als Marker für Mittelalterlichkeit kommen Drachen in der Serie vermehrt vor. Vgl. zu Drachen in Filmen Honegger 2011, zur wissenschaftlichen Auseinandersetzung vom Mittelalter bis in die Neuzeit vgl. maßgeblich Roling 2010, 551–651.

⁵⁸ Zur Geschichte als Bestandteil der Identität vgl. mit Verweis auf weitere Literatur Bergmann 1997; Uffelman 1997, 283–284.

Eigenschaften der Decke für die anderen Gummibären zusammen: »Wisst ihr denn nicht, dass diese Flicker unsere ganze Gummibären-geschichte darstellen? Und auf jedem Flicker ist eine Heldentat unserer Vorfahren abgebildet«. Lady Bane, in deren Besitz die Decke kurzzeitig übergeht, ergänzt während ihrer Untersuchung des Textils dessen Inhalt an späterer Stelle: »Geschichte der Gummibären, Tradition der Gummibären, gute Taten der Gummibären und... aha! – Zauberkräfte der Gummibären«. Die Decke stellt dadurch selbst einen Überlieferungsträger für erinnerungswürdige geschichtliche Ereignisse dar. Die Bezeichnung als Decke ist insofern durchaus irreführend, als das Artefakt als Wandbehang bzw. Wandteppich Verwendung finden soll und dessen Bildprogramm keineswegs abgeschlossen ist.⁵⁹ Die Gummibärin Sunni, welche die Zauberdecke aus Lady Banes Händen retten kann, wird aufgrund dieser Tat ihrerseits auf der Decke verewigt, und zwar durch die Decke selbst, die sich durch Zauberkraft eigenhändig bestickt. Cubbi bringt auf den Punkt, was es für Sunni und ihrer Verortung in der Geschichte der Gummibären bedeutet, in das Bildprogramm der Decke aufgenommen zu werden: »Bärrig, du gehst in die Gummibärenlegende ein!« Bezeichnenderweise werden die großen Taten dabei als Bild in eine kreisrunde Umrahmung gefasst; solche Kreise, lat. »rotae, sind auch für mittelalterliche Vorhänge und Wandteppiche belegt (Heidrich 2006, 117).

Aus der Perspektive der Geschichtswissenschaft ist der Serie sehr zuzuhalten, dass sie ein überaus positives Bild von Geschichte und Geschichtlichkeit vermittelt. Vor allem die Schlüsselerisoden in den einzelnen Staffeln rücken den Umgang mit und den Wert der eigenen Geschichte in den Fokus. Erst der unmittelbare Zugang zu ihrer eigenen Geschichte ermöglicht es den Gummibären, ihre Gegenwart auf einem Fundament von überlieferter Tradition und vermittelten Werten zu gestalten. Die Wiederentdeckung der Geschichte und der Geheimnisse der Alten Gummibären ist nicht durchgehend bestimmendes, aber doch immer wiederkehrendes Thema der ganzen Serie. Der Wunsch, mit der eigenen Vergangenheit in unmittelbarem Kontakt zu treten, erfüllt sich für die Gummibären am Serienende dann auch durch die Kontaktaufnahme mit den direkten Nachfahren der Alten Gummibären – die eigene Geschichte kommt buchstäblich in der eigenen Gegenwart an. Dass Geschichtlichkeit sich vor al-

⁵⁹ Vgl. zu dem Thema Heidrich 2006. Einen Sonderstatus hinsichtlich seiner historiographischen Funktion besitzt der Teppich von Bayeux, vgl. dazu Kuder 2005 sowie Logemann 2014.

lem visuell in Form etwa des Großen Buches oder der magischen Decke ausdrückt, mag nach den Ausführungen über den ikonographischen Gehalt der Serie nicht mehr verwundern. Komplizierte Konzepte werden dadurch auch für die jüngsten Rezipienten erfahr- und nachvollziehbar gemacht. Unter diesen Gesichtspunkten erscheint es wünschenswert, dass Kinder in ihrer Sozialisation mit Serien in Kontakt kommen, die einen historischen Reflexionsgrad besitzen, wie ihn ›Die Gummibärenbande‹ an den Tag legt.

Vorstellungen vom Mittelalter bei Studienanfänger:innen

In Anbetracht der Tatsache, dass die Forschung einen Einfluss auf die Vorstellung von der Epoche des Mittelalters durch Disneyproduktionen konstatiert hat (Sturtevant 2012, 92–93), soll nun abschließend mit Blick auf Disney nach den Horizonten gefragt werden, die Studienanfänger:innen des Faches Geschichte in das Studium der Geschichte des Mittelalters miteinbringen.⁶⁰ Die empirische Grundlage für die folgenden Ausführungen bildet dabei die Auswertung eines Fragebogens, den ich an die Teilnehmer:innen und Teilnehmer zweier thematischer Proseminare zur Einführung in die Geschichte des Mittelalters an der Universität Osnabrück im Sommersemester 2016 ausgegeben habe.⁶¹ Das Ziel der Erhebung bestand darin, mittels der aufgeführten Fragen ganz allgemein herauszufinden, über welche Kanäle und in welchem Maße Mittelaltervorstellungen nach eigener Einschätzung vermittelt werden und in welchen Lebensabschnitten dies vornehmlich geschieht. Konkret gefragt wurde nach dem Interesse an einer Auseinandersetzung mit der Epoche des Mittelalters, ob nach subjektiver Ansicht diese Auseinandersetzung innerhalb des Schulunterrichtes in ausreichendem Maße vorgenommen wurde und – vor allem im Hinblick auf ›Die Gummibärenbande‹ – inwiefern Kinder- und Disneyformate die Vorstellung vom Mittelalter geprägt haben.

Um eine vertiefte Vorstellung davon zu gewinnen, in welchem bildlichen Rahmen Mittelalter imaginiert wird, wurden die Studierenden im Fragebogen gebeten, Begriffe, Assoziationen und Bilder aufzuführen, die ihnen beim Terminus ›Mittelalter‹ in den Sinn kommen, und sie abschließend aufgefordert, ein Bild zum Thema ›Mittelalter‹ anzufertigen. Eine Diskussion über Vorstellungen

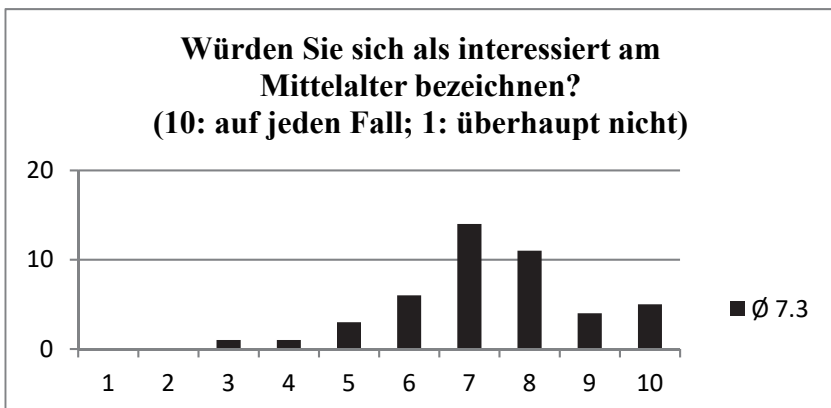
⁶⁰ Eine umfassendere Analyse, die ganz dezidiert nach Mittelaltervorstellung bei Geschichtsstudierenden in den ersten Semestern fragt und der unter anderem auch die empirische Grundlage zugrunde liegt, die im Folgenden ausgewertet wird, habe ich unternommen zusammen mit Markus Drüding in Drüding/Enseleit 2017.

⁶¹ Der Fragebogen findet sich im Anschluss an diesen Beitrag.

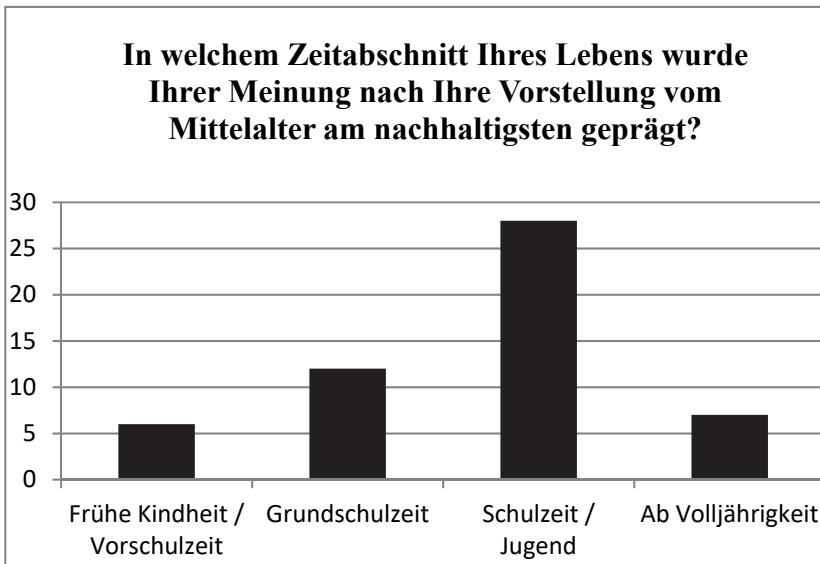
vom Mittelalter, die man in den universitären Lehrbetrieb mit- und einbringt, wurde in den Seminaren erst nach Rückgabe der ausgefüllten Fragebögen vorgenommen, um sicherzustellen, dass die Studierenden unvoreingenommen an die Beantwortung der Fragen gehen konnten. Aus demselben Grund habe ich den Studierenden auch verschwiegen, dass mich für diese Arbeit besonders ihre Einschätzung zu Kinder- und Disneyformaten im Allgemeinen und zu der »Gummibärenbande« im Speziellen interessiert.

Insgesamt 45 Fragebögen wurden ausgefüllt zurückgegeben. Mir ist bewusst, dass allein aufgrund der Quantität die folgenden Ausführungen kaum repräsentativen Charakter haben können. Die Unterscheidung in von Frauen und von Männern getroffene Aussagen, die ich für meine Auswertung angefertigt habe, werde ich an dieser Stelle nur vereinzelt aufschlüsseln: Einerseits sind zwischen den Geschlechtern große Differenzen in der Vorstellung vom Mittelalter ohnehin kaum auszumachen, andererseits lassen sich aufgrund der geringen Anzahl von Teilnehmerinnen, die die Fragebögen ausgefüllt haben – in beiden Seminaren waren es insgesamt nur elf –, repräsentative Aussagen überhaupt nicht mehr treffen. Die Ergebnisse der Umfrage vermitteln trotz der genannten Vorbehalte einen Eindruck davon, über welche Wege Studienanfänger vor Beginn ihrer Hochschulausbildung mit dem Mittelalter in Kontakt gekommen sind und welche Bilder und Vorstellungen sich dabei als besonders prägend erwiesen haben.

Für Mediävisten beruhigend ist das Ergebnis, dass auf Seiten der Studierenden durchaus eine Neugier an der Epoche des Mittelalters vorhanden ist. Nur wenige Befragten gaben an, ein geringes Interesse an diesem Gegenstand zu haben:



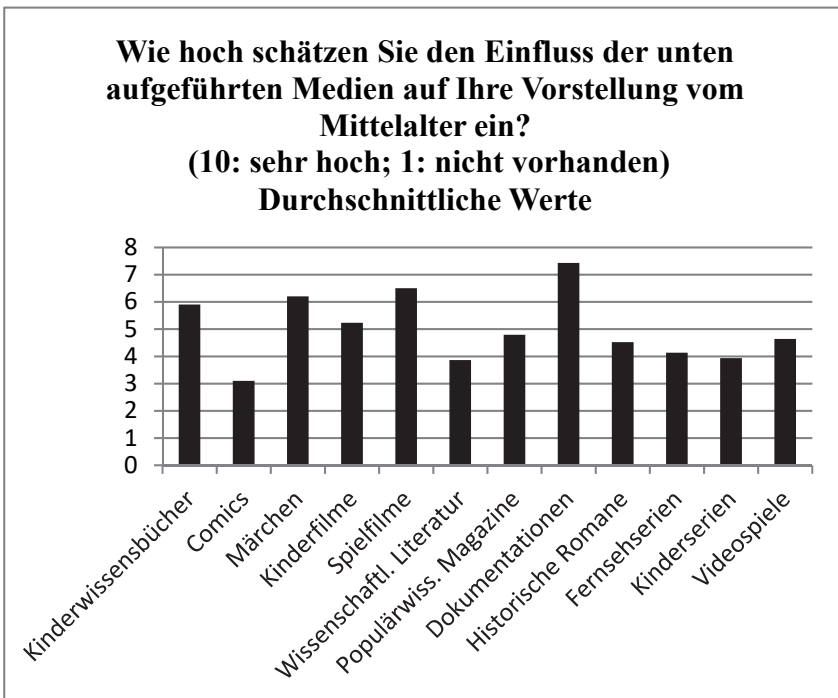
Mit einem Durchschnitt von 7.3 Punkten lässt sich das Interesse der Befragten, sich mit dem Mittelalter zu beschäftigen, als leicht überdurchschnittlich beschreiben – bei Frauen scheint es mit durchschnittlich 8.1 Punkten noch etwas höher zu liegen als bei Männern. Der »Mittelalterboom«, der von der Forschung vermehrt attestiert wurde, mag damit in Zusammenhang stehen, zumal 89% der Befragten sich nach eigener Aussage eine vertiefte Beschäftigung mit dem Mittelalter im Schulunterricht gewünscht hätten. Das Verschwinden von mediävistischen Inhalten im Schulbetrieb hängt also augenscheinlich nicht mit einem Desinteresse seitens der Schüler zusammen, sich mit diesen Inhalten auseinanderzusetzen, auch wenn darauf hingewiesen werden muss, dass es sich bei den hier Befragten ausnahmslos um Studierende des Faches Geschichte handelt und nicht nachgehalten wurde, welchen Raum die Epoche im Unterricht des Einzelnen tatsächlich eingenommen hat.



Nach subjektiver Ansicht der Befragten ist die Vorstellung vom Mittelalter vornehmlich in der Schul- und Jugendzeit geprägt worden (53%), auch wenn ein größerer Teil die Lebensabschnitte davor als prägend empfindet (insgesamt immerhin gut 34%). Die Vorstellungsprägung scheint in der Regel erst einmal mit Eintritt in die Volljährigkeit abgeschlossen zu sein; lediglich 13% gaben an, dass im Erwachsenenalter ihr Bild vom Mittelalter am nachhaltigsten geprägt wurde.

In dieser Gruppe befinden sich allerdings auch die wenigen Proseminarsteilnehmer, die bereits anderweitig eine universitäre Lehrveranstaltung zur Geschichte des Mittelalters besucht haben. Es wäre interessant festzustellen, ob sich diese Gruppe im Verlauf des Studiums weiter vergrößert; immerhin wäre es für die universitäre Lehre und den Anspruch, den sie an sich selbst stellt, vernichtend, wenn dies nicht der Fall wäre.

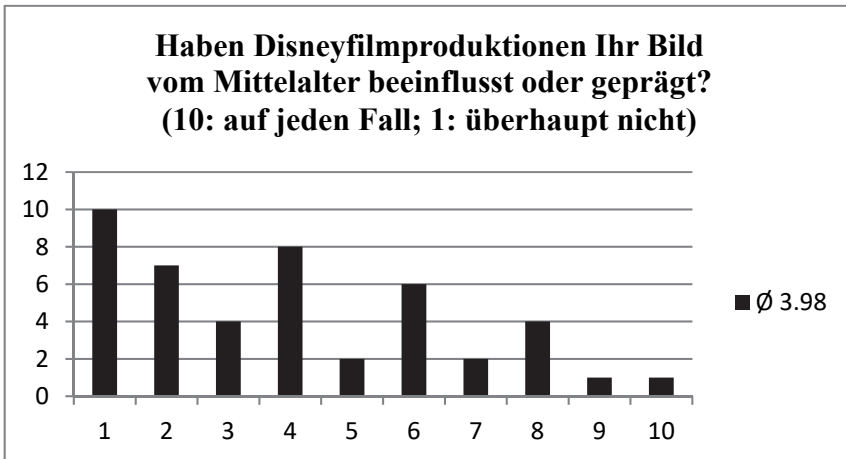
Das Bild vom Mittelalter wird ganz allgemein über alle verfügbaren Medien geprägt, auch wenn sich in den einzelnen Fragebögen natürlich jeweils präferierte Zugänge abzeichnen. Insgesamt lassen sich die Befragte grob in eine lesende und eine »schauende« Fraktion unterteilen: Wer Fernsehserien und Filmen einen hohen Einfluss auf seine Mittelaltervorstellung beimisst, rezipiert auch vornehmlich Videospiele und Dokumentationen. Wer hingegen Märchen und



Kinderbüchern prägende Wirkung zugesteht, setzt sich in vermehrtem Maße auch mit historischen Romanen auseinander. Diese Trennung lässt sich freilich nicht für alle Befragten in dieser Schärfe aufzeigen, aber es lassen sich Gruppen

von unterschiedlichen Zugängen ausmachen. Vor allem Videospiele sind ein Zugriff auf die Epoche, der fast ausschließlich von Männern gewählt wird.

Durchschnittlich den größten Einfluss messen die Befragten Dokumentationen und Spielfilmen bei; dies deckt sich mit den Überlegungen, die auch die Forschung angestellt hat. Vor allem jene Befragten, die eine Prägung ihres Mittelalterbildes in frühen Jahren vermutet haben, gestehen entsprechend Kinderformaten und Märchen einen höheren Einfluss zu. Umgekehrt und konsequent geben diejenigen, deren Vorstellung vom Mittelalter nach eigenem Empfinden erst später ausgeformt wurde, Formate wie Fernsehserien, Spielfilme oder wissenschaftliche Literatur als vornehmliche Zugänge zum Mittelalter an. Hier lassen sich insofern Tendenzen ausmachen, als bestimmte Formate in bestimmten Altersstufen präferiert konsumiert werden. Tatsächlich kann man auf diese Weise eine »märchenlose« Gruppe ausmachen, die auch Kinderformaten kaum Einfluss auf ihre Vorstellungswelt zugesteht, sondern ihre Mittelalterprägung erst in späterer Zeit über Formate für erwachsene Rezipienten ansetzt. Ganz folgerichtig hängt auch von diesem Empfinden ab, welchen Einflussgrad man Disneyfilmproduktionen zugestehen möchte.



Wer Märchen und Kinderformate rezipiert hat und sich durch sie geprägt fühlt, misst in der Regel auch Disneywerken einen höheren Einfluss auf die eigene Vorstellung vom Mittelalter zu, wobei der durchschnittliche Wert von 3.98 Punkten recht niedrig liegt. Zum Teil lässt sich dieses Ergebnis damit erklären, dass die Befragten »fiktional« bzw. nicht im »Mittelalter verortbare« Werke (wie

z. B. auch »Star Wars«, »Herr der Ringe« oder »Harry Potter«) im Allgemeinen und Zeichentrickproduktionen (»Shrek« oder »Dornröschen«) im Speziellen als weniger »mittelalterlich« empfinden als Realverfilmungen, die sich auch zeitlich selbst konkret verorten (wie z. B. »Königreich der Himmel«, »Luther« oder »Vikings«). Teilweise wird die Prägung durch Disney auch nur als temporär angesehen. So führt einer der Befragten (männlich, 20 Jahre, der den Einfluss von Disneyproduktionen mit 3 recht niedrig angibt) aus: »Disneyproduktionen beeinflussen die Vorstellung von Rittern und Adel im Mittelalter, aber hinterließen meiner Meinung nach keine längerfristige Prägung von der Vorstellung des Mittelalters«. Sein Kommilitone (männlich, 20 Jahre, der den Einfluss mit 2 noch niedriger ansieht) fasst den Inhalt von Disneywerken zusammen: »Meistens Geschichten über eine Prinzessin, die in einer Burg lebt und nach ihrem Prinz (sic!) sucht, der ihren Vater, den König, zufriedenstellen kann. Dies geschieht meistens durch Ritterturniere«. Bezeichnend ist an dieser Stelle, wie die beiden, die den Disneyeinfluss als sehr gering erachten, ihre Mittelaltervorstellung zeichnerisch ins Bild fassen.

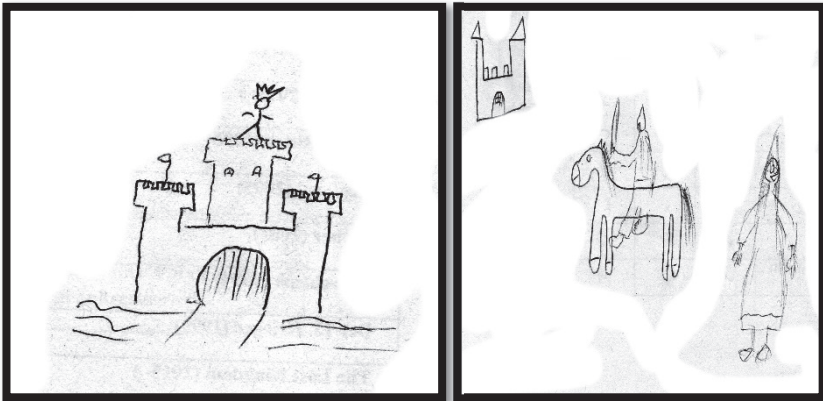


Abb. 3.5a/b: Studentische Mittelalterbilder.

Die Ähnlichkeit der links gezeichneten Burg zu Schloss Dunwyn etwa ist aufgrund des mächtigeren Mittelturms und der auf den Zinnen im Wind wehenden Fähnchen nicht von der Hand zu weisen (**Abb. 3.1**), und obwohl der zweite Student Disneygeschichten als Prinzessinnengeschichten charakterisiert, findet die Dame samt ihrer modischen Kopfbedeckung zeichnerischen Ausdruck. Inwiefern hier eine unterbewusste Prägung durch bestimmte Bilder zu fassen ist,

muss offen bleiben, sie wird mitunter von den Befragten aber selbst in Erwägung gezogen (männlich, 29 Jahre): »Konkrete Benennungen [gemeint sind bestimmte Disneywerke, die einen Einfluss gehabt haben] sind meiner Meinung nach hier schwierig zu fassen, gegebenenfalls findet eine solche Prägung eher unterbewusst statt«. Eine Kommilitonin ergänzt (weiblich, 26 Jahre): »Vielleicht weil es sich als Kind schon eingepägt hat. Oder als wahr wahrgenommen wurde«. Auch ist man sich bewusst, dass bestimmte Vorstellungen und Bilder vorgeprägt wurden, auch wenn die folgende Herleitung etwas seltsam anmutet (männlich, 23 Jahre): »Die männliche Hauptrolle, wie etwa bei Dornröschen, wird häufig als eine Art »Kämpfer für das Gute« dargestellt. Dies sind häufig Eigenschaften, die man den Rittern zuschrieb, gleichwohl bin ich mir natürlich bewusst, dass dieses Ritterbild maßgeblich z. B. vom Stalinismus erzeugt wurde«.

Nur den wenigsten Befragten war es möglich, konkrete Disneyproduktionen zu benennen, die ihre Vorstellung vom Mittelalter beeinflusst haben: Neben »Dornröschen« (1959) und »Robin Hood« (1973) (mit zwei bzw. drei Nennungen), Märchen allgemein (zwei Nennungen), »Schneewittchen« (1937), dem »Glöckner von Notre Dame« (1996) und »Rapunzel« (2010) (jeweils eine Nennung) war es tatsächlich »Die Gummibärenbande«, die an dieser Stelle mit sieben Nennungen am häufigsten ganz konkret Erwähnung fand. Ein Student (männlich, 22 Jahre) erinnerte sich an die Serie noch so gut, dass er an den Rand des Fragebogens Teile des deutschsprachigen Intros notieren konnte.

Insgesamt lässt sich festhalten: Sowohl auf der Ebene der Nennung von Begrifflichkeiten als auch in den angefertigten Bildern sind beide Seiten des »zweiten« Mittelalters präsent, einerseits in der Vorstellung von einer dunklen, rückschrittlichen und grausamen Zeit, andererseits auch in deren romantischem Gegenstück, in dem durchaus Platz ist für Zauberei, Lyrik, höfische Kultur, Kunst und Turniere, Ritter und Prinzessinnen. Auch wenn der Einfluss von Kinderformaten und Märchen auf ihre Vorstellung vom Mittelalter von den Studierenden im Durchschnitt betrachtet als eher gering eingeschätzt wird, so scheint es doch von der Sozialisation und dem Medienumgang jedes Einzelnen abzuhängen, wie groß deren Einfluss im Einzelfall konkret ist, zumal eine unterbewusste Prägung, die sich mitunter in den Zeichnungen erahnen lässt, kaum reflektiert wird. »Die Gummibärenbande« im Konkreten ist aber beim Großteil der befragten Studienanfänger im Gedächtnis verankert, selbst bei vielen, die

den Einfluss von Kinderserien auf das Geschichtsbewusstsein für sich verneinen. Bezeichnend ist, dass es keine bestimmten Kanäle gibt, über die sich mit dem Mittelalter beschäftigt wird. Das Mittelalter ist tatsächlich im gesamten Spektrum der Medienlandschaft fast allgegenwärtig (insofern ist Buck/Brauch 2011, 6 zuzustimmen), und so gut wie alle Zugänge zu dieser Epoche werden von den Studienanfängern genutzt, manche mehr (Spielfilme, Dokumentationen), andere weniger (Comics, wissenschaftliche Literatur), abhängig von ganz individuellen Medienvorlieben und -kompetenzen.

Das hat zur Folge, dass die Studierenden mit mitunter recht unterschiedlichen Vorstellungen ihr Geschichtsstudium aufnehmen und dass diese Vorstellungen weit stärker geprägt sind durch den freizeithlichen Medienkonsum als durch den schulischen Unterricht.⁶² Ein Student (männlich, 23 Jahre) hat in seinem Fragebogen bei der Frage, in welchem Zeitabschnitt des Lebens seiner Meinung nach die Vorstellung vom Mittelalter am nachhaltigsten geprägt wurde, explizit darauf hingewiesen, dass diese Prägung außerhalb der Schule stattgefunden habe. Nachfragen innerhalb von Seminardiskussionen unterstreichen immer wieder diese Aussage. Die wenigsten Studierenden haben nach subjektivem Empfinden dem Geschichtsunterricht zur Epoche des Mittelalters, so er denn überhaupt stattgefunden habe, etwas abgewinnen können. Ob dies nun dem knappen zeitlichen Rahmen von Unterrichtsreihen zum Mittelalter, der Qualität der Lehre oder dem Aufmerksamkeitsgrad des Schülers bzw. Studenten zuzuschreiben ist, muss offen bleiben. Die Konsequenz ist jedenfalls, dass sich die universitäre Lehre neben dem schulischen Fundament vor allem auch mit dem »populären« Mittelalter auseinandersetzen sollte.⁶³

Hans-Werner Goetz hat richtigerweise darauf hingewiesen, dass die Relevanz des Mittelalters für die Lebenswirklichkeit nicht mehr vorauszusetzen sei, dessen Aktualität aber grundsätzlich hergestellt werden kann bzw. sogar hergestellt werden muss, wenn man als Mediävist den Anspruch vertritt, »an der Verankerung des Mittelalters im Geschichtsbewusstsein« mitarbeiten zu wollen (Goetz 2011, 80). Keineswegs dürften dabei die »Formen der vor- und außerschulischen Mittelalterbefassung als unhistorisch« abgelehnt werden, »spiegeln sie doch grundlegend historische Bedürfnisse nach Kontinuität, Identität und Orientierung in unserer modernen Gesellschaft wider« (Buck 2014, 2). Gerade

⁶² Vgl. für dieses Fazit etwa Buck 2014; Kiening 2006, 3; Meier/Slanička 2007, 7; Sturtevant 2010, 3; Briley 2002, 3–4.

⁶³ Vgl. dazu noch einmal Anm. 14 dieses Beitrages.

der Zugriff über moderne Mittelalterformate »holt die Schüler und Studenten in ihrer eigenen Erfahrungswelt ab und ermöglicht einen Zugang zum wissenschaftlichen Umgang mit mediävistischen Themen«, so beschreibt Hans Sauer die Intention, die hinter der Konzeption eines Seminars zum Thema »Das englische Mittelalter im Film« stand (Sauer 2005, 111; ähnlich Kuchler 2011, 164). Dieser Zugang über die Lebenswirklichkeit der Lernenden wird auch von Seiten der Geschichtsdidaktik unter den Schlagworten der Betroffenheit oder des Gegenwarts- und Lebensweltbezuges immer wieder betont (vgl. etwa Buck 2014, 3–4). Aufgabe von Schul- und Universitätsunterricht, so Thomas Martin Buck, sei es, eine Brücke zwischen »historischem« Mittelalter und modernen Mittelalterimaginationen, zwischen Primär- und Sekundärmittelalter zu schlagen, um letztlich den Lernenden im Hinblick auf eine »geschichtskulturelle Kompetenz« einen angemessen kritischen Umgang mit Inszenierungen von Vergangenheit nahezubringen (Buck 2014, 3–4; Ders. 2011b, 59–71).

Wie dieses Brückenschlagen gelingen kann, wurde aus fachwissenschaftlicher und geschichtsdidaktischer Warte verschiedentlich diskutiert; im Fokus stand besonders die Beschäftigung mit filmischen Formaten innerhalb des Schul- wie Universitätsunterrichtes, deren Vorteile und Schwierigkeiten gegeneinander abgewägt wurden (Schneider 2011; Driver 2012). Vor allem für das Problem des knappen zeitlichen Rahmens, der es kaum zulässt, etwa einen Spielfilm zur Gänze zu rezipieren, geschweige denn im Anschluss adäquat zu besprechen, versuchte die Geschichtsdidaktik praktikable Lösungen zu finden (von Borries 1986, 242). Ob sich dabei etwa die Analyse von Filmtrailern⁶⁴ oder die Konzentration auf die Anfangssequenzen von Filmen (Kuchler 2011, 166) als inhaltlich sinnvoll und ziel führend erweist, kann meines Erachtens kritisch diskutiert werden.

Generell muss jedoch gefragt werden, wie viel Raum man dem »Populärmittelalter« im Unterricht geben muss. Denn man hat meiner Ansicht nach richtig herausgestellt, dass man »bei den gegenwärtigen Mittelalterimaginationen der Populärkultur nicht stehen« bleiben darf (Buck 2014, 4); es brauche einen Geschichtsunterricht, »der methodische Quellenkritik und dekonstruierende Legendend- und Gestaltungsanalyse nebeneinander stellt« (Hassemer 2011, 138), es dürfe letztendlich das »Mittelalterliche am Mittelalter«, wie es Hans-Werner Goetz mit den Worten Horst Fuhrmanns herausgestrichen hat, nicht vergessen

⁶⁴ So zum Beispiel eine der Lösungen für das zeitliche Problem, die Näpel 2010, 166 zur Diskussion stellt. Kuchler 2011, 167–170 schlägt vor, die mediale Rezeption in den Kinosaal zu verlagern.

werden, damit die Mediävistik als Disziplin nicht ihre kritische Funktion und ihre Relevanz verliere (Goetz 2011, 89). Seminarentwürfen, welche die Analyse und Diskussion von populären Mittelalterbildern dezidiert in den Mittelpunkt des Interesses rücken, sollte man daher recht kritisch gegenüberstehen, auch wenn das Interesse von Seiten der Studierenden, solche Veranstaltungen zu besuchen, hoch ist. Hans Sauer, der nach Schilderung seiner Eindrücke und Erfahrungen in seinem Seminar zum englischen Mittelalter im Film abschließend zu einem durchaus positiven Fazit kommt, zeigt aber zu Recht die schnell erreichten Grenzen dieses Veranstaltungstyps auf, die darin liegen, dass den Studierenden ein überaus hohes Maß an Arbeitsaufwand, Fachkenntnis und Methodenkompetenz abverlangt wird, um nicht auf einer sehr oberflächlichen Beschreibungsebene verbleiben zu müssen (Sauer 2005, 111–112). Gerade eine Dekonstruktion von populären Mittelaltervorstellungen kann nur auf Basis eines fachwissenschaftlichen und quellennahen Fundaments, über eine Quellenorientierung, gelingen, die im Vorfeld erarbeitet werden muss (Buck 2014, 5–7).

Dies soll freilich kein Aufruf dazu sein, die Auseinandersetzung mit dem populären Mittelalter aus dem Schul- und Universitätsunterricht zu verbannen: Ihre Anbindung kann jedoch nur sinnvoll gelingen, wenn sie in eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Epoche eingebettet wird. Dabei hat natürlich auch die Analyse populärer Medienformate ihren Platz. Eine Diskussion zur Mittelalterinszenierung in Ridley Scotts »Königreich der Himmek« (2005) wird sich als sinnvoller erweisen, wenn man sich in den Semesterwochen zuvor ausführlich über Forschungs- und Quellenlektüre mit dem Phänomen der Kreuzzüge auseinandergesetzt hat, denn erst dann kann aufgezeigt werden, auf welche Weise bestimmte Aspekte Aufnahme in den Film gefunden haben und wie sie in das Filmnarrativ eingearbeitet wurden. Darüber hinaus hat eine ausführlichere Diskussion über die in den Unterricht mitgebrachten Vorstellungen auch immer einen sinnvollen Platz in den konstituierenden Sitzungen eines Seminars (oder im Hinblick auf den Schulunterricht zu Beginn einer Unterrichtseinheit). Diese Vorstellungen können dort gesammelt und während des Veranstaltungsablaufs an geeigneter Stelle wieder thematisiert und problematisiert werden, um sie nach einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Thema abschließend noch einmal zur Diskussion zu stellen. Der Zugriff auf andere populäre Medienformate kann auf dieselbe Weise funktionieren. Mit Blick auf den Comic etwa könnte am Ende eines Seminars, in dessen Mittelpunkt die Lektüre und die kulturgeschichtliche Einbettung der »Histoire de

Guillaume le Maréchal (vgl. für den Text Holden 2002, zur Figur jüngst Asbridge 2015) steht, deren literarische und zeichnerische Umsetzung im Comic ›Guillaume le Maréchal (Ruffieux/Duby 1984) diskutiert werden. Auf diese Weise können auf einer fachwissenschaftlichen Fundierung die Dekonstruktionen von populären Mittelaltervorstellungen und das Erlernen und Einüben von Medienkompetenzen gelingen.⁶⁵

›Die Gummibärenbande‹, um abschließend noch einmal auf die Serie zurückzukommen, im Unterricht zu behandeln, kann aus zweierlei Gründen sinnvoll sein: Zum einen umgeht man alle Zeitprobleme, die das Rezipieren von anderen Formaten wie Spielfilmen oder Dokumentationen mit sich bringt, da eine einzelne Episode der Serie selten länger als eine Viertelstunde ist. Zum anderen thematisiert man ein Format, das – jedenfalls nach Auswertung der Fragebögen – einem großen Teil der Lernenden (87%) wenigstens in den Grundzügen (gut die Hälfte, 54%, gab an, den Inhalt der Serie wiedergeben zu können) präsent ist, sodass eine kritische Auseinandersetzung mit der Geschichtssozialisation in der eigenen Kindheit möglich ist. Diesen Vorteil bieten nicht einmal vermeintliche Kinokassenschlager wie ›Robin Hood‹ (2010) oder ›Königreich der Himmel‹ (2005), die im Vergleich tatsächlich nur ein geringerer Teil der Befragten (60% im ersten, lediglich 31% im zweiten Fall) gesehen hat, von denen nach eigener Aussage wiederum nur Teil in der Lage ist, die Inhalte der Filme wiederzugeben (66% bzw. 43%).⁶⁶

In Anbetracht der Tatsache, dass es sich bei der ›Gummibärenbande‹ um ein Kinderserienformat handelt, dessen vordergründiges Anliegen nicht darin besteht, Historisches in irgendeiner Form ›korrekt‹ abzubilden, darf es bei einer Auseinandersetzung im Unterricht nicht darum gehen, Kinderserien als Verbreiter von Stereotypen zu denunzieren.⁶⁷ Natürlich fehlen in der Serie die zum

⁶⁵ Damit ähnelt dieser Ansatz in Ansätzen jenem Mittelalter-Unterrichtsentwurf, den Buck 2008 als ›Rezeptions- und Vorstellungsgeschichte‹ entwickelt hat, wobei auch hier die "Rezeptionsgeschichte nur der Ausgangspunkt des Fragens nach dem historischen Mittelalter [ist], nicht deren Endpunkt" (Buck 2011b, 71, Anm. 59). Vgl. zu dem Ansatz auch Goetz 2011, 91, Anm. 57.

⁶⁶ Kuchler 2011, 160–163 stellt im Hinblick auf viel gesehene Kinofilme heraus, dass trotz aller ›Mittelalterpopularität‹ die Epoche weniger Zuschauer interessiert als etwa die Zeitgeschichte. Lorenz/Friederich 2003, 8 zeigen vergleichbar auf, dass viele Schülerinnen und Schüler zu gesehenen Filmen abseits von deren Titeln kaum genaue inhaltliche Angaben machen können.

⁶⁷ Mit denselben Vorbehalten beim Umgang mit Schulbüchern Scharff 2007, 228.

Verständnis der Epoche wichtigen Kategorien wie »ordo« und Sukzession, keine Rolle spielt, wie erwähnt, Religiöses. Natürlich sind Kategorien wie Herrschaft und Gesellschaft idealisiert und überzeichnet, dazu in ihrer Komplexität auf das Wesentliche und vor allem Augenscheinliche reduziert, sie bleiben ohne Fundierung durch philosophische oder religiöse Konzepte. Und natürlich arbeitet die Serie mit Stereotypen und Klischees.⁶⁸ Das alles mag man kritisieren, doch sollte man den Anspruch an die Komplexität einer Kinderserie, die sich vornehmlich an junge Menschen vor dem und im Grundschulalter – und eben nicht an Schülerinnen und Schüler oder Studierende – richtet, nicht zu hoch ansetzen.

Von diesen grundlegenden Einwänden abgesehen, hat »Die Gummibärenbande« sowohl aus fachwissenschaftlicher als auch aus geschichtsdidaktischer Sicht manches zu bieten: Die hier vorgenommene Analyse der Serie hat aufgezeigt, wie viel »Mittelalter« sich in ihr abseits von ikonographischen Anspielungen auf die Epoche finden lässt. Dadurch, dass die Serie Konzepte wie Herrschaft oder Gesellschaft nur komplexitätsreduziert, streng genommen jedoch nicht falsch auserzählt, schafft sie eine Ausgangslage, die man für ein umfangreicheres Verständnis des Mittelalters ausbauen kann: Dass sich etwa derjenige »Herrscher« nennen darf, der sich mit Hilfe seiner Freunde und Verwandten gewaltsam gegen Kontrahenten durchgesetzt hat und am Ende eine Krone trägt, ist durchaus »mittelalterlich«. In Anbetracht dessen, dass in der Serie mit Blick auf die Kategorien »Herrschaft« und »Macht« Konzepte wie verwandtschaftliche Sukzession und Gottesgnadentum ausgeklammert bleiben, wird natürlich nur ein Bruchteil mittelalterlicher Herrschaftslegitimation thematisiert. An dieser Stelle könnte innerhalb des Unterrichtes die vertiefende wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Mittelalter ansetzen, um die Vorteile und Grenzen des Kinderserienformates aufzeigen zu können, aber auch um »phantastische Imagination, literarische Fiktionalität und spannendes Abenteuerum« »sachlichen Kenntnissen« und »strukturellen Einsichten« anzunähern (von Borries 2003, 282).

Abschließend sei noch einmal der feinsinnige Umgang mit Geschichte zu betonen, die in der »Gummibärenbande« neben Freundschaft, Familie und Einsatzbereitschaft das höchste Gut darstellt: Geschichte stiftet Identität, Geschichte kann Abenteuer sein, sie hilft, sich zu orientieren, und sie kann Freude bereiten. Dies jungen Menschen – vor allem angehenden Geschichtslehrern und -lehrerinnen – zu vermitteln, kann nur sinnvoll sein.

⁶⁸ »Die Gummibärenbande« ist damit nicht alleine, vgl. Kurwinkel/Schmerheim 2012, 156.

**Fragebogen
›Vorstellungen vom Mittelalter zum Studienbeginn‹**

Geschlecht	
Alter	

Im wievielten Semester studieren Sie Geschichte?		
Haben Sie bereits Lehrveranstaltungen im Bereich der Geschichte des Mittelalters an einer Universität besucht?	Ja	Nein
Würden Sie sich als interessiert am Mittelalter bezeichnen? (10: sehr; 1: überhaupt nicht)		

Welche Begriffe, Assoziationen und Bilder kommen Ihnen beim Begriff ›Mittelalter‹ direkt in den Sinn?

In welchem Zeitabschnitt Ihres Lebens wurde Ihrer Meinung nach Ihre Vorstellung vom Mittelalter am nachhaltigsten geprägt? (Bitte nur ein Feld ankreuzen)

I Frühe Kindheit / Vorschulzeit	
II Grundschulzeit	
III Schulzeit / Jugend	
IV Ab der Volljährigkeit	

»Magic and Mystery are Part of their History«

<p>Empfanden Sie die Auseinandersetzung mit dem Mittelalter während des Schulunterrichts als ausreichend (1. Spalte) oder hätten Sie sich dort gerne ausführlicher mit der Epoche beschäftigt (2. Spalte)?</p>		
<p>Wie hoch schätzen Sie den Einfluss der unten aufgeführten Medien auf Ihre Vorstellung vom Mittelalter ein? (10: sehr hoch; 1: nicht vorhanden – 1. Spalte)</p> <p>Welche Art Medium hat für Sie wann eine Rolle gespielt? (Bitte nutzen Sie zur Kenntlichmachung die Einteilung und röm. Ziffern oben, Mehrfachnennungen sind möglich; tragen Sie einen Strich ein, wenn das Format für Sie zu keinem Zeitpunkt eine Rolle gespielt hat – 2. Spalte)</p>		
<p>Kinderwissensbücher (z. B. Was-ist-was?-Reihe)</p>		
<p>Comics (z. B. Prinz Eisenherz, Hägar der Schreckliche, LTB)</p>		
<p>Märchen</p>		
<p>Kinder- und Jugendbücher</p>		
<p>Kinderfilme (z. B. Dornröschen, Schneewitch)</p>		
<p>Spielfilme (z. B. Braveheart, Robin Hood)</p>		
<p>Wissenschaftliche Arbeiten</p>		
<p>Populärwissenschaftliche Magazine (z. B. GeoEpoche)</p>		
<p>Dokumentationen</p>		
<p>Historische Romane (z. B. Die Säulen der Erde)</p>		
<p>Fernsehserien (z. B. Vikings, Game of Thrones)</p>		
<p>Kinderserien (z. B. Die Mäuse von Redwall, Die Gummibärenbande)</p>		
<p>Videospiele</p>		

Tobias Enseleit

Markieren Sie, welches filmische Format Sie gesehen haben (1. Spalte). Könnten Sie dessen Inhalt zusammenfassend wiedergeben (2. Spalte)? Für wie »mittelalterlich« halten Sie das Format (3. Spalte; 10: sehr hoch; 1: überhaupt nicht)?

Königreich der Himmel (2005)			
Die Ritter der Kokosnuss (1975)			
Disneys Dornröschen (1959)			
Die Wanderhure (2010)			
Ben Hur (1959)			
Der Name der Rose (1986)			
Game of Thrones (2011-)			
Harry Potter (2001-2011)			
Der Herr der Ringe (2000-2003)			
Star Wars (1977-2015)			
Disneys Die Gummibärenbande (1985-1991)			
Die Ritter der Tafelrunde (1953)			
Ivanhoe (1952)			
Shrek (2001)			
Robin Hood (2010)			
Vikings (2013-)			
Der 1. Ritter (1995)			
Siegfried (2005)			
Luther (2003)			
Braveheart (1994)			
Der 13. Krieger (1999)			
The Last Kingdom (2015-)			
Disneys Die Schöne und das Biest (1991)			

»Magic and Mystery are Part of their History«

Haben Disneyfilmproduktionen Ihr Bild vom Mittelalter beeinflusst oder geprägt? (10: auf jeden Fall; 1: überhaupt nicht)	
--	--

Falls dem so ist, können Sie benennen, welche?	
--	--

--

Abschließend:

**Nehmen Sie sich bitte max. 15 Minuten Zeit,
um ein Bild ›Mittelalter‹ zu malen bzw. zu zeichnen!**

Literatur

Quellen

Weiland 1874: *Gesta episcoporum Halberstadensium*, hrsg. von Ludwig Weiland (= MGH SS 23), Hannover 1874.

Sekundärliteratur

Aberth 2003: John Aberth, *A Knight at the Movies: Medieval History on Film*, New York: Routledge 2003.

Airlie 2001: Stuart Airlie, *Strange Eventful Histories: The Middle Ages in the Cinema*, in: Peter Linehan/Janet L. Nelson (Hrsg.), *The Medieval World*, London: Routledge 2001, 163–183.

Alexander 2007: Michael Alexander, *Medievalism: The Middle Ages in Modern England*, New Haven/London: Yale Univ. Press 2007.

Allan 1999: Robin Allan, *Walt Disney and Europe. European Influences on the Animated Feature Films of Walt Disney*, London: Indiana Univ. Press 1999.

Althoff 1997: Gerd Althoff, *Spielregeln der Politik im Mittelalter: Kommunikation in Frieden und Fehde*, Darmstadt: WBG 1997.

Althoff 1998: Gerd Althoff (mit einem Beitrag von Hermann Kamp), *Herrschaftslegitimation: Mittelalterliche Vorstellungen über die richtige Ausübung von Herrschaft*, in: Gerd Althoff/Hans-Werner Goetz/Ernst Schubert (Hrsg.), *Menschen im Schatten der Kathedrale: Neuigkeiten aus dem Mittelalter*, Darmstadt: WBG 1998, 59–69.

Amy de la Bretèque 2004: François Amy de la Bretèque, *L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, Paris: Honoré Champion 2004.

Andenna/Melville 2015: Christina Andenna/Gert Melville (Hrsg.), *Idoneität – Genealogie – Legitimation: Begründung und Akzeptanz von dynastischer Herrschaft im Mittelalter (= Norm und Struktur 43)*, Köln: Böhlau 2015.

Angenendt 1997: Arnold Angenendt, *Geschichte der Religiosität im Mittelalter*, Darmstadt: WBG 1997.

Asbridge 2015: Thomas Asbridge, *Der größte aller Ritter und die Welt des Mittelalters*. Aus dem Englischen von Susanne Held, Stuttgart: Clett-Kotta 2015 [Originalauflage unter dem Titel *The Greatest Knight: The Remarkable Life*

of William Marshal, the Power Behind Five English Thrones, London: Simon & Schuster UK 2015].

- Auge 2015: Oliver Auge, Physische Idoneität? Zum Problem körperlicher Versehrtheit bei der Eignung als Herrscher im Mittelalter, in: Andenna/Melville 2015, 39–58.
- Ballof 2003: Rolf Ballof (Hrsg.), Geschichte des Mittelalters für unsere Zeit: Erträge des Kongresses des Verbandes der Geschichtslehrer Deutschlands „Geschichte des Mittelalters im Geschichtsunterricht“. Quedlinburg 20.-23. Oktober 1999, Stuttgart: Steiner 2003.
- Bennewitz/Schindler 2012: Ingrid Bennewitz/Andrea Schindler (Hrsg.), Mittelalter im Kinder- und Jugendbuch: Akten der Tagung Bamberg 2010 (= Bamberger interdisziplinäre Mittelalterstudien 5), Bamberg: University of Bamberg Press 2012.
- Bergmann 1997: Klaus Bergmann, Identität, in: Ders. u. a. (Hrsg.), Handbuch der Geschichtsdidaktik, Seelze-Velber: Kallmeyer 1997, 23–29.
- Bergmann 2007: Klaus Bergmann, Gegenwarts- und Zukunftsbezug, in: Ulrich Mayer u. a. (Hrsg.), Handbuch Methoden im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2007, 91–112.
- Boockmann 1988: Hartmut Boockmann, Die Gegenwart des Mittelalters, Berlin: Siedler 1988.
- von Borries 1985: Bodo von Borries, Geschichtslernen am Fernsehschirm: Analysemethoden, Fallbeispiele, Praxiserfahrungen, in: Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider (Hrsg.), Handbuch Medien im Geschichtsunterricht (= Geschichtsdidaktik. Studien, Materialien 24), Düsseldorf: Schwann 1985, 537–555.
- von Borries 1986: Bodo von Borries, Geschichte im Spiel- und Dokumentarfilm, in: Medien und Kommunikation als Lernfeld, hrsg. von der Bundeszentrale für politische Bildung (= Schriftenreihe der Bundeszentrale für politische Bildung 236), Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung 1986, 211–243.
- von Borries 2003: Bodo von Borries, Das Mittelalter im Geschichtsbewusstsein von Jugendlichen: Empirische Befunde, in: Ballof 2003, 279–291.
- von Borries 2007: Bodo von Borries, Historischer „Spielfilm“ und „Dokumentation“ – Bemerkungen zu Beispielen, in: Christoph Kühberger/Christian Lübke/Thomas Terberger (Hrsg.), Wahre Geschichte – Geschichte als Ware: Die Verantwortung der historischen Forschung für Wissenschaft und Gesellschaft. Beiträge einer Internationalen Tagung vom 12. bis 14. Januar 2006 im Alfried Krupp Wissenschaftskolleg Greifswald, Rahden/Westf.: Leidorf 2007, 187–212.
- Borst 2004: Arno Borst, Lebensformen im Mittelalter: Mit zahlreichen zeitgenössischen Abbildungen, Hamburg: Nikol 2004.

- Boshof 2005: Egon Boshof, Die Vorstellung vom sakralen Königtum in karolingisch-ottonischer Zeit, in: Erkens 2005, 339–346.
- Brauch/Löffler 2011: Nicola Brauch/Gerhild Löffler, Die Wirklichkeit des Mittelalters in der Schulpraxis: Erfahrungsbericht und kompetenzdidaktische Überlegungen, in: Buck/Brauch 2011, 255–268.
- Brauch 2013: Nicola Brauch, Die vergessenen Fragen an die mittelalterliche Geschichte, in: Grabmayer 2013, 169–198.
- Briley 2002: Ron Briley, Teaching Film and History, in: OAH Magazine of History 16/4 (2002), 3–4.
- Buck/Brauch 2011: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster: Waxmann 2011.
- Buck 2007: Thomas Martin Buck, Geschichte des Mittelalters für unsere Zeit? Warum und für wen soll das „Mittelalter“ eigentlich „gerettet“ werden?, in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik (2007), 253–263.
- Buck 2008: Thomas Martin Buck, Mittelalter und Moderne: Plädoyer für eine qualitative Erneuerung des Mittelalter-Unterrichts an der Schule (= Forum Historisches Lernen), Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2008.
- Buck 2011: Thomas Martin Buck, Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit, in: Ders./Brauch 2011, 21–55.
- Buck 2011b: Thomas Martin Buck, Zwischen Primär- und Sekundärmittelalter: Annäherungen an eine ebenso nahe wie ferne Epoche, in: Ders./Brauch 2011, 57–72.
- Buck 2012: Thomas Martin Buck, Lebenswelt- und Gegenwartsbezug, in: Michele Barricelli/Martin Lücke (Hrsg.), Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, Band 1, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2012, 289–301.
- Buck 2014: Thomas Martin Buck, Das Mittelalter im Geschichtsunterricht der Schule: Zum Archiv als Lernort der Unterrichtspraxis, 1–10 (http://www.landesarchiv-bw.de/sixcms/media.php/120/56559/Zum_Archiv_als_Lernort_in_der_Geschichte.pdf; Stand: 11.10.2017).
- Bühler 2011: Arnold Bühler, „Verordnete Finsternis“ – Mittelalter nach Lehrplan, in: Buck/Brauch 2011, 245–254.
- Bumke 2005: Joachim Bumke, Höfische Kultur: Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter, München: DTV ¹¹2005.

- Clauss/Grieb 2011: Martin Clauss/Christine Grieb, „FSK-Freigabe“ für das Mittelalter? Gewalt und Krieg in der geschichtskulturellen Wahrnehmung der Epoche, in: Buck/Brauch 2011, 141–157.
- Clauss/Seidenfuß 2007: Martin Clauss/Manfred Seidenfuß (Hrsg.), Das Bild des Mittelalters in europäischen Schulbüchern (= Geschichtsdidaktik in Vergangenheit und Gegenwart 5), Berlin: LIT 2007.
- Dehn 2010: Mechthild Dehn, Geschichten und Märchen, in: Ludwig Duncker (Hrsg.), Bildung in der Kindheit: Das Handbuch zum Lernen in Kindergarten und Grundschule, Seelze: Kallmeyer 2010, 149–152.
- Diehr 2005: Achim Diehr, Ist das Mittelalter für die Schule noch zu retten? Überlegungen zur Didaktik mittelalterlicher Literatur, in: Jahrbuch der Oswald von Wolkenstein Gesellschaft 15 (2005), 159–175.
- Driver 2012: Martha Driver, Making Medievalism: Teaching the Middle Ages through Film, in: Robert F. Yeager/Toshiyuki Takamiya (Hrsg.), The medieval Python: The purposive and provocative Work of Terry Jones, New York: Palgrave Macmillan 2012, 151–165.
- Drüding/Enseleit 2017: Markus Drüding/Tobias Enseleit, Ritter, Hexen, Pest und Burgen? Eine explorative Studie zu Mittelalter-Vorstellungen und dem Mittelalter-Verständnis von Geschichtsstudierenden, in: Zeitschrift für Didaktik der Gesellschaftswissenschaften 1 (2017), 94–118.
- Dwars 2011: Uta Jens-Fietje Dwars, Fortgesetzte Spiegelungen. Kontinuitäten und Brüche in der Rezeptionsgeschichte des Naumburger Meisters, in: Hartmut Krohm/Holger Kunde (Hrsg.), Der Naumburger Meister: Bildhauer und Architekt im Europa der Kathedralen, Band 1, Naumburg, 29. Juni 2011 bis 02. November 2011. Dom, Schlösschen und Stadtmuseum Hohe Lilie. Ausstellungskatalog (= Schriftenreihe der Vereinigten Domstifter zu Merseburg und Naumburg und des Kollegiatstifts Zeitz 4), Petersberg: Imhof 2011, 43–64.
- Eco 1986: Umberto Eco, Travels in Hyperreality, in: Ders., Travels in Hyperreality: Essays. Translated from the Italian by William Weaver, San Diego: Harcourt 1986, 3–58.
- Ehlers 2006: Swantje Ehlers, Historisches Erzählen in der Kinder- und Jugendliteratur, in: Gudrun Marci-Boehncke/Jörg Riecke (Hrsg.), „Von Mythen und Mären“ – Mittelalterliche Kulturgeschichte im Spiegel einer Wissenschaftler-Biographie. Festschrift für Otfried Ehrismann zum 65. Geburtstag, Hildesheim: Olms 2006, 94–109.

- Elliott 2009: Andrew B. R Elliott, *Recreation and Representation: The Middle Ages on Film (1950-2006)*, University of Exeter 2009 (<https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10036/88498>, Stand: 11.10.2017).
- Elliott 2011: Andrew B. R Elliott, *Remaking the Middle Ages. The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World*, London: McFarland 2011.
- Endeward 1998: Detlef Endeward, *Spielfilme in der historisch-politischen Bildungsarbeit*, in: *Geschichtswerkstatt Hannover* (Hrsg.), *Film – Geschichte – Wirklichkeit* (= *Geschichtswerkstatt* 17), Hamburg: Ozonia 1998, 68–72.
- Erkens 2005: Franz-Reiner Erkens (Hrsg.), *Das frühmittelalterliche Königtum: Ideale und religiöse Grundlagen* (= *Ergänzungsbände zum Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*), Berlin: De Gruyter 2005.
- Erkens 2002: Franz-Reiner Erkens (Hrsg.), *Die Sakralität von Herrschaft. Herrschaftslegitimierung im Wechsel der Zeiten und Räume*, Berlin: Akademie-Verlag 2002.
- Faulstich 2008: Werner Faulstich, *Grundkurs Fernsehanalyse*, Paderborn: Wilhelm Fink 2008.
- Feistner 2005: Edith Feistner, *Hat der Mittelalter-Boom die Universität erreicht? Empirische Vorstellungen vom Mittelalter und Erwartungen von der Mittelalter-Forschung bei Gymnasiasten, Germanistik-Studierenden und ausgebildeten Germanisten in Regensburg*, in: *Jahrbuch der Oswald von Wolkenstein Gesellschaft* 15 (2005), 117–128.
- Fischer 2011: Hans-Joachim Fischer, *Mediävistik, Mittelalterkultur und historisches Lernen in der Kindheit*, in: *Buck/Brauch* 2011, 237–246.
- Fischer/Wirtz 2008: Thomas Fischer/Rainer Wirtz (Hrsg.), *Alles authentisch? Popularisierung der Geschichte im Fernsehen*, Konstanz: UVK 2008.
- Friedrich 2006: Udo Friedrich, *Bertrand Tavernier: La Passion Béatrice* (1987), in: *Kiening/Adolf* 2006, 333–351.
- Fuhrmann 1997: Horst Fuhrmann, *Einladung ins Mittelalter*, München: Beck 1997.
- Fuhrmann 2002: Horst Fuhrmann, *Überall ist Mittelalter: Von der Gegenwart einer vergangenen Zeit* (= *Beck'sche Reihe* 1473), München: Beck 2002.
- Gentry 1986: Francis G. Gentry, *Die Darstellung des Mittelalters im amerikanischen Film von »Robin Hood« bis »Excalibur«*, in: *Peter Wapnewski* (Hrsg.), *Mittelalter-Rezeption: Ein Symposium* (= *Germanistische Symposien. Berichtsbände* 6), Stuttgart: Metzler 1986, 276–295.

- Goetz 1998: Hans-Werner Goetz, Einführung, in: Ders. (Hrsg.), Hochmittelalterliches Geschichtsbewußtsein im Spiegel nichthistoriographischer Quellen, Berlin: Akademie-Verlag 1998, 9–16.
- Goetz 1998b: Hans-Werner Goetz, Zum Geschichtsbewußtsein hochmittelalterlicher Geschichtsschreiber, in: Ders. (Hrsg.), Hochmittelalterliches Geschichtsbewußtsein im Spiegel nichthistoriographischer Quellen, Berlin: Akademie-Verlag 1998, 55–72.
- Goetz 1999: Hans-Werner Goetz, Moderne Mediävistik: Stand und Perspektiven der Mittelalterforschung, Darmstadt: Primus 1999.
- Goetz 2011: Hans-Werner Goetz, Aktuelles Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: die Perspektive der Mittelalterforschung, in: Buck/Brauch 2011, 73–92.
- Goetz 2011b: Hans-Werner Goetz, Gott und die Welt: Religiöse Vorstellungen des frühen und hohen Mittelalters. Teil I, Band 1: Das Gottesbild (= Orbis mediaevalis. Vorstellungswelten des Mittelalters 13.1), Berlin: Akademie-Verlag 2011.
- Goez 2003: Werner Goez, Das Mittelalter – Vergangenheit und Gegenwart, in: Ballof 2003, 17–28.
- Grabmayer 2013: Johannes Grabmayer (Hrsg.), Das Bild vom Mittelalter (= Schriftenreihe der Akademie Friesach NF 3), Klagenfurt: Theiss 2013.
- Groebner 2008: Valentin Groebner, Das Mittelalter hört nicht auf: Über historisches Erzählen, München: Beck 2008.
- Grundermann 2007: Christine Grundermann, Jenseits von Asterix – Comics im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2007.
- Grünewald 2010: Dietrich Grünewald (Hrsg.), Struktur und Geschichte der Comics: Beiträge zur Comicforschung, Bochum/Essen: Bachmann 2010.
- Günther-Arndt 2009: Hilke Günther-Arndt, Schülervorstellungen zur Geschichte, in: Ders. (Hrsg.), Geschichts-Didaktik: Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin: Cornelsen 2009, 27–32.
- Harty 2006: Kevin J. Harty, The Reel Middle Ages: American, Western and Eastern European, Middle Eastern and Asian Films about Medieval Europe, London: McFarland 2006.
- Hasberg 2007: Wolfgang Hasberg, Das Mittelalter als christlich-kirchliche Zeit? Religion und Kirche in der Darstellung des Mittelalters, in: Clauss/Seidenfuß 2007, 193–223.

- Hassemer 2011: Simon Maria Hassemer, Das Mittelalter der Populärkultur, in: Buck/Nicola 2011, 129–140.
- Hassemer 2016: Simon Maria Hassemer, Das Mittelalter der Populärkultur: Medien – Designs – Mytheme, Freiburg i. Br. 2016 (<https://freidok.uni-freiburg.de/data/10612>, Stand 11.10.2017).
- Heidrich 2006: Ingrid Heidrich, Wandbehänge und Decken des Frühmittelalters (9.-11. Jahrhundert): Das Zeugnis der schriftlichen Quellen und die wenigen Überreste, vor allem der Schöpfungsteppich von Girona, in: Frühmittelalterliche Studien 40 (2006), 103–125.
- Hey 1988: Bernd Hey, Geschichte im Spielfilm: Grundsätzliches und ein Beispiel: der Western, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 39 (1988), 17–33.
- Hochbruck 2011: Wolfgang Hochbruck, Chronosyndrom *Light*: ‚Mittelalter‘ als Projektions- und Rückzugsraum, in: Buck/Brauch 2011, 217–234.
- Honegger 2011: Thomas Honegger, From Bestiary onto Screen: Dragons in Film, in: Renate Bauer/Ulrike Krischke (Hrsg.), Fact and Fiction: From the Middle Ages to Modern Times. Essays presented to Hans Sauer on the Occasion of his 65th Birthday – Part II (= Münchener Universitätschriften. Texte und Untersuchungen zur englischen Philologie 37), Frankfurt a. M.: Lang, 197–215.
- Jeismann 1977: Karl-Ernst Jeismann, Didaktik der Geschichte: Die Wissenschaft von Zustand, Funktion und Veränderung geschichtlicher Vorstellungen im Selbstverständnis der Gegenwart, in: Erich Kosthorst (Hrsg.), Geschichtswissenschaft: Didaktik – Forschung – Theorie, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1977, 9–33.
- Jeismann 1988: Karl-Ernst Jeismann, Geschichtsbewußtsein als zentrale Kategorie der Geschichtsdidaktik, in: Gerhard Schneider (Hrsg.), Geschichtsbewußtsein und historisch-politisches Lernen (= Jahrbuch für Geschichtsdidaktik 1), Pfaflingen: Centaurus 1988, 1–24.
- Jensen 2015: Jessica Jensen, Krieg um des Friedens willen: Zur Lehre vom gerechten Krieg (= Nomos Universitätschriften. Recht 858), Baden-Baden: Nomos 2015.
- van Kampen 1979: Wilhelm van Kampen, Film und Geschichte: Versuch einer Bestandsaufnahme, in: Ders./Hans Georg Kirchhoff (Hrsg.), Geschichte in der Öffentlichkeit. Tagung der Konferenz für Geschichtsdidaktik vom 5.-8. Oktober 1977 in Osnabrück (= Anmerkungen und Argumente zur historischen und politischen Bildung 23). Stuttgart: Klett 1979, 283–294.
- Karg 2007: Ina Karg, Ritter, Elfen, Zauberwelten: Mittelalterbilder in aktuellen Kinder- und Jugendbüchern, in: Volker Mertens/Carmen Stange (Hrsg.), Bilder

- vom Mittelalter: Eine Berliner Ringvorlesung (= Aventure), Göttingen: V&R unipress 2007, 155–180.
- Karg 2013: Ina Karg, *Fantasy – das neue Mittelalter*², in: Grabmayer 2013, 43–61.
- Kelly 2004: A. Keith Kelly, *Beyond Historical Accuracy: A Postmodern View of Movies and Medievalism* in: *Perspicuitas* (2004) (<https://www.uni-due.de/perspicuitas/>; Stand: 22.09.2017).
- Keupp 2004: Jan Keupp, *Macht und Mode: Politische Interaktion im Zeichen der Kleidung*, in: *Archiv für Kulturgeschichte* 86 (2004), 251–282.
- Knopp/Quandt 1988: Guido Knopp/Siegfried Quandt (Hrsg.), *Geschichte im Fernsehen: Ein Handbuch*, Darmstadt: WBG 1988.
- Kiening/Adolf 2006: Christian Kiening/Heinrich Adolf (Hrsg.), *Mittelalter im Film* (= *Trends in Medieval Philology* 6), Berlin/New York: De Gruyter 2006.
- Kiening 2006: Christian Kiening, *Mittelalter im Film*, in: Ders./Adolf 2006, 3–104.
- Kuchler 2011: Christian Kuchler, *Von Mönchen, Rittern und einer Päpstin: Das Mittelalter im aktuellen Spielfilm. Das Kino als Lernort für Geschichte*, in: Buck/Brauch 2011, 157–170.
- Kuder 2005: Ulrich Kuder, *Der Teppich von Bayeux: Bildgeschichte und Geschichtsbild*, in: Christina Jostkleigrewe (Hrsg.), *Geschichtsbilder. Konstruktion – Reflexion – Transformation* (= *Europäische Geschichtsdarstellungen* 7), Köln: Böhlau 2005, 3–30.
- Kurwinkel/Schmerheim 2012: Tobias Kurwinkel/Philipp Schmerheim, *Motive und Motivelemente in Kinder- und Jugendliteratur und Kinder- und Jugendfilm*, in: Bennewitz/Schindler 2012, 155–175.
- Logemann 2014: Cornelia Logemann, *Gestrickte Geschichte: Der »Teppich von Bayeux« als Visualisierung zeitgenössischer Ereignisse*, in: Uwe Fleckner (Hrsg.), *Bilder machen Geschichte: Historische Ereignisse im Gedächtnis der Kunst* (= *Studien aus dem Warburg-Haus* 13), Berlin: De Gruyter 2014, 29–40.
- Lorenz/Friederich 2003: Jan Lorenz/Matthias Friederich, *Wie rezipieren Schüler Geschichtsfilme? Eine empirische Erkundung*, in: *Geschichte lernen* 95 (2003), 8–9.
- Marsiske 1992: Hans-Arthur Marsiske (Hrsg.), *Zeitmaschine Kino: Darstellung von Geschichte im Film*, Marburg: Hitzeroth 1992.
- Marshall 2007: David W. Marshall, *Mass Market Medieval: Essays on the Middle Ages in Popular Culture*, London: McFarland 2007.
- Matthews 2015: David Matthews, *Medievalism. A Critical History* (= *Medievalism* 6), Cambridge: Brewer 2015.

- Meier/Slanička 2007: Mischa Meier/Simona Slanička (Hrsg.), *Antike und Mittelalter im Film: Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (= Beiträge zur Geschichtskultur 29), Köln: Böhlau 2007.
- Meier 1984: Christel Meier, *Grundzüge der mittelalterlichen Enzyklopädik: zu Inhalten, Formen und Funktionen einer problematischen Gattung*, in: Ludger Grenzmann/Karl Stackmann (Hrsg.), *Literatur und Laienbildung im Spätmittelalter und in der Reformationszeit. Symposium Wolfenbüttel 1981* (= Germanistische Symposien. Berichtsbände 5), Stuttgart: Metzler 1984, 467–500.
- Meier 2002: Christel Meier (Hrsg.), *Die Enzyklopädie im Wandel vom Hochmittelalter bis zur frühen Neuzeit. Akten des Kolloquiums des Projekts D im Sonderforschungsbereich 231 (29.11.-1.12.1996)* (= Münstersche Mittelalterschriften 78), München: Wilhelm Fink 2002.
- Menninger 2010: Annerose Menninger, *Historienfilme als Geschichtsvermittler: Kolumbus und Amerika im populären Spielfilm*, Stuttgart: Kohlhammer 2010.
- Meyers 1998: Peter Meyers, *Film im Geschichtsunterricht*, Frankfurt a. M.: Diesterweg 1998.
- Mounajed 2009: René Mounajed, *Geschichte in Sequenzen: Über den Einsatz von Geschichtscomics im Geschichtsunterricht*, Frankfurt a. M.: Lang 2009.
- Munier 2000: Gerald Munier, *Geschichte im Comic: Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historischen Autorencomic der Gegenwart*, Hannover: Unser Verlag 2000.
- Näpel 2002: Oliver Näpel, *Die Phänomenologie des Comic*, in: Saskia Handro/Bernd Schönemann (Hrsg.), *Methoden geschichtsdidaktischer Forschung* (= Zeitgeschichte – Zeitverständnis 10), Münster: LIT 2002, 207–218.
- Näpel 2010: Oliver Näpel, *Kommerz, Bildung, Geschichtsbewusstsein: Historisches Lernen durch Geschichte im TV?*, in: Susanne Popp u. a. (Hrsg.), *Zeitgeschichte – Medien – Historische Bildung* (= Beihefte zur Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2), Göttingen: V&R unipress 2010, 219–237.
- Näpel 2012: Oliver Näpel, *Film und Geschichte: „Histotainment“ im Geschichtsunterricht*, in: Michele Barricelli/Martin Lücke (Hrsg.), *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, Band 2*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2012, 146–171.
- Neumann 2008: Sarah Neumann, *Der gerichtliche Zweikampf: Gottesurteil – Wettstreit – Ehrensache* (= Mittelalter-Forschungen 31), Ostfildern: Thorbecke 2008.
- Neumann 2012: Sarah Neumann, *Vom Gottesurteil zur Ehrensache? Deutungsvarianten des gerichtlichen Zweikampfes im Mittelalter*, in: Ulrike Ludwig/Barbara

- Krug-Richter/Gerd Schwerhoff (Hrsg.), *Das Duell: Ehrenkämpfe vom Mittelalter bis zur Moderne* (= Konflikte und Kultur – Historische Perspektiven 23), Konstanz: UVK 2012, 93–104.
- Nitschke 2003: August Nitschke, *Relevanz der Geschichte des Mittelalters*, in: Ballof 2003, 97–108.
- Nottarp 1956: Hermann Nottarp, *Gottesurteilstudien* (= Bamberger Abhandlungen und Forschungen 2), München: Kösel 1956.
- Oexle 1992: Otto Gerhard Oexle, *Das entzweite Mittelalter*, in: Gerd Althoff (Hrsg.), *Die Deutschen und ihr Mittelalter: Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter* (= Ausblicke. Essays und Analysen zu Geschichte und Politik), Darmstadt: WBG 1992, 7–28.
- Ohlendorf 2014: Wiebke Ohlendorf, *Zwischen Krieger, Held und Vorbild: Zur Rezeption des mittelalterlichen Ritterbildes im zeitgenössischen Film*, in: Dies./Ingrid Bennewitz (Hrsg.), *Von Heiligen, Rittern und Narren: Mediävistische Studien für Hans-Joachim Behr zum 65. Geburtstag*, Wiesbaden: Reichert 2014, 163–175.
- Pagès/Kinane 2015: Meriam Pagès/Karolyn Kinane, *Introduction*, in: Dies. (Hrsg.), *The Middle Ages on Television: Critical Essays*, Jefferson NC: McFarland 2015, 1–11.
- Pandel 1987: Hans-Jürgen Pandel, *Dimensionen des Geschichtsbewusstseins: Ein Versuch, seine Struktur für Empirie und Pragmatik diskutierbar zu machen*, in: *Geschichtsdidaktik, Probleme, Projekte, Perspektiven* 12/2 (1987), 130–142.
- Pandel 2007: Hans-Jürgen Pandel, *Comics, gezeichnete Narrativität und gedeutete Geschichte*, in: Ders./Gerhard Schneider (Hrsg.), *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht* (= Forum Historisches Lernen), Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2007, 339–364.
- Pandel 2007b: Hans-Jürgen Pandel, *Geschichtsunterricht nach Pisa: Kompetenzen, Bildungsstandards und Kerncurricula* (= Forum Historisches Lernen), Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2007.
- Petersohn 1987: Jürgen Petersohn, *Der König ohne Krone und Mantel: Politische und kultgeschichtliche Hintergründe der Darstellung Ottos IV. auf dem Kölner Dreikönigenschein*, in: Ders. (Hrsg.), *Überlieferung – Frömmigkeit – Bildung als Leitthemen der Geschichtsforschung: Vorträge beim wissenschaftlichen Kolloquium aus Anlass des 80. Geburtstages von Otto Meyer, Würzburg, 25. Oktober 1986*, Wiesbaden: Reichert 1987, 43–76.

- Petersohn 1993: Jürgen Petersohn, „Echte“ und „falsche“ Insignien im deutschen Krönungsbrauch des Mittelalters? Kritik eines Forschungsstereotyps (= Sitzungsberichte der wissenschaftlichen Gesellschaft an der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main 30/3), Stuttgart: Steiner 1993.
- Pfefferkorn 2009: Maike Pfefferkorn, Die Natur als Gradmesser: Natur- und Wunderberichte in der „Sächsischen Weltchronik“, in: Philipp Billion/Dagmar Bronner (Hrsg.), *Weltbilder im Mittelalter: Perceptions of the World in the Middle Ages*, Bonn: Bernstein 2009, 137–148.
- Pfistermüller 2011: Sandra Pfistermüller, *Deus lo vult*: Die Kreuzzugsthematik in »Königreich der Himmel«, in: Rohr 2011, 159–170.
- Poor 1998: Sara S. Poor, Mittelalterbilder im Film, in: *Mittelteilungen des Deutschen Germanistenverbandes* 45 (1998), 68–83.
- Pugh/Aronstein 2012: Tison Pugh/Susan Aronstein (Hrsg.), *The Disney Middle Ages: A Fairy-Tale and Fantasy Past*, New York: Palgrave 2012.
- Raudszus 1985: Gabriele Raudszus, *Die Zeichensprache der Kleidung: Untersuchungen zur Symbolik des Gewandes in der deutschen Epik des Mittelalters* (= *Ordo. Studien zur Literatur und Gesellschaft des Mittelalters und der frühen Neuzeit* 1), Hildesheim: Olms 1985.
- Reese 1986: Armin Reese, Kinderbücher: Geschichte lernen im Vorschulalter?, in: Gerhard Schneider (Hrsg.), *Geschichte lernen und lehren: Festschrift für Wolfgang Marienfeld zum 60. Geburtstag* (= *Theorie und Praxis* 10), Hannover: Fachbereich Erziehungswiss. I d. Univ. Hannover 1986, 225–249.
- Röckelein 2003: Hedwig Röckelein, Das Mittelalter im Film, in: *Ballouf* 2003, 308–314.
- Röckelein 2007: Hedwig Röckelein, Mittelalter-Projektionen, in: *Meier/Slanička* 2007, 41–62.
- Rohr 2011: Christian Rohr (Hrsg.), *Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur* (= *Austria: Forschung und Wissenschaft: Geschichte* 7), Wien: LIT 2011.
- Roling 2012: Bernd Roling, *Drachen und Sirenen: Die Rationalisierung und Abwicklung der Mythologie an den europäischen Universitäten* (= *Mittelalterliche Studien und Texte* 42), Leiden: Brill 2010.
- Ruffieux/Duby 1984: Jean-Marie Ruffieux/Georges Duby, *Guillaume le Maréchal*, Paris: Mémoire d'Europe 1984.
- Rüsen 1992: Jörn Rüsen, Das ideale Schulbuch: Überlegungen zum Leitmedium des Geschichtsunterrichts, in: *Internationale Schulbuchforschung* 14 (1992), 237–250.

- Rüsen 1994: Jörn Rüsen, *Historisches Lernen: Grundlagen und Paradigmen*, Köln: Böhlau 1994.
- Sauer 2005: Hans Sauer (mit Ursula Lenker), *Das englische Mittelalter im Film*, in: Gabriele Knappe (Hrsg.), *Englische Sprachwissenschaft und Mediävistik: Standpunkte – Perspektiven – Neue Wege. Proceedings of the Conference in Bamberg, May 21-22, 2004* (= *Bamberger Beiträge zur Englischen Sprachwissenschaft* 48), Frankfurt a. M.: Lang 2005, 95–118.
- Scharff 2007: Thomas Scharff, *Das Mittelalter als gewalttätige Zeit? Gewalt und Konflikte als Aspekte der mittelalterlichen Geschichte in europäischen Schulbüchern*, in: Clauss/Seidenfuß 2007, 225–244.
- Scharff 2007b: Thomas Scharff, *Wann wird es richtig mittelalterlich? Zur Rekonstruktion des Mittelalters im Film*, in: Meier/Slanička 2007, 63–83.
- Schmidt 2010: Peter Schmidt, *Bellum iustum: Gerechter Krieg und Völkerrecht in Geschichte und Gegenwart*, Frankfurt a. M. 2010.
- Schneider 2011: Gerhard Schneider, *Filme*, in: Ders./Hans-Jürgen Pandel (Hrsg.), *Handbuch Medien im Geschichtsunterricht*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2011, 375–396.
- Schönemann 2009: Bernd Schönemann, *Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Geschichtswissenschaft*, in: Hilke Günther-Arndt (Hrsg.), *Geschichts-Didaktik: Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II*, Berlin: Cornelsen Scriptor 2009, 11–22.
- Schönemann 2012: Bernd Schönemann, *Geschichtsbewusstsein – Theorie*, in: Michele Barricelli/Martin Lücke (Hrsg.), *Handbuch Praxis des Geschichtsunterrichts, Band 1*, Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2012, 98–111.
- Schreiber 2003: Waltraud Schreiber, *Geschichte des Mittelalters im Unterricht*, in: Ballof 2003, 86–96.
- Schreiber 2004: Waltraud Schreiber (Hrsg.), *Erste Begegnungen mit Geschichte: Grundlagen historischen Lernens, 2 Bände* (= *Bayerische Studien zur Geschichtsdidaktik* 1), Neuried: Ars Una 2004.
- Schubert 2008: Martin J. Schubert, *Disneys Traumschlösser: Konzeptionelle Zweidimensionalität seit Duc de Berry und Viollet-le-Duc*, in: Ulrich Müller/Werner Wunderlich (Hrsg.), *Burgen. Länder. Orte* (= *Mittelalter-Mythen* 5), Konstanz: UVK 2008, 201–212.
- Schwinghammer 2010: Ylva Schwinghammer, *Rittergeschichten für die Klein(st)en: Die Welt des Mittelalters im aktuellen deutschsprachigen Kinderbuch* (= *Mediävistik zwischen Forschung, Lehre und Öffentlichkeit* 4), Berlin: Lang 2010.

- Semmler 2005: Josef Semmler, *Bellum Iustum*, in: Hans Hecker (Hrsg.), *Krieg in Mittelalter und Renaissance* (= *Studia humaniora* 39), Düsseldorf: Droste 2005, 41–63.
- Simmons 2014: Clare A. Simmons (Hrsg.), *Medievalism and the Quest for the “Real” Middle Ages*, London/New York: Routledge 2014.
- Slanička 2007: Simona Slanička, *Kingdom of Heaven – Der Kreuzzug Ridley Scotts gegen den Irankrieg*, in: Meier/Slanička 2007, 385–398.
- Sommer 2010: Andreas Sommer, *Geschichtsbilder und Spielfilme: Eine qualitative Studie zur Kohärenz zwischen Geschichtsbild und historischem Spielfilm bei Geschichtsstudierenden*, Berlin: LIT 2010.
- Stettner 1998: Peter Stettner, *Film – das ist Geschichte, 24 mal in der Sekunde: Überlegungen zum Film als historischer Quelle und Darstellung von Geschichte*, in: *Geschichtswerkstatt Hannover* (Hrsg.), *Film – Geschichte – Wirklichkeit* (= *Geschichtswerkstatt* 17), Hamburg: Ozonia 1998, 13–20.
- Stöckle 2011: Friederike Stöckle, „Die armen kleinen Bäuerlein – was die für ‘ne Ausbeutung über sich ergehen lassen mussten...“. Alltagsvorstellungen zum Mittelalter: Verständnisbarrieren oder hilfreiche Erklärungsmuster?, in: Buck/Brauch 2011, 301–310.
- Sturtevant 2010: Paul B. Sturtevant, *Based on True History? The Impact of ‘Medieval Film’ on the Public Understanding of the Middle Ages*, Leeds 2010.
- Sturtevant 2012: Paul B. Sturtevant, “You don’t learn it deliberately, but you just know it from what you’ve seen”: British Understandings of the Medieval Past gleaned from Disney’s Fairy Tales, in: Pugh/Aronstein 2012, 77–96.
- Uffelmann 1997: Uwe Uffelmann, *Problemorientierter Geschichtsunterricht*, in: Klaus Bergmann u. a. (Hrsg.), *Handbuch der Geschichtsdidaktik*, Seelze-Velber: Kallmeyer 1997, 282–287.
- Walker Vadillo 2010: Mónica Ann Walker Vadillo, *Comic Books featuring the Middle Ages*, in: *Itinéraires. Littérature, Textes, Cultures* 3 (2010), 153–163.
- Weinfurter 2015: Stefan Weinfurter, *Idoneität – Begründung und Akzeptanz von Königsherrschaft im hohen Mittelalter*, in: Andenna/Melville 2015, 127–138.
- Werkner/Ebeling 2017: Ines-Jacqueline Werkner/Klaus Ebeling (Hrsg.), *Handbuch Friedensethik*, Wiesbaden: Imprint Springer VS 2017.
- Williams 1990: David Williams, *Medieval Movies*, in: *The Yearbook of English Studies* 20 (1990), 1–32.

- Wodianka 2011: Stephanie Wodianka, *Matière de Bretagne – Zum kulturellen Status mythischen und historischen Erinnerns in Literatur und Film seit dem Zweiten Weltkrieg*, in: Friedrich Wolfzettel/Cora Dietl/Matthias Däumer (Hrsg.), *Artusroman und Mythos* (= Schriften der Internationalen Artusgesellschaft, Sektion Deutschland/Österreich 8), Berlin: De Gruyter 2011, 337–354.
- Woods 2004: William F. Woods, *Authenticating Realism in Medieval Film*, in: Martha W. Driver/Sid Ray (Hrsg.), *The Medieval Hero on Screen: Representations from Beowulf to Buffy*, London: McFarland 2004, 38–52.
- Zimmermann 2008: Martin Zimmermann, *Der Historiker am Set*, in: Fischer/Wirtz 2008, 137–160.
- Zolg 2006: Monika Zolg, *Das Geheimnis der Pyramide: Vorstellungen von Grundschüler\innen zum Pyramidenbau*, in: Markus Bernhardt/Gerhard Henke-Bockschatz/Michael Sauer (Hrsg.), *Bilder – Wahrnehmungen – Konstruktionen: Reflexionen über Geschichte und historisches Lernen. Festschrift für Ulrich Mayer zum 65. Geburtstag* (= Forum Historisches Lernen), Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2006, 119–133.

»Griechisches Feuer von links, hinten und vorne«

Mit Ritter Runkel von Rübenstein auf Abenteuer in Byzanz¹

MICHAEL GRÜNBART

Abstract

Being an important part of both popular culture and contemporary art and literature, comics and graphic novels have been receiving considerable scholarly attention for some time, especially those that treat historical subjects. The Mosaik series, published in the G.D.R. from the 1950s on, lets its heroes travel to medieval Constantinople for several issues, which is an exotic choice of setting for a comic series. This posed a challenge for the authors not only to embed their stories within a scholarly framework themselves and to provide the readers with sufficient information for a lesser-known branch of Medieval history.

This article aims to understand how the authors dealt with knowledge (and lack thereof) about Byzantine culture and history among their audience, how they selected particular items to create a convincing impression of an overall Byzantine setting, when and why they inserted anachronisms, and, given Mosaik's provenance, how the restrictions of authoritarian cultural politics and censorship on the one hand, and the subtle use of artistic license to comment on contemporary circumstances on the other hand played out in in narrative set in a remote time and place.

Einleitung

Die Behandlung von Comics bzw. Bildergeschichten und Graphic Novels unter rezeptionsgeschichtlichen Aspekten gehört, zumindest was die Altertumswissenschaften betrifft, mittlerweile zu einem fixen Bestandteil der Fachkultur (vgl. z. B. Brodersen 2008; Carlà 2014; zur Graphic Novel Baetens/Frey 2014). Auch die Mediävistik widmet sich hin und wieder dem Weiterwirken von Motiven und Stoffen in der modernen populären Kultur (Bennewitz/Schindler 2012;

¹ Zitat aus Heft 122, 12.

Bishop 2016 zu Mittelalterthemen in nordamerikanischen Comics). Die Byzantinistik hingegen steckt diesbezüglich erst in den Anfängen. Das liegt einerseits darin begründet, dass Byzanz als Vorlage oder Folie für Plots relativ selten in der modernen Unterhaltungsliteratur verwendet wird, andererseits hat die byzantinistische Rezeptionsforschung diese Quellengattung nur marginal entdeckt (vgl. Konstantinou 1998; jüngst Marciniak/Smythe 2016).

Die Betrachtung der Bildergeschichten aus der ehemaligen DDR ist aus mehreren Gründen reizvoll: Sie gehören einerseits zum Inventar ostdeutscher Kultur, und an sie knüpfen sich Erinnerungen von Generationen. Andererseits kann man aufgrund der hohen Qualität des Inhaltes und der graphischen Umsetzung diese als Quellen für die Alltags-, Mentalitäts- und Zensurgeschichte sehen. Im Folgenden soll eine byzantinistische Sicht auf das Material geworfen werden: Man kann die Rezeption des griechischen Mittelalters im 20. Jahrhundert studieren, aber auch die Geschichte der Rezeptionsgeschichte innerhalb des Faches beleuchten und um einen wesentlichen Aspekt bereichern.

Comics in der DDR

Mit dem Ende des Nationalsozialismus gelangten durch die alliierten Mächte auch viele Elemente der englischen und amerikanischen Alltagskultur in die ehemaligen Gebiete des Deutschen Reiches (Überblick bei Dolle-Weinkauff/Asmus/Eckert 2008; zur DDR Kramer 2002). Dazu gehörten auch wieder Comics, die insbesondere in der frankophonen Welt verbreitet, aber schon vor dem Ausbruch des Zweiten Weltkrieges zu konsumieren waren.² Stilprägend war der belgische Illustrator Georges Remi (Hergé), welcher Tintin und seinen tierischen Begleiter Milou erfand und im Jahre 1929 die ersten Bilderstreifen veröffentlichte (deutsch ›Tim und Struppi‹).³

1953 erschien in Deutschland die erste Übersetzung der ›Mickey Mouse‹ (in Farbe) (vgl. Dolle-Weinkauff 1990, 63 und 89). Bald tummelten sich aber eigene, neu erfundene Figuren auf den Heftseiten: Seit 1955 vertrieben ›Fix und Foxi‹ (aus dem ›Till Eulenspiegel‹ von Rolf Kauka hervorgegangen) oder ›Nick Knatterton‹ (1951-1959 in der Zeitschrift ›Quick‹) Leserinnen und Lesern unterschiedlicher Altersstufen die Zeit. Bahnbrechend und stilbildend waren seit

² Bereits in den 1920er und 1930er Jahren erfreute sich Mickey Mouse in Deutschland großer Bekanntheitswerte.

³ Knigge 1996, 179–185; als Einstieg in die Welt des Tintin: Farr 2007.

1959 ›Astérix und Obélix‹, deren Alben bis heute in viele Sprachen übertragen ein begeistertes Publikum finden (es gibt Versionen, die von Lateinisch bis Wienerisch reichen) (Gosciny/Uderzo 2015).



Abb. 4.1: *Ausstellungsplakat (<https://www.hdg.de/zeitgeschichtliches-forum/ausstellungen/dig-dag-digatedag-ddr-comic-mosaik/>; Stand: 04.09.2017).*

Auch in der Deutschen Demokratischen Republik existierten Comics, die im dortigen Jargon ›Bildergeschichten‹ genannt wurden. Zwar wurden die Lektüre und Verbreitung von westlichen Comics mit Strafen geahndet, dennoch beschloss der ›Zentralrat der Freien Deutschen Jugend‹ (FDJ), zwei Bilderzeitschriften gleichsam als Konkurrenzprodukte ins Leben zu rufen: Atze und Mosaik (Knigge 1996, 222). Als Ausdruck einer neuen Form der Alltagskultur war das Medium Comic damit auch im Osten anerkannt. Mosaik zählt zu den erfolgreichsten Serien der Comicproduktion überhaupt. Die Abenteuer der Digatedags, um die es im Folgenden gehen soll, erschienen innerhalb der Serien von

1955 bis 1990 (Hefte 1 bis 223), wurden von Mosaik produziert und herausgegeben.⁴ Der Name Mosaik ist dabei Programm: Es werden Stückchen und Teilmchen aus unterschiedlichen Epochen und Regionen kunstvoll zusammengesetzt (zur musivischen Kunst vgl. Kramer 2002, 350–352). Der Grafiker Johannes Hegenbarth, der sich in der Folge Hannes Hegen nannte, ist der Urheber der drei Wesen Dig, Dag und Digidag.⁵ Anklänge an Tick, Trick und Track (die Neffen von Disneys Donald Duck) fallen ins Ohr, sind aber – laut Auskunft ihrer Erfinder – nicht intendiert. Zweifellos reflektieren die Abenteuer der Protagonisten aber Motive westlicher Comicstrips, wie zu zeigen sein wird.

Die ersten sieben Hefte stellte Hannes Hegen selbst her, ab dem März 1957 firmierte das Mosaik-Kollektiv als Urheber. Die ersten Hefte konnten noch frei von Einflüssen der Behörden gestaltet werden, doch ab Dezember 1958 blies ein stärkerer Wind gegen das Team der Bildromanproduzenten. Es sollte – so die Anordnung von oben – mehr politische Erziehung in die Comics einfließen, die ›Römer-Serie‹ wurde eingestellt (Hefte 13–24) (Kramer 2014, 54); es folgte die Weltraumserie, um auf aktuelle, auch gesellschaftspolitische Themen einzugehen.⁶ Ein Charakteristikum stellen dabei die vielen, oft belehrenden Exkurse dar, welche dem Publikum historische Inhalte aufbereiten. Der Texter der Mosaik-Hefte war Lothar Dräger (1927-2016), dessen Sprachbeiträge der Serie eine eigene, unverwechselbare Signatur gaben (Kramer 2002, 90–92).

Probleme hatte man anfangs mit der Papierversorgung, da sich die Serie innerhalb der DDR rasch zu einem großen Erfolg mauserte. Bereits früh hatte Hannes Hegen die Idee, die Bildgeschichten auch außerhalb der DDR zu verkaufen, um so Devisen zu bekommen und damit die Produktion sowie den Fortbestand der Zeitschrift zu sichern. Spätestens ab dem Jahr 1965 wurden Hefte auf ›Exportpapier‹ gedruckt, die für den westdeutschen, österreichischen

⁴ Zugänglich sind die Abenteuer in Originalheften: Vgl. die Verzeichnisse Grünberg/Hebestreit 2014, welche alle Hefte auflisten (inklusive der Übersetzungen) und das jeweilige Titelblatt abdrucken, sowie Kramer 1994, 132–134 (Hefte 90–223); Kock 1999, 392–396; Frick 2010, 122–127. Neben den Einzelheften wurden einige Abenteuerserien in Sammelbänden nachgedruckt (Übersicht bei Kock 1999, 397). Darüber hinaus existiert ein ständig wachsendes Online-Lexikon unter <http://www.mosapedia.de>; Stand: 04.10.2017.

⁵ Zur Person Johannes Hegenbarth (1925-2014) Kramer 2002, 84–88; Möller 2010; Lindner 2015; Rosenfeldt 2016, 57–75.

⁶ Grünberg/Hebestreit 2014, 13; Hefte 25–44, 51–52, 56–57, 61–62, 66–67, 72–73.

und vor allem finnischen Markt bestimmt waren.⁷ Übersetzt wurden die Abenteuer der Digidags ins Albanische, Finnische, Niederländische, Serbokroatische und Ungarische.⁸

Ritter Runkel im byzantinischen Reich⁹

Eine prägende Gestalt der Serie war der Ritter Runkel von Rübenstein, der mit Heft 90 (»Das Turnier zu Venedig, Mai 1964) zum ersten Mal auftritt.¹⁰ Ritter Runkel war der Protagonist einer Reihe von Abenteuern, welche unter dem Titel »Marco-Polo-Serie« als Bildroman bei den Zensurbehörden eingereicht wurden (Frick 2010, 73). Bekannt ist der Ritter von der schmalen Gestalt durch seine Sprüche bzw. Ritterregeln, die oft reimartig Lebensweisheiten enthalten (oder so tun).¹¹

⁷ Frick 2010, 74. Die Jahresauflage steigerte sich von anfangs 330 000 auf 660 000 Exemplare; gegen Ende der Abenteuer der Digidags bekam Hannes Hegen 150 000 Mark als Salär. Der Gewinn, den der Verlag der FDJ einstreichen konnte, betrug allerdings 1,5 Millionen Mark. 90 Prozent davon erhielt die FDJ, das Mosaik-Kollektiv unterstützte also die kommunistische politische Jugendarbeit (Grünberg/Hebestreit 2014, 12).

⁸ Vgl. Grünberg/Hebestreit 2014, dort detailliert mit Abbildungen aller Titelblätter. Auch Übersetzungen ins Englische und Neugriechische waren geplant.

⁹ Ich beschränke mich hier auf den Handlungsstrang der Serie, die sich um das Goldene Horn abspielt, und verweise auf den Lesekommentar von Kramer 1994, 49–70.

¹⁰ Ritter Runkel ist gleichsam ein Gegenentwurf zu Prinz Eisenherz, vgl. Kramer 2002, 307–310. Wie beliebt und bekannt diese Figur wurde, zeigt, dass sogar ein Eintrag in den Brockhaus geschwindelt werden konnte, dazu Krupke/Schneider 2014. Vgl. Brockhaus Enzyklopädie, 20. Auflage, Band 18, 661 s.v. Runkelstein. Der folgende Internet-Eintrag reflektiert die Begeisterung: »Das erzählerische Mäandern hatte mit Heft 90 im Mai 1964 ein Ende. Da begegnete der Leser Dig und Dag inmitten ihres längsten Abenteuers mit dem etwas einfältigen Ritter Runkel von Rübenstein. In der ersten Hälfte der 62-teiligen Runkel-Serie fuhr das Mosaik-Team noch einmal alle dramaturgischen und zeichnerischen Register auf und entwickelten einen Klassiker ostdeutscher Trivilliteratur: Der »Rittersmann von Schrot und Korn« dürfte den Bekanntheitsgrad prominenter Medienstars erreicht haben. Im Verlauf der Geschichte treffen Dig und Dag auch ihren dritten Mann Digidag wieder«. <http://www.ddr-comics.de/digidags.htm> (Stand: 03.09.2017).

¹¹ Zusammengestellt bei Kramer 1994, 130–131; die Sprüche wurden fast zu geflügelten Worten, z. B. »Ein Ritter, der erst mal regiert, regelt alles wie geschmiert«, vgl. Fiedler 2003, 155.

Die Comichelden (Ritter Runkel, Dig und Dag) reisen in ihren Abenteuern von der Lagunenstadt Venedig auf den Spuren des Marco Polo über den Balkan und das byzantinische Reich in den Nahen sowie Fernen Orient.¹² Nach dem

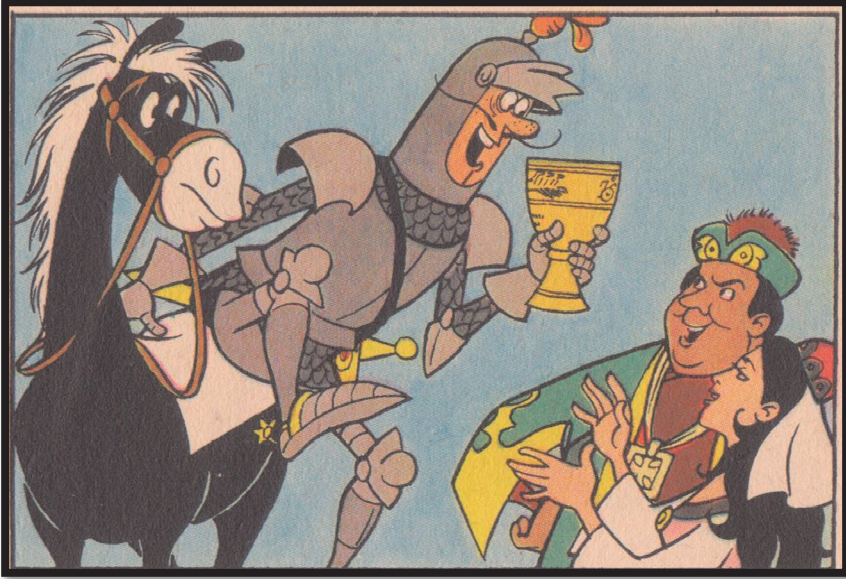


Abb. 4.2: Ritter Runkel von Rübenstein mit seinem Ross Türkenschreck (Heft 125, 5).

Abschluss dieser Serie dachte man an eine weitere Expedition, diesmal angelehnt an Christoph Columbus und seine Entdeckung Amerikas. Der Reiz derartigen Konzeptionen lag darin, dass das Publikum in viele Gegenden der Welt gebracht werden konnte und dort unterschiedliche Kulturen sowie Zeiten vorgeführt bekam. Zwar musste das Mosaik-Kollektiv über einen langen Zeitraum von etwa sechs Jahren planen, doch hatte dies den Vorteil, dass Schauplätze und Personen weniger oft neu erfunden und gestaltet werden mussten.

¹² Wahrscheinlich spielte der Roman von Willi Meinck, *Die seltsamen Abenteuer des Marco Polo*. Berlin: Kinderbuchverlag 1955-1956 bei der Entwicklung des Konzepts eine Rolle. Weitere Quellen müsste man noch suchen, wahrscheinlich war der Roman von Klaus Herrmann, *Der Brand von Byzanz*. Weimar: Volkerverlag 1956 den Urhebern der *Digedags* bekannt (in diesem geht es um die Regierung Kaiser Justinians und den Nika-Aufstand von 532).

Der Anlass für die Reise von Dig und Dag durch die Zeiten und Regionen ist ihre Suche nach ihrem dritten Kollegen Digated, der im Juli 1958 in Indien verschwand oder genauer: dort unsichtbar wurde.¹³ Die vielen Zuschriften schienen die Mosaik-Redaktion dazu bewegt zu haben, den Verschollenen wieder ausfindig machen zu lassen. Die Suche zieht sich als ein Erzählstrang durch die nächsten Hefte, in denen immer wieder Spuren von Digated gefunden werden. Dieser Kunstgriff, der auch die Einführung von Retrospektiven erlaubt, stellt für die Rezipienten ein zusätzliches Element der Spannung dar, bietet aber auch die Möglichkeit, historische Exkurse einzuflechten.

Von Räubern verfolgt, kommen die Abenteurer (Dig und Dag, Ritter Runkel, das Liebespaar Suleika und Janos Kaloda) an der Grenze des byzantinischen Reiches an (vgl. zum Folgenden Grünbart 2017, 49–59). Heft 109 (»Der Grenzstrategie«) markierte gleichzeitig den zehnjährigen Geburtstag der Digateds, die Redaktion versammelte aus diesem Grund alle Helden auf dem Titelblatt (leider nicht in den Nachdrucken erhalten).¹⁴ Dass das byzantinische Reich in einen Bildroman kommt, stellt innerhalb der Comicproduktion und Graphic Novels eine Seltenheit dar (Kramer 1994, 53). Dieser Exotismus macht es notwendig, dass an vielen Stellen Informationen über das byzantinische Reich einfließen.

An der Grenze zu diesem Reich steht im Comic das Kastell Periphèria, das – möchte man es geographisch verorten – eher mit Gjirokaster als mit Kastoria identifiziert werden kann (vgl. dazu Grünbart 2017, 49; Kramer 1994, 53 [Kastoria]). Es ist eine Eigenart, dass Orts- und Eigennamen im Kosmos des Mosaik sprechend sind und dabei oft die ursprüngliche Bedeutung konterkarierend eingesetzt werden kann (Wagner 2017b). Der Name Periphèria hat etwas mit Grenze und mit Entfertheit vom Zentrum zu tun. Die Reisenden kommen in ein byzantinisches Reich, das zwar noch eine magische Anziehung hat – so wird etwa Konstantinopel als die »Märchenstadt am Goldenen Horn« bezeichnet –, aber die Herrschaft Andronikos' II., in dessen Lebzeiten die Handlung angesiedelt ist, umfasst nur mehr wenige Teile des ehemaligen stolzen oströmischen Territoriums. Mit der Figur des Andronikos ist auch eine zeitliche Verortung der Comichandlung möglich: Die Leser bewegen sich im letzten Viertel des 13. Jahrhunderts. Im Kerker der Burg Periphèria entdecken Dig und Dag dann

¹³ Heft 39 (»Ein rätselhafter Fund«), 34; Frick 2010, 74. Zitiert wird in der Folge immer nach Heften (und Sammelbänden).

¹⁴ Kramer 1994, 52 führt diese alle namentlich an; Titelblatt abgebildet bei Grünberg/Hebestreit 2014, 109 (Nr. 1.1.109).

auch Spuren ihres Gefährten, der dort ein Graffiti hinterlassen hat: »Hier bin ich gewesen, das kann jeder lesen, und der es hat gelesen, ist auch hier gewesen« (Heft 109, 20). Sogar (!) in Periphéria gibt es ein Archiv: »So einen Keller voller Akten habt ihr hier wohl gar nicht vermutet, was?«, fragt der bayrische Feldwebel.¹⁵ »Aber das gehört sich so, wegen der Ordnung, und Ordnung muss sein. Die Unordnung bekämpft man am besten mit gestapelten Papieren. Das nennt man dann Papierkrieg. Den haben wir hier in Byzanz erfunden« (Heft 109, 18).

Solche Statements sind an sich schon literarische Feinheiten, doch schwingt in ihnen mit Blick auf die Zustände in der DDR Kritik an Überverwaltung und Bürokratismus mit – das byzantinische Reich, in dem laut Comichandlung ganz ähnliche Zustände herrschen, fungiert an dieser Stelle als Vergleichsfolie. Betrachtet man die Regale im Kastellarchiv genau, dann sieht man Buchstaben an den Stirnseiten, welche im Gegenuhrzeigersinn gelesen, also entgegen der üblichen Ordnung, das Wort ATOME ergeben.¹⁶ Sogar im Innersten des Reichs/Staates leisten die Dinge also Widerstand und versuchen sich der Ordnung zu entziehen bzw. neue Ordnungen zu finden (Grünbart 2017, 50).

Im folgenden Heft (110, »Der Hammel von Kastell Periphéria«) erfahren Dig und Dag die Umstände der Flucht des Digidag. Zuvor hatte die Burgbesatzung den Hammel Cäsar, auf dem Digidag geritten kam, verspeist. Digidag wollte die römische Besatzung der Burg aussperren und vertreiben, doch misslang dieser Versuch. Der historische Hintergrund dieser Geschichte ist die Völkerwanderung.¹⁷ Der Bericht des Kerkermeisters, der sich im Archiv befunden hat und von Dig und Dag ins Dorf genommen wurde, lässt die Flucht von Didedag rekonstruieren, der sich durch eine helikopterartige Konstruktion (aus Bettteilen und Federn) seiner Haft auf dem Luftweg entziehen konnte. Dann

¹⁵ Dargestellt ist dieser mit einem Helm, der von einem Hirschgeweih gekrönt wird; das Geweih hat zwölf Enden, womit seine Dienstzeit wörtlich umgesetzt wird; als Zwölfender (= zwölf Jahre) hatte er allerdings keine Soldaten mehr, da er keinen Sold ausbezahlen konnte.

¹⁶ Subtile Ironie wird in den Bericht eingewoben; in dem zu Protokoll gegebenen Bericht des Kerkermeisters finden sich Aktenvermerke: »Anmerkung A: Das Gestell und der Rest des Maisfladens befinden sich im Kriminalmuseum zu Konstantinopel« (Heft 109, 22) (beides benötigte Digidag, um Vögel zur Besorgung von Federn anzulocken); »Anmerkung B: Der Rest der Federn wird bei der Polizei in Konstantinopel verwahrt« (Heft 109, 23) und »Anmerkung C: Der Rest des Bettes wurde amtlich sichergestellt« (Heft 109, 24).

¹⁷ Heft 110, 19.

wechselt der Comic zurück in die Gegenwart der Digidags: Sie speisen im Dorf unterhalb des Kastells Periphria und sinnieren über ihren Gefährten nach. Zur selben Zeit wird auf der Burg ein byzantinischer Gesandter, der sich ein Bild über die Zustände in der Provinz macht, von der dortigen Besatzung (der Strategie, der Stabscenturio und die Teufelsbrüder, eine dalmatinische Piratenbande, die als Kastellbesatzung firmieren) bewirtet. Dabei wird der Gesandte bestohlen, ohne es zu merken. Doch kann der Strategie die kostbaren Abzeichen dem Gesandten aus der Hauptstadt zurückgeben und stolz verkünden: »Ebenso unbemerkt können sie jeden Feind entwaffnen.«¹⁸ Aber die Waffen natürlich nicht zurückgeben...

Im Folgenden haben die Comichelden die Möglichkeit, dem Zentrum des Reiches näherzukommen. Aus der Hauptstadt kommt ein Ausrufer, der den sprechenden Namen Aktivus Diplomates trägt, um einen Schönheitswettbewerb zu proklamieren: Diejenige soll Frau des Kaisers werden, der die zierlichen roten Schuhe passen. Hier wird also auf das Aschenputtelmotiv angespielt. Die Bewerberinnen Eulalia und Euphrosine gehen leer aus, aber Suleika gewinnt den Wettbewerb, da ihr die Schuhe wie angegossen passen. Suleika muss nach Konstantinopel, ihr Geliebter und die Digidags samt Ritter Runkel werden als Gefangene der Teufelsbrüder mitgeführt. Endlich erreicht man die Hauptstadt Konstantinopel, die Gefangenen können entkommen. Die Passage soll vollständig wiedergegeben werden, um den spielerischen Umgang mit Bildung und die didaktische Qualität dieses Bilderromans zu zeigen:

»He, lieber Schäfer, kennst du vielleicht die Geschichte von Odysseus und dem Zyklopen Polyphem?« – »Was du nur redest, Dig!« – »Gewiss kenne ich die alte Sage! Macht es nur wie der Held und verkriecht euch unter den Hammeln!« – »Siehst du nun, wie nützlich eine klassische Bildung ist, Dag? Auch Odysseus war in der gleichen Klemme wie wir. Um aus der Höhle des bösen Riesen Polyphem herauszukommen, griff er zu dieser List. Erinnerst du dich jetzt?« – »Klar! Homer hat es uns ja jetzt selber erzählt!« (Heft 112, 10).

Dass sich der Comic nah am Überlieferten und historischen Ereignissen orientiert, soll im Folgenden aufgezeigt werden: Dig und Dag verwandeln sich dann in die Prinzen von Makkaronien (Heft 112). Die Wahl des Namens mag ein Anklang an die sogenannte makedonische Dynastie (867-1057) sein (Kramer

¹⁸ Heft 110, 9 (Abenteuer am Bosporus 37).

1994, 57; Kramer 2002, 105), unter der auch Versuche bekannt sind, Heiratskontakte mit fremdländischen Prinzessinnen herzustellen. Die verkleideten Dig und Dag versuchen nun, die Hochzeit zwischen Suleika und Andronikos zu verhindern, und wollen sie ihrem Prinzen zurückgeben. Die Aristokraten aus Makkaronien, die eine eigene an ein Suppengericht erinnernde Genealogie entwickeln, werden in den kaiserlichen Bankettsaal eingeladen. Es wird ein Wagenrennen angekündigt, bei dem entschieden werden soll, ob Irene aus Thessalonien oder Suleika endgültig die neue Gemahlin des Monarchen werden soll. Es treten in diesem Zusammenhang die leidlich bekannten Zirkusparteien auf,¹⁹ die Blauen unterstützen die unglückliche Suleika, die Grünen Irene von Thessalonien. Dahinter stehen auch die Seerepubliken Venedig und Genua, die in dieser Zeit und im weiteren Handlungsverlauf in Konstantinopel eine wichtige Rolle spielten.

Das Wagenrennen (Heft 113) beginnt mit einem Panoramabild über den Bosphorus, die naturalistische Wiedergabe der Topographie ist beeindruckend. Die beiden für den Entscheid vorgesehenen Rennfahrer Kurvos Rasantes und Karambolages, die natürlich auch wieder sprechende Namen tragen, stoßen allerdings zusammen und sind für das Rennen nicht mehr einsatzfähig: Auf Vorschlag der Prinzen von Makkaronien gehen nun zwei Stellvertreter ins Rennen, nämlich Ritter Runkel und Janos Koloda.

Sie folgen den Regeln der Rennverordnung aus dem Jahre 551, womit wieder die Dimensionen Authentizität und Tradition eingeführt werden. Außerdem wird dem Lesepublikum die Langatmigkeit von Gesetzen/Verordnungen vorgeführt, was aus dem Alltag durchaus bekannt gewesen sein mag. Ritter Runkel geht als Sieger des Wagenrennens hervor (Janos wurde auf eine falsche Bahn geschickt, war aber schneller und der eigentliche Sieger), doch will der Kaiser ihm nicht Suleika übergeben, da er sich selbst in sie verliebt hat. Wegen des Rennausgangs entsteht eine Schlägerei zwischen den unterstützenden Parteien (blau und grün). Janos gelingt unter Beihilfe der verkleideten Teufelsbrüder die Flucht mit seiner Suleika (Heft 115, »Die Flucht der Suleika«). Dem Ritter Runkel wird ein hohes Amt am Hofe versprochen, das er in der folgenden Episode

¹⁹ Die Rennen wurden in der Spätantike und frühbyzantinischen Zeit von vier Parteien unterstützt (rot, weiß, grün und blau). Von diesen vier »Clubfarben« blieben nur die zwei letzten übrig (nachweisbar bis ins 12. Jahrhundert). Vgl. zu diesem Komplex Cameron 1976.



Abb. 4.3: Nächtliches Panorama von Konstantinopel, der Magier Horos hebt ab (Heft 118, 24).

einfordert (Heft 114, »Das vergoldete Krokodil«). Runkel wird zum Lieblingskrokodilwärter des Kaisers. Er muss auf Mutawakkel, ein Geschenk des Sultans

Qalawun von Ägypten, aufpassen.²⁰ Krokodile als »Haustiere« lassen sich an herrschaftlichen Höfen nachweisen: So hielt Kaiser Antoninus IV. Elagabal (218-222) ein Krokodil im Kaiserpalast; sogar auf seinen Münzen ließ er den Nil mit Krokodil und Genius abbilden.²¹ Die Vergoldung des Krokodils kann ihren Ursprung in einer Filmsequenz aus dem zur gleichen Zeit in die Kinos gekommenen »James Bond«-Film »Goldfinger« sein; allerdings wird dort eine Schönheit durch Vergolden zu Tode gebracht.²² Dass Motive aus der westlichen Unterhaltungsbranche einwanderten, lässt sich daraus erklären, dass die Produzenten des Mosaik hin und wieder auch Westberlin besuchten und die dort gewonnenen Eindrücke mit zurück nahmen. Suleika flieht auf einem Fischerboot aus Konstantinopel (Heft 115, »Die Flucht der Suleika«), nachdem sich die Teufelsbrüder als Frauen verkleidet hatten und ins Gemach der Suleika gekommen waren. Dort stand ein vergoldeter Baum, in dessen Blätterwerk künstlich Vögel saßen, die Töne von sich geben konnten. Seit Liutprand von Cremona, der über seine Eindrücke am byzantinischen Kaiserhof des 10. Jahrhunderts ambivalent berichtet (zuletzt Hoffmann 2009), sind diese Schallautomaten am byzantinischen Kaiserhof leidlich bekannt (vgl. Berger 2006).

Im folgenden Heft 116 (»Die Hofastrologen«) schlüpfen Dig und Dag in eine neue Rolle: Sie, nun Hokos und Pokos, betätigen sich als Astrologen am Kaiserhof und vollführen dabei auch einige Kunststücke (Astrologen werden hier also eher als Zauberer, denn als Wissenschaftler verstanden). Hokos und Pokos empfehlen dem Kaiser Andronikos, der auch verkleidet durch die Stadt zieht, zu einem Eheschluss mit Irene von Thessalonien (hinter dieser Gestalt steht die historische Yolande von Montferrat, welche Gemahlin des byzantinischen Kaisers war). In diesem Heft wird auch Ritter Runkel vorgeführt, der für die zu teure Vergoldung des Krokodils Buße tun muss und den Hebethron des Kaisers zu betätigen hat.

Andronikos wollte diesen effektiv einsetzen, um den genuesischen Gesandten zu beeindrucken; doch dieser möchte verhindern, dass Andronikos den Eheschluss mit Irene eingeht (was den Rivalen Venedig stärken würde). Er droht, dass die genuesische Flotte gegen Byzanz eingesetzt werde. Nichtsdesto-

²⁰ Vgl. Drews 2017, 87.

²¹ Kampmann/Ganschow 2008: 56.33; Demandt 1996, 78.

²² Grünbart 2017, 54 (Jill Masterson [Shirley Eaton], das zweite Bond-Girl, kommt so zu Tode).

weniger kommt die Kaiserbraut Irene in Konstantinopel an und wird dort gebührend begrüßt (Heft 117, »Die Ankunft der Kaiserbraut«). Die Genuesen machen ihre Drohung wahr und fahren gegen die desolade byzantinische Flotte, die sich auf venezianische Schiffe verlässt. Dig und Dag können die Prinzessin mit einem (unzeitgemäßen) Dampfboot, das dem Prinzip eines Knatterboots folgt, in Sicherheit bringen. Die Hochzeit wird organisiert (Heft 118, »Hochzeitsvorbereitungen«), der Kaiser badet sich davor (ein zeremonieller Akt, welcher mehrmals in den Quellen belegt ist) (Treitinger 1956, 110–112). Das Krokodil Mutawakkel stiftet derweil Unruhe. Währenddessen begegnen Dig und Dag dem Zauberer Horos Pokos, den sie in Heft 116 irrtümlich betäubt hatten. Dieser will die beiden überführen, doch gelingt es den beiden verkleideten Astrologen mittels eines Eis, in dem sich griechisches Feuer befindet, die Umstehenden zu verblüffen: Das Ei brennt im Wasser des kaiserlichen Aquariums. Die taktische Waffe der Byzantiner des



Abb. 4.4: Dig und Dag als Astrologen (Titelblatt Heft 116).

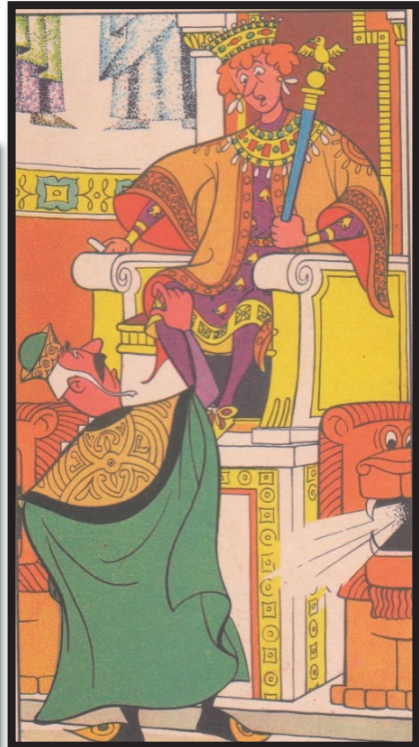


Abb. 4.5: Der Hebebron des Kaisers (man beachte die Darstellung des Mosaikes im Hintergrund) (Heft 116, 21).

Hochmittelalters war das sogenannte griechische Feuer, das feindlichen Flottenverbänden herbe Verluste besorgte. Im Spätmittelalter war dies aber nur mehr ein Mythos, die Realität sah anders aus zu Zeiten Ritter Runkels. Durch ihren eindrucksvollen Auftritt werden Hokos und Pokos zu Hofastrologen befördert.

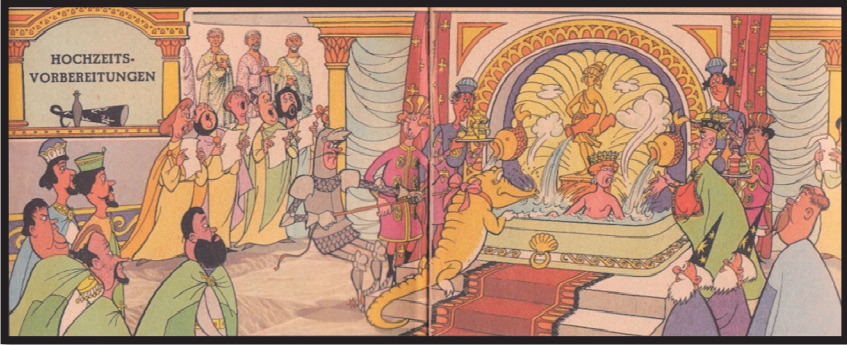


Abb. 4.6: Der Kaiser im Bad, links der Chor der Schmeichler, Ritter Runkel bändigt das vergoldete Krokodil (Heft 118, 2–3).



Abb. 4. 7: Zaubertrick von Dig und Dag (Heft 118, 9).

Weiterhin denken sie daran, aus Konstantinopel zu entfliehen, um weiter nach ihrem Kameraden zu suchen. Aus diesem Grund entwerfen und bauen sie einen Flugapparat, der wie ein astrologischer Himmelsglobus aussieht. Nächtens besteigt der Zauberer Horos Pokos dieses Gefährt, das sich selbständig macht und den Neugierigen in die Lüfte entführt (**Abb. 4.3**).²³ Unschwer lässt sich die Herkunft desselben in dem Heißluftballon der Gebrüder Montgolfier von 1783 erkennen.

In Heft 119 wird Hochzeit mit Irene gefeiert. Die gesamte Bevölkerung der Stadt Konstantinopel ist dabei anwesend und wird mit harten Gebäckstücken beworfen (eigentlich sollte damit die Freigebigkeit des Herrschers ausgedrückt werden). Bei festlichen Anlässen war es üblich, Münzen unter die Menge zu werfen. Hier wird das Zeremoniell konterkariert, indem der Brauch des heute in Griechenland üblichen Neujahrskuchens, in dem ein Geldstück versteckt ist (*Basilopita*), eingewoben wird. Der Anführer der Teufelsbrüder, Bogumil, wird von Dig und Dag hypnotisiert. Ihm wird eingeredet, der nächste Kaiser zu sein. Unter dieser Vorstellung öffnet Bogumil das Stadttor und das »einfache« Volk strömt in die Metropole ein und stört die Hochzeitsveranstaltungen. Runkel, Dig und Dag werden daraufhin eingekerkert, versuchen zu fliehen, werden aber wieder gefangen genommen (Heft 120, »In hoffnungsloser Lage«). Allerdings plant Kaiser Andronikos gerade eine Militärexpedition in der Ägäis: Die Insel Pordoselene solle besetzt werden, da dort ein besonders guter Wein produziert werde und der kaiserliche Haushalt dringend Nachschub benötige. Die Insel existiert tatsächlich.²⁴

Die drei festgenommenen Reisenden werden zum Tode verurteilt und warten auf ihr Ende, doch werden sie auf Druck und Protest der Bevölkerung freigelassen. Allerdings werden sie verpflichtet, an der Ausfahrt gegen Pordoselene teilzunehmen. Dig und Dag werden daraufhin militärisch ausgebildet, der Centurio mit der Löwenstimme unterwirft sie starkem Drill (Heft 121, »Der Alte vom Berge«; der Alte vom Berge ist Hassan, der Anführer der Assassinen aus dem wilden Kurdistan). Auf dem Übungsplatz finden Dig und Dag auf einer Säule, die der Trajanssäule nachempfunden ist, wieder Spuren des verschollenen

²³ Heft 118, 21–24. Gelungen ist dabei das Schlussbild, auf dem man den Zauberer gleichsam aus dem Heft entfliegen sieht.

²⁴ Der Name Pordoselene klang schon in antiken Ohren merkwürdig und wurde oft mit Poroselene wiedergegeben, vgl. Koder 1998, 266.

Digedag. Gut ausgebildet beginnen Dig und Dag samt Ritter Runkel ihr nächstes Abenteuer, sie stechen mit einem (!) Schiff in Richtung Pordoselene in See (Heft 122, »Unternehmen Göttertrank«). Die Insel, die schon in der Antike für ihren Weinreichtum bekannt war, wird eingenommen (Heft 123, »Der Sturm auf die Insek und Heft 124, »Das zerhackte Schiff«), den Ankommenden wird allerdings ein freudiger Empfang bereitet (Heft 125, »Der Pokal des Siegers«). Ritter Runkel steigt sein Erfolg zu Kopf, und er wünscht sich die Verewigung seines Erfolges. Zu diesem Behuf besucht er eine Mosaikwerkstatt auf der Insel, in der auch Kaiserbilder hergestellt werden.²⁵ Er möchte sich aber nicht als Reiter auf einem Pferd darstellen lassen, sondern wünscht sich etwas Monumentales. Kenner der Berliner Topographie erkennen rasch, dass der Entwurf an das sowjetische Ehrenmal im Treptower Park (entworfen von Jewgeni Wutschetitsch, 1949) erinnert.²⁶ Abermals entdecken Dig und Dag Spuren ihres Freundes: Im Archiv der Mosaikwerkstatt lagern immer noch Skizzen, welche von Digedag mit Beischriften versehen worden sind. Dadurch erfahren sie von den Ereignissen des 4. Kreuzzuges und der Einnahme Konstantinopels im Jahre 1204. So versuchte der Kaiser Alexios V. Murtzuphlos (Februar-April 1204), die Konstantinopolitaner Bevölkerung bei Laune zu halten. Ein beliebtes Element der Unterhaltung waren Aufführungen und Darbietungen im Hippodrom. Während des gesamten byzantinischen Jahrtausends belustigte man sich an geschickten Wagenlenkern mit schnellen Pferden. Das macht nun auch der Alexios im Comic: An dem von ihm ausgelobten Pferdewagenrennen nimmt Digedag teil, welcher gegen den Konkurrenten Hottos Kapottos antritt. Bei genauer Betrachtung kann man erkennen, dass die Startboxen im Hippodrom eine Kopie des Brandenburger Tores in Berlin sind – die Rennbahn liegt dann gleichsam »unter den Linden« (vgl. Grünbart 2017, 59). Danach (Heft 126, »Flucht durch die Dardanellen«) verlassen Ritter Runkel, Dig und Dag byzantinisches Territorium, um einen neuen Kontinent zu betreten (Heft 127, »Landung in Kleinasien«). Dort geht die Suche nach Digedag weiter. Mit dieser Episode ist auch das byzantinische Abenteuer der Diegdags zu Ende.

²⁵ Zu Kaiserbildern in Byzanz vgl. Grünbart 2017, 58 mit weiterführenden Angaben.

²⁶ Vgl. Kramer 2002, 352–353; Köpstein 2006, 83–170; umgesetzt wird der Entwurf in Heft 126, 20.

Rezeptionsgeschichte und Verortung der Runkel-Serie

Eine Reihe von Beobachtungen lassen sich an diesem kurzen Durchgang durch einen kleinen Teil der Abenteuer der Dagedags machen. Diese Hefte haben historische Vorgänge als Hintergrundbild, Geschichte wird gleichsam zur Kulisse (Kramer 2002, 241–243). Warum wurde aber Byzanz gewählt? Schon Thomas Kramer merkte 2002 an: »Zur Begeisterung für das Thema Byzanz trug wohl auch ein anderer Umstand bei: Da gleichzeitig byzantinische Verhältnisse zu Zeiten des Niedergangs des Reiches als Parodie auf Zeitgeschichtliches in der DDR gestaltet wurden – z. B. sang ein ›Schmeichlerchor‹ – konnte man gerade in diesen Episoden auf verschiedenen Ebenen Parodistisches in die pathetische Historiendarstellung einflechten« (Kramer 2002, 353; für weitere Zeugnisse zur Popularität vgl. Kramer 2014).

Byzanz eignete sich als Folie: In orientalisierender, märchenhafter Weise wurde ein Kosmos geschaffen, der versteckt Elemente des Alltags in der DDR widerspiegeln konnte. Verbindungen zwischen kommunistischen Staaten und mögliche byzantinische Wurzeln wurden in der Zeit des Kalten Krieges mehrfach hergestellt. Sicher prägend war Arnold Toynbees Werk ›Civilization on Triak (ins Deutsche übersetzt 1949)²⁷, in dem Beziehungen zum byzantinischen Kosmos angesprochen wurden. Der Wiener Byzantinist Herbert Hunger versuchte ähnliches in zahlreichen Studien nachzuweisen (Hunger 1965/1984, Wiederabdruck in Hunger 1989) Dabei fiel ihm die Diktion von kommunistischen Parteitagreden auf. Ihre gestelzten Formulierungen mit zeitfernen Metaphern erinnerten an byzantinische Rhetorik (Hunger 1984, 32–33). Die Organisation der Bevölkerung in Demeen erinnert an kommunistische Kaderverbände. Auch beim Personenkult kann man durchaus Byzantinisches erkennen, wenngleich man es heute etwas vorsichtiger formulieren würde. Hätte Hunger die Möglichkeit gehabt, diese Hefte zu rezipieren (was in Wien praktikabel gewesen wäre, da die Hefte über den kommunistischen Globus-Verlag und -Buchvertrieb importiert wurden), dann hätten seine Argumente eine substantielle Unterstützung bekommen. Allerdings war die Comic-Kultur zu jener Zeit wenig geschätzt, sie wissenschaftlich zu nutzen, verpönt.²⁸

²⁷ Toynbee 1949 (›Kultur am Scheidewege‹).

²⁸ Bamberger/Jambor 1965. Eine der ersten fachwissenschaftlichen Tagung fand in Münster im Jahr 2015 statt (vgl. Wagner 2017a).

Der zeitliche Rahmen der vorgestellten Heftabfolge ist hauptsächlich die spätbyzantinische Zeit, insbesondere aber das Jahr 1284. Material aus früheren Jahrhunderten wird kunstvoll durch Exkurse und Rückblenden eingewoben. Das 6. Jahrhundert und der Nika-Aufstand sind präsent, die byzantinischen Brautschauen (Hunger 1965a; Rydén 1985; Treadgold 2004) ebenso wie das griechische Feuer. Protagonist ist Andronikos II. (1282-1328), der sich nach dem Tod seiner ersten Frau Irene von Ungarn (1281) nach einer neuen Gemahlin umsehen musste. Yolande von Montferrat, welche sich in Thessalonike aufhielt, konnte er 1284 heiraten. Damit konnte er das im Gefolge des 4. Kreuzzuges entstandene Königreich von Thessalonike wieder an das Kaisertum anschließen.

Eine folgenreiche Entscheidung des Kaisers lag darin, die Marine aufzulösen, was dazu führte, dass das Reich von ausländischer Seekompetenz abhängig wurde. Zwar versuchte die byzantinische Zentralmacht, Venedig gegen Genua auszuspielen, doch am Ende waren die Verlierer die Byzantiner. 1291 »bestellte« Andronikos etwa 60 Schiffe aus Genua. Doch kam es zu Spannungen mit den Venezianern, die auch in offene Kampfhandlungen ausbrachen (1296-1302, 1306-1310). Wie regional beschränkt Politik in diesen Tagen geführt wurde, zeigt folgendes Beispiel (das auch möglicherweise Vorbild für die Eroberung Podoselenes war): Die Insel Tenedos war seit der Antike ein wichtiger Stützpunkt zur Kontrolle der Dardanellen; ihre strategische Bedeutung nutzen die byzantinischen Kaiser, doch 1305 erkannte das ein genuesischer Pirat namens Andrea Morisco und besetzte die Insel. Mit wenig Aufwand konnte er großen Einfluss erhalten – insgesamt gesehen passt der marode Zustand des byzantinischen Reiches ideal zur Charakterisierung eines in der Gegenwart nicht mehr vorhandenen monarchischen Systems. Oder fließt hier unterschwellig Kritik mit ein? Die Leserschaft mag das entscheiden.

Die Qualität der ostdeutschen Bilderzeitschrift gründet sich auf mehreren Faktoren. Sie lebt von der Genauigkeit der Wiedergabe der durchgehend farbig gehaltenen Szenerien. Dafür werden historische Ansichten, Forschungsliteratur und wohl auch Bildreiseführer ausgewertet (z. B. Allom 1841). Dass das Publikum von dieser Realitätsnähe und Genauigkeit überzeugt werden konnte, ja dass diese Liebe zum Detail auch das Reisen im Kopf ermöglichte, zeigen Hinweise aus der Zeit nach der Wende 1989: Die Hefte wurden ins Reisegepäck verstaut, um sich vor Ort ein »richtiges« Bild zu machen (vgl. Grünbart 2017). Auch in der belgischen »Tintin«-Serie wirken die Szenen oft realitätsnah, man glaubt oft bekannte Bauwerke oder Straßenzüge zu erkennen. Eindrucksvoll sind die oft

als Tafelbilder ganzseitig ausgeführten Szenerien (besonders bei historischen Darstellungen), welche man auch bei ›Tintin‹ finden kann (vgl. Kramer 2000).

Betrachtet man die Comicbilder, dann fällt auf, dass Herrschaftssymbole ziemlich reduziert dargestellt werden. Es gibt keinen Doppeladler, die Adlerdarstellungen im Comic sind einer Publikation aus den 1960er Jahren entnommen (die Adlerkassel aus Brixen) (Nickel 1964; Grünbart 2017, 64). Ebenso sucht man religiöse Zeichen: Kreuze oder Heiligenscheine rücken äußerst selten ins Bild (vgl. Grünbart 2017, 62). Dies hat wohl damit zu tun, dass Symbole des Christentums von dem Zensursystem der DDR nicht geduldet worden wären. Interessanterweise werden aber bei der Zeichnung von Palasträumen öfters Mosaik aus Kirchen als Vorlage verwendet.

Die Sprache des Mosaik steht in Gegensatz zu den oft als vereinfacht und vereinfachend kritisierten Idiomen paralleler Produktionen. Die ostdeutsche Serie zeichnet sich durch eine wohlgesetzte, oft ins Behelende abdriftende sprachliche Form aus; oft gelingen Formulierungen, die von einem hohen Sprachgefühl bzw. einer überbordenden Formulierkunst und -freude zeugen (vgl. zu den Sprachspielen die Monographie von Fiedler 2003). Ein tragendes Element sind die sprechenden Namen – wie oben zu lesen, sind manche durchaus lustig (dazu ausführlich Wagner 2017b). Dabei kann man mehrere Ebenen unterscheiden: Simple Verfremdungen wie etwa Aktivos Diplomas, Horos und Kopos. Eulalia (›Die Redegewandte‹) und Euphrosine (›Frohsinn‹), die beiden Damen, die sich für den Schönheitswettbewerb melden, stellen durch ihr Auftreten hingegen genau das Gegenteil ihrer Namen dar. Komplexer ist die Herleitung des Namens des Krokodils Mutawakkel, welcher auf al-Mutawakkil gründet (›der [auf Gott] vertraut‹) (vgl. Drews 2017, 87).

Die Bildgeschichten des Mosaik (zumindest die hier behandelte Sequenzen) weisen keine Sprechblasen, sondern Texte unterhalb der Bilder auf (zu den Zeichenarten Kock 1999, 285–332). Auch onomatopoetische Untermalungen fehlen (zumindest in diesem Ausschnitt der Serie). Die Serie lebt auch von der Verarbeitung zeitgenössischer Populärkultur: Kinofilme beeinflussten die Ikonographie, nicht nur James Bond, auch die italienischen Sandalenfilme (besonders 1958–1965) wirkten auf die Gestaltung (z. B. ›Ben Hur‹ bei den Wagenrennen in Konstantinopel) (zu diesem Filmgenre vgl. Steinwender 2009).

Die hier vorgestellte Serie verdient es, gelesen und erforscht zu werden. Es eröffnet sich ein vielschichtiger Kosmos, der Material für zeit-, rezeptions-, medien- und alltagsgeschichtliche Aspekte bereithält (Lobmeier 2014). Wie populär

die Digidags sind – was auch einer gewissen ›Ostalgie‹, oder besser: Kindheits-erinnerung geschuldet ist –, zeigen Internetplattformen. Mittlerweile waren die erfolgreichen Comichelden auch schon Gegenstand von Ausstellungen.²⁹

Literatur

Internetressourcen

<http://www.mosapedia.de>

<http://www.ddd-comics.de/digidags.htm>

Sekundärliteratur

Allom 1841: Thomas Allom, Constantinopel und die malerische Gegend der sieben Kirchen in Klein-Asien, Braunschweig: Westermann 1841.

Baetens/Frey 2014: Jan Baetens/Hugo Frey, *The Graphic Novel. An Introduction*, Cambridge: Cambridge University Press 2014.

Bamberger/Jambor 1965: Richard Bamberger/Walter Jambor, *Die unterwertige Lektüre* (= Schriftenreihe des Buchklubs der Jugend 20), Wien: Leinmüller 1965.

Bennewitz/Schindler 2012: Ingrid Bennewitz/Andrea Schindler (Hrsg.), *Mittelalter im Kinder- und Jugendbuch. Akten der Tagung Bamberg 2010* (= Bamberger interdisziplinäre Mittelalterstudien 5), Bamberg: University of Bamberg Press 2012.

Berger 2006: Albrecht Berger, *Die akustische Dimension des Kaiserzeremoniells: Gesang, Orgelspiel und Automaten*, in: Franz Alto Bauer (Hrsg.), *Visualisierungen von Herrschaft: Frühmittelalterliche Residenzen – Gestalt und Zeremoniell* (= Byzas 5), Istanbul: Ege Yayınları 2006, 63–77.

Bishop 2016: Chris Bishop, *Medievalist comics and the American century: A reception history*, Jackson: University Press of Mississippi 2016.

Böhm 1995: Henry Böhm, *Ein Rittersmann von Schrot und Korn: Die Geschichte des Rübensteiners*, Berlin: Eulenspiegel-Verlag 1995.

Brodersen 2004: Kai Brodersen (Hrsg.), *Crimina: Die Antike im modernen Kriminalroman*, Frankfurt a. M.: Verlag Antike 2004.

²⁹ Z. B. in Halle, Götze/Auquier/Hegen 2007 oder im Zeitgeschichtlichen Forum in Leipzig (**Abb. 4.1**): Dig, Dag, Digidag DDR-Comic 'Mosaik' (17.02.2012 bis 28.05.2012).

- Brodersen 2008: Kai Brodersen (Hrsg.), *Asterix und seine Zeit: Die große Welt des kleinen Gallier*. Mit dt. Bildtexten von Gudrun Penndorf, München: Beck 2008.
- Cameron 1976: Alan Cameron, *Circus Factions: Blues and Greens at Rome and Byzantium*, Oxford: Clarendon Press 1976.
- Carlà 2014: Filippo Carlà (Hrsg.), *Caesar, Attila und Co: Comics und die Antike*, Mainz: von Zabern 2014.
- Demandt 1996: Alexander Demandt, *Das Privatleben der römischen Kaiser*, München: Beck 1996.
- Dolle-Weinkauff 1990: Bernd Dolle-Weinkauff, *Comics: Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*, Weinheim/Basel: Beltz 1990.
- Dolle-Weinkauff/Asmus/Eckert 2008: Bernd Dolle-Weinkauff/Sylvia Asmus/Brita Eckert (Hrsg.), *60 Jahre Comics aus Deutschland 1947–2007. Eine Ausstellung der Deutschen Nationalbibliothek Frankfurt am Main und des Instituts für Jugendbuchforschung der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main*, Wiesbaden: Harrassowitz 2008.
- Drews 2017: Wolfram Drews, *Zwischen „Türkenschreck“ und türkischem Honig. Zum Orientbild in der Runkelserie*, in: Wagner 2017a, 85–102.
- Farr 2007: Michael Farr, *Tintin & Co*, London: Egmont 2007.
- Fiedler 2003: Sabine Fiedler, *Sprachspiele im Comic: Das Profil der deutschen Comic-Zeitschrift Mosaik*, Leipzig: Universitätsverlag 2003.
- Friske 2010: Matthias Friske, *Die Geschichte des Mosaik von Hannes Hegen: Eine Comic-Legende in der DDR*, Berlin: Lukas 2010.
- Götze/Auquier/Hegen 2007: Moritz Götze/Jean Auquier/Hannes Hegen (Hrsg.), *Mosaik von Hannes Hegen: Abenteuer Wissenskosmos. Der Comic aus Ost-Berlin, mit Abbildungen aus den ersten 100 Heften*, Halle: Verlag der Franckesche Stiftungen 2007.
- Gosciny/Uderzo 2015: René Goscinny/Albert Uderzo, *Asterix redt Wienerisch: der große Mundart-Sammelband. Übatrogn von Dr. a.D. Kurt Ostbahn*, Berlin/Köln: Comic Collection Egmont 2015.
- Grünbart 2017: Michael Grünbart, *Reisen bildet und verbildet. Mit den Digidags ans Goldene Horn*, in: Wagner 2017a, 45–66.
- Grünberg/Hebestreit 2014: Reiner Grünberg/Michael Hebestreit, *MOSAIK-Handbuch*, Leipzig: Lehmanns 2014.
- Grünberg 2017: Reiner Grünberg, *Auf den Spuren Ritter Runkels in Venedig*, in: Wagner 2017a, 167–172.

- Hoffmann 2009: Tobias Hoffmann, Diplomatie in der Krise: Liutprand von Cremona am Hofe Nikephoros II. Phokas, in: Frühmittelalterliche Studien 43 (2009), 118–178.
- Hunger 1965: Herbert Hunger, Die Schönheitskonkurrenz in »Belthandros und Chrystantza« und die Brautschau am byzantinischen Kaiserhof, in: Byzantion 35 (1965), 150–158.
- Hunger 1975: Herbert Hunger, Byzantinismus: Nachwirkungen byzantinischer Verhaltensweisen bis in die Gegenwart, Männedorf: Verlag der Ordenskanzlei 1975.
- Hunger 1984: Herbert Hunger, Byzanz: Eine Gesellschaft mit zwei Gesichtern. Eine J.C. Jacobsen Gedenkvorlesung (= Historisk-filosofiske meddelelser 51,2), Kopenhagen: Munksgaard 1984.
- Hunger 1989: Herbert Hunger, Epidosis: Gesammelte Schriften zur byzantinischen Geistes- und Kulturgeschichte, München: Editio Maris 1989.
- Kampmann/Ganschow 2008: Ursula Kampmann/Thomas Ganschow, Die Münzen der römischen Münzstätte Alexandria, Regenstein: Battenberg 2008.
- Knigge 1996: Andreas C. Knigge, Comics: Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 1996.
- Kock 1999: Petra Kock, Das Mosaik von Hannes Hegen: Entstehung und Charakteristika einer ostdeutschen Bildgeschichte, Berlin: Logos-Verlag 1999.
- Koder 1998: Johannes Koder, Tabula Imperii Byzantini. 10. Aigaion Pelagos (die nördliche Ägäis), Wien: Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften 1998.
- Köpstein 2006: Helga Köpstein, Die sowjetischen Ehrenmale in Berlin, Berlin: R.O.S.S.I. 2006.
- Konstantinou 1998: Evangelos Konstantinou (Hrsg.), Byzantinische Stoffe und Motive in der europäischen Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts (= Philhellenische Studien 6), Frankfurt a. M./Wien: Lang 1998.
- Kramer 1994: Thomas Kramer, Das MosaikFanBuch zweiter Teil: Die Hefte 90 bis 223 des „Mosaik von Hannes Hegen“ sowie unveröffentlichte Textgrundlagen, Berlin: Dietz 1994.
- Kramer 1997: Thomas Kramer, Technik und Klassenkampf: Technikgeschichte im DDR-Comic „Mosaik“, in: Kultur und Technik 21 (1997), 51–57.
- Kramer 2000: Thomas Kramer, Donald, Asterix und Abrafax. Die Verarbeitung amerikanischer und französischer Comic-Serien in den Mosaik-Bildgeschichten der DDR, in: Kinder- und Jugendliteraturforschung 6 (1999/2000), 40–66.

- Kramer 2002: Thomas Kramer, Micky, Marx und Manitu: Zeit- und Kulturgeschichte im Spiegel eines DDR-Comics 1955–1990. »Mosaik« als Fokus von Medienerlebnissen im NS und in der DDR, Berlin: Weidler 2002.
- Kramer 2004: Thomas Kramer, Die Antike im Mosaik-Comic: Antikerezeption in der DDR zwischen ideologischem Kalkül und Authentizitätsanspruch, in: Brodersen 2004, 191–214.
- Kramer 2014: Gladiatoren, Legionäre, Funktionäre: die Rom-Serie des DDR-Comic Mosaik zwischen Historienepos, Antikeparodie und zeitgenössischer Medienadaption, in: Carlà 2014, 53–60.
- Krupke/Schneider 2014: Lutz Krupke/Andreas Schneider, Wie Ritter Runkel in den Brockhaus kam, in: Grünberg/Hebestreit 2014, 328–329.
- Lehmstedt 2010: Mark Lehmstedt, Die geheime Geschichte der Digidags: Die Publikations- und Zensurgeschichte des „Mosaik“ von Hannes Hegen (1955–1975), Leipzig: Lehmstedt 2010.
- Lettkemann 1994: Gerd Lettkemann, Die Digidags: Chronologie eines DDR-Comics zwischen Anpassung und Widerstand im zeitgeschichtlichen Kontext der Jahre 1955–1964, in: Thomas Hausmanninger (Hrsg.), Comics zwischen Zeitgeschehen und Politik, München: Profil 1994, 86–99.
- Lettkemann/Scholz 1994: Gerd Lettkemann/Michael Scholz, »Schuldig ist schließlich jeder ... der Comics besitzt, verbreitet oder nicht einziehen lässt«, Berlin: Mosaik, Steinchen-für-Steinchen-Verlag 1994.
- Lindner 2015: Bernd Lindner, Die drei Leben des Zeichners Johannes Hegenbarth, Nürnberg: Tessloff 2015.
- Lobmeier 2014: Kornelia Lobmeier, Auf den Spuren der Digidags: Geschichten und Geschichte im DDR-Comic 'Mosaik', in: *Comparativ* 24 (2014), 47–58.
- Marciniak/Smythe 2016: Przemyslaw Marciniak/Dion C. Smythe (Hrsg.), *The Reception of Byzantium in European Culture since 1500*, Farnham, Surrey: Ashgate 2016.
- Möller 2010: Thomas Möller (Hrsg.), *Sich Hegen bringt Segen: Johannes Hegenbarth 85. Eine Hommage an den Meister des Comics in der DDR*, Neubrandenburg: T. Möller 2010.
- Nicol 1994: Donald M. Nicol, *The Last Centuries of Byzantium 1261–1453*, Cambridge: Cambridge University Press ²1994.
- Nickel 1964: Heinrich L. Nickel, *Byzantinische Kunst*, Leipzig: Schneider 1964.
- Rosenfeldt 2016: Reginald Rosenfeldt, *Comic-Pioniere: Die deutschen Comic-Künstler der 1950er Jahre*, Essen: Ch. A. Bachmann 2016.

- Rydén 1985: Lennart Rydén, The Bride-Shows at the Byzantine Court: History or Fiction?, in: *Eranos* 83 (1985), 175–191.
- Skodzik 1985: Peter Skodzik, *Deutsche Comic Bibliographie*, Frankfurt a. M.: Ullstein 1985.
- Steinwender 2009: Harald Steinwender, Der italienische Peplum-Zyklus der Nachkriegsära – Eine Reise in das Reich der Sandalenfilme, in: *Splating Image* 20, Heft 77 (2009), 11–17.
- Toynbee 1949: Arnold Toynbee, *Kultur am Scheidewege*, Wien: Europa-Verlag 1949.
- Treadgold 2004: Warren Treadgold, The Historicity of Byzantine Bride-Shows, in: *Jahrbuch der österreichischen Byzantinistik* 54 (2004), 39–52.
- Treitinger 1956: Otto Treitinger, Die oströmische Kaiser- und Reichsidee nach ihrer Gestaltung im höfischen Zeremoniell: Vom oströmischen Staats- und Reichsgedanken, Darmstadt: Gentner ²1956.
- Wagner 2017a: Wolfgang Eric Wagner (Hrsg.), *Ritter Runkel in seiner Zeit: Mittelalter und Zeigeschichte im Spiegel eines Geschichtscomics*, Berlin: be.bra Wissenschaft Verlag 2017.
- Wagner 2017b: Hadubrand der Verkalkte trifft Admiral Totalo Flauti im Kastell Peripheria, in: Wagner 2017a, 143–165.

Vom Blutgericht an der Aller zur Einhorninvasion von Dundee

›Dark Medieval Times‹ im Heavy Metal

CHRISTIAN PETERS

»But then again, you know, people like to dress up.«
(Gylve ›Fenriz‹ Nagell, Darkthrone)¹

Abstract

Music sociology and media theory have long been acknowledging the relevance of Metal music for understanding contemporary youth and popular culture as well as subcultural dynamics in general. Although medieval topics are among the most frequent in Metal, scholars of medieval history, its reception and didactics have largely ignored it as a field of study. In a somewhat pioneering attempt and in order to instigate further study, this paper presents a selection of case studies, ranging from 70s Rock music to more extreme shades of contemporary Metal. It tries to identify different strands and approaches in Metal music treating medieval topics to show how much they differ regarding depth of historical reflection, ideological commitment and the tension between immediacy and dependence on former imaginations of the Middle Ages.

Hinführung

Wenn der Geschichtsdidaktiker Manfred Seidenfuß einen von seinen Autoren durchaus als grundlegend verstandenen Aufsatz zum Mittelalter in der Populärkultur 2008 mit dem Satz beginnt »Wenn Freizeitritter sich aus ihrer Heavy-Metal Kluft hinein in dubiose Alteisen-Kostüme zwingen, mag dies aus tiefenpsychologischer Sicht Besorgnis hervorrufen« (Seidenfuß u. a. 2008, 35), so mögen Pauschalierung sowie semantische und typographische Entgleisungen aus wissenschaftshygienischer Sicht Besorgnis hervorrufen, vor allem aber wirft es

¹ Im Dokumentarfilm ›Until the Light Takes Us‹ (2008), 1:28:57-1:29:03.

ein Schlaglicht auf die Schnittfläche, die hier zwei Subkulturen stereotypisch attestiert wird. Seidenfuß und seine Co-Autoren setzen sich mit verschiedenen Manifestationen der ästhetischen Dimension einer Geschichtskultur des Mittelalterlichen – von Kinderspielzeug über Sandburgen bis hin zu Hollywoodfilmen – auseinander, lassen die Musik dabei allerdings gänzlich außen vor. Dennoch ist die Neigung der Metal-Szene und der Mittelaltermarkt- und Reenactment-Szene zueinander im kollektiven Bewusstsein offenbar so evident, dass sie für das anekdotisch-süffisante Eröffnungsbeispiel eines Fachaufsatzes keiner weiteren Belege bedarf. Tatsächlich verfügt etwa das Wacken Open Air, eines der größten und mit Sicherheit das bekannteste Metal-Festival der Welt, seit 2008 über einen eigenen Mittelaltermarktbereich mit spezieller Bühne, auf der einschlägige Bands spielen.² Bereits im Folgejahr wurde dieses Areal des Festivals im Zuge einer ebenfalls mittelalteraffinen Strömung im Metal, die auch in diesem Beitrag noch eine Rolle spielen wird, nach einer eigens dafür ins Leben gerufenen Reenactment-Gruppe in »Wackinger Village« umgetauft und firmiert als solches bis heute in der stetig wachsenden Infrastruktur des Festivals.³ Zweifelsohne kann das Wacken Open Air, das immer auch stilbildend gewirkt hat, dessen Organisatoren jedoch vor allem – mittlerweile mit eigener Modelinie, eigenem Kreditkartenkonto, eigenen Kreuzfahrten, Skiurlauben und weiteren Marken-Spin-Offs – stets ein untrügliches Gespür dafür beweisen, das symbolische Kapital einer Subkultur entlang der gesamten Wertschöpfungskette zu barer Münze zu machen,⁴ als Beleg dafür dienen, dass Metal und Mittelalter wohl irgendwie zusammengehören.

Dem Phänomen der Mittelaltermärkte hat sich die geschichtsdidaktische Forschung seither etwas eingehender gewidmet,⁵ ansonsten ist aus der Perspektive der historischen Wissenschaften der Umgang mit dem Mittelalter in der

² <http://www.wacken.com/de/news/news/news-detail/kooperation-wikinger-tage-wacken-open-air-2008-1/> (Stand: 22.05.2017). Zum ursprünglichen Programm des Mittelalterbereichs zählten bereits Aufführungen einer kooperierenden Reenactment-Gruppe aus dem nahen Schleswig.

³ <http://www.wacken.com/de/news/news/news-detail/die-wackinger-teil-1-das-wikingerdorf/> (Stand: 22.05.2017).

⁴ Für das komplette Portfolio an Wacken-Produkten und -Dienstleistungen vgl. <https://www.metaltix.com/index.php?view=products&cid=8&affiliate=woanews> (Stand: 22.05.2017).

⁵ Vgl. dazu etwa Kommer 2011, 190–194, der auch kurz auf den Mittelaltermarkt als Forum für mittelalteraffine Rockmusik verweist.

Geschichtskultur des Metal Gegenstand für Fußnoten und Randbemerkungen geblieben.⁶ Hassemer und Zimmermann haben diesem Umstand aus medienwissenschaftlicher bzw. germanistischer Perspektive erste Abhilfe geschaffen: Jener gibt einen ersten Überblick, der notgedrungen kursorisch bleiben muss (vgl. Hassemer 2011; für Vergleichbares zur Antike Campbell 2009), dieser konzentriert sich auf Bands, die überwiegend dem Mittelalter-Rock, wie er aus der performativen Kultur der Mittelaltermarktszene erwachsen ist, zuzuordnen sind, warnt aber zurecht vor stereotypen Zuschreibungen von Mittelalteraffinität an bestimmte Gattungen.⁷ Man wird Seidenfuß und seinen Co-Autoren außerdem zugutehalten müssen, dass das kulturwissenschaftlich-mediensoziologische Feld der »Metal Studies« erst ab 2009 einen regelrechten Boom erlebt hat und sich mit Nachdruck als eigene Disziplin etablieren will.⁸ Dabei weist uns die altväterliche Süffisanz, die aus Seidenfuß' Kommentar spricht, gleich zum Auftakt auf ein wichtiges Problem der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit einem Phänomen wie dem Metal hin: Kann der Forscher vor dem methodischen Gebot wissenschaftlicher Lauterkeit, »sine ira et studio« auf einen Gegenstand zu blicken, bestehen, wenn ein differenzierter Blick das soziokulturelle Expertenwissen einer zumindest phasenweise in dieser Szene erlebten und erfahrenen Kulturbio-graphie erfordert, insbesondere, wenn die Szene eben nicht das extrovertierte – im Wortsinne – Spektakel sucht, sondern sich in der eigenen

⁶ So sieht etwa Hochbruck 2011, 229 »eine mögliche Erklärung für die Verbreitung von Mittelalter-Rock und -Metal in der Musikszene« darin, dass dort mit performativen Mitteln »der ironische Bruch zwischen Nach-Stellung und historischem Vor-Bild mit den Mitteln der Imagination überwunden« werden kann. Die Fährnisse der reinen Außen-sicht auf die unüberschaubar vielfältige und produktive Subkultur legt der – aufrichtig respektvolle und wohlmeinend interessierte – Artikel von Fried 2015, 313–315 offen, bei dem der Autor nicht nur auf ein atypisches Album eines Schauspielers, der erst in seiner letzten Lebensphase mit renommierten Metal-Musikern Kollaborationen eingegangen ist, zurückgreift, sondern auch einige prosopographische Details durcheinanderbringt. Carella/Carella 2016 beschränkt seinen Blick auf den Viking Metal und zielt auf die Unterrichtspraxis ab, ist aber tatsächlich der einzige geschichtsdidaktische Beitrag zum Thema Metal und Mittelalter. Die Autoren nehmen anhand von Text, bildlichem Paratext und Selbstaufkünften der Bands insbesondere die möglichen Schnittflächen zwischen neopaganen Denkfiguren und völkisch-rechtsextremer Ideologie in den Blick, vgl. Carella/Carella 2016, 53.

⁷ Zimmermann 2013, 137: »Das Mittelalter als das musikalisch Andere kennt keine Gattungsgrenzen mehr«.

⁸ Einen programmatischen Überblick geben Heesch/Höpflinger 2011, 9–14. Für den bisherigen Forschungs-gang vgl. Brown 2011, 215–235.

›consensus reality‹ bisweilen das Gepräge einer hermetischen Geheimgesellschaft gibt, die nur ihren Initiaten Einblick in ihr eigentliches Wesen gewährt? Das wachsende Forschungsfeld der ›Metal Studies‹ geizt in aktuellen Positionsbestimmungen nicht mit Beteuerungen, dass gewissermaßen der ›metal gaze‹ die Erkenntnisfindung nicht eintrübe, sondern vielmehr mit und an der Musik sozialisierte Forscher analytische Standortvorteile geltend machen könnten – wenngleich der apologetische Tonfall oft unüberhörbar bleibt.⁹ Das subkulturelle Gedächtnis der Metal-Szene hat zweifelsfrei einen weiter ausgreifenden ›floating gap‹ als der phasierte popkulturelle Mainstream und kann daher bei den Fans einen höheren Grad an Dekodierungskompetenz für Selbstreferenzialität und diachrone Interferenz voraussetzen. Dass die Protagonisten der gegenwärtigen ›Metal Studies‹ gerne mit ihrer kulturellen Formierung in der Szene als Fan kokettieren, mag eine spezielle Blüte dieser Beobachtung sein und birgt wissenschaftsstrategisch ebenso Chancen wie Risiken.¹⁰

Auf Grundlage dieser Vorarbeiten und mit Hilfe der persönlichen Teilhabe des Autors an besagtem subkulturellen Gedächtnis der Szene soll nun ein Versuch unternommen werden, den mediävistischen Blick auf den Umgang des Metal mit mediävistischen Gegenständen zu weiten und zugleich zu differenzieren. Dafür wird zu klären sein, a) phänomenologisch-typologisch, welche Ausdrucksformen mittelalterliche Inhalte und ästhetische Programme sich in welchen Stilrichtungen des Metal finden lassen, b) welche Funktion sie im jeweiligen Subgenre erfüllen und c) in einer weitergehenden Problematisierung, die sich sicher auch auf andere geschichtskulturelle Manifestationen des Mittelalters anwenden oder hermeneutisch auf sie erweitern ließe, ob in unseren Beispielen überhaupt Rezeption des Mittelalters stattfindet, oder ob nicht vielmehr in einer – bewussten oder unbewussten – Mehrfachbrechung Mittelalterbilder

⁹ Vgl. hier vor allem Bartosch 2011a und die übrigen Beiträge im selben Band.

¹⁰ Das ist den jeweiligen Autoren in der Regel auch bewusst und wird in seiner heuristischen und analytischen Tragweite transparent gemacht, vgl. etwa Heesch/Höpflinger 2014; Huguenin Demittan 2014; Spracklen/Brown/Kahn-Harris 2011; Bartosch 2011a. Auf die Spitze getrieben wird dieser bewusst eingegangene ›Interessenkonflikt‹, wenn, wie bei Stephanou 2011, kosmologisch-antikosmische Rhetorik des Black Metal mit den Techniken und Terminologien der theoretischen Philosophie spielerisch kontaminiert wird.

und Geschichtsvorstellungen aus früheren Epochen dynamisch und kumulativ meta-rezipiert werden.¹¹

Dass in diesem Beitrag sehr viel über Texte und Paratexte, selten aber über die eigentliche Musik gehandelt wird, liegt nur zu einem Teil daran, dass der Autor selbst musikalisch und musikwissenschaftlich lediglich dilettieren kann, sondern vielmehr an den Bedingungen für die Generierung und Vermittlung von Mittelalterbildern im Metal als einem multimedialen Kulturphänomen. Von allen Aspekten nämlich, die Teil der Subkultur sind – Texte, Bilder, Konzerte, Habitus, Kleidung –, ist die Musik noch derjenige, der am wenigsten diskursiven Charakter hat bzw. als solcher mit geschichtlichen Inhalten aufgeladen werden kann. Der Musik kann einzig durch Ergänzung des kanonischen Metal-Fundaments aus Gitarre, Bass, Schlagzeug und ggf. Keyboard um einige mittelalterliche bzw. vormoderne, zumeist aber aus dem Renaissance-Folk entlehnte Instrumente ein diffus mittelalterliches Gepräge gegeben werden – welches das Paradox, dass Metal prinzipiell auf elektrische Instrumente angewiesen ist, aber niemals aufheben kann. Dieses mittelalterliche Gepräge könnte, bei entsprechender musikalischer Vorbildung sowohl der Schöpfer als auch der Rezipienten, zwar auch diskursiv eingesetzt werden, was aber viel voraussetzungsreicher und von den Fans schwerer zu beantworten wäre als der Weg über Text, Bild und Habitus. Einfacher gelingt dies, wenn mit einer auch unter nicht bildungsnahen Fans doch funktional beherrschten Sprache wie Englisch oder in der jeweiligen Nationalsprache über die Texte kommuniziert werden kann.¹² Auch können in Texten (und Bildern) deutlich komplexere Bilder und Narrationen entwickelt werden als mit ausschließlich musikalischen Mitteln. Illusion und Mimesis sind für eine historische Erzählung fast nur auf diesem Wege möglich, die

¹¹ Hassemer 2014, 26–31 lehnt den Begriff der Mittelalterrezeption als einen zu statischen ab und schlägt stattdessen die Verwendung des Terminus ›Medievalism‹ im Sinne einer prozessual-diskursiven, immer wieder neuen Generierung eines Mittelalterbildes vor. Er steht damit dem Verständnis von Transformation als einer wechselseitigen Hervorbringung (Allelopoiese) von Bergemann u. a. 2011 nicht fern. Unter Berücksichtigung der dynamischen, prozessualen, nie eingleisigen Verarbeitung dessen, was als mittelalterlich imaginiert wird, kann hier dennoch am Rezeptionsbegriff festgehalten werden, insbesondere, da die jeweils manifesten End- oder Zwischenergebnisse, nicht der Prozess selbst, Untersuchungsgegenstand sind.

¹² Eine gewisse Präponderanz des Englischen bei aller Betonung autochthoner Kultur (s. u.) mag hier als Indiz für den Wunsch gelten, die inhaltlichen Botschaften einem möglichst breiten internationalen Publikum vermitteln zu können.

Musik erzeugt hier durch bestimmte, kanonisch festgelegte Mittel des ›Uralten‹ – volkstümlich klingende Instrumentierung – oder des Erhabenen und Monumentalen – Chöre, Orchestrierung – eine lediglich diffuse Suggestivkraft und Evidenz.¹³ Aufschluss darüber, ob die jeweilige Band ein differenziertes Bild vom Mittelalter zeichnet, ob sie daran scheitert oder bewusst darauf verzichtet, geben also in erster Linie Text und (multimedialer) Paratext.

Vor allem bildet aber das Spektrum an Subgenres, das im Folgenden vorgestellt und auf seine Mittelalteraffinität hin ausgewertet werden soll, nur einen Ausschnitt aus den im Metal vertretenen Stilrichtungen und ihren inhaltlichen und visuellen Ästhetiken. Dies mag einen Grund auch darin haben, dass Metal schon aufgrund seiner großen demographischen Durchdringungen und Reichweite nicht als gänzlich kohärente Subkultur oder homogene Szene zu betrachten ist.¹⁴ Die einzelnen Sparten des Metal sind zu unterschiedlichen Zeiten entstanden, viele Subgenres tragen gewissermaßen die Epochensignatur ihrer Entstehungszeit und so bringen Einflüsse aus dem Glamrock, dem Punk, dem Folk oder dergleichen jeweils auch die soziologischen und politischen Neigungen der betreffenden zuliefernden Subkulturen mit sich. Dies schlägt sich auch in den präferierten Themen der Songtexte und der Ikonographie des visuellen Paratexts nieder. Der Thrash Metal beispielsweise ist politisch engagierter als viele andere Subgenres, dabei tendenziell links und arbeitet dahingehende Fragestellungen gerne an dystopischen Zukunftsszenarien ab (vgl. Kleiner/Anastasiadis 2011, 400–404). Andere Sparten sind ganz der Gegenwart verhaftet und behandeln generische Themen der Rockmusik wie Alkohol, Autos und sexuelle Ausschweifungen. Auch behandeln die gleichen Bands diachron oder selbst auf einem Album sehr unterschiedliche inhaltliche Schwerpunkte. Topikalität und thematische Streubreite beeinflussen dabei die Relevanz der Texte als Inhaltsträger oder bloß formale Stilübung ebenso wie die angesprochenen Entstehungsbedingungen des jeweiligen Subgenres: Bereits zwischen zwei genealo-

¹³ Es sei vorausgeschickt, dass diejenigen musikalischen Elemente und Kunstgriffe, die in den verschiedenen Sparten des Metal zur Erzeugung von ›Mittelalterlichkeit‹ zum Einsatz gebracht werden, fast immer in Teilen oder sogar gänzlich deckungsgleich sind mit den von Haines (2014), 26-132 systematisierten Techniken der filmischen Mittelalterillusion (›Bell‹, ›Horn Call and Trumpet Fanfare‹, ›Court and Dance Music‹, ›Minstrelk sowie ›Chant‹).

¹⁴ Für den Begriff der ›Szene‹ mag hier der Verweis auf Hitzler (2010), 183–189 genügen.

gisch nah verwandten Spielarten wie Death- und Black Metal gibt es große Unterschiede im Wert, den die jeweiligen Fans den Songtexten als Kriterium für eine gelungene Umsetzung der Gattungsnormen beimessen (Chaker 2011, 13–19).

Zwar werden einerseits immer wieder bestimmte musikgeschichtliche Meilensteine angeführt, wie etwa die Betonung der Schöpferleistung einiger Archegeten der Gattung wie insbesondere Black Sabbath, Deep Purple, Judas Priest sowie etwas später der Bands der sogenannten »New Wave of British Heavy Metal« (NWOBHM), deren prominenteste Vertreter Iron Maiden noch heute zu den kommerziell erfolgreichsten Rockbands weltweit gehören, und noch etwas später des Thrash Metal aus der kalifornischen Bay Area, aus dem unter anderem Metallica hervorgingen.¹⁵ Andererseits bestimmt man musiktheoretische Parameter, wie die Weiterentwicklung aus dem Hardrock bei der Beibehaltung des Blues als Fundament, das man durch eine Überbietung in Härte und Eindringlichkeit durch Mittel wie das Tieferstimmen der Gitarren, den vermehrten Einsatz von Doppelbass im Schlagzeug und besonders hohen und schrillen Gesang erweitert. Doch wird man nicht nur zu jedem musikwissenschaftlich belastbaren »hard fact« ein Subgenre oder eine Band finden, an der sich das genaue Gegenteil aufzeigen ließe, sondern auch schnell registrieren, dass »Metal« zu »sein« auch immer einen Akt der gattungstheoretischen Selbstzuschreibung einschließt, wie es sich etwa jüngst bei dem Phänomen des sogenannten »Cascadian Black Metal« beobachten lässt (vgl. hierzu Pöhlmann 2011), dessen Rückgriff auf musikalische Mittel aus Folk und Americana so massiv ist, dass sich manche einschlägigen Bands ebenso gut als Folkgruppen mit bestimmten Elementen aus dem Black Metal definieren ließen, ginge man allein nach musikalischen Kriterien.

Gerade deshalb ist der Metal für unsere Fragestellung auch jenseits der schier empirischen Ausbeute attraktiv: Kaum irgendwo sonst ist die zur Schau getragene authentische Deckungsgleichheit von ostentativem Image, textlichen Inhalten der Songs und der darin implizierten Weltanschauung und Lebensstil der Bands so eminent wichtig als Kriterium für die szeninterne Anerkennung.¹⁶ Praktisch jede Abgrenzungs- und Erneuerungsbewegung im Metal ist stets verbunden mit dem Anspruch, die Authentizität und Aufrichtigkeit in Haltung und Lebensweise, die Hingabe, die die »Urgemeinde« besaß, zu erneuern oder zu

¹⁵ Quantitativ und genealogisch kaum in Handbuchformat zu bewältigen, können die Versuche einer konzisen Metalgeschichte von Weinstein 2000 und Roccor 1998 als Referenzwerke gelten. Für die musikwissenschaftliche Perspektive vgl. Elflein 2010, 34–58.

¹⁶ Für einen aspektorientiert systematisierenden Blick auf die Szene vgl. Hitzler 2010, 40–44.

übertreffen. Bezeichnend ist hier etwa die Titelstory in der aktuellen Ausgabe des weithin respektierten Szenemagazins ›Deaf Forever‹, die die Rückkehr zur musikalischer und weltanschaulicher Ernsthaftigkeit im Black Metal mit Beginn der 2000er-Jahre wehevoll Revue passieren lässt – weniger als zehn Jahre nach der Entstehung des Subgenres war in der Rückschau also schon gewissermaßen ein ›second great awakening‹ vonnöten, so groß ist das Bedürfnis der Szene nach einer Authentizität, die eben nicht nur Künstlerhabitus oder ›-persona‹ sein soll.¹⁷ Aus eben diesen Gründen, empirischer Streubreite und Postulat nach weltanschaulicher Tiefe erscheint das mediale popkulturelle Phänomen ›Metak als besonders ergiebiger und vielversprechender Untersuchungsgegenstand für die geschichtskulturelle Aufarbeitung des Mittelalters.

Dark Sails on the Horizon: Mittelalterbilder im Rock der 1970erJahre

Doch wie kam der Metal eigentlich zum Mittelalter? Schon die Rockmusik der 1970er-Jahre besaß, aufgrund von Einflüssen aus dem Folk einerseits und okkultistischer Interessen bestimmter Musikerpersönlichkeiten (bei Black Sabbath etwa oder Led Zeppelin) andererseits (Moynihan/Söderlind 2002, 13–22), für die vormodern-christliche Vorstellungen des Bösen konstitutiv waren, ein Interesse, eine diffus mittelalterliche Ästhetik in die Musik und deren paratextuelle Ausstattung (Cover, Bandfotos etc.) einzubringen. Dass sich diese paarten mit visuellen oder narrativen Bauformen aus der zu dieser Zeit boomenden Fantasyliteratur, erscheint nur folgerichtig.¹⁸

¹⁷ Vgl. beispielsweise die Innenansicht bei Trummer 2017 als Beispiel für die erneuten Reinheitsbestrebungen des Black-Metal, aus denen heraus er ursprünglich entstanden ist. Gleichzeitig wird konstatiert, dass der Death-Metal, gegen den sich Black Metal ursprünglich als Gegenbewegung formiert hatte, die gleiche Unbedingtheit extremer Weltbilder mit kosmologischen Implikationen adoptiert hat und insgesamt die ursprünglichen formalen Genre Grenzen permeabel werden zugunsten einer ›Extreme Metal-Szene, die sich vor allem über musikalische und paramusikalische Reinheitsideologie definiert. Schon der ursprüngliche (norwegische) Black Metal sah sich als Gegenbewegung zu einem Authentizitätsverfall im extremen Metal, vgl. Moynihan/Söderlind 2002, 43–56; Reyes 2013, 40–43.

¹⁸ Hier mischen sich jedoch auch häufig Ikonographien des Futuristischen und des Archaisch-Vormodernen zu einer Ästhetik des Andersartigen, Andersweltlichen, wie etwa an dem Cover des dritten Albums der Spacerock-Band Hawkwind ›Warrior at the Edge of Time‹ (1975) zu sehen, das einen bewaffneten Ritter auf einer Klippe über einem Wolkenmeer und vor einem Himmel mit surrealer Farbgebung zeigt.

Vom Blutgericht an der Aller zur Einhorninvasion von Dundee

Um ein – nicht ganz beliebiges – Beispiel zu präsentieren: Die britische Progro-Band Jethro Tull experimentierte mit Einflüssen aus dem mittelalterlich beeinflussten Folk – auch wenn Bandkopf Ian Anderson eine Vergleichbarkeit seiner Gehversuche in diesem Genre mit echten Folkrock-Bands wie Fairport Convention stets bestritt. Diese Bescheidenheitsbekundungen stehen jedoch einer aktiven Rolle in der Entwicklung des mittelalterlichen Folkrock im Großbritannien der 1970er-Jahre gegenüber, immerhin produzierte Anderson das 1974 erschienene Album ›Now We Are Six‹ von Steeleye Span (vgl. Zimmermann 2013, 123–125). Schon der Titel des ein Jahr später erschienenen Jethro Tull-Albums ›Minstrel in the Gallery‹ suggeriert, dass der Sänger hier die ›persona‹ eines mittelalterlichen oder frühneuzeitlichen Hofsängers annehmen will, und auch das gezeichnete Cover zeigt den namensgebenden »minstrel« und vier weitere Spielleute in einer Szenerie, die sich durch verschiedene Bildelemente als mittelalterlich oder zumindest vormodern ausweist. Der Raum unterhalb der Galerie wird bevölkert von allerlei grotesken Gestalten und Fabelwesen, die teils an Hieronymus Bosch, teils an Karikaturen aus der frühneuzeitlichen Druckgraphik erinnern. Die Verweise auf das Mittelalter setzen sich auf textlicher Ebene fort. Der Song ›Cold Wind to Valhalla‹ ist eine Ode an die Walküren, die – so die ironische Pointe des Liedes – heute mangels Helden leider allzu oft mit leeren Händen nach Walhall heimkehren:

[...]
Come join with us please
Valkyrie maidens cry
above the cold wind to Valhalla.
The heroes rest upon the sighs
of Thor's trusty hand maidens.
Midnight lonely whisper cries,
‹We're getting a bit short on heroes lately."'
Sword snap fright white pale goodbyes
in the desolation of Valhalla.
And join with us please
Valkyrie maidens ride
empty-handed on the cold wind to Valhalla.
[...]¹⁹

¹⁹ Jethro Tull, ›Cold Wind to Valhalla‹ (auf ›Minstrel in the Gallery, 1975).

Vorchristliche Rituale werden auf dem 1977er-Album ›Songs from the Wood‹ besungen, das in ›Cup of Wonder‹ dem zeitgenössischen Interesse für neopagane Praktiken Rechnung trägt – hier ist etwa an den Film ›The Wicker Man‹ von 1973 zu denken – und ein schamanisches Blutopfer zum Beltane-Fest thematisiert. ›Ring Out, Solstice Bells‹ auf demselben Album verweist in der klanglichen Ästhetik eines Weihnachtsliedes auf die darunterliegende pagane Tradition der Sonnenwendfeier. Virulent werden dezidiert mittelalterliche, historisch fassbare Vorstellungswelten wieder auf dem 1982er-Album ›The Broadsword and the Beast‹, das mit dem Breitschwert im Titel – und auf dem Cover – schon über einen sehr dinglichen Marker für die Mittelalterlichkeit des Sujets verfügt. Tatsächlich hat das Album, das in der Mehrzahl der Songs moderne Themen verhandelt, eine einigermaßen durchkomponierte inhaltliche Makrostruktur. Dem Titel ›The Broadsword and the Beast‹ entsprechen, auf dem Vinyl, eine ›Beast‹-Seite, eröffnet von dem Track ›Beastie‹, und eine ›Broadsword‹-Seite, eröffnet vom Song desselben Titels. ›Broadsword‹ thematisiert die Wikingerzüge auf die britischen Inseln im frühen Mittelalter und widmet auswärtigen Angreifern und einheimischen Verteidigern je eine Strophe:

I see a dark sail on the horizon
set under a black cloud that hides the sun.
Bring me my broadsword and clear understanding.
Bring me my cross of gold as a talisman.
Get up to the roundhouse on the cliff-top standing.
Take women and children and bed them down.

Bring me my broadsword and clear understanding.
Bring me my cross of gold as a talisman.
Bless with a hard heart those who surround me.
Bless the women and children who firm our hands.
Put our backs to the north wind. Hold fast by the river.
Sweet memories to drive us on for the motherland.
[...].²⁰

Für die Gestaltung der Schallplattenhülle durch den Illustrator Iain McCaig scheint der Song maßgeblich gewesen zu sein, denn sie zeigt im Stil eines Renaissance-*trompe l'oeil* einen gemalten hölzernen Bilderrahmen mit umlaufender

²⁰ Jethro Tull, ›Broadsword‹ (auf ›The Broadsword and the Beast‹, 1982).

Vom Blutgericht an der Aller zur Einhorninvasion von Dundee

Runenschrift und geschnitzten Häuptern der Bandmitglieder, aus dem die Wellen einer aufgewühlten See auszutreten scheinen. Auf der Vorderseite sehen wir ein Fabelwesen, das deutlich die Züge von Bandkopf Ian Anderson trägt und neben dem eponymen Breitschwert auch die Querflöte als Markenzeichen der Band mit sich führt, und links im Hintergrund ein Segelschiff. Die Rückseite schließlich zeigt das Schiff formatfüllend mit der Coverfigur am Bug desselben stehend und identifiziert das Schiff eindeutig als das – phantastisch überzeichnete – Drachenboot aus »Broadsword« (Abb. 5.1). Die Runenschrift zitiert in Transkription die ersten vier Verse des Songs (gegen den Uhrzeigersinn, links oben beginnend, gefolgt von der Signatur des Künstlers, ebenfalls als Runen stilisiert, zudem befindet sich eine Widmung auf dem Bugspriet). Folgt man einer Äußerung Ian Andersons aus der Pressehandreichung zum Erscheinen des Albums, so exemplifiziert die kriegerische Begegnung zwischen Invasoren und Verteidigern die Tragweite der Pflicht des Mannes, Hüter seiner Familie zu sein:



Abb. 5.1: Jethro Tull, »The Broomfield Road« (Rückseite), Chrysalis 1971.

Beide tun, was sie tun, für Frau und Kinder.²¹ Der Song konzeptualisiert dies als einen heroischen Verpflichtungshorizont und mobilisiert dafür Vorstellungen des Mittelalters als eines Zeitalters von individuellem Heldentum, das einer nicht unweigerlich willkommenen Verpflichtung gleicht. Von den vielen Requisiten für die mittelalterliche Szenerie – *broadsword*, *roundhouse*, Segelschiff – fällt vor allem das goldene Kreuz ins Auge, das beide Sprecher als einen ›talisman‹ tragen.

Die erst jüngst erfolgte und noch ganz als Übernahme eines magisch-animistischen Kultes verstandene Christianisierung wird zu einem wichtigen Charakterzug von Jethro Tulls Mittelalter, insbesondere, wenn man es in Bezug zu den früheren Songs über Walküren und pagane Kulte setzt. Die Andersartigkeit des Mittelalters als eines heroischen – wenn auch ambivalent heroischen – wird durch den letzten eigentlichen Song (vor dem epilogischen ›Cheerio‹) auf der ›Broadsword‹-Seite des Albums noch einmal kontrastierend unterstrichen. ›Seal Driver‹ nimmt die Perspektive eines Schiffers oder Schiffsmaschinisten – ein ›seal driver‹ ist ein Werkzeug zur Applikation von Simmerringen – ein, der ebenfalls seiner Frau zu liebe seine Pflicht zu tun hat: Doch muss er vorausschicken, dass er ›nobody's hero‹ ist, nur über 200 Diesel-PS und eine Geschwindigkeit von sechs Knoten verfügt. Was er eben nicht sein kann, ist der in ›Broadsword‹ besungene ›longship viking warrior with the old gods on his side‹, als den die Frau sich ihn möglicherweise erträumt.²²

Das Mittelalter wird in den Jethro Tull-Songs ›Cold Wind to Valhalla‹, ›Broadsword‹ und ›Seal Driver‹ also am Beispiel der Wikingerzüge und populärer Vorstellungen vom kriegerischen Heldenkult als ein heroisches Zeitalter konzeptualisiert und im Sinne eines historischen Dekadenzmodells dem zeitgenössischen Alltag der 1970er-Jahre gegenübergestellt – dies freilich in einer für Jethro Tull typischen ironischen und eklektischen Manier, mit der sie auch musikalische Einflüsse aus verschiedenen Strömungen der Rock- und Folk-Musik der Zeit rezipiert haben. Nun sind Jethro Tull beileibe keine Metal-Band und hätten dieses Etikett auch nie für sich beansprucht – als die Band 1989 den

²¹ »Set in historical times, lyrically as well as musically, this song is about a man's responsibility to protect the family unit.« Zitiert nach <http://www.cupofwonder.com/broadsw3.html> (Stand: 22.05.2017).

²² Jethro Tull, ›Seal Driver‹ (1982): »Take you away on my magic ship / I have two hundred diesel horses thundering loud / [...] // Could you fancy me as a pirate bold, / or a longship Viking warrior with the old gods on his side? / Well I'm an inshore man and I'm nobody's hero, / but I'll make you tight for a windy night and a dark ride. / Let me take you in hand and bring you alive.«

Grammy für ›Best Hard Rock/Heavy Metal Performance‹ gewann, war sie selbst so überrascht und peinlich berührt wie die Favoriten Metallica düpiert. Zahlreiche Bands aus dem Metal-Bereich führen zwar Jethro Tull, insbesondere das Gitarrenspiel von Martin Barre, als Einfluss an, doch dieser Auftakt war eher als Skizze einer Fallstudie gedacht, die aufzeigen sollte, inwieweit implizite oder explizite Mittelalterbilder in der Rockmusik bereits vor oder parallel zur Entwicklung des Metal zum Gegenstand gemacht und musikalisch oder intellektuell verarbeitet werden konnten. Gerade die Attraktivität des Mittelalters als einer Epoche, deren Alterität sich vor allem in ihrem unterstellten Konzept von Heroismus niederschlägt, ist ein Aspekt, den wir vielfach wiederfinden werden.

Das Heldentum aller Gläubigen – Muskelspiel und Gruppenidentität im Power Metal

Eine Band der ersten Generation der sogenannten NWOBHM, Saxon, unterstreicht schon durch ihren Namen insofern ihr Geschichtsbewusstsein, als sie aus den verschiedenen Identitätsangeboten, die die mittelalterliche Geschichte Englands durch die vielfache ethnische und kulturelle Überschreibung macht, eine bestimmte Auswahl trifft, nämlich sich als Sachsen zu verstehen. Ein konkretes mittelalterliches Sujet behandelt das sechste Album der Band, ›Crusader von 1984, zumindest in seinem Titeltrack. Der Kreuzritter wird besungen und gepriesen als nobler Held, der für eine Sache kämpft (›Fight the good fight.«) und Opferbereitschaft (›No one can say who'll return.«) zeigt. Er ist sich außerdem seiner eigenen Identität (›We Christians are coming, with swords held on high / united by faith and the cause.«; ›Warlords of England, Knights of the Realm«) und auch der seiner Feinde (›[...] we'll take our revenge / on the pagans from out of the east.«; ›The Saracen heathen will soon taste our steel [...].«) sehr deutlich bewusst und geht in dieser dualistischen Gruppenidentität auf (ständiger Gebrauch von ›we« bzw ›our«).²³ Das sehr holzschnittartig vorgebrachte Bild einer ikonischen Figur der mittelalterlichen Geschichte ist typisch für die Textwelten der Bands dieser Ära, sofern sie historische oder mythologische Sujets berühren, und stehen sehr nah an dem, was etwa Iron Maiden in Songs über Alexander den Großen (›Alexander the Great« auf ›Somewhere in Time«, 1986) oder den Ikarus-Mythos (›The Flight of Icarus« auf ›Piece of Mind«, 1983) praktizieren, wo der Fokus ganz eindeutig auf einer vereinfachten Paraphrase der

²³ Alle Zitate aus Saxon, ›Crusader« (auf ›Crusader«, 1984).

Geschichte und einer klaren moralischen Allegorese wie etwa der Hybris des Ikarus liegt – dass die Bands damit sehr nah am mittelalterlichen Gebrauch solchen narrativen Gemeinguts liegen, wird ihnen wohl nicht bewusst gewesen sein.

Phänotypisch ganz ähnlich, inhaltlich diametral entgegengesetzt ist die Aufnahme mittelalterlicher Ästhetik und Motive in Text und Bild bei einer Band wie Manowar, für die mittelalterliche, oft mit der Wikingerzeit und nordischen Mythologie verknüpften Assoziationen (»Gates of Valhalla« vom Album »Into Glory Ride«, 1983; »Thor [The Powerhead]« vom Album »Sign of the Hammer«, 1984) einhergehen mit einem Konzept barbarischer, transgressiver Männlichkeit,²⁴ wie es in besonders drastischer Form in dem als Bandklassiker geltenden Song »Hail and Kill« vom Album »Kings of Metal« (1988) zum Ausdruck kommt (»may your sword stay wet like a young girl in her prime«, »kill their servants, burn their homes, rape their women as the cry«, »by divine right hail and kill«).²⁵ In diffuse ikonographische Vorstellungen eines mittelalterlichen Kriegers und seiner Lebenswelt (im Song »The Crown and the Ring«: »Heroes await me / my enemies ride fast / knowing not this ride's their last. / I saddle my horse as I drink my last ale / bow string and steel will prevail«)²⁶ mischt sich hier zugleich das Bild des Barbaren aus der Comicliteratur (hierzu auch Hassemer 2011, 248–250), der das Recht des Stärkeren ausübt und sich nimmt, was er will. Bei einer Band wie Manowar sind dabei in der Überzeichnung des Kriegerbildes starke Anleihen eines »fairytale medievalism« und der Fantasy-Literatur erkennbar.²⁷

Beides ist stilbildend gewesen bis in die späten 1990er-Jahre, die ein Revival des sogenannten Power Metal, einer besonders melodischen, hymnischen Weiterentwicklung des klassischen Heavy Metal, erlebten, dessen vornehmlicher Exponent die Schweden Hammerfall waren. Bereits auf deren erstem Album »Glory to the Brave« (1997) hatte es mit »Steel meets Steek einen Song über den ersten Kreuzzug und die Eroberung Jerusalems 1099 gegeben, der weitgehend deskriptiv in der Tradition von Saxons »Crusader« steht; der dort beschriebene Heldentypus wird nun auf Band und Fans in einer Wir-Zuschreibung angewandt. Konzentrieren wir uns für unsere Überlegungen jedoch auf das dritte

²⁴ Vgl. zu diesem Phänomen im Black Metal Richard/Grünwald 2011; die Fallstudie von Bartosch 2011b; zu Metal und Geschlechtsbildern musiksoziologisch zuletzt Weinstein 2016.

²⁵ Manowar, »Hail and Kill« (auf »Kings of Metal«, 1988).

²⁶ Manowar, »The Crown and the Ring« (auf »Kings of Metal«, 1988).

²⁷ Vgl. zum Phänomen des »fairytale medievalism« den Beitrag von Tobias Enseleit in diesem Band mit weiterer Literatur.

und kommerziell erfolgreichste Album der Band, »Renegade« aus dem Jahr 2000. Das Cover zielt das schon von Vorgängeralben bekannte Bandmaskottchen, das später den Namen »Hector« bekommen sollte – auch hier wieder Anklänge an ein diffuses, in diesem Fall homerisches Konzept von Heroismus und kriegerischer Tugend. Hector ist ein cartoonhaft gestalteter, gesichtsloser schwarzer Ritter, der, dem Bandnamen entsprechend, stets einen gewaltigen Hammer mit sich führt und dessen absurde Größe das Fantasy- oder Comichafte der Gestalt noch unterstreicht. Das Album ist damit ein Paradebeispiel für die Anlehnung der zweiten Welle des europäischen Power Metal an einen sehr zeichentrickhaften »fairy tale medievalism« – hier sind natürlich auch die motivischen und stilistischen Vorlieben bestimmter renommierter und daher immer wieder gebuchter Coverkünstler wie dem Deutschen Andreas Marschall stilbildend gewesen (vgl. Mader 2015), gerade in Wechselwirkung mit dem Wunsch von Bands oder Plattenfirmen, sich in den ikonographischen Diskurs einzuschreiben. Textlich wird auf dem Album generischen Konventionen entsprechend heldenhafte Tugend anekdotisch oder programmatisch in allen Schattierungen durchgespielt, aufhorchen lassen jedoch gelegentliche Anspielungen auf mittelalterliche Gegenstände oder Vorstellungen. So will direkt der eröffnende Song der Band und ihren Fans eine Gruppenidentität als »Templars of Steel« geben. Das Attribut »of Steel« können wir hier interpretatorisch getrost ignorieren, es handelt sich um einen gattungspoetologischen Marker zur Emphase, dass man »echten« Metal verfertigt. Im Songtext geht es dann um eine nicht näher spezifiziertere »revolution« mit vereinten Kräften, gemeinsam bilde man in dieser die eponymen »Templars of Steel«.²⁸ Der Heroismus der Templer ergibt sich in diesem Fall insbesondere aus dem Verweischarakter auf den früheren Song »Steel Meets Steel, in dessen letzter Strophe es – anachronistisch – heißt: »We, the templars, have survived by honor and pride [...]«.²⁹ Der Fan wird durch die Treue, die er seiner Band seit dem ersten Album erwiesen hat, Teil der Gruppe und partizipiert an ihrem kriegerischen Ruhm wie auch an ihren ehrenhaften moralischen Standards. Der kumulative Charakter eines Mittelalterbildes lässt sich hier also

²⁸ HammerFall, »Templars of Steel (auf »Renegade«, 2000): »[...] And you all cry for freedom / Raise your fists to the sky. // Let your voice speak for the revolution. / All join forces with all the powers that you feel. / Let your heart beat for the revolution / led by the Templars of Steel. [...]«

²⁹ HammerFall, »Steel Meets Steel (auf »Glory to the Brave«, 1997).

bereits innerhalb der Diskographie einer Band beobachten: Aus einer generischen Mittelalternarration (»Kreuzritter bezwingen Jerusalem«) wird durch das performativ-reziproke Bekenntnis von Band und Fans zueinander in der Perspektive der bisherigen Bandkarriere, an deren Beginn mit »Glory to the Brave« naturgemäß noch keine gemeinsame Identität als »Templer« bestehen konnte, gewissermaßen ein generisches »Metalbekenntnis« (»Wir sind [wie] diese Kreuzritter und bezwingen gemeinsam alles«).

Eine den »Templern« ähnliche Semantisierung bestimmter als mittelalterlich zu verstehender Stichwörter können wir auch im abschließenden Song »A Legend Reborn« registrieren, in dem es, soweit der Autor es beurteilen kann, möglicherweise um Kampfpiloten, sicher jedoch erneut um ein Kriegerethos rund um Selbstbestimmung, Ehrgefühl und Resilienz verbunden mit einem apokalyptischen Chiliasmus geht. In der Brücke zum Refrain heißt es jeweils »We come from the age of chivalry«.³⁰ Nun ist offenkundig, dass Kampfflugzeuge nicht aus dem Zeitalter des Rittertums als höfischem Konzept stammen und auch sonst nicht viel im Text mit dieser Welt zu tun hat, der es um peinlich genaue zeremonielle Aufrechterhaltung von Ordnung und Ahndung ihrer Störung ging. Für HammerFall ist »Chivalry« jedoch eine geeignete Chiffre für die Tugenden wie Tapferkeit, Treue und Aufrichtigkeit, die man sich und den Fans wie auch schon in »Templars of Steel« zuschreiben will.³¹ Die Beispiele Saxon, Manowar und HammerFall zeigen: Es werden phänotypisch ähnliche Mittelalter-Ästhetiken für ganz unterschiedliche Konzepte von Heldentum eingesetzt: Der letztlich homerische Einzelkämpfer, der sich qua Waffengewalt und nur seinem eigenen Recht verpflichtet nimmt, was ihm gefällt, und der einem Gruppenethos verpflichtet ist, um einer höheren Sache zu dienen – beides auch miteinander verschnitten –, besitzt erwartungsgemäß große Anziehungskraft für

³⁰ HammerFall, »A Legend Reborn« (auf »Renegades«, 2000).

³¹ Der Vers »We come from the Age of Chivalry« ist dabei in gewisser Weise entlarvend: In dem Moment, in dem sich ein als ritterlich, »chivalric«, »cavalleresco« etikettierter Tugendkanon etabliert und in der Literatur- und Ideengeschichte geformt hatte, war er bereits auf dem Weg, ein retrospektives Konstrukt zu werden, ein Destillat dessen, was der Adel am Beginn der frühen Neuzeit, als seine militärische Bedeutung schwand, als überkommenen Tugendhorizont wahrnahm, der sich aus der Zentralität der Ritterschaft für die mittelalterliche Kriegführung ergeben hatte. Hier ist insbesondere an die Bearbeitung des Rolandsstoffes und der Kreuzzugsthematik durch die italienischen Epiker der Renaissance – Boiardo, Ariosto, Tasso – zu denken.

Mitglieder einer Szene, die sich versteht als solidarischer Selbstermächtigungsraum für Außenseiter.³²

Powered by the Dragonflame – Fairytale Medievalism beidseits der Ironie

Die Nachhaltigkeit des Einflusses der Fantasy-Literatur als einer Literatur, die ein alternatives Mittelalter fingiert – mit Tolkien als Archeget der Gattung – ist im Power Metal ganz deutlich zu spüren (Hassemer 2011, 256–257). Als wichtigster Exponent kann hier die Band Blind Guardian aus Krefeld genannt werden, deren Ästhetik, die die Musiker als eine der wenigen Bands kommerziell erfolgreich auch über die Krise des traditionellen Metal in den frühen 1990er-Jahren retten konnten, nicht nur spätere Gattungsvertreter ganz entscheidend beeinflusste. Blind Guardian zeigten zudem auch stets eine Affinität zu historischen und literaturgeschichtlichen Themen speziell aus dem Mittelalter. Episoden aus der Artussage (»A Past and Future Secret« und »Mordred's Song«, beide auf »Imaginations from the Other Side«, 1995) vertonten sie ebenso wie das Hildebrandslied (»Battlefield«, auf »A Night at the Opera«, 2002). Diese Adaptationen stehen bei ihnen jedoch indistinkt neben Fantasyzyklen und anderen historischen und literarischen Sujets, etwa dem trojanischen Krieg (»...and Then There Was Silence«, auf »A Night at the Opera«, 2002), dem Leben Galileo Galileis in der Interpretation durch Bertolt Brechts Theaterstück oder biblischen Themen (»The Age of False Innocence«, auf »A Night at the Opera«, 2002 bzw. »The Script for my Requiem«, auf »Imaginations from the Other Side«, 1995). All dies offenbart vor allem den Wunsch nach Aufladung der Texte mit Gegenständen aus Geschichte und Literatur als Bildungsinhalt, als Nachweis der eigenen Belesenheit, um die aus industriellen, proletarischen Milieus hervorgegangene Gattung im Moment ihrer kommerziellen Etabliertheit als »thinking man's music« neu zu konturieren.

Stilbildend wurde der Zugang, den Blind Guardian wählten, jedoch auch für solche Gruppen, die speziell die mittelalterlichen Fantasy-Inhalte rezipierten und davon zu eigenen Neuschöpfungen inspiriert wurden. Die Italiener Rhapsody (ab 2006 aufgrund eines Markenrechtsstreits Rhapsody of Fire) machten schon mit ihrem Debütalbum »Legendary Tales« (1997) sehr erfolgreich eine

³² Vgl. dazu auch die Überlegungen zum Nebeneinander von Individualismus und Kollektividentität bei Winnerling 2011, 463–470.



Abb. 5.2: Rhapsody, »Legendary Tales«, LMP 1997.

Marktnische für einen mit allerlei klassischer Instrumentierung aufgeladenen hymnischen Power Metal urbar und besetzen sie seitdem mit enormem Produktionsaufwand beharrlich. Die Welten, die die Band textuell und ikonographisch entwirft, sind voll und ganz der Mittelalter-Fantasy verpflichtet, die Instrumentierung, die das ganze symphonisch klingen lassen soll, ist indes sehr überwiegend der späten Renaissance und dem Barock entnommen.

Besonders auffällig sind bei der visuellen Gestaltung die auf jedem Albumcover in unterschiedlicher Gestalt wiederkehrenden Drachen, anhand derer Farbe sich die Alben beinahe leichter identifizieren lassen als an generischen Albumtiteln wie eben »Legendary Tales« (1997, **Abb. 5.2**), »Symphony of Enchanted Lands« (1998), »Dawn of Victory« (2000), »Power of the Dragonflame« (2002) und »Symphony of Enchanted Lands 2« (2004).

Nehmen wir ein Fallbeispiel von dem Album mit dem karmesinroten Drachen, dem als Bandklassiker geltenden ›Symphony of Enchanted Lands‹ (1998), das nach einem symphonischen, von Chören gesungenen Intro in lateinischer Sprache in den Song ›Emerald Sword‹ übergeht, dessen Refrain da lautet:

For the king, for the land, for the mountains,
for the green valleys where dragons fly,
for the glory the power to win the black lord
I will search for the emerald sword.³³

Auch ohne den Text des lateinischen Intros und der hektisch dargebotenen ersten Strophe verstanden zu haben, selbst in Unkenntnis von Cover und Textbuch mit Hinführung zum narrativen Konzept des Albums wird dem Hörer nun ein Bild der mittelalterlichen Fantasy-Welt, in die Rhapsody ihn mitnehmen wollen, gezeichnet, und das in groben, aber klaren Strichen, mit topothetischer Suggestivkraft und in der verdichteten, hypermimetischen Komposition das Cover von ›Legendary Tales‹ (**Abb. 5.2**) fortsetzend: Ein Land mit einem König, Berge scheinen es zu umschließen, dazwischen grüne Täler, in denen Drachen fliegen, bedroht durch einen anderen, einen dunklen Herrscher, dessen Niederbringung mithilfe eines Smaragdschwertes Quell von Heldenruhm ist. Wir müssen in der Abwesenheit anderslautender Aussagen der Band, und auch angesichts des immensen Produktionsvolumens der zeitweise sehr erfolgreichen und stilbildenden Band,³⁴ davon ausgehen, dass es sich nicht um Überzeichnung oder Parodie handelt. Die mittelalterliche Fantasy-Ästhetik spricht hier durch die Imitation und Überbietung bekannter Fantasy-Zyklen eine schon entsprechend grundierte Zielgruppe an. Neben einer offenkundigen Nähe zum italienischen Barock – neben der Instrumentierung wird auch die italienische Sprache bei Rhapsody teilweise gleichwertig mit dem Englischen eingesetzt – greift die Band

³³ Rhapsody, ›Emerald Sword‹ (auf ›Symphony of Enchanted Lands, 1998).

³⁴ Bereits am ersten Album war ein barockes Kammerensemble beteiligt, bis ›Symphony of Enchanted Lands 2‹ (2004) steigerte man sich zu einem kompletten Symphonieorchester mit Chor.

auf die Schaffung einer erhabenen Atmosphäre durch den Gebrauch des Lateinischen in einer dezidiert sakralen mittelalterlichen Färbung zurück.³⁵ Die Archaisierung der an sich hochmodernen und technisch extrem aufwändigen Musik autorisiert den eigens kreierten Fantasy-Zyklus und lässt ihn vormodern wirken.

Mit den 2010er-Jahren ist die selbstreferenziell fragmentierte Postmoderne, ist das unausweichliche ›tongue-in-cheek‹ auch im Metal angekommen, Grammy und goldene Schallplatten für die schwedischen Okkultrocker Ghost um ›Papst Emeritus III.‹ im Jahr 2016 zeugen davon. Dass Bands mit einem visuellen und inhaltlichen Konzept wie Rhapsody außerhalb ihrer Zielgruppe eher mitleidiges Lächeln ernteten, wird jüngst in jener neuen Welle ironischer Ästhetik umgewandelt, der ›Formverbrauchseffekt‹ (Elflein 2010, 34–36) zur Tugend umgemünzt. Ein illustratives Beispiel für die setzkastenhafte Ironisierung von Topoi und Motiven aus dem dem ›fairytales medievalism‹ verpflichteten Power Metal sind die Schotten GloryHammer, die schon im Bandnamen zwei klischeebeladene Lexeme der Gattung vereinigen und deren Stil als ›Heroic Fantasy Metal‹ beworben wird. Ihr mit einem pseudo-Lokalbezug versehenes erstes Album ›Tales from the Kingdom of Fife‹ eröffnet mit einem Lied, das die ›Unicorn Invasion of Dundee‹ schildert, der sich auch ein Drittel des Beitrags-titels verdankt. Es ist also ein heimisches Mittelalter, das mit einer parodistisch überzeichneten Fantasygeschichte überschrieben oder angereichert wird. Ihre sowohl an Bands wie HammerFall als auch an Rhapsody orientierte Spielart des Power Metal ist dabei überzeichnet und ebenso referenziell wie rekursiv: In der Darbietung einer manieristischen Power Metal-Travestie (inkl. Bühnen-Charakteren und -Rollen) wird letztlich die ursprüngliche Pointe des Bandnamens wieder und wieder erneuert, was sich in der Bühnenaussage »We are GloryHammer

³⁵ Kein Album ist bisher ohne zumindest einen Songtitel in lateinischer Sprache angekommen, die meisten beinhalten ferner Stücke mit unterschiedlich langen Textpassagen auf Latein, so z. B. die Intros der ersten beiden Alben, ›Ira Tenax‹ (von ›Legendary Tales, 1997) und ›Epicus Furor‹ (von ›Symphony of Enchanted Lands, 1998) oder im Titellied von ›Symphony of Enchanted Lands, wo der lateinisch-englische Brückenvers »Rex tremende semper inimice / ad gloriam perpetuam brave all we'll march / to give you the eternal agony« mit seiner Abwandlung des ›Rex tremendae‹ aus der lateinischen Totenmesse die Nähe zum liturgischen Gebrauch des Lateinischen besonders deutlich macht. Vollständig in Italienisch dargebotene Stücke finden sich ab ›Lamento Eroico‹ auf ›Power of the Dragonflame‹ (2002) und zeichnen sich musikalisch oft durch eine Nähe zur Oper oder barocken Kammermusik aus.

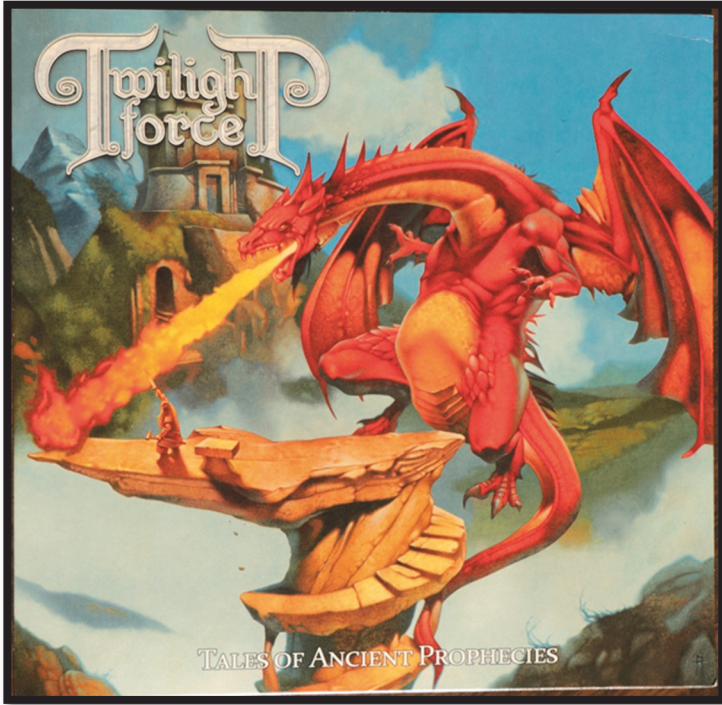


Abb. 5.3: *Twilight Force*, ›*Tales of Ancient Prophecies*‹, Black Lodge 2014.

and we are known for playing songs about hammers« tautologisch kondensiert.³⁶ Bemerkenswert ist dabei aber, dass trotz der totalen Vermitteltheit des fantastischen Mittelalterbildes in den Songs von Gloryhammer zugleich eine über die früheren Vermittlungsstufen hinausgreifende Anbindung an einen für die Band mit Bedeutung aufgeladenen konkreten Ort vorgenommen wird, Dundee und Umgebung nämlich.

Ebenfalls einschlägig sind die Schweden Twilight Force, die sich für ihren ›Adventure Metal ganz bewusst Rhapsody als Stilvorbild wählen und versuchen, deren Fantasy-Ästhetik originalgetreu zu imitieren (Abb. 5.3). Ein Blick in die Tracklist des ersten Albums der Band, die den Albumtitel ›Tales of Ancient Pro-

³⁶ Keyboarder Christopher Bowes beim Konzert in Oberhausen, 13.01.2017. Zum deiktischen, am Ende immer wieder auf sich selbst zurückweisenden Charakter des Metal vgl. jüngst Masciandaro 2015.

phemies« mit seiner pleonastischen Aneinanderreihung von Genre-Topoi ausbuchstabiert und sich damit in inhaltliche Nullstellen auflöst, genügt, um den Moment festzuhalten, an dem hypermimetische Gattungsfortschreibung in Parodie und Travestie kippt.³⁷ Twilight Force zeigen zugleich, wie volatil diese Referenzen sind, es geht letztlich nur um Schaffung einer Gruppenidentität mittels ironischer Zelebrierung einer gemeinsamen Nostalgie.³⁸ Denn auch Anklänge an Videospilästhetik sind beliebt, das zweite Album von Twilight Force, »Heroes of Mighty Magic«, spielt mit seinem Titel auf eine populäre Computerspielreihe in einem mittelalterlichen Fantasyzenario an,³⁹ und GloryHammer wechseln schon für das zweite Album zur Science-Fiction-Fantasy: die Ritterrüstungen weichen Raumanzügen.⁴⁰ Hier wie auch anderweitig so oft muss folglich die transmediale Interferenz berücksichtigt werden. Parodie und Referenzpunkt können dabei jederzeit nebeneinander bestehen: Eine Band wie GloryHammer geht ohne Vorbehalte mit einer Band wie HammerFall auf Tour, bei der die

³⁷ Vgl. etwa »Enchanted Dragon of Wisdom«, »The Power of the Ancient Force« oder »Sword of Magic Steel. Der »Sapphire Dragon« von »Heroes of Mighty Magic« (2016) ist sicherlich Verweis auf Rhapsody und deren »Emerald Sword« und bunte Drachen.

³⁸ Zur integrativen Kraft der Parodierung von Genrenormen vgl. Wagenknecht 2011.

³⁹ Die Rede ist von »Heroes of Might and Magic« (New World Computing, derzeit sieben Teile, 1995-). Im Textheft des Albums verbergen sich die Bandmitglieder hinter fiktiven Avataren im Stil populärer Rollenspielreihe wie insb. »World of Warcraft«, auch das ansonsten übliche Bandfoto weicht einer Illustration, die die Band in dieser Ikonographie verfremdet darstellt. Zu Mittelalter im Videospil vgl. Hassemer 2016, 216–273 sowie die Ausführungen in der Einleitung dieses Bandes, 16–18 und 22–25. Bewusst herbeigeführte und oftmals ökonomisch motivierte transmediale Verflechtungen liegen dort vor, wo Metalbands Stücke zum Soundtrack von Spielen beisteuern und sogar von Band-Avataren im Spiel darbieten lassen, wie etwa Blind Guardian mit dem eigens dafür abgefassten Lied »Sacred Worlds« (später auf dem Album »At the Edge of Time« [2010]) im Spiel »Sacred 2: Fallen Angel« (Ascaron/Deep Silver 2009) oder In Extremo mit ihrer Version des schwedischen Traditionals »Herr Mannelig« (von »Verehrt und Angespient« [1999]) im Spiel »Gothic« (Piranha Bytes/Shoebox 2001).

⁴⁰ Schon dessen Titel »Space 1992: Rise of the Chaos Wizards« verweist dabei zugleich auf ein ironisiertes Setting einer alternativen Nahvergangenheit, der Ort der eigenen kulturellen Formation, Dundee und Fife, wird somit durch die Epoche der Kindheit (Bandkopf Christopher Bowers ist 1986 geboren) in einer Alternativgeschichte flankiert. Das zweite Album ging mit einer ästhetischen Neuausrichtung einher, die sich mehr oder weniger unverhohlen an dem Tabletop-Spiel »Warhammer 40.000« orientiert. Zum Mittelalter im Tabletop vgl. den Artikel von Sebastian Steinbach in diesem Band.

mittelalterliche Fantasy-Ästhetik noch mit einem Authentizitätsvorbehalt versehen, der erhobene Hammer noch Pose, nicht Pointe ist.⁴¹

»Cultivate this Loss« – Das Mittelalter als ethnischer Sehnsuchtsraum und heroisches Alteritätskonzept im Black und Pagan Metal

Mittelalterbilder bzw. populäre Bilder bestimmter als mittelalterlich wahrgenommener Konzepte werden im Metal jedoch nicht nur eingesetzt, um über einen trivialen Tugendhorizont oder suggestive Ikonographien bzw. deren Ironisierung Inklusivität zu erzeugen, sondern auch zur Generierung von Exklusivität und zur Abbildung politischer Tendenz.⁴² Hierfür müssen wir den Blick zunächst nach Norwegen werfen, wo, so sind sich Szenegeschichtsschreibung und Musiksoziologie einig, in den frühen 1990er-Jahren der Black Metal entstand – die britische Band Venom hatte in den 1980er-Jahren lediglich den Terminus und eine variéartig mit dem Okkulten spielende Ästhetik vorweggenommen (Moynihan/Söderlind 2002, 22–26). Der Bewegung ging es, musikalisch einen ins Extreme aufgepeitschten Dilettantismus zum elitären Stilprinzip erhebend (dazu im Detail Reyes 2010, 240–255), um nicht weniger als die Negierung von Musik und Gesellschaft in ihrer vorgefundenen Form, jedoch ohne jede sozialrevolutionäre Perspektive oder Utopie (vgl. Kahn-Harris 2004, 14–15; Venkatesh u. a. 2014, 78). Um ihre Identitäten als Bürgerschreck zu konstruieren, kam den Protagonisten – einer Handvoll Jugendlicher aus Bergen und Oslo, die in wechselnden Konstellationen in derselben Handvoll Bands spielten und denselben Plattenladen in der Nähe des Osloer Hauptbahnhofs (Helvetex) besuchten – jede negativ aufgeladene Ästhetik zupass: Satanismus, Faschismus oder

⁴¹ Ebensowenig scheut sich der langjährige Rhapsody-Sänger Fabio Lione als Gast auf dem zweiten Album von Twilight Force aufzutreten, in einem Stück zumal, das in seiner orchestralen Eröffnung besonders unverhohlen die Anlehnung an Rhapsody bekennt (»There and Back Again, auf »Heroes of Mighty Magic [2016]; Vorlage der orchestralen Eröffnung ist das Rhapsody-Stück »Steelgods of the Last Apocalypse«, auf »Power of the Dragonflame« [2002]).

⁴² Ein Phänomen so alt wie die Epoche: Schon kurz nach seinem Ende oder, präziser: im Moment seiner Erfindung als Epochenvorstellung ist das Mittelalter zur Projektionsfläche für seine humanistischen Schöpfer geworden, um mithilfe der unterstellten Andersartigkeit einer vergangenen Epoche die eigene gelehrte Identität zu konturieren oder politisch-kulturelle Agenden zu stützen, dazu vgl. Montoya/van Romburgh/van Anrooij 2010; Maas 2017; Enenkel/Ottenheim 2017.

misanthropische Vernichtungsphantasien (Moynihan/Söderlind 2002, 123–204; vgl. auch Fromm 2008, 50–123). Mord- und Selbstmordfälle sowie auf der Bühne vollzogene Selbstverstümmelung in der jungen Szene mystifizierten den Kreis weiter.⁴³

Ein Vehikel für diese antimoderne (vgl. dazu auch Leichsenring 2011), antibürgerliche, antirationale Geisteshaltung konnten auch Bilder vom Mittelalter werden. Satyricon, eine der stilprägendsten Bands der Bewegung und heute wie viele andere frühere Protagonisten im bildungsbürgerlichen Kulturestablishment Norwegens angekommen,⁴⁴ betitelten ihr Debütalbum ›Dark Medieval Times‹ (1993) – und wandelten damit im Wortlaut genau jenes Bild vom ›finsternen Mittelalter‹, gegen das die Mediävistik jahrzehntelang mit wechselndem Erfolg zu Felde gezogen ist,⁴⁵ in eine identitätsstiftende Markierung der eigenen Andersartigkeit um. Details, worin genau diese ›dunklen Zeiten‹ bestehen, bleibt der Songtext schuldig – irgendetwas mit Schwertern, in den anderen Songs des Albums kommen noch Wälder und Burgen hinzu –,⁴⁶ doch das ist ja auch in etwa, was das Cover verheißt (**Abb. 5.4**). Dass selbiges frappant dem ähnelt, was Rhapsody, Twilight Force und HammerFall auf ihren Covern führen, nur eben in Graustufen, mag ungewollt komisch erscheinen, ist für uns jedoch zugleich hermeneutisch ausgesprochen wertvoll.⁴⁷

⁴³ Zur spezifischen Körperlichkeit im Black Metal am Beispiel des Umgangs von Watain mit verwesendem Fleisch vgl. Daniel 2015.

⁴⁴ Die Band wird vom norwegischen Staatsfond für darstellende Künste gefördert, hat in der Staatsoper gespielt und der Sänger versucht sich zudem seit einigen Jahren als Winzer.

⁴⁵ Vgl. die Beobachtungen zur Persistenz ebendieses Bildes infolge der institutionell-normativen Trägheit von Lehrplänen und -werken bei Bühler 2011, 246–252.

⁴⁶ Satyricon, ›Dark Medieval Times‹ (auf ›Dark Medieval Times‹, 1993): »The Blades are sharpened / They will all learn / Yes, Destroy your Dream / Your Desert of Dreams / It's undeserved / For Dark Medieval Times«.

⁴⁷ Davon zu schweigen, dass das steigende Pferd eine erst für die Renaissance typische Ikonographie implementiert.



Abb. 5.4.: *Satyricon*, »Dark Medieval Times«, Moonfog 1993.

Durch die Wahl eines Covers wie des gezeigten für ein Album namens »Dark Medieval Times« nimmt die Band zumindest billigend in Kauf, dass man den Bildinhalt mit ihrer Vorstellung vom Mittelalter gleichsetzt, und diese ist, bis auf den fehlenden Drachen und den reduzierten Farbraum, nicht weniger Ausdruck eines »fairy tale medievalism« als die Ästhetiken im Power Metal in Original und ironischer Brechung. Nahkampfwaffen, Finsternis, Wälder, Festungen, ein einsamer Krieger – Satyricons Mittelalter ist dabei genauso sehr eines des Heroismus, aber mit umgekehrtem Vorzeichen. Der Anti-Held des Black Metal ist keinem moralischen Kodex verpflichtet, streitet für keine oder keine gute Sache und übt seine Souveränität um seiner selbst willen aus (dazu Wilson 2010, 37–40). Insofern ist die ins Absurde neigende Naivität von Cover und Texten nicht (nur) unbeabsichtigtem Dilettantismus zuzurechnen, sondern wird ebenfalls zumindest billigend mitgetragen, um den dem Black Metal eigenen Trotz gegenüber die Unwiederbringlichkeit eines nie ausgefochtenen Krieges zu versinnbildlichen, für den ein als Zeitalter der fehlenden zivilisatorischen Schranken imagi-

niertes Mittelalter die ideale Bühne bietet.⁴⁸ Das muss nicht zwangsläufig bedeuten, dass es sich dabei um das ganze Bild vom Mittelalter bei dieser Band handelt: Ein Mitglied von Satyricon gründete später zudem die Band 1349, die in ihrem Bandnamen auf das verheerende Pestjahr im späten Mittelalter Bezug nimmt, und sich auch hier programmatisch einer Anti-Ästhetik bedient, die das Brutale, Leidvolle am Mittelalter glorifiziert.⁴⁹ Mit dem Mittelalterbild einer aktuellen, französischen Black Metal-Band, die die mittelalterliche Pandemie im Namen führt, Peste Noir, werden wir uns später noch auseinandersetzen müssen.

Wie so vieles am Black Metal ist aber auch sein Verhältnis zum Mittelalter widersprüchlich bis schizophran. Für die norwegischen Black-Metal-Pioniere ist das Mittelalter eben auch das Zeitalter der Christianisierung, die als Unterwerfung oder feindliche Übernahme verstanden wird. Einige Vertreter der Szene versuchten, sie aktiv und mit ihren eigenen Waffen rückgängig zu machen – mit Feuer und Schwert: Eine Reihe von Brandstiftungen erschütterte 1992-1996 Norwegen. Die Täter stammten aus der jungen Black-Metal-Szene, die Ziele waren Stabkirchen, deren Bedeutung als wichtigste Kulturdenkmäler des Landes die Taten nicht nur mit nationaler und internationaler Aufmerksamkeit belohnte, sondern deren Zerstörung auch als eine Vergeltung für die unrechtmäßige Eingliederung und Überformung einer autochthonen nordischen Kultur in das bzw. mit dem Christentum verbrämt werden konnte. Diese völkisch-nationalromantische Inanspruchnahme eines »reineren« vorchristlichen Mittelalters erinnert nicht von ungefähr an den Germanenkult der Nationalsozialisten und manch ein Mitglied der norwegischen Szene berief sich ausdrücklich auf die Kollaborationspartei zur Zeit der deutschen Besetzung Norwegens, Nasjonal Samling, und deren Führer Vidkun Quisling (Moynihan/Söderlind 2002, 159–204), doch es musste auch allerlei Bildgut aus der früheren nationalromantischen Unabhängigkeitsbewegung in Norwegen erhalten, insbesondere Märchenbuchillustratoren wie Theodor Kittelsen, einem Zeitgenossen Edvard Munchs, und anderen Zeichnern, die die um 1900 zusammengestellte und für den Zeitgeist

⁴⁸ Vgl. Williams 2010, 134: »[B]lack metal is the restaging of a past war that was to have happened yet which missed its chance«. Ebd., 140: »It is the war of totality against itself«.

⁴⁹ Hassemer 2011, 254. Die ebenfalls norwegische Black Metal-Band Helheim veröffentlichte 2003 ein Album mit dem Titel »Yersinia Pestis«. Hier wird das Schreckenspotenzial durch die neuzeitliche bakteriologische Nomenklatur aktualisiert, bleibt aber als Marker eines antizivilisatorischen Programms erhalten.

Norwegens auf dem Weg zur Unabhängigkeit paradigmatische Märchensammlung von Asbjørnsen und Moe bebildert hatten, wandte man sich gerne zu.⁵⁰

An diesem heroisch-traumatischen Gründungsmythos arbeitet sich die Szene bis heute ab.⁵¹ Es gab in ihr jedoch auch Bestrebungen, die faschistisch-völkischen Implikationen, die letztlich das pagan-nordische Mittelalter nur negativ über die Ablehnung der Christianisierung definierten, ins Positive zu wenden. Als Pioniere können hier Enslaved gelten, die sich ab ihren Alben ›Frost (1994) und ›Eld‹ (1997) mit einer Wikinger-Ästhetik umgaben, die ein ganzes Genre ins Werk setzen sollten, den Viking- und später Pagan Metal. Damit sind wir von diffusen Mittelalterbildern und -motiven angelangt beim Mittelalter als Epochennarration, aufs Engste verbunden mit der Christianisierung als Zäsur. Die Geschichte wird neu erzählt, um durch den Perspektivenwechsel eine eigene Identität zu konturieren. Doch statt nur die Christianisierung als historisches Verbrechen bezichtigend abzulehnen, wird hier nun die imaginierte Substratkultur der paganen Vorzeit zu einer Semiosphäre eigenen Rechts ausgebaut.⁵² Insofern wollen wir uns das Genre nur im Hinblick auf das Mittelalter als Narrationsfeld ansehen, müssen jedoch stets im Hinterkopf behalten, dass auch andere als kulturelle Unterwerfungs- oder Selbstbehauptungshandlungen wahrgenommene historische Prozesse, antike wie frühneuzeitliche, hierfür instrumentalisiert werden können.⁵³ Sehen wir uns unter diesem Epochenvorbehalt nun zunächst noch eine historische Narration in der Aufarbeitung durch

⁵⁰ So etwa auf dem Cover von mehreren Burzum-Alben. Vgl. dazu Leichsenring 2011, 295–296.

⁵¹ Mit den Begriffen Aleida Assmans können wir hier den für unsere Zeit ungewöhnlichen Fall beobachten, dass ein ›Tätergedächtnis‹ samt positiv gewendetem Schuldeingeständnis zur kulturellen Gründungslegende wird, vgl. Assmann 2006, 81–83.

⁵² Die Christianisierung wird in der Regel als Epochenschwelle eines kulturellen Dekadenmodells wahrgenommen, weshalb sich unter Bands aus verschiedenen Herkunftskontexten auch Überbietungsbestrebungen zeigen, z. B. bei den Litauern Skyforger, die sich brüsten, dem zuletzt (1387) christianisierten Land Europas zu entstammen, vgl. Weinstein 2013, 61. Die finnische Band Turisas thematisiert im ›Katuman Kaiko‹ betitelten, rein instrumentalen Outro auf ihrem ersten Album ›Battle Metal‹ (2004) laut Kommentar im Textheft die Anwohner des Katumajärvi, eines Sees in Südfinnland, die sich nach ihrer Zwangstaufe in den 1240er-Jahren das Taufwasser in ebendiesem See wieder abgewaschen haben sollen.

⁵³ So wollen etwa die Schweizer Eluveitie zu einer Neubewertung der römischen Expansion nach Gallien zulasten der Helvetier im Gallischen Krieg anregen, vgl. dazu Weinstein

zwei verschiedene Bands und anschließend eine Band mit einem ganzen Füllhorn sinnstiftender Mittelalter-Narrationen an.

Die Hinrichtung von bis zu 4500 sächsischen Adligen und Kämpfern aus dem Gefolge Herzog Widukinds im Jahr 782 in Verden an der Aller gilt als Abschluss des Sachsenfeldzugs Karls des Großen und ist, insbesondere im 19. und 20. Jahrhundert, zumal im Dritten Reich, als ›Massaker‹ oder ›Blutgericht an der Aller‹ völkisch-tendenziös gedeutet worden.⁵⁴ Die niederländische Pagan Metal-Band Heidevolk eröffnet ihr 2008 erschienenes Album ›Walhalla wacht‹ (›Walhall erwartet [uns]‹) mit dem Titel ›Saksenland‹, der den letzten militärischen Erfolg der Sachsen, die Schlacht am Süntel, thematisiert.⁵⁵ Der Text ergeht sich in pathetischen Schilderungen der Kampfeskraft und des Kampfeswillens der sächsischen Krieger, deutet den Sieg jedoch als ›godenoordeek‹,⁵⁶ als Gottesurteil, was im Weiterdenken der hier beanspruchten Geschichte eben auch die Unterwerfung durch die Franken als solches erscheinen lässt – Geschichte als Geschichte der Sieger, durchaus kompatibel mit der mittelalterlichen Vorstellung einer sich kriegerisch verwirklichenden Heilsgeschichte, als die Karls militärische Sachsenmission von Zeitgenossen interpretiert wurde. Solidarisierung oder typologische Identifikation mit den frühmittelalterlichen Sachsen findet nicht statt. Als Niederländer haben Heidevolk hierfür andere Modelle –

2013, 64–67; Helden 2011, 342–384. Vgl. auch unten die Ausführungen zu den Niederländern Heidevolk und ihrem Album über den Bataveraustand 69/70 n. Chr. Für die färöische Band Týr wiederum ist in dem Song ›Grindavisan‹ (auf ›Valkyrja‹, 2013) der bis heute praktizierte – ökologisch unbedenkliche – ›grindadráp‹, die traditionelle Pilotwaljagd auf den Färöern, Vignette der kulturellen Eigenständigkeit über die als Unterdrückung wahrgenommene Zugehörigkeit zum Königreich Dänemark. Eine daraus resultierende Polemik zwischen Sänger Heri Joensen und Naturschutzorganisationen, die in einem Boykott der Band durch mehrere bereits gebuchte Auftrittsorte mündete, hat es als atlantikübergreifende Provinz-Posse sogar jüngst bis in die Bild-Zeitung geschafft, vgl. <http://www.bild.de/regional/koeln/koeln/metal-band-darf-nicht-auftreten-47691502.bild.html> (Stand: 22.05.2017). Zu Týr als Exponenten der Pagan Metal-Szene vgl. Ashby/Scotfield 502–504.

⁵⁴ Vgl. Becher 2013. Eine für die Zeit bemerkenswerte Inschutznahme Karls vor der politischen Vereinnahmung auf Basis textkritischer Überlegungen bei Bauer 1936.

⁵⁵ Zu Heidevolk als Exponenten des zeitgenössischen Pagan Metal vgl. Ashby/Scotfield 2015, 504–506.

⁵⁶ Heidevolk, ›Saksenland‹ (auf ›Walhalla wacht‹, 2008): »[...] De speer bepaalt het doel der doden, / aanvang van het bruut geweld. / Het Saksisch volk zal zegevieren / Het godenoordeel is geveld. / De plek waar eens de oorlog woedde / ligt nu angstaanjagend stil, / op het veld waar helden vielen / voltrokken wij de godenwillk.«

2012 veröffentlichten sie mit ›Batavi‹ ein Konzeptalbum über den Bataveraufstand unter Julius Civilis im Jahre 69 n. Chr., das auf dem hier besprochenen Album ›Walhalla wacht‹ mit dem Song ›Opstand der Bataven‹ schon seine Schatten vorauswirft.

Für die Band Saxorior aus dem Erzgebirge stellt sich die Angelegenheit etwas anders dar. Sie widmen der frühmittelalterlichen Sachsen, die sie als ihre Ahnen konzeptualisieren, und deren Widerstand gegen die Christianisierung das Album ›Saksen‹ aus dem Jahre 2015. Zentral ist natürlich auch hier die Massenhinrichtung an der Aller, der man den zehn Minuten langen Song ›Blutbad von Verden‹ widmet. Hier erscheint Karls Maßnahme, ganz nationalromantischen und völkischen Geschichtsnarrationen der Neuzeit entsprechend, als »ein blutig Zoll sein Strafgericht«, als Rache für die ebenfalls thematisierte vorausgehende Schlacht am Süntel und als Verbrechen und impliziert textlich den Ruf oder zumindest den Wunsch nach Vergeltung. Die Annahme des Christentums unter Zwang wird als schmerzliches Opfer Widukinds gezeichnet, der seinem Volk damit das Überleben sichert; als Leidtragende wiederum erscheinen die einfachen Krieger, die vom Ränkespiel des Adels hintergangen wurden.⁵⁷ Unterwerfungs- und Unterjochungsnarrative, auf die mittelalterliche Geschichte angelegt, können also auch außerhalb Skandinaviens unter einem regionalgeschichtlichen Gesichtspunkt identitätsstiftend sein.⁵⁸ Dies beschränkt sich freilich nicht zwingend auf den eher rechtslastigen europäischen Pagan Metal. So hat in einer bemerkenswerten Ausnahme von der Regel bereits Anfang der 1990er-Jahre die

⁵⁷ Saxorior, ›Blutbad von Verden‹ (auf ›Saksen‹, 2015): ›Blutig Tage im Saksenland / Fremder Glaube durch scharfe Hand / So Widukind mit Wodans Kraft / Neue Flammen für sein Volk entfacht / Mutig Sieg in Süntels Bergen / Dafür sollten viele Saksen sterben / Brutale Rache schwor der Frankenkönig / Dann bei Verden an der Aller stand / Ein blutig Zoll sein Strafgericht / Zu brechen den säksischen Widerstand / Vom Adel verraten soll'n den Tod erfahren / Blutbad von Verden / Gemordet Saksens Erben [...] Zerstörung und Leid im Saksenlande / Damit sein Volke leben kann / Widukind von Wodan Abschied nahm [...]‹ (Transkript des mit Texten unterlegten offiziellen Videoclips unter <https://www.youtube.com/watch?v=sso4zaI3zkU>; Stand: 22.05.2017).

⁵⁸ Es sei hier ergänzt, dass auch die rechtsextreme thüringische Pagan Metal-Band Absurd, deren Sänger Hendrik Möbus nach dem Mord an einem Mitschüler 1993 eine langjährige Haftstrafe verbüßte und der daraufhin wie ›Varg‹ Vikernes zu einer heroischen Märtyrergestalt der neonazistischen Black Metal-Szene wurde, im Jahre 2005 mit ›Blutgericht‹ ein (mittlerweile indiziertes Album) zum gleichen Thema veröffentlichte. Zu Absurd vgl. Fromm 2008, 67–70.

brasilianische Death-Metal-Band Sepultura auf dem Album ›Roots‹ (1996) musikalisch Einflüsse der indigenen Bevölkerung verarbeitet, mit Stammesmusikern kollaboriert und textlich auf deren Unterdrückung verwiesen (Harris 2000, 13–27).

Kehren wir jedoch in einem großen Bogen vom Freistaat Sachsen über Lateinamerika in die Benelux-Länder zurück: Die Belgier Ancient Rites setzen Mittelalternarrationen sowohl für eine flämisch-separatistische bzw. niederländisch-nationale Perspektive ebenso ein wie für die des ›christlichen Abendlandes‹. Auf jedem Album der in sehr unregelmäßigen Abständen veröffentlichenden Band seit ›Blasfemia Eterna‹ (1996) setzt sich mindestens ein Song mit mittelalterlichen Themen auseinander. Ab ›Dim Carcosa‹ (2001) versieht Sänger Gunther Theys die Songtexte mit erläuternden Paratexten, sogenannten Linernotes, die ihm teilweise als Nachweis des eigenen Lese- und Bildungshintergrundes, teilweise zur weitergehenden Interpretationshilfe der sonst mitunter kryptisch verkürzten Songtexte dienen – eine wahre Fundgrube also für unser Thema, aus der jedoch einige Schlaglichter genügen sollen.⁵⁹ Als weiteres Indiz für Theys' Wunsch, seine historisch-weltanschaulichen Konzepte in den Songs präzise und umfassend auszubreiten, können auch die zahlreichen eingeklammerten, nicht gesungenen, wohl aber abgedruckten Textpassagen gelten, die bisweilen rhythmisch unpassende Einzelwörter hinzufügen, meist aber durch versweise Supplementierung den Leser lenken, und in Einzelfällen die Lieder sogar um ganz Strophen ergänzen, wie etwa in ›(Ode to Ancient) Europa‹ auf ›Dim Carcosa‹ (2001). Wie ein humanistischer Antiquar glossiert Theys seine eigenen textlichen Schöpfungen mit Belegstellen antiker oder mittelalterlicher Quellen, wie etwa, wenn für die Verse »emperor Augustus withdrew to his lair/give me back my legions, I do declare« Sueton als Gewährsmann für den ›locus classicus‹ zu dieser historischen Anekdote herangezogen wird.⁶⁰

⁵⁹ Ein Indiz für den hohen Stellenwert, den diese Art von Paratext für Theys in seinem künstlerischen Selbstanspruch hat, ist die Tatsache, dass die Linernotes für das Album ›Rvbicon‹ (2006) nicht im Textbuch der CD, wohl aber online verfügbar sind, mit einem Hinweis von Theys, dass der Abdruck aufgrund einer wohl ökonomischen Entscheidung des Labels ausgeblieben ist, vgl. <http://ancientrites.be/discography/Rubicon.html> (Stand: 22.05.2017).

⁶⁰ Ancient Rites, Linernotes zu ›Rvbicon‹ (2006): »From Suetonius, ›The Divine Augustus 1:23 [...]‹ auf <http://ancientrites.be/discography/Rubicon.html> (Stand: 22.05.2017). Die norditalienische Doom Metal-Band Doomsword behandelt auf dem eröffnenden Song ihres 2011 erschienenen Albums ›The Eternal Battle‹ ebenfalls die Varusschlacht.

Vom Blutgericht an der Aller zur Einhorninvasion von Dundee

Der Templerprozess um Jacques de Molay und die Zerschlagung des Ordens dienen im Song ›13th of October 1307‹ auf dem Album ›Fatherland‹ zur antiklerikalen Polemik und sind damit weitgehend im Rahmen dessen, was Mitte der 1990er-Jahre von einer Black Metal-Band zu erwarten war.⁶¹ Acht Jahre und zwei Alben später kehrten Ancient Rites auf dem Album ›Rvbicon‹ zum Thema Templerorden zurück. Der das Album nach dem Intro ›Crusade‹ eröffnende Song ›Templar‹ besitzt jedoch eine ganz andere Stoßrichtung. Das allgemeine Gemetzel und die weltanschauliche Unversöhnlichkeit der beiden Konfliktparteien bei der Verteidigung Akkons im Jahr 1189 bilden nur die Bühne, auf der ein besonders heldenhafter Flame ins rechte Licht gerückt werden kann: Der Text unterstreicht, dass der Mann, dessen Heldentod den Sieg der Christen ermöglichte, der Templer-Großmeister, Gerard de Rudderfort hieß und nicht etwa Gérard de Ridefort.⁶² Gunther Theys liebäugelt mit dem flämischen Separatismus und wird nicht müde, den Beitrag Flanderns und des niederländischen Landesteils Belgiens zur europäischen Geschichte zu betonen. In ›Brabantia‹ auf demselben Album wird die Ritterschlacht von Worringen 1288 besungen, in der Herzog Johann von Brabant seine ritterliche Tugend unter Beweis stellen und den Limburger Erbfolgestreit für sich entscheiden konnte.⁶³ Ein Album früher,

Doomsword zitieren Sueton dabei (fehlerhaft) in lateinischer Sprache, vgl. Doomsword, ›Varusschlacht (Varus Battle)‹ (auf ›The Eternal Battle‹, 2011): »The eagle standard lost / Quintili Varus (sic!) legiones redde!«.

⁶¹ Ancient Rites, ›13th of October 1307‹ (auf ›Fatherland‹, 1998): »The cause of the Templar's order / Was beyond religion / So brilliant their splendour / So wealthy their order // Channeling all esoteric knowledge / Into one universal thought / Innovating rituals behind closed doors/ Occult traditions as well hidden secrets Intelligence the reason of their rise / (Intelligence the reason of their fall)«.

⁶² Linernotes zu ›Rvbicon‹ (2006): »The Arabian knight Saladin is a familiar name in the West but quite unknown in the Islamic world of today. Templar Grandmaster Geraard van Ruddervoorde of Flanders is never mentioned in history books or appears incorrectly as the ›French‹ knight ›Gerard de Ridefort‹ as documents of that time often were written by French historians«. Vgl. <http://ancientrites.be/discography/Rubicon.html> (Stand: 22.05.2017).

⁶³ Auch hier entspricht der Kommentar in den Linernotes wieder dem Charakter eines Gelehrsamkeitsnachweises, der zugleich Zeugnis ablegt vom Bestreben des Sängers, heroische Identität und historische Reflexion zu versöhnen: »Zowel toen als daarvoor, hoorde of zag men geen ridder, die zo heldhaftig ten strijde trok, als de hertog is the modern Dutch/Flemish translation of the (whispered) lyrics at the end of the song. These lines were written in 1288 by Jan Heelu, praising Duke Jan van Brabants' [sic!] valiant behaviour at the battle of Woeringen of that same year. Historians claim that

›Dim Carcosa‹ (2001), wird im vorletzten Lied ›On Golden Fields (De Leeuwen Dansen)‹ die sogenannte ›Guldensporenslag‹ im 100-jährigen Krieg thematisiert (konkret: 1302), in der Milizen der Grafschaft Flandern erfolgreich flämisches Territorium von den Truppen der Stadt Gent gegen den französischen König Philipp den Schönen behaupten konnten. Es handelt sich um eine der Lesefrüchte aus dem inszenierten Rundgang durch die Bibliothek des Sängers, wie uns die Linernotes belehren: Der Refrain ist einem Gedicht von Guido Gezelle, eines flämischen Geistlichen und nationalromantischen Lyrikers aus dem 19. Jahrhundert, entnommen, das 1910 vertont wurde und sich unter flämischen Separatisten großer Popularität erfreut. Bemerkenswert sind ›Theys‹ Notizen hier insofern, als sie uns an die Hand nehmen, mit dem Sänger eine ganz offen anachronistische Mittelalterfiktion zu rekapitulieren, das Lied nämlich des modernen Dichters in den Mund eines flämischen Troubadours zu legen. Der Song von Ancient Rites, der narrativ die Ereignisse schildert und dann die Verse Gezelles als Refrain anfügt, kann somit als der hypermimetische Vollzug ebendieser Fiktion gesehen werden.⁶⁴

Doch nicht nur flämischer Regionalstolz wird bei Ancient Rites mit Episoden aus der mittelalterlichen Geschichte unterstrichen. In Songs wie ›Mother Europe‹ vom Album ›Fatherland‹ (1998) oder ›(Ode to Ancient) Europa‹ von ›Dim Carcosa‹ (2001) werden katalogartig europäische Völker oder Nationen mit jeweils einem Aspekt ihrer zumeist mittelalterlichen Geschichte aufgezählt. Diese Aspekte können untereinander inkompatibel sein, wenn etwa die ›Scandi-

the Duke actually spoke the quoted words which are translated to English in this lyric, before engaging into battle. Duke Jan van Brabant lived up to what most people have in mind of chivalry«. Vgl. <http://ancientrites.be/discography/Rubicon.html> (Stand: 22.05.2017).

⁶⁴ Ancient Rites, Textheft zu ›Dim Carcosa‹ (2001): »Here I find a verse written by Flemish poet Guido Gezelle [...]. The lines ›Het Vlaamse Heir staat immer pal, daar 't winnen of daar 't sterven zal, alhier, aldaar aan lange lanssen, de Leeuwen dansen, de Leeuwen dansen‹ are by Gezelle's hand, lines which I can imagine sung by a troubadour, his voice is reaching me beyond the hazy space of time«. Für den vollständigen Text des Gedichts vgl. Gezelle 2013, 58–59. Ein kurzer biographischer Abriss zu Gezelle und seinem Umfeld bei Vries 2007, 130–132.

navian Hordes« ebenso gepriesen werden wie das Frankenreich, das sie überfallen haben.⁶⁵ Geschichtsmodelle von Blüte und Verfall, die jede Kultur durchlaufen muss, stehen in einem Spengler'schen Sinne dahinter, wenn Theys Informationen gruppiert wie »Children of Italia / In ancient times *Roma caput mundi* / De Verenigde Nederlanden / Het parel van het Noorden / Belgium and the Netherlands stood as one«. Fast scheint die Band prominente Denkfiguren der identitären Bewegung zu implementieren, wenn sich zu dieser Betonung der Blüte souveräner autochthoner Kulturen, eines »Europa der Vaterländer« der Lobpreis der wehrhaften Überlegenheit des christlichen Europa gegenüber anderen Erdteilen gesellt, so etwa im Song »And the Horns Called for War« auf »Dim Carcosa« (2001), das den Erfolg der beginnenden Reconquista unter den Karolingern thematisiert, konkret Karls des Großen Maurenfeldzug. Zwar weist Theys im Paratext das Rolandslied – ob mittelalterlich oder rinascimental ist hier unerheblich – als Inspiration für den Song aus,⁶⁶ und die »Horns« könnten damit auf Rolands Olifant anspielen, jedoch ist im Text keine Spur von dem tragischen Missverständnis, das den Helden in einem baskischen Hinterhalt zugrunde gehen lässt – im Song heißt es »The Sarracens cannot withstand the attack«. Sowohl Belesenheitsnachweis als auch weltanschauliche Positionierung sind dem Sänger offenbar zu wichtig, als dass er den Widerspruch zwischen Lied- und Paratext aufheben will. Theys gestaltet die Linernotes des »Dim Carcosa«-Albums (2001) als eine geschichtsphilosophisch-kulturhistorische Meditation im Diatribenstil.

Die Lieder leisten dabei die Mimese, der Kommentar die Reflexion: So verwendet der Sänger in den Linernotes zehn Mal den Begriff »medieval« und

⁶⁵ Ancient Rites, »Mother Europe« (auf »Fatherland«, 1998): »Praised be the Scandinavian hordes / Once the nightmare of the Christian world«; »(Ode to Ancient) Europa« (auf »Dim Carcosa«, 2001): »Albion, Saxonia, land of Franks / constructed by our ancestors' hands«.

⁶⁶ Ancient Rites, Text theft »Dim Carcosa« (2001): »Even before I knew how to read I learned about Roland. A Frankish knight in service of Emperor Charlemagne a.k.a. Charles the Great. Now, that was a fine example of chivalry. How Roland and other Frankish nobles and soldiers defended the pass of Roncesvalles in Spain against the invading Moors. [...] Famous is the anonymous old French epic »The Song of Roland« dating perhaps as early as the middle 11th century. [...] The Franks believed they were under Saracen attack but actually it was a battle between folk that should have been allies. Chaotic Middle Ages! This indeed puts a different light on the actual events. Fact remains though that Roland and his companions showed courage and loyalty«.

dreimal spricht er von ›middle ages‹, während lediglich einmal in einem Song der Begriff ›medieval‹ platziert wird. Er berichtet von der Rückkehr in seinen Heimatort, durchstreift dessen Straßen, nimmt Bücher aus dem Regal seiner Hausbibliothek und entwickelt daraus Betrachtungen, die von einem Song zum anderen leiten. Das Einfallstor zur Vormoderne sind für ihn im ersten Song ›Exile‹ Baudelaires ›Litanies de Satan‹, die im Refrain zitiert werden. So viel zum Belesenheitsnachweis – erhellend für unsere Fragestellung wird die Überleitung zum nächsten Lied ›Victory or Valhalla‹, in der Theys ausgehend vom Mittelalter, der unbestimmten historischen Aura seines Wohnhauses und bestimmter, für ihn ›mittelalterlicher‹ Meilensteine flämischer Kulturgeschichte (Peter Paul Rubens, 1577–1640 und Adriaen Brouwer, 1605–1638!) über die Andersartigkeit des Mittelalters in Weltbild und moralischer Anthropologie reflektiert.⁶⁷ In der Materialität des Ortes ebenso wie in der unterstellten Art zu denken äußert sich Theys' Mittelalter als ein Gegenentwurf zur als dekadent wahrgenommenen Gegenwart. Dabei ist ebenfalls auffällig, dass Theys diese Epochenvorstellung antizipatorisch differenziert und sein Geschichtsbewusstsein als eines kennzeichnen will, dass der infantilen Imagination von »knights in shining armour« entwachsen ist.⁶⁸ Dass er dabei neben der vollständig diffusen Altertümlichkeit seines unmittelbaren Wohnumfelds und trotz seiner offenkundigen Belesenheit zwei Maler des 17. Jahrhunderts zu Gesichtern seines Mittelalters macht, zeigt, dass die Epoche ihm in erster Linie dazu dient, eine kosmologisch-anthropologische Ruptur zu markieren. Wesentlich ist, dass der Fluchtpunkt seiner Sehnsucht nach moralischer Klarheit und Eindeutigkeit »not of this time« ist, die genaue Lokalisierung auf dem Zeitstrahl wird dagegen zur Nebensache. Am

⁶⁷ Ancient Rites, Textheft ›Dim Carcosa‹ (2001): »The house I live in is not of this time. Infact the entire area is not as it was a beguinage, a kind of convent, in earlier centuries. The medieval walls surrounding the old church, houses and cobbled streets are like a symbolic keep to protect the environment from modern age. The illusion that time stood still is created here. One would not be surprised if medieval painters like Rubens or Brouwer himself would make a halt in the local tavern where the open fire welcomes weary travellers and traditional plates are still being served.«

⁶⁸ Ancient Rites, Textheft zu ›Dim Carcosa‹ (2001): »The image of ›Knights in shining armour‹ probably is far away from reality but nevertheless each nation has its known and unknown martyrs and heroes«. Möglicherweise möchte Theys hier auch den Fortschritt seines eigenen Geschichtsbewusstseins festhalten, hatte es doch in ›Mother Europe‹ (auf ›Fatherland‹, 1998) noch geheißen: »[...] Brave Teutonic, French and English knights / Thy shining armour now long vanished [...]«.

Vom Blutgericht an der Aller zur Einhorninvasion von Dundee

Übergang zum Song ›North Sea‹ bietet sich Gunther Theys' paratextuellem Pendant weitere Gelegenheit, seine Belesenheit und die Genese seiner Sachkenntnis darzustellen: Er schildert einen Gang durch seine Hausbibliothek, in der sich belletristische, eindeutig an einem bildungsbürgerlichen Kanon orientierte Werke wie »Shelley and Byron, Homer's ›Iliad‹, a classic! Bronte's ›Wuthering Heights‹, ›The Name of the Rose‹ by Ecco (sic). Ah!« finden.⁶⁹ Es schließt sich eine Reihe von historischen Sachbüchern an, bei denen Theys nur das Sujet benennt. Bevor der programmatische Song ›(Ode to Ancient) Europa‹ einsetzt, kann Theys damit sein historisch-weltanschauliches ›self-fashioning‹ zu einer Summe verdichten:

At the same time I cultivate this loss and find it appropriate, for what is lost and unknown will never disappoint. I am a seeker of truth, only, sometimes it is better for myths to remain intact, a closer look might spoil things.⁷⁰

Theys' Geschichtsbewusstsein, manifest in seinem Bild dessen, was er als Mittelalter bezeichnet, welches mehr oder weniger die gesamte Vormoderne umfasst, ist gekennzeichnet von einer Gleichzeitigkeit von Disparatem: Er ist stolz auf sein Sachwissen, erworben auf den eingespielten Pfaden bürgerlicher Allgemeinbildung, und fühlt sich durch diese Kenntnisse befähigt zu einem differenzierten Sachurteil, das kritisch mit überkommenen Epochenvorstellungen ins Gericht zu gehen bereit ist, entscheidet sich aber gewissermaßen im letzten Moment zur Umkehr, zu einer bewussten Abwendung von einem analytisch lauterem, zeitgemäßen Geschichtsbild, weil er sich die Geschichte als Reservoir von sinnstiftenden Erzählungen und moralischen Richtschnüren bewahren will – der folgende Song ›(Ode to Ancient) Europa‹ wäre sonst nur eine Aneinanderreihung

⁶⁹ Ancient Rites, Textheft zu ›Dim Carcosa‹ (2001).

⁷⁰ Ancient Rites, Textheft zu ›Dim Carcosa‹ (2001). Als konzeptionelle Klammer für das Album dient die Verarbeitung der Erzählung ›An Inhabitant of Carcosa‹ des amerikanischen Novellisten Ambrose Bierce (1842-1914[?]), auf die im Albumtitel und im abschließenden Titelstück ›Dim Carcosa‹, das mit gesprochenem Text den Charakter eines Epilogs hat, angespielt wird. Die tragisch-melancholische Pointe der Erzählung, dass nämlich der Protagonist beim Durchschreiten einer verfallenen Ortschaft am Ende feststellt, dass er auf sein eigenes Grab in seinem Heimatort zugegangen ist, nimmt Theys in seine Wanderung durch historischen, literarischen und biographischen Raum hinein und verwebt sie mit der melancholischen Resignation vor der Abgeschlossenheit der (mittelalterlichen) Geschichte.

von tugenddidaktischen Gemeinplätzen zur Militärgeschichte von Antike und Mittelalter. Ancient Rites haben also gleichsam den sachbezogenen Antimodernismus des norwegischen Black Metal in einen methodenrevisionistischen umgewandelt: Sei dies nun reaktionär oder postmodern, Theys' Umgang mit der eigenen historischen Bildung erlaubt ihm, trotz eines zeitgemäßen Geschichtsbewusstseins den sinnstiftenden Charakter tendenziöser und intentionaler Geschichtserzählung zu restituieren.

Bei Peste Noir, einer bekennend nationalistischen Black Metal-Band aus Frankreich (ausführlich Noys 2010), deren Bandname oben bereits kurz im Zusammenhang der Pest-Semantik der Jahreszahl 1349 gefallen ist, wird das Mittelalter ebenfalls zur Epoche, in der sich das identitätsstiftende autochthone Erbe geformt hat. Dafür werden in bemerkenswerter Weise Literatur- und Sprachgeschichte bemüht: Sänger und Bandkopf Sale Famine sieht nicht das moderne Frankreich als Gegenstand seines Bekenntnisses zur Heimat Erde, sondern betont, dass es die »France d'Oik ist, der er sich zugehörig fühlt (Noys 2010, 112). Für ihn sind also die sprach- und kulturgeschichtlichen Grenzen, die Frankreich im Mittelalter kulturell und literarisch segmentiert haben, diejenigen, die das indigene Erbe konstituieren. Um diesen Anspruch zu untermauern, vertont die Band – für den Mittelalterrock nicht ungewöhnlich, für den Black Metal jedoch durchaus – mittelfranzösische höfische Dichtungen von Francois Villon und Christine de Pizan. Das Album »Ballade cuntre lo Anemi francor« (2009) bezieht seinen Titel von einer Dichtung Villons für Ludwig XI. und montiert auf dem Cover die Initiale einer mittelalterlichen Prachthandschrift, den Albumtitel in gotischer Type oder Handschrift und das Bandlogo in einem eher dem Punk verhafteten Schriftbild (Noys 2010, 113). Peste Noir oszilliert somit ohne den Versuch einer Harmonisierung zwischen dem antizivilisatorischen Impuls des Black Metal und der Ehrerbietung vor der zivilisatorischen Großtat der eigenen Kultur im Mittelalter. Dabei ist die Gesamtheit der Bands, die vergleichbare Bezüge zu ihrem jeweils indigenen Erbe aufbaut, für den Sänger zugleich eine europäische, sogar internationale Bewegung (Noys 2010, 108–111).⁷¹

⁷¹ Im französischsprachigen Bereich setzt sich die kreative Inanspruchnahme von nationalen Integrationsfiguren und ihre Herauslösung aus dem bildungsbürgerlichen »Höhenkamm« etwa auch fort, wenn der experimentelle Black- und Death-Metal-Multiinstrumentalist Igorrr (Gautier Serre) den Soundtrack zu Bruno Dumonts absurdem Musical »Jeannette« (2017) über die Kindheit der französischen Nationalheldin beisteuert.

Ancient Rites und Peste Noir stehen nicht allein da mit dieser ideologisch unterfütterten Darstellungspraxis: Die wesentlich erfolgreichere irische Pagan Metal-Band Primordial präsentiert in dem Song »Heathen Tribes« vom Album »To the Nameless Dead« (2007) einen ähnlichen Katalog von europäischen Völkern in historischen oder ethnographischen Vignetten – Varusschlacht, Imperium Romanum, in einer eigenartigen Mischung auch Veitstanz und Veitskult in Prag –, stecken die Grenzen ihrer bioregionalistischen »paganen Internationalen« aber ebenfalls sehr deutlich ab: Für Sänger Alan Averill Neamtheanga geht die Sonne in Athen auf und im portugiesischen Sintra unter, dazwischen erstreckt sich eine Vielfalt autochthoner Kulturen, jeweils mit Bestandsgarantie und Souveränitätsanspruch.⁷² Gerade der letzte Punkt beschränkt sich also ausdrücklich nicht auf das Mittelalter. Für Bands, die eurozentrische, auf der Schwelle zum Identitären stehende Denkfiguren bedienen,⁷³ bietet die Frühe Neuzeit als die Ära sich herauskristallisierender Nationalstaatlichkeit eine mindestens ebenso attraktive Projektionsfläche: Alan Averill ist nicht nur bei Primordial aktiv, sondern auch bei den ursprünglich als Bathory-Tribute-Band gestarteten Twilight of the Gods, besingt im Titelsong des Albums »Fire on the Mountain« die zweite Wiener Türkenbelagerung 1683 und die Niederlage des türkischen Heeres in der

⁷² Primordial, »Heathen Tribes« (auf »To the Nameless Dead«, 2007): »From the frozen Baltic / I watched sunrise over Athena / Walked the battlefields of Flanders / And saw duskfall at Cintra // Beneath the spires of Sofia / ields of crosses at Arnhem / Arminus stood tall in Teutoburg / Senatus Populusque Romanus // To the fjords of Hordaland / Shadows of ancient Albion / And the shore of a thousand lakes / Saint Vitus dance in Praha«. Diese topotaktische Umgrenzung eines überlegenen Europa der Nationen wird im bereits besprochenen »(Ode to Ancient) Europa« von Ancient Rites ähnlich gestaltet. Wie bereits erwähnt, supplementiert Sänger Gunther Theys die gesungenen Texte der Songs durch weitere Verse oder ganze Strophen. Der Refrain des Songs »I still hear the ancient warcry / I still hear the ancient battlecry!« bleibt über das gesamte Lied gleich, die beiden Verse werden jedoch jeweils mit einer Richtungsangabe, von wo nach wo denn dieser Kriegsruf erschalle, geographisch präzisiert. Dabei sind sowohl direkt benachbarte Räume (»From Gallia to Germania«) als auch solche, die eine weitere Perspektive schaffen (»From Etruria to Cymru«), vertreten. Auch gibt es bisweilen Metachronismen, etwa »From Byzantium to Phoenicia«.

⁷³ Vgl. hierzu insbesondere Pfeiffer 2016, 272–273, der die Schlüsselemente Wahrnehmung einer krisenhaften Gegenwart, martialische Oppositionsrhetorik und eine Identifikation von Ethnopluralismus und christlichem Abendland, kristallisiert an der als heroisch verstandenen Reconquista, zusammenfasst.

Schlacht vom Kahlenberg als Rettung Europas.⁷⁴ Prinz Eugen und Johann III. Sobieski stehen insofern als Galionsfiguren eines überlegenen paneuropäischen Plurikulturalismus den Karolingern in nichts nach.

Deena Weinstein konstatiert im Hinblick auf den Pagan Metal eine »deconstruction of globalized metal« (Weinstein 2013, 64). Dem lässt sich auf Grundlage der hier gemachten Beobachtungen entgegensetzen oder zumindest korrigierend ergänzen, dass auf Mittelalter (und Altertum) rekurrierende Pagan Metal-Bands versuchen, demgegenüber ein neues globales Kulturverständnis zu behaupten, welches das Nebeneinander starker, souveräner Staaten, deren Grenzen deckungsgleich sind mit einem Volk oder einer Kultur, als zivilisatorisches Gegenmodell zur globalisierten Welt mit einer Pluralität innerhalb der Kulturen, nicht entlang der Kulturen propagiert. Offen chauvinistische oder völkische Themen werden aber außerhalb eines bekennend rechtsextremen Undergrounds in der Regel (und sei es nur aus kommerziellen Gründen) gemieden.

Stauende Waräger und letzte Römer: Turisas in Byzanz

Kann Metal also nur entweder naïv-diffus oder tendenziös-intentional mittelalterliche Geschichte erzählen oder abbilden? Um diesen Eindruck zu relativieren, soll mit einem versöhnlichen Beispiel geschlossen werden, an dem noch einmal die Vielschichtigkeit des Umgangs mit mittelalterlichen Sujets im Metal deutlich wird. Die Finnen Turisas um Sänger, Texter und Komponisten Matthias »Warlord« Nygård sollen unser letztes Fallbeispiel bieten für einen Sonderweg der Mittelalterrezeption unter Metalbands, nämlich die Aufnahme historischer Narrative, die mit großer Faktendichte und nah an der geschichtswissenschaftlichen Forschung Eingang in die Gedankenwelt der Musik finden. Das Debütalbum

⁷⁴ Twilight of the Gods, »Fire on the Mountain (1683)« (auf »Fire on the Mountain«, 2013): »Upon the steppes of Vienna / Lies Europe's ruin / The ottomans are gathered / To smite western fate with Constantinople's steel [...] // They march down from Thrace / Longing hard to the mountains / To bring death's holy ruin / And doom to the sons of the Occident [...]«. Der als programmatisch zu verstehende eröffnende Song »Destiny Forged in Blood« bereitet den Boden für diese Lesart, wenn eine Bedrohungssituation für die Souveränität von Nation und Identität gezeichnet und mit einem »heathen Metal call to arms« beantwortet wird: »Where were you / When the lights went out for the last time, / When they lowered your flag and cast it to the fire. [...] So draw your sword / Against the modern age you live in, / Man the barricades and fight / Hand to hand to the last man«.

»Battle Metak (2004) war noch stark dem sicherlich auch von Marketingseite geförderten Image einer generischen Viking- oder Pagan Metal-Band verpflichtet, enthielt jedoch mit »Rex Regi Rebellis« auch einen Song über den Dreißigjährigen Krieg. Bereits hier wird die Vormoderne durch die nationalromantische Brille des 19. Jahrhundert gesehen, wie die Linernotes, auf die auch Turisas zur Vertiefung und Kommentierung ihrer Texte auf »Battle Metak« zurückgreifen, offenbaren. »Rex Regi Rebellis« ist die Adaptation eines Gedichts des finnischen Autors Zacharias Topelius (1818-1898), das dieser als Text zu einem Marsch verfasste, welcher sich auf die »hakkapeliter«, finnische Truppen in der Armee Gustav II. Adolfs, beruft und deren Zug durch das Europa des Dreißigjährigen Krieges schildert.⁷⁵ Bis auf den namengebenden Schlachtruf »Hakkaa päälle pohjan poika!« (»Schlag zu, Sohn des Nordens«) am Ende des Songs halten Turisas ihn in schwedischer und englischer Sprache. Das Identitätsangebot der Vormoderne besteht hier also in der Partizipation an der Stellung der schwedischen Hegemonialmacht als militärischem und politischem Global Player bei gleichzeitiger Betonung der finnischen Rolle dabei. Dabei werden jedoch in der Adaptation durch Turisas die dort transportierten Großmachtphantasien relativiert, indem die Band die Strophen aus Topelius' Text mit eigenen Strophen in englischer Sprache verschneidet, die den Tod Gustavs II. Adolf in der Schlacht von Lützen 1632 zum Inhalt haben: Den heroischen Vormarsch der finnischen Kavallerie kontrastiert der einsame Schimmel ohne Reiter, der aus dem Qualm und Staub der Schlacht hervortragt.⁷⁶

Ist dies für unser Thema mehr eine Randnotiz, so sind die folgenden zwei Veröffentlichungen monothematisch einem mediävistischen Sujet verpflichtet, den Warägerzügen ins byzantinische Reich und dem Weg des späteren norwegischen Königs Harald III. von der Warägergarde in Byzanz zum Thronantritt

⁷⁵ Turisas, »Rex Regi Rebellis« (auf »Battle Metak, 2004). Auch die Hinführung zum Song geht auf einen Roman von Topelius zurück.

⁷⁶ Turisas, »Rex Regi Rebellis« (auf »Battle Metak, 2004): »A shroud of smoke, an iron breeze / A man of hope, hell unleashed / A glove of steel (sweeps the) front line down / A white lone steed, a fallen crown // [...] Out of the dust, past our ranks / Came a mount without a master / Blood-stained it strode all alone / Each one knew The Oak had fallen«. Auch bei Topelius heißt es zwar »vi blödde med kungsblod vid Lützens häck«, doch Umfang und Tonfall der Hinzufügungen machen deutlich, dass Turisas den Tod des Monarchen als einen einsamen und ruhmlosen verstanden wissen wollen. Die königliche Livrustkammaren im Stockholmer Königspalast bewahrt bis heute nicht nur die Gewänder auf, in denen der Monarch erschossen vorgefunden wurde, sondern auch das präparierte Pferd Streiff.

in Norwegen. Den beiden Alben aus diesem Handlungskreis, ›The Varangian Way‹ (2007) und ›Stand Up and Fight‹ (2011), sollen daher die abschließenden Betrachtungen gelten.

Die Geschichte, die Nygard und seine Band erzählen, ist zunächst eine epochenunabhängige Abenteuergeschichte. Ein paar bunt zusammengewürfelte Gefährten machen sich auf einen gemeinsamen Weg. Allerdings sind es bei Turisas dreißig Schiff voller Waräger, die sich auf den Weg nach Südosten machen. Das Setting für die geschichtliche Handlungsebene bildet ein mittelalterlicher Text, die Harald Sigurdssonssaga aus der Snorri Sturluson zugeschriebenen ›Heimskringla‹ (der Text in englischer Übersetzung bei Snorri 1987), welche die Fahrten des späteren Harald III. und seinen Weg zur norwegischen Königswürde schildert, allerdings variiert die Texttreue der beiden Alben hier stark. Meist ist das historische Geschehen nur im Hintergrund sichtbar oder mitzudenken, manchmal werden Episoden aus der Saga jedoch auch recht präzise übernommen, etwa wenn die Waräger auf der Flucht aus Konstantinopel durch geschickte Verlagerung der Gewichte auf dem Schiff die Hafensperrkette überwinden.⁷⁷

Doch gibt es neben dem weltgeschichtlichen Horizont der Saga noch eine Handlungsebene kleineren Maßstabs: Der (meist) personale Erzähler der Alben ist nämlich nicht etwa der künftige König Harald, sondern ein Waräger aus seinem Gefolge, Hakon Halfdansson, den Turisas aus einer Inschrift in der Hagia Sophia entwickeln und in einer genealogischen Fiktion zum unehelichen Sohn von Haralds Bruder Halfdan machen.⁷⁸ Für ihn ist die Reise – und hier wird das Geschilderte zum Entwicklungsroman – Ersatz für die Identität, die ihm mangels dynastischer Legitimität fehlt. Dieser Hakon ist – in der fiktiven Warärgeschichte der Turisas-Alben – ebenfalls Urheber einer weiteren epigraphischen Realie, nämlich der Runeninschriften des Piräuslöwen am Arsenal in Venedig, der als Beutegut im 17. Jahrhundert von Athen dorthin gelangte: Das letzte reguläre Stück auf ›Stand Up and Fight‹, das auch die Identität Hakons preisgibt,

⁷⁷ Turisas, ›The Great Escape‹ (auf ›Stand Up and Fight‹, 2011): »My Basileus, my Emperor/ You have left me no choice but to escape / Taking my men, and from the Horn / We are breaking our way out after nightfall // [...] Tilt the galley over, for no emperor nor chain will stand in my way!«. Vgl. Snorri 1987, 63.

⁷⁸ Turisas, ›To Holmgard and Beyond‹ (auf ›The Varangian Way‹, 2007): »[...] Myself, Hakon the Bastard / was out to find my name«. Zur Inschrift Svårdström 1970.

zeigt Hakon melancholisch ins Hafenbecken von Piräus blickend.⁷⁹ Die Warägertruppe wird mit weiteren Figuren ausgestattet, die aber eher Chargen als Charaktere sind und abermals die hollywoodhafte Inszenierung des Geschilderten unterstreichen. So sorgt einer von ihnen etwa für »comic relief«, wenn er nach allzu üppigem Essen, bei schwerer See, im Seesturm über der Reling hängt.⁸⁰ Das Spannungsfeld zwischen formal modernen Erzählformen und einer sicheren Kenntnis bestimmter für das mittelalterliche Setting konstitutiver Realien, die beide in schnellem Wechsel abgerufen und miteinander kontaminiert werden, ist charakteristisch für den Umgang der Band mit ihrem mittelalterlichen Sujet, wie sich im Folgenden zeigen wird. Es gibt Begegnungen mit historischen Charakteren, Großfürst Jaroslaw von Kiew etwa, Actionszenen, wenn die Stromschnellen des Djnepr zu überwinden sind, und am Ende die Begegnung mit einer fremden Welt, Konstantinopel. Da ist viel Hollywood drin und auch anderes Erzählgut macht sich bemerkbar. Der Altphilologe möchte mit Blick auf Vergils »Aeneis« anmerken, dass jede große Geschichte in einem Seesturm beginnt und wir folgerichtig in einem solchen die Gefährten im eröffnenden Song von »The Varangian Way« wiederfinden, dessen Titel die programmatische Devise ausgibt »To Holmgard [dem altnordischen Namen für Nowgorod, C. P.] and Beyond!«.

Auf den beiden »byzantinischen« Alben streut Nygård immer wieder Detailinformationen, die seine Auseinandersetzung mit dem Gegenstand belegen sollen. Die »Miklagard Overture«, ein langer Song, der die Ankunft der Waräger in Konstantinopel schildert und das erste der beiden besprochenen Alben abschließt, betont das Staunen der Nordmänner über die zivilisatorische Überlegenheit der oströmischen Kapitale, so etwa über die Hafensperkette am Goldenen Horn oder den Singvogel-Automaten im Thronsaal des Kaisers.⁸¹ Ein

⁷⁹ Turisas, »The Bosphorous Freezes Over« (auf »Stand Up and Fight«, 2011). Zu den Runeninschriften auf der Skulptur vgl. Snædal 2014, 10–13.

⁸⁰ Turisas, »To Holmgard and Beyond« (auf »The Varangian Way«, 2007): »Osma and Dalk, Kyy, Kokko and Ulf / Were glad to be off the oars / Turo had eaten too much again / Now hanging himself overboard«.

⁸¹ Vgl. zu den Schallautomaten am Kaiserhof auch den Beitrag von Michael Grünbart in diesem Band, 158. Die Überschneidungen mit den Erlebnissen der Protagonisten aus den Mosaik-Comics mit dem, was Turisas' Waräger in Byzanz als staunenswert empfinden (ferner wäre hier das »Greek Fire« zu nennen, das als Ausschuss aus den beiden eigentlichen Wärageralben auf dem schlicht »Turisas2013« betitelten Nachfolger veröffentlicht wurde), beziehen sich zwar auf populärhistorische Gemeinplätze, sind aber

Song des folgenden Albums thematisiert die Fanclubs der Pferderennställe als politische Parteien: βένετοι – πράσινοι wird sogar typographisch ins Griechische gebracht. Die Tracklist von ›The Varangian Way‹ ist als Karte gestaltet, welche die einzelnen Songs layouterisch den Schauplätzen der Handlung des jeweiligen Songs zuordnet (**Abb. 5.5**). Die Waräger begegnen dem Mann, den wir ganz selbstverständlich als byzantinischen oder oströmischen Kaiser ansehen, unter dem Titel, unter dem er ihnen vorgestellt worden sein wird, als König, als βασιλεύς.⁸² Trotz ihrer unzweifelhaften Genese aus dem Pagan und Viking Metal heraus – das Sujet Warägergarde etwa wird auch von den kommerziell wesentlich erfolgreicherem Schweden Amon Amarth für den Song ›Varyags of Miklagaard‹ auf dem Album ›Twilight of the Thunder God‹ (2008) wieder aufgegriffen – ist Turisas jeglicher nordische Ethnozentrismus fremd.⁸³ Der eröffnende Song auf ›Stand Up and Fight‹ zeichnet die Warägergarde in ostentativer Affirmation des Pluralen: »There's men of the cross and the hammer / A few of the moon crescent / [...] Diversity is what unites us«. ⁸⁴ Natürlich ist diese Betonung des Nebeneinanders der Religionen auch ein Einfallstor für Relativismus, in dem das Christentum eben nur einer der konkurrierenden Kulte der Zeit ist. Ebendarauf wird schon in der ›Miklagard Overture‹ angespielt, in der die erste akustische Begegnung der Waräger mit dem griechischen Christentum

frappant genug, dass zu überlegen wäre, ob die finnische Übersetzung der Digidag-Geschichten (Grünbart in diesem Band, 151) nicht womöglich zur Jugendlektüre des Turisas-Sängers gehört haben und mitverantwortlich für sein Interesse an der Byzantinistik gewesen sein mag.

⁸² Turisas, ›The March of the Varangian Guard‹ (auf ›Stand Up and Fight‹, 2011): »Guards of glory and of might / Red as blood and black as night / Flies our banner as we march / In the East, for the king of the Greek«; ›The Great Escape‹ (auf ›Stand Up and Fight‹, 2011): »My Basileus, my Emperor / I have honourably served this kingdom [...]«

⁸³ Das Lied von Amon Amarth transplantiert lediglich das nordische Kriegerbild an den Bosphorus, vgl. ›Varyags of Miklagaard‹ (auf ›Twilight of the Thunder God‹, 2008): »[...] Our loyalty was always firm / We kept our given word / On these southern battlefields / Our northern war cries roared / Battles have been fought // Many gave their lives / But all who died by axe and sword / Were called to hall up high«.

⁸⁴ Turisas, ›The March of the Varangian Guard‹ (auf ›Stand Up and Fight‹, 2011). Der Sichelmond als Imprese des Islam ist bei einer Handlung in der Mitte des 11. Jahrhunderts wiederum ein Anachronismus, vgl. dazu den Beitrag von Sebastian Steinbach in diesem Band, 255.

entsprechend formuliert ist: »[...] Distant church bells toll / for their god they chant and troll.«⁸⁵

Vielleicht ist es kein Zufall, dass eine finnische Band, die die identitätsstiftende Monopolisierung des Wikingertums durch skandinavischen Metal ohnehin nicht glaubhaft unverändert adoptieren könnte,⁸⁶ den statischen Dualismen Wikinger-Europäer, Heiden-Christen, Helden-Opfer eine Erzählung entgegensetzt, die die kulturellen Dynamiken und Transitzonen betont.⁸⁷ Und so überrascht es auch nicht, dass neben tapferen Recken mit den unvermeidlichen Streitäxten die Hagia Sophia das Cover von ›Stand Up and Fight‹ ziert (**Abb. 5.6**). Die rohe, barbarische Gewalt, die der Pagan Metal affirmiert und einem schwächlichen Christentum gegenüberstellt, steht nun in Diensten ebendieses Christentums – statt Kirchen und Klöster zu plündern (einem beliebten Sujet von Texten einschlägiger Bands)⁸⁸ sind die nordischen Krieger nun zum Schutz der größten Kirche der Christenheit abgestellt. Griechisch-orthodoxe Hymnik, konkret ein Apolytikion aus der Liturgie zum Fest Mariä Verkündigung,⁸⁹ wird in der ›Miklagard Overture‹ angestimmt. In Anbetracht der Anlage des Albums als einer Kontamination von mittelalterlichen Heldenepos, neuzeitlichem Entwicklungsroman und modernem Abenteuerfilm mag der messianische Grundton im Inhalt des sakralen Gesangs hier auf die Neu-Werdung des Protagonisten in der Begegnung mit der kulturellen Überlegenheit der oströmischen Kapitale

⁸⁵ Turisas, ›Miklagard Overture‹ (auf ›The Varangian Way, 2007).

⁸⁶ Damit soll nicht suggeriert werden, dass finnische Metalbands den im Pagan Metal üblichen Rekurs auf autochthone kulturelle Ästhetiken und Praktiken scheuen: Das Kalevala-Epos – seinerseits natürlich auch retrospektives Konstrukt eines vorgeschichtlichen, weil vor-schriftlichen Finnlands – ist Dreh- und Angelpunkt der Alben einer Band wie Amorphis, vgl. etwa deren Werke ›Tales From the Thousand Lakes‹ (1994), ›Skyforger‹ (2009) oder ›The Beginning of Times‹ (2011).

⁸⁷ Es sei hier der Vollständigkeit halber ergänzt, dass auch in Ancient Rites' ›(Ode to Ancient) Europa‹ (auf ›Dim Carcosa, 2001) der kulturelle Schnittstellencharakter des byzantinischen Reiches betont wird, was der klar eurozentrischen Agenda bei Ancient Rites aber kaum Abbruch tut. Die (natürlich auch anachronistische) Perspektive der Neugier gegenüber dem Fremden, wie wir sie bei Turisas finden, ist dem Ancient Rites-Song fremd.

⁸⁸ Vgl. etwa Amon Amart, ›Gods of War Arise‹ (auf ›With Oden on Our Side‹, 2006), ›Enslaved, ›793 (Slaget om Lindisfarne)‹ (auf ›Eld, 1997) oder bei den oben behandelten Ancient Rites, ›Lindisfarne (Anno 793)‹ (auf ›Dim Carcosa, 2001).

⁸⁹ Turisas, ›Miklagard Overture‹ (auf ›The Varangian Way, 2007): »Σήμερον της σωτηρίας ημών το κεράλλαιον και του απ' αιώνος μυστηρίου ή φανέρωσις«.

anspielen. Auch sonst fällt die prononcierte Polyglossie des Songs auf, in dem das nordische ›Miklagard‹ auch unter seinem eigentlichen griechischen Namen ›Konstantinopolis‹ sowie unter der zeitgenössischen slawischen Bezeichnung ›Tsargrad‹ besungen wird, ferner auch kurze Textfragmente in lateinischer Sprache eingeflochten sind.⁹⁰

Auch der schon genannte Songtitel βένετοι – πρόσνοι wird erst im Textheft in lateinische Schrift transkribiert. Authentizität und Exotik rangieren in der Konzeption also vor Zugänglichkeit im Textuellen. Selbst das im Pagan/Viking Metal mehr oder weniger obligatorische Trinklied wird nun mit einem nicht bloß diffusen historischen Sinn aufgeladen: Es handelt sich um das Gelage, dem die Waräger am Hofe Jaroslaws des Weisen, des Großfürsten von Kiew, beiwohnen dürfen, dessen Herrschaftsbereich, die Rus, als solche korrekt tituiert wird.⁹¹

Bei aller Akkuratess gibt sich die Band jedoch auch transparent im Hinblick auf die Genese der Faszination für ein mittelalterliches Sujet. Das Cover des zweiten Waräger-Albums ›Stand Up and Fight‹ bedient nicht die im Pagan/Viking Metal übliche Ästhetik aus Runen, mittelalterlichen Waffen, Naturmystik und dergleichen, sondern schert aus den generischen Konventionen aus und orientiert sich sehr explizit am Stil von Plakaten aus der Ära der großen Monumentalfilme. Ganz konkret scheint das Plakat zu der aufwändigen deutschen Produktion ›Kampf um Rom‹ (1968) nach dem Roman Felix Dahns (u. a. mit Orson Welles) Pate gestanden zu haben (**Abb. 5.7**).

Auf den englischen Titel ebendieses Films, ›The Last Roman‹, spielt recht eindeutig ein Vers des vorletzten Songs auf ›Stand Up and Fight‹ an, ›The End of an Empire‹, in dem der Erzähler anlässlich der Desertion der Warägergarde Richtung Norwegen zu einer allgemeinen Betrachtung über die Vergänglichkeit von irdischer Macht anhebt und die Kontingenz der Ursachen von deren Niedergangs reflektiert. Dort heißt es »The last in line: Ultimus Romanorum.«⁹² Ebenfalls erwähnt wird – in einer Reihe u. a. mit Poltava, Stalingrad und Waterloo, die Schlacht von Manzikert, in der das byzantinische Reich 1071 eine erste

⁹⁰ Turisas, ›Miklagard Overture‹ (auf ›The Varangian Way‹, 2007): »Konstantinopolis / Sui generis / The saints and emperors / Of bygone centuries [...] Breathing history / Veiled in mystery / The sublime / The greatest of our time / Tsargrad!«.

⁹¹ Turisas, ›At the Court of Jarisleif‹ (auf ›The Varangian Way‹, 2007): »Time to raise a toast to our generous host / Jarisleif! Jarisleif! // Ruler of the Rus from coast to coast / Jarisleif! Jarisleif! [...]«.

⁹² Turisas, ›The End of an Empire‹ (auf ›Stand Up and Fight‹, 2011).

schwere Niederlage gegen die Osmanen erlitt, denen damit Gelegenheit zur Expansion nach Anatolien gegeben wurde. Das Lied suggeriert also, dass ein Verbleib Haralds in Byzanz den Untergang des oströmischen Reiches verhindert hätte, der letzte der Römer (ultimus Romanorum) kann also zweifach gedeutet werden: Entweder ist es mit dem Dienstherrn der Waräger, Konstantin IX. (1042-1055), der letzte Kaiser, der noch über ganz (Ost-)Rom gebietet, wie Justinian in Felix Dahns Roman der letzte (vorübergehend) gesamtromische Kaiser ist. Oder aber Harald III. wird als Retter Roms nicht-römischen Ursprungs – wie Belisar, der gotisch-thrakische Feldherr Justinians – verstanden, der als romanisierter Barbar seine neue Heimat heldenhaft verteidigt. Unabhängig davon, welche Lesart intendiert ist, bedient der Text dabei aber zugleich eine zutiefst mittelalterliche Denkform, die der Typologie (Auerbach 1938): Die Waräger sind die von den romanisierten Goten der justinianischen Zeit präfigurierten letzten Beschützer Roms, das aber letztendlich, wie alle anderen der im Song genannten Reiche (das nationalsozialistische Deutschland in Stalingrad, Napoleon in Waterloo und, für die Finnen Turisas besonders einschlägig, das Großschwedische Reich unter Karl XII. bei Poltawa)⁹³ an der Hybris des eigenen Ewigkeits- und Universalitätsanspruchs zugrunde gehen muss. Mehr noch: Das letzte historische Exemplum, das vor Manzikert genannt wird, die Schlacht von Stamford Bridge (1066) nimmt andeutungsweise auch bereits das Ende Haralds III. vorweg, der seine Teilnahme an der normannischen Eroberung Englands mit dem Leben bezahlt. Seine Herrschaft findet also ein ähnlich jähes Ende wie die Gustavs II. Adolf, dessen reiterloses Pferd der finnischen Kavallerie in ›Rex Regi Rebellis‹ entgegenkommt.

Auch in anderer Hinsicht wird Turisas' Harald zum Opfer seines eigenen Typus, denn er ist nicht nur der letzte Römer: Der Song ›The Great Escape‹ apostrophiert ihn als »the last of the vikings / with chests full of gold«.⁹⁴ Der Begriff ›viking‹ fällt an dieser Stelle zum ersten und einzigen Mal auf den beiden besprochenen Alben und die Analyse dürfte gezeigt haben, dass Turisas viel Mühe darauf verwenden, ihre Waräger von den textuellen Konventionen des

⁹³ Letzteres lässt sich möglicherweise deuten als eine gewissermaßen postkoloniale Palinodie auf den bereits angesprochenen Song ›Rex Regi Rebellis‹ (auf ›Battle Metal, 2004) – zelebrieren Turisas dort noch die finnische Kavallerie in Diensten des imperialen Schweden, und zwar in der Sprache der Hegemonialmacht, so wird nun das spektakuläre Scheitern der nordischen Großmachtträume figural in eine Reihe gestellten mit der Hybris zweier wesentlich bekannterer moderner Feldherren.

⁹⁴ Turisas, ›The Great Escape‹ (auf ›Stand Up and Fight, 2011).

Viking Metal abzugrenzen. Nun ist, durch eine tragisch-ironische Wendung, Harald im Moment seiner Desertion genau zu dem geworden, was das musikalische Genre verlangt: Ein plündernder Wikinger, der mit Truhen voll Gold nach Skandinavien zurückkehrt.

Die tragikomische Ironisierung der Saga-Literatur hat in Skandinavien seit Halldor Laxness' »Die Glücklichen Krieger« (isl. »Gerpla«, 1952) Tradition. Turisas' Matthias Nygård schreibt sich in diese Tradition ein: Er legt mit den beiden Waräger-Alben mehr als nur seine solide und differenzierte Rechercheleistung für die Songs sowie den Ursprung seiner Faszination für das Sujet offen und erkennt damit die bereits erfolgte Brechung des Gegenstands durch eine poplärkulturelle Ins-Bild-Setzung an. Er nutzt vielmehr eine auf Länge zweier Alben ausgewalzte Anekdote mittelalterlicher Geschichte, um den in Dahns Roman nationalromantisch gefärbten »clash of civilizations« zwischen römischer Welt und Barbaricum mit einer geschichtsphilosophischen, nicht aber politischen Tendenz und den Mitteln eines »aufgeklärten« Viking Metal neu zu formulieren.

Auch zu einer weiteren Quelle für sein mediales Bild vom nordischen Mittelalter bekennt Nygård sich noch – das zweite Warägeralbum schließt mit einer Coverversion von Jethro Tulls ›Broadsword‹.⁹⁵ Der kumulativ-dynamische Charakter der Mittelalterrezeption wird bei Turisas also zum Gestaltungsprinzip. Wie bei Ancient Rites wird zwar auch der Erwerb seriöser Kenntnisse über die Epoche nicht ohne Stolz bekundet und zugleich für – in diesem Fall narrative – parahistorische Zwecke dienstbar gemacht. Das Beispiel Turisas ist dennoch am nächsten an der gezielt eklektischen, idiosynkratischen Erzeugung eines nach eigenen Maßgaben konturierten und reflektierten Mittelalterbildes im Metal, kann dabei aber als eine Ausnahme gesehen werden – denn das ist freilich auch nicht Kerngeschäft einer Rockband.

Bilanz und Fazit

Was bleibt am Ende dieses bisweilen etwas assoziativen, teils ideengeschichtlich, teils geschichtsdidaktisch, teils kulturwissenschaftlich gefärbten Durchgangs durch die Mittelalterbilder und -konzepte aus über drei Jahrzehnten Metal? Schon seit seiner Frühzeit stellt der Metal das Mittelalter in den Dienst von Tugendvorstellungen zur positiven Identifikation, er entwirft mittelalterlich anmutende Fantasiewelten, um Helden solche Tugenden ausleben lassen zu können, und steht damit letztlich im langen Schatten der höfischen Literatur zu Beginn der Frühen Neuzeit. Metal nutzt aber auch dezidiert negative Mittelalterbilder, um provokativ die Moderne abzulehnen. Dabei nimmt er intrinsische Widersprüche und Nihilismus billigend in Kauf. Hier wird ein Mittelalterbild entworfen, das vor der Romantik prävalent war und auch heute immer wieder Vorstellungen prägt. Zuletzt übernimmt der Metal historische Narrationen, um damit inklusiv oder exklusiv kulturelle oder ethnische Identität apologetisch oder affirmativ zu konstruieren. Oft, aber nicht immer, sind diese Narrationen der nationalromantisch operierenden Geschichtswissenschaft des 19. Jahrhunderts entnommen, deren Spurensuche nach kulturellen Ursprüngen und ethnischer Identität der als geronnene Geschichte verstandenen Grenzen historisch junger Nationalstaaten sie oft ins Mittelalter führte. Bezeichnend ist, dass hierbei eine Berufung auf vorchristliche Wurzeln im Sinne eines Dekadenmodells ganz unhinterfragt neben religiös motivierten Vorstellungen eines christlichen Abend-

⁹⁵ Allerdings nur als Bonustrack in der Erstauflage des Albums.

landes stehen kann, das sich insbesondere in der Abgrenzung zum Islam definiert. Das – durchaus auch spielerische – Erproben unterschiedlicher, teils inkompatibler Identitätskonzepte auf demselben Album wird den Bands natürlich vor allem durch ein typisches Phänomen der populären Musik ermöglicht, die Unterteilung des jeweiligen Tonträgers in Songs, von denen jeder für sich wieder durch die gerade im Metal typische Intensität der Darbietung und andere Strategien zur Erzeugung von Unmittelbarkeit für die Dauer seiner Laufzeit Evidenz für seine Botschaft oder sein Geschichtsbild einfordert.

Kommen wir damit zum Versuch eines Fazits: Mittelalterbilder werden im Metal eingesetzt, sowohl um etwas zu negieren: die Moderne nämlich, das Rationale, Aufgeklärte, Egalitäre, um es einem zerstörerisch-heroischen Elitismus gegenüberzustellen, als auch um positiv Identifikation anzubieten, und ermöglichen damit Inklusion oder Exklusion von bestimmten Gruppen, die sich entweder qua Herkunft oder qua Bekenntnis der Subkultur zuschreiben können. Das Mittelalterbild des Metal ist proteisch und polyvalent und gemäß Wirkabsicht selektiv hypermimetisch, insofern es je spezifische Aspekte dessen, was als mittelalterlich wahrgenommen wird, bis zur Überzeichnung hervorhebt.⁹⁶ Mittelalterliche Themen gehören damit in jedem Fall mittlerweile so sehr zum festen Repertoire der im Metal verhandelbaren Sujets, dass die Frage, ob die Akteure im eingangs genannten Beispiel des Turnier-Reenactment Metal-Fans mit Ritterrüstung oder Mittelalterenthusiasten mit Metal-Shirts sind, der nach der Henne und dem Ei gleicht. Und damit sind wir zum Ende unserer »tour d'horizon« durch die Partnerschaft von Metal und Mittelalter wieder an ihrem Anfang. Analytisch konnte nur an der Oberfläche gekratzt werden, doch was darunter zum Vorschein kommt, sind spannende und vielsagende Manifestationen eines pop- und subkulturellen Gedächtnisses, die in ihrem Voraussetzungs- und Bezüge-reichtum von der historischen und geschichtsdidaktischen Forschung bisher weitgehend ignoriert wurden, deren Aussagekraft im Hinblick auf Mittelalterbilder – von naiv bis differenziert, von harmlos bis politisch hochbrisant – nicht nur aufgrund der kommerziellen Bedeutung der Gattung, sondern vor allem wegen ihrer starken Präsenz unter Heranwachsenden erheblich sein dürfte.

⁹⁶ Hassemer 2014, 17–76 nennt es mit Deleuze und Guatari »rhizomatisch«.

Literatur

Diskographie

- Amon Amarth, *With Oden on Our Side* (Metal Blade, 2006).
- Amon Amarth, *Twilight of the Thunder God* (Metal Blade, 2008).
- Ancient Rites, *Dim Carcosa* (Hammerheart, 2001).
- Ancient Rites, *Fatherland* (Mascot, 1998).
- Ancient Rites, *Rvbicon* (Season of Mist, 2006).
- Blind Guardian, *Imaginations from the Other Side* (Virgin, 1995).
- Blind Guardian, *A Night at the Opera* (Nuclear Blast, 2002).
- Blind Guardian, *At the Edge of Time* (Nuclear Blast, 2010)
- Enslaved, *Eld* (Osmose, 1997).
- GloryHammer, *Tales from the Kingdom of Fife* (Napalm, 2013).
- GloryHammer, *Space 1992 – Rise of the Chaos Wizards* (Napalm, 2015).
- Hammerfall, *Glory to the Brave* (Nuclear Blast, 1997).
- Hammerfall, *Renegade* (Nuclear Blast, 2000).
- Heidevolk, *Walhalla wacht* (Napalm, 2008).
- Heidevolk, *Batavi* (Napalm, 2012).
- Helheim, *Yersinia Pestis* (Massacre, 2003).
- In Extremo, *Verehrt und angespien* (Mercury, 1999).
- Iron Maiden, *Piece of Mind* (EMI Electrola, 1983).
- Iron Maiden, *Somewhere in Time* (EMI, 1986).
- Jethro Tull, *Minstrel in the Gallery* (Chrysalis, 1975).
- Jethro Tull, *Songs from the Wood* (Chrysalis, 1977).
- Jethro Tull, *The Broadsword and the Beast* (Chrysalis, 1982).
- Manowar, *Into Glory Ride* (Music for Nations, 1983).
- Manowar, *Sign of the Hammer* (Virgin, 1984).
- Manowar, *Kings of Metal* (Atlantic, 1988).
- Primordial, *To the Nameless Dead* (Metal Blade, 2007).
- Peste Noir, *Ballade cuntre lo Anemi Francor* (De Profundis, 2009).

- Rhapsody, *Legendary Tales* (Limb Music, 1997).
Rhapsody, *Symphony of Enchanted Lands* (Limb Music, 2000).
Rhapsody, *Power of the Dragonflame* (Limb Music, 2002).
Satyricon, *Dark Medieval Times* (Moonfog, 1993).
Saxon, *Crusader* (Carrere, 1984).
Turisas, *Battle Metal* (Century Media, 2004).
Turisas, *The Varangian Way* (Century Media, 2007).
Turisas, *Stand Up and Fight* (Century Media, 2011).
Turisas, *Turisas2013* (Century Media, 2013).
Twilight Force, *Tales of Ancient Prophecies* (Black Lodge, 2014).
Twilight Force, *Heroes of Mighty Magic* (Nuclear Blast, 2016).
Twilight of the Gods, *Fire on the Mountain* (Season of Mist, 2013).
Tyr, *Valkyrja* (Metal Blade, 2013).

Sekundärliteratur

- Ashby/Scofield 2015: Steven P. Ashby/John Scofield, »Hold the Heathen Hammer High«: Representation, Re-enactment and the Construction of »Pagan« Heritage, in: *International Journal of Heritage Studies* 21/5 (2015), 493–511.
- Assmann 2006: Aleida Assmann, *Der lange Schatten der Vergangenheit: Erinnerungskultur und Geschichtspolitik*, München: Beck 2006.
- Auerbach 1938: Erich Auerbach, *Figura*, in: *Archivum Romanicum* 22 (1938), 436–489.
- Bartosch 2011a: Roman Bartosch, *Subversiv | Plakativ: (Inter-)Textuelle Dimensionen des »Heavy Metal*, in: Roman Bartosch (Hrsg.), *Lyrics und Intertextualität (= Heavy Metal Studies 1)*, Oberhausen: Schmenk 2011, 5–10.
- Bartosch 2011b: Roman Bartosch, *Kanon-Subversion und Geschlechts(de)konstruktion in den Lyrics von Cradle of Filth*, in: Roman Bartosch (Hrsg.), *Lyrics und Intertextualität (= Heavy Metal Studies 1)*, Oberhausen: Schmenk 2011, 124–140.
- Bauer 1936: Karl Bauer, *Die Quellen für das sog. Blutbad von Verden*, in: *Westfälische Zeitschrift* 92 (1936), 41–73.

Vom Blutgericht an der Aller zur Einhorninvasion von Dundee

- Becher 2013: Matthias Becher, Gewaltmission: Karl der Große und die Sachsen, in: Christoph Stiegemann/Martin Kroker/Wolfgang Walter (Hrsg.), Credo: Christianisierung Europas im Mittelalter, Band I: Essays, Petersberg: Imhof 2013, 321–329.
- Bergemann u. a. 2011: Lutz Bergemann/Martin Dönike/Albert Schirrmeyer/Marko Walter/Julia Weitbrecht, Transformation: Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels, in: Lutz Bergemann/Hartmut Böhme/Martin Dönike/Albert Schirrmeyer/Marko Walter/Julia Weitbrecht, Transformation: Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels, München: Wilhelm Fink 2011, 39–56.
- Brown 2011: Andy R. Brown, Heavy Genealogy: Mapping the Currents. Contraflows and Conflicts of the Emergent Field of Metal Studies, 1978-2010, in: Journal for Cultural Research 15/3 (2011), 213–242.
- Bühler 2011: Arnold Bühler, »Verordnete Finsternis« – Mittelalter nach Lehrplan, in: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster u. a.: Waxmann 2011, 217–233.
- Butler 2010: Erik Butler, The Counter-Reformation in Stone and Metal: Spiritual Substances, in: Nicola Masciandaro (Hrsg.), Hideous Gnosis (= Black Metal Theory Symposium 1), Bloomington: Xlibris 2010, 23–31.
- Campbell 2009: Iain Campbell, From Achilles to Alexander: The Classical World and the World of Metal, in: Gerd Bayer (Hrsg.), Heavy Metal Music in Britain, New York/London: Routledge 2016 [Erstauflage 2009], 111–124.
- Carella/Carella 2016: Alessandro Carella/Sarah Carella, »Thousand Years of Oppression«? Dekonstruktion des Geschichtsbildes im Viking Metal, in: Geschichte lernen 170 (2016), 52–60.
- Chaker 2011: Sarah Chaker, Götter des Gemetzels. Mediale Inszenierungen von Tod und Gewalt im Death Metal, in: Roman Bartosch (Hrsg.), Lyrics und Intertextualität (= Heavy Metal Studies 1), Oberhausen: Schenk 2011, 11–24.
- Daniel 2015: Drew Daniel, Following the Stench. Watain and Putrefaction Mysticism, in: Edia Connole/Nicola Masciandaro (Hrsg.), Mors Mystica. Black Metal Theory Symposium, San Bernardino: Schism 2015, 53–68.
- Elflein 2010: Dietmar Elflein, Schwermetallanalysen. Die musikalische Sprache des Heavy Metal (= Texte zur populären Musik 6), Bielefeld: Transcript 2010.
- Enenkel/Ottenheim 2017: Karl Enenkel/Koen Ottenheim, Oudheid als ambitie: De zoektocht naar een passend verleden (1400-1700), Nimwegen: Vantilt 2017.

- Fromm 2008: Rainer Fromm, *Schwarze Geister, neue Nazis: Jugendliche im Visier totalitärer Bewegungen*, München: Olzog 2008.
- Gezelle 1913: Guido Gezelle, *Laatste Verzen*, Amsterdam: Veen 1913.
- Haines 2014: *Music in Films on the Middle Ages. Authenticity vs. Fantasy* (= *Routledge Research in Music 7*), New York/London: Routledge 2014.
- Harris 2000: Keith Harris, »Roots? The Relationship between the Global and the Local in the Extreme Metal Scene, in: *Popular Music 19,1* (2000), 13–30.
- Hassemer 2011: Simon Maria Hassemer, *Metal-Alter. Zur Rezeption der Vormoderne in Subgenres des Heavy Metals*, in: Rolf F. Nohr/Herbert Schwaab (Hrsg.), *Metal Matters: Heavy Metal als Kultur und Welt* (= *MedienWelten 6*), Münster: LIT 2011, 247–262.
- Hassemer 2014: Simon Maria Hassemer, *Das Mittelalter der Populärkultur: Medien – Designs – Mytheme*, Diss. Freiburg i. Br. 2014 [online verfügbar: DOI: 10.6094/UNIFR/10612].
- Heesch/Höpflinger 2014: Florian Heesch/Anna-Katharina Höpflinger, *Methoden der Heavy Metal-Forschung. Einleitung*, in: Florian Heesch/Anna-Katharina Höpflinger (Hrsg.), *Methoden der Heavy Metal-Forschung*, Münster: Waxmann 2014, 9–30.
- Helden 2011: Imke von Helden, *Glocal Metal: Lokale Phänomene einer globalen Metal-Kultur*, in: Rolf F. Nohr/Herbert Schwaab (Hrsg.), *Metal Matters: Heavy Metal als Kultur und Welt* (= *MedienWelten 6*), Münster: LIT 2011, 379–388.
- Helden 2011: Imke von Helden, *The Forest is my Throne: Zur Darstellung und Funktion von Natur in den Lyrics norwegischer Metal-Bands*, in: Roman Bartosch (Hrsg.), *Lyrics und Intertextualität* (= *Heavy Metal Studies 1*), Oberhausen: Schenk 2011, 114–123.
- Hitzler/Niederbacher 2010: Roland Hitzler/Arne Niederbacher, *Leben in Szenen: Formen jugendlicher Vergemeinschaftung*, Wiesbaden: VS 2010 [Erstaufgabe 2001].
- Hochbruck 2011: Wolfgang Hochbruck, *Chronosyndrom Light: »Mittelalter« als Projektions- und Rückzugsraum*, in: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*, Münster u. a.: Waxmann 2011, 217–233.
- Hueguenin Dumittan 2014: Arlette Hueguenin Dumittan, »Wimps and Posers Leave the Hall: Methodische Distanz und Nähe am Beispiel textlinguistischer Heavy Metal-Forschung, in: Florian Heesch/Anna-Katharina Höpflinger (Hrsg.), *Methoden der Heavy Metal-Forschung*, Münster: Waxmann 2014, 61–70.

- Kahn-Harris 2004: Keith Kahn-Harris, The ›Failure‹ of Youth Culture. Reflexivity, Music and Politics in the Black Metal Scene, in: *European Journal of Cultural Studies* 7/1 (2004), 95–111.
- Kleiner/Anastasiadis 2011: Marcus S. Kleiner/Mario Anastasiadis, Politik der Härte! Bausteine einer Popkulturgeschichte des politischen Heavy Metal, in: Rolf F. Nohr/Herbert Schwaab (Hrsg.), *Metal Matters: Heavy Metal als Kultur und Welt* (= Medien*Welten 6), Münster: LIT 2011, 393–410.
- Kommer 2011: Sven Kommer, Mittelaltermärkte zwischen Kommerz und Historie, in: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), *Das Mittelalter zwischen Vorstellung Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*, Münster u. a.: Waxmann 2011, 183–200.
- Leichsenring 2011: Jan Leichsenring, »Wir fordern das Unmögliche«: Zur Formulierung und Funktion anti-moderner Topoi in einigen Metal-Subgenres, in: Rolf F. Nohr/Herbert Schwaab (Hrsg.), *Metal Matters: Heavy Metal als Kultur und Welt* (= Medien*Welten 6), Münster: LIT 2011, 291–306.
- Maas 2017: Coen Maas, *The Lure of the Dark Ages: Writing the Middle Ages and Political Rhetoric in Humanist Historiography from the Low Countries* (= Proteus 7), Turnhout: Brepols 2017.
- Mader 2015: Matthias Mader, »Gestatten, Herr Freudstein«: Coverzeichner Andreas Marschall im Porträt, in: *Rock Hard* 339 (2017), 36–39.
- Masciandaro 2015: Nicola Masciandaro, What is This that Stands before Me?: Metal as Deixis, in: Edia Connole/Nicola Masciandaro (Hrsg.), *Floating Tomb* (= Black Metal Theory 3), Mailand: Mimesis 2015, 1–16.
- Montoya/van Romburgh/van Anrooij 2010: Alicia C. Montoya/Sophie van Romburgh/Wim van Anrooij (Hrsg.), *Early Modern Medievalisms: The Interplay between Scholarly Reflection and Artistic Production* (= Intersections 15), Leiden/Boston: Brill 2010.
- Moynihan/Söderlind 2002: Michael Moynihan/Didrik Söderlind, *Lords of Chaos: Satanischer Metal: Der blutige Aufstieg aus dem Untergrund*, Zeltigen-Rachtig: ProMedia 2002 [Originalauflage unter dem Titel ›Lords of Chaos – The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground‹, Venice, Cal.: Feral House 1998].
- Noys 2010: Benjamin Noys, »*Remain True to the Earth!*« Remarks on the Politics of Black Metal, in: Nicola Masciandaro (Hrsg.), *Hideous Gnosis* (= Black Metal Theory Symposium 1), Bloomington: Xlibris 2010, 105–128.

- Pfeiffer 2016: Thomas Pfeiffer, Gegenöffentlichkeit und Aufbruch im Netz. Welche strategischen Angebote erfüllen Websites und Angebote im Web 2.0 für den deutschen Rechtsextremismus?, in: Stephan Braun/Alexander Geisler/Martin Gerster (Hrsg.), Strategien der extremen Rechten: Hintergründe – Analysen – Antworten, Wiesbaden: Springer VS 2016 [Erstauflage 2009], 259–286.
- Pöhlmann 2011: Sascha Pöhlmann, Die transzendentalistische Konstante von Walt Whitman zu Wolves in the Throne Room, in: Roman Bartosch (Hrsg.), Lyrics und Intertextualität (= Heavy Metal Studies 1), Oberhausen: Schenk 2011, 89–113.
- Reyes 2013: Ian Reyes, Blacker than Death: Recollecting the »Black Turn« in Metal Aesthetics, in: Journal of Popular Music Studies 25/2 (2013), 240–257.
- Richard/Grünwald 2011: Birgit Richard/Jan Grünwald, Verführer und Zerstörer – mediale Bilder archaischer Männlichkeit im Black Metal, in: Rolf F. Nohr/Herbert Schwaab (Hrsg.), Metal Matters: Heavy Metal als Kultur und Welt (= MedienWelten 6), Münster: LIT 2011, 43–54.
- Roccor 1998: Heavy Metal: Die Bands. Die Fans. Die Gegner (= Beck'sche Reihe 1273), München: Beck 1998.
- Seidenfuß u. a. 2008: Manfred Seidenfuß/Thomas Martin Buck/Sven Pflafka/Friederike Stöckle, Die Aktualität des Mittelalters, in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 7 (2008), 35–77.
- Snædal 2014: Thorgunn Snædal, Runinskrifterna på Pireuslejonet i Venedig, Stockholm: Riksantikvarieämbetet 2014.
- Snorri 1987: Magnus Magnusson/Hermann Pálsson (Hrsg.), King Harald's saga; Harald Hardradi of Norway. From Snorri Sturluson's Heimskringla, Baltimore: Penguin 1987 [Erstauflage: 1966].
- Spracklen/Brown/Kahn-Harris 2011: Karl Spracklen/Andy R. Brown/Keith Kahn-Harris, Metal Studies? Cultural Research in the Heavy Metal Scene, in: Journal for Cultural Research 15/3 (2011), 209–212.
- Stephanou 2012: Aspasia Stephanou, Black Metal and the Mouth: *Always Serving You as a Meal*, or, Infected Orality, Pestilential Wounds and Scars, in: Glossator 6 (2012), 47–71.
- Svärdström 1970: Elisabeth Svärdström, Runorna i Hagia Sofia, in: Fornvännen 65 (1970), 247–249.
- Trummer 2017: Manuel Trummer, The Return of Darkness and Evil: Die neue Generation des Black- und Death Metal – ein internationaler Vergleich, in: Deaf Forever 3/1 (2017), 24–31.

Vom Blutgericht an der Aller zur Einhorninvasion von Dundee

- Venkatesh u. a. 2015: Vivek Venkatesh/Jeffrey S. Podoshen/Kathryn Urbaniak/ Jason J. Wallin, Eschewing Community: Black Metal, in: *Journal of Community & Applied Social Psychology* 25 (2015), 66–81.
- Vries 2007: André de Vries, *Flanders: A Cultural History*, Oxford: Oxford UP 2007.
- Wagenknecht 2011: Andreas Wagenknecht, Das Böse mit Humor nehmen: Die Ernsthaftigkeit des Black Metal und deren ironisierende Aneignung am Beispiel von Fanclips auf YouTube, in: Rolf F. Nohr/Herbert Schwaab (Hrsg.), *Metal Matters: Heavy Metal als Kultur und Welt (= Medien*Welten 6)*, Münster: LIT 2011, 153–164.
- Weinstein 2000: Deena Weinstein, *Heavy Metal: The Music and its Culture*, Boulder: Da capo 2000 [Erstaufgabe 1991].
- Weinstein 2013: Deena Weinstein, Pagan metal, in: Donna Weston/Andy Bennett (Hrsg.), *Pop Pagans: Paganism and Popular Music*, Durham: Acumen 2013, 58–75.
- Weinstein 2016: Deena Weinstein, The Empowering Masculinity of British Heavy Metal, in: Gerd Bayer (Hrsg.), *Heavy Metal Music in Britain*, New York/Oxon: Routledge 2016 [Erstaufgabe 2009], 17–32.
- Williams 2010: Evan Calder Williams, The Headless Horsemen of the Apocalypse, in: Nicola Masciandaro (Hrsg.), *Hideous Gnosis (= Black Metal Theory Symposium 1)*, Bloomington: Xlibris 2010, 129–142.
- Wilson 2010: BASileus philosoPHORum METallicorum, in: Nicola Masciandaro (Hrsg.), *Hideous Gnosis (= Black Metal Theory Symposium 1)*, Bloomington: Xlibris 2010, 33–51.
- Winnerling 2011: Tobias Winnerling, »The same song and dance«: Kollektiver Individualismus und das Heavy Metal Universe, in: Rolf F. Nohr/Herbert Schwaab (Hrsg.), *Metal Matters: Heavy Metal als Kultur und Welt (= Medien*Welten 6)*, Münster: LIT 2011, 457–476.
- Zimmermann 2013: Günter Zimmermann, Das Mittelalter in der zeitgenössischen Musik: Drei (fast) zufällige Griffe ins Musikregal: Ougenweide – In Extremo – Qntal, in: Johannes Grabmayer (Hrsg.), *Das Bild vom Mittelalter (= Schriftenreihe der Akademie Friesach: Neue Folge 3)*, Klagenfurt: Institut für Geschichte 2013, 117–137.

»Die Würfel sind gefallen«

Das Mittelalter im Tabletop am Beispiel von ›SAGA – Ära der Kreuzzüge‹

SEBASTIAN STEINBACH

Abstract

Tabletop is a form of wargaming with miniature figures and modeled terrain which was first invented in the 19th century in Germany (Prussia) to train officers in their leadership skills. Modern Tabletop Games are ranging from fantasy to science fiction and historical Scenarios. To analyze the imagination and realism of medieval warfare as reflected in Tabletop wargaming, the system of rules from ›SAGA – The Crescent & The Cross‹ has been chosen for this article. The rules of this game are somewhat trans-historical, although the main historical period in which the game is placed is the era of the crusades. This makes them transferable to other parts of medieval history as well. Special rules for each presented ›nation‹ (Crusaders, Spanish Knights, Moors or Saracens) allow the players to reflect the specific historical background of each party involved in the re-played conflict. A comparison of the used ranges for long range weapons in the game with realistic ranges of medieval bows and crossbows shows, that they are not corresponding to the used scale of the miniatures. On the other hand, the used terms for single units (i.e. *warriors* = *bellatores* in the written sources of the time) or the way in which weapons were used, reflect a more historical-orientated way of wargaming. Interesting is the change between pseudo-historical situations and the modern explanations of gaming rules, which is reflected by the used language (emotional = historical scenes and matter-of-fact = modern rules) and also used to keep distance from the brutal reality of medieval warfare: in gaming terms, »units are removed« and no »soldiers are dying«. Like the medieval sources the game is more concentrated on the actions of single persons (Heroes) than on the normal warrior which disappears nameless in his ›Gaming Unit‹ as his historical predecessor in the narration. In some way for the player it's possible to be part of the game and history as well, when he is presented by the model of the ›Warlord‹. Religiousness plays a part in the

way that so-called ›priests‹ of three different classes are able to encourage their warriors in the game, but cannot work wonders or influence the battle in a supernatural way. In other ways religion is just part of the historical setting of the game (›The Crusades‹) and not a central motive of ethical discussions about war and religion. A detailed analysis of tabletop-wargaming as a modern popular reflection of historical warfare-situations and the common imaginations of heroism and brutality connected to it still is a challenge for modern historians.

Einleitendes

Die Mittelalterrezeption in der Moderne kennt viele Formen und Konnotationen: Turbulente Mittelaltermärkte in historischen Stadtkernen, opulente Rittermahle in Gaststätten, packende historische Romane, spannende Hollywoodfilme und actiongeladene Computerspiele bedienen sowohl die Vorstellung eines ›finsternen‹ Mittelalters mit seinen obligatorischen Kreuzzügen, Pestepidemien und Hexenverfolgungen wie auch die Sehnsucht nach einem ›romantischen‹ Mittelalter mit vermeintlich einfacheren Lebensformen, ritterlichem Verhalten und intakten sozialen Netzwerken (vgl. die Publikationen von Groebner 2008; Buck/Brauch 2011; Heinze 2012).

Die Visualisierung und Vergegenwärtigung der Vergangenheit beschränkt sich dabei jedoch nicht nur auf Bücher, Comics oder Kinofilme, bei denen der Einzelne lediglich zum Rezipienten eines bereits vorgegebenen Mittelalter-Bildes wird, sondern greift auch auf Medien, wie Computerspiele, oder soziale Events, wie Reenactments oder Mittelalterspektakel – bzw. Mischformen, wie die alljährlich mit großem Aufwand nachgestellte ›Landshuter Hochzeit 1475‹ – über, bei denen das moderne Individuum gleichsam zum Interakteur mit dem ›mittelalterlichen Geschehen‹ werden kann. Der Slogan ›Be Part of History‹ in den unterschiedlichsten Bedeutungszusammenhängen liefert bei einer Google-Suche immerhin mehr als 365 Millionen Treffer (Stand: 21.02.2017). Zwangsläufig sieht sich der Historiker somit dazu aufgefordert, auch die moderne ›Indienstnahme der Geschichte [...] in der jeweiligen Gegenwartskultur‹ (Heimann 1997, 313) nicht nur wahrzunehmen, sondern auch zu analysieren, um der ›Gegenwart einer vergangenen Zeit‹ (Fuhrmann 2002) in ihren materiellen und symbolischen Bezügen und Hinterlassenschaften nachzuspüren.

Auch im Brettspiel ist das Mittelalter längst angekommen: Titel wie ›Der Palast von Alhambra‹ (Queen Games, Spiel des Jahres 2003), ›Carcassonne‹ (Hans im Glück Verlag, Spiel des Jahres 2001) oder ›Orléans‹ (dlp Games, 2014)

erfreuen sich großer Beliebtheit. Dabei sind die Grenzen zwischen vermeintlich historischer »Realität« und spielerischer Fiktion oftmals fließend und können notgedrungen nur ein auf das Regelwerk sublimiertes Bild des für den Spielverlauf benötigten »mittelalterlichen Alltagsgeschehens« wiedergeben. Oftmals reduziert sich die Bedeutung des Mittelalters für das Spiel dabei auf ein historisches Setting für ein ansonsten allgemein gehaltenes Regelsystem, das auch in einer beliebigen anderen Epoche oder einem gänzlich unhistorischen Rahmen hätte verortet werden können und damit nicht spezifisch mittelalterlich ist.

Eine besondere Gattung des Spiels ohne festgelegten Spielplan (Brett) mit militärgeschichtlichem Bezug stellt das Tabletop dar – eine Konfliktsimulation, deren historischer Hintergrund neben anderen Epochen und Genres auch im Mittelalter angesiedelt ist und bislang noch nicht in den Fokus der Betrachtung von Mittelalterrezeptionen in der Populärkultur des 21. Jahrhunderts geraten ist. Im Folgenden soll anhand eines zeitlich im Früh- und Hochmittelalter verorteten Spielsystems der Frage nachgegangen werden, welches Bild vom Mittelalter im Tabletop vermittelt wird, welche Aspekte mittelalterlicher Gewaltanwendung und Kriegführung dabei im wahrsten Sinne des Wortes »eine Rolle spielen« und wie sie abgebildet werden.

Tabletop – Spielprinzip und Spielformen

Beim Tabletop (von engl. »Tischplatte«) handelt es sich um ein Strategiespielsystem oder eine Konfliktsimulation, bei der mit Miniaturfiguren aus Papier, Metall oder Kunststoff auf einer beliebigen Oberfläche unter Zuhilfenahme zusätzlicher »Geländestücke« (Gebäude, Wälder, Hügel oder Gewässer) in der Mehrzahl militärische Konfliktsituationen von zwei oder mehreren Spielern (nach-)gespielt werden. Die Figuren werden von den Spielern zumeist aus vorgefertigten Bausätzen verschiedener spezialisierter Hersteller zusammengebaut, anschließend detailliert bemalt und auf kleinen Standflächen (Base) in Szene gesetzt. Auf diese Weise wird jede »Armee« zu einem individuell gestalteten und damit personalisierten Spielinstrument, im Gegensatz zu Brettspielen, bei denen in der Regel unpersönliche Figuren ähnlich einem Schach- oder Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel verwendet werden und deren mögliche Spielzüge innerhalb eines regeltechnischen und spielplanerischen Rahmens festgelegt sind. Ein Spielbrett mit Markierungen oder Einteilungen für einen bestimmten Spielverlauf existiert dagegen beim Tabletop nicht. Stattdessen werden Entfernungen – beispiels-

weise für Bewegungsreichweiten einzelner Miniaturen/Einheiten oder Schussreichweiten bestimmter Waffen – mit einem Maßband (in Zentimeter oder Zoll) ausgemessen. Gelegentlich verwenden Tabletops auch Einteilungen in Hexfelder (Sechseckraster), um Entfernungen darstellen und messen zu können.

Die Ursprünge des Tabletop gehen auf das im 19. Jahrhundert in Preußen entwickelte »Kriegsspiel« zurück, einem militärischen Planspiel, bei dem auf Plänen (Geländekarten) und mit verschiedenen Regelsystemen Gefechtsübungen zu Lande und zu Wasser nachgestellt wurden.¹ Das Spiel diente ursprünglich der Schulung von Offizieren in der strategischen Planung von Feldzügen und der praktischen Truppenführung. Anleitungen zum »Kriegsspiel« existierten beispielsweise von Bernhard von Reißwitz (von Reißwitz 1824), Wilhelm von Tschischwitz (von Tschischwitz 1862) oder Thilo von Trotha (von Trotha 1870). Von diesem »berufsspezifischen Bezugsrahmen« entwickelte es sich zu einem Unterhaltungsspiel für breitere Bevölkerungsschichten. Selbst der vor allem für seine Science-Fiction-Literatur berühmte englische Schriftsteller Herbert Georgs (H. G.) Wells (1866-1946) schrieb 1913 eine Anleitung für ein Kriegsspiel mit Miniaturen (»Little Wars«).

Beim modernen Tabletop unterscheidet man je nach Genre zwischen Fantasy, Science Fiction oder Historischem Tabletop. Bei ersteren kann es sich um durch Filme oder Bücher bekannte (wie »Lord of the Rings« oder »Star Wars«) oder alternative (wie »Warhammer Fantasy« oder »Warhammer 40.000«) Fantasiewelten handeln. Historische Tabletops wie »Fields of Glory« (Osprey Publishing), »Warhammer Ancient Battles« (Games Workshop) oder »Hail Caesar« (Warlord Games) stellen dagegen aus der Geschichte bekannte Kriege und Schlachten dar. Insofern ist der Anspruch sowohl an die Spieler als auch häufig der Spieler an sich selbst sehr hoch, ihre jeweilige Armee und deren Einheiten bis hin zu individuellen oder historisch belegten Persönlichkeiten (beispielsweise Alexander der Große, Julius Caesar, Napoleon oder Robert E. Lee) so realistisch wie möglich am historischen Vorbild zu orientieren, was Aussehen (Uniformierung), Ausrüstung und Bewaffnung betrifft.

Ähnlich wie in der klassischen epochalen Unterteilung innerhalb der Geschichtswissenschaften unterscheidet man auch im Tabletop zwischen Antike, Mittelalter, Neuzeit und Moderne bei der Wahl des historischen Settings der

¹ Vgl. Beil 2013, 98; von Hilgers 2008, 58–71; Kronenbitter 2003, 97–98; Pappe 2011, 42–45.

Konflikthandlung. Für die folgende Untersuchung wurde die deutsche Übersetzung eines relativ neuen Regelsystems ausgewählt: ›SAGA – Ära der Kreuzzüge‹ (SAGA 2015, engl. Original: ›SAGA – The Crescent & the Cross‹) von Studio Tomahawk in Verbindung mit den Miniaturfiguren von Gripping Beast, wobei auch Figuren anderer Hersteller für das Spiel benutzt werden können. Es handelt sich nach ›SAGA – Kämpfe im Dunklen Zeitalter‹, das den Zeitraum von etwa 800 bis 1050 regeltechnisch abdeckt, um das zweite Regelwerk des Spiels mit einem Fokus auf die Zeit der Kreuzzüge von etwa 1100 bis 1400, »eine[r] Zeit, als Tapferkeit und Glauben die stärksten Waffen eines Mannes waren« (SAGA 2015, Klappentext).

SAGA – Ära der Kreuzzüge

Aus dem komplexen Regelwerk können an dieser Stelle lediglich kurz die Grundregeln erläutert werden, bevor mit einer Untersuchung verschiedener Aspekte des Spiels begonnen wird, anhand derer aufgezeigt werden soll, auf welche Weise das Mittelalter adaptiert wurde. Es handelt sich bei ›SAGA‹ um ein sogenanntes ›Skirmish‹ (engl. ›Scharmützel‹) Tabletop, was bedeutet, dass der Spieler auch nur mit einer Handvoll Miniaturen antreten kann, ohne gleich größere Armeen von mehreren Dutzend Figuren besitzen (und bemalen) zu müssen. Die Variante des Skirmish-Tabletop kommt insoweit der mittelalterlichen Kriegsrealität näher, als ein Großteil der militärischen Aktionen eher aus kleineren Überfällen und Scharmützeln bestand denn aus großangelegten und ausufernden Feldzügen. Selbst bei langandauernden militärischen Konflikten wie dem Hundertjährigen Krieg (1337-1453) war die Anzahl größerer Konfliktsituationen (Schlachten) vergleichsweise gering. Ein Blick auf den Verlauf der Kampfhandlungen des Hundertjährigen Krieges offenbart etwa 45 größere (See- und Land-) Schlachten sowie Belagerungen, die der Nachwelt noch im Gedächtnis geblieben sind, was gerade einmal einer größeren Konfliktsituation alle 2 1/2 Jahre entsprechen würde; die bekanntesten darunter Crécy (1346), Poitiers (1356), Azincourt (1415) oder Castillon (1453). Die visuelle Verengung des zeitlich andauernden Kriegsverlaufes (andauernde Aktion) auf die Momentaufnahme der Schlacht (konkrete Situation) durch die Zeitgenossen wie durch die interessierte Nachwelt wird an anderer Stelle noch genauer untersucht werden. Dabei sind die definitorischen Übergänge zwischen ›Krieg‹, ›kriegerischer Gewalt‹ und ›Fehde‹ durchaus fließend (zur Definition der Arten von Krieg im Mittelalter vgl. Kortüm 2010, 52–53, 70–74, 204–212). Für die Vergleichbarkeit der Armeen

zweier Spieler werden bei »SAGA« Punkte (bei »SAGA – Ära der Kreuzzüge« am Anfang 6 Punkte) für den Wert der ins (Spiel-)Feld geführten Krieger festgelegt. Jede Einheit besitzt einen bestimmten Punktwert, der sich beispielsweise aus ihrem Einheiten-typ, ihrer Erfahrung oder Ausrüstung ergibt: 1 Punkt = 4 Veteranen = 8 Krieger = 12 Bauern (SAGA 2016, 57).

Die einzelnen Einheiten der Armee eines Spielers erzeugen (»generieren«) während des Spiels pro Runde eine unterschiedliche Anzahl von »SAGA-Würfeln«, mit denen anhand von Spielbrettern (im Spiel »Schlachtpläne« genannt) bestimmte Fähigkeiten und Effekte eingesetzt werden können. Diese Fähigkeiten unterscheiden sich je nach gespieltem »Volk« (z. B. Kreuzfahrer, Sarazenen, Ritterorden oder Spanier) und verleihen den Armeen damit eine individuelle Note, um auch historisch bedingte Unterschiede in der Bewaffnung, Ausrüstung oder Kampfweise darstellen zu können (**Abb. 6.1**). Während des Spiels werden die Einheiten dann »aktiviert« und ihre Spielzüge nach bestimmten Regeln abgehandelt.



Abb. 6.1: Beispiel für eine »Saga-Fähigkeit« aus dem »Schlachtplan« der Kreuzfahrer. Der Einheiten-typ der Bauern (Pilger) wird durch die Fähigkeit »Kreuzzug der Bauern« in seinen Nahkampffähigkeiten aufgewertet und besitzt für diesen Spielzug Fähigkeiten der nächsthöheren Kategorie der »Krieger«. Dafür wird ein bestimmtes Würfelergbnis benötigt, dessen Symbol dem Siegelbild des Templerordens entlehnt ist.

Der Einsatz der »SAGA-Würfel« verleiht dem Spiel neben den strategischen Planungen des Spielers und den historischen Vorbedingungen der gewählten Armee noch einen Zufallseffekt, der die Spannung erhöht und sich auf die Planungen des Spielers auswirken kann, da ihm für eine beabsichtigte Aktion die benötigten Würfelergbnisse fehlen können.

Auf eigenen Fanseiten und innerhalb von Foren im Internet werden beim historischen Tabletop durch die Spieler selbstbemalte Miniaturen, gestaltetes Gelände oder eigene Szenarien vorgestellt und diskutiert. Dabei spielt immer

wieder auch die ›historisch korrekte‹ Gestaltung der Miniaturen und kleiner Dioramen eine Rolle, für die vorhandene Metall- oder Plastikfiguren verschiedener Hersteller umgebaut und kombiniert werden, um die einzelnen Armeen möglichst ›historisch authentisch‹ und ›individuell‹ werden zu lassen. Die Spieler orientieren sich dabei oftmals an populärwissenschaftlichen und reich illustrierten Darstellungen der Militärgeschichte, wie beispielsweise den Publikationen des Verlags ›Osprey Publishing‹ (Oxford) mit ihren großformatigen Farbtafeln oder (in Bezug auf das Mittelalter) den Band von Liliane und Fred Funcken (Funcken 2008). Es besteht dabei die Gefahr, die jeweiligen Abbildungen mittelalterlicher Krieger und ihrer Ausrüstung in den Publikationen im frühneuzeitlichen Sinne als ›Uniform‹ zu begreifen, die es in dieser Form im Mittelalter nicht gegeben hat. Die Heere des Zeitraums 500 bis 1500 waren in ihrer Bewaffnung und Ausrüstung wahrscheinlich äußerst heterogen und der einzelne Krieger nicht immer auf dem aktuellsten Stand der Waffen- und Rüstungsentwicklung, wie noch zu zeigen sein wird.

Es bleibt allerdings festzuhalten, dass der jeweilige Spieler gefordert ist, sich mit dem historischen Hintergrund seines ›Volkes‹ und der in diesem Zusammenhang fassbaren Persönlichkeiten zu befassen. Er versteht sich also nicht ausschließlich als Konsument von Regeln und vorgefertigten Spielfiguren. Nicht zuletzt diese Komponente macht es lohnenswert, sich mit dem Tabletop und den sowohl vom Regelwerk vorgegebenen wie auch beim Spieler vorausgesetzten ›Bildern vom Mittelalter‹ auseinanderzusetzen. Eine Betrachtung erscheint weiterhin umso lohnenswerter, als auch die Militärgeschichte (nicht nur) des Mittelalters in den letzten Jahren wieder stärker in den Fokus der Geschichtswissenschaften geraten ist (Ohler 1997; Prietzel 2006; Müller 2009; Clauss 2009; Bennett 2009; Kortüm 2010; Prietzel 2014) und somit ein Vergleich des Spielsystems mit der ›Wirklichkeit mittelalterlicher Kriegführung‹ auf der Grundlage neuerer Forschungsergebnisse erfolgen kann, wenngleich ›Tötungsvorgänge in aller Regel vielfacher Tabuisierung unterworfen sind‹ und »sich kriegerischer Alltag [deshalb] oft nur erahnen« lässt (Melville/Staub 2013, 278).

Der historische Spielhintergrund

Der im Spiel als historischer Spielzeitraum definierte Bereich beginnt mit dem Kreuzzugsaufruf Papst Urbans II. in Clermont 1095 und dem Aufbruch der Kontingente des Ersten Kreuzzuges im Jahre 1096. Der Endpunkt bleibt dagegen vage: »In den folgenden 280 Jahren fanden insgesamt neun Kreuzzüge in

den Mittleren Osten statt« (SAGA 2015, 3). Ginge man von der klassischen Zählweise von sieben Kreuzzügen (Orientkreuzzügen) aus, so ließe sich ein Spielzeitraum von 174 Jahren zwischen 1096 (Beginn des Ersten Kreuzzugs) bis 1270 (Ende des siebten Kreuzzuges), oder 300 Jahren bis 1396 (Schlacht von Nikopolis) definieren. Außerdem werden neben den Kreuzzügen in den Vorderen Orient auch die Europäischen Kreuzzüge mit einbezogen, »wie etwa [gegen] die Wenden, die Heiden aus Lettland und Estland und die albigensischen Andersgläubigen, um nur einige zu nennen« (SAGA 2015, 3), und somit sowohl der zeitliche wie auch der geographische Rahmen erweitert. Allerdings finden eventuelle »ketzerische Bewegungen« des Mittelalters, wie Katharer oder Albigenser, bei der Beschreibung der spielbaren »Völker« ebenso wenig Erwähnung wie Slawen oder Wenden. Es bleibt der Spieler-Community überlassen, eventuelle Zusatzregeln für die entsprechenden Kombattanten zu entwickeln.

Mit der Zählung der Kreuzzüge folgt das Spiel zunächst »der Faszination für mittelalterliche Herrschergestalten«, da »in aller Regel diejenigen [Kreuzzüge gezählt wurden], die von Königen angeführt wurden« (SAGA 2015, 3). Dabei wird der Blick aber nicht »dafür verstellt, dass es während des Hoch- und Spätmittelalters eine Vielzahl von Kreuzzügen gab« (Jaspert 2013, 44), da auch andere potentielle »Gegner« im Spiel benannt werden. Eine nähere Definition des geographischen und zeitlichen Raums des Spiels erlaubt letztlich ein Blick in die Liste der durch den Spieler zu wählenden Kombattanten: Diese werden im Spiel als »Völker« bezeichnet:

Jede Armee gehört einem Volk an. Wir verwenden diesen Oberbegriff, aber tatsächlich kann es sich bei einem Volk um eine Kultur, eine Nation oder auch eine militärische Organisation handeln. Dieses Buch enthält sechs Völker, jedes mit einem eigenen Schlachtplan, einzigartigen Fähigkeiten und individuellem Spielstil, die Spieler immer wieder vor neue taktische Herausforderungen stellen. (SAGA 2015, 6)

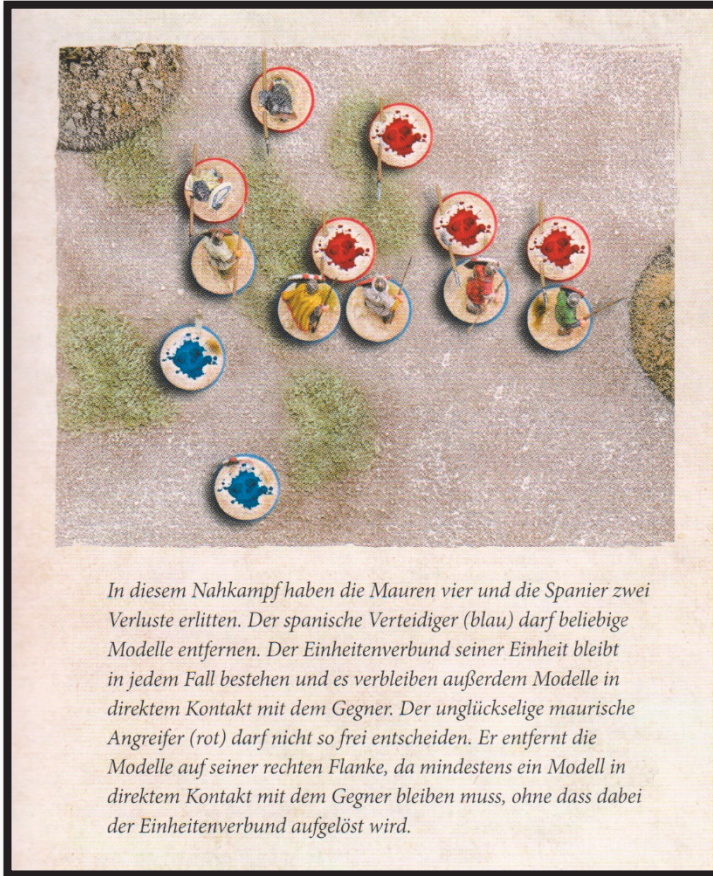


Abb. 6.2: Einzelne Spielzüge werden durch Beispielabbildungen erläutert. Diese stellen die Spielsituation aus der Vogelperspektive dar und werden kommentiert. Interessant ist hierbei die farbliche Zuweisung der Konfliktparteien (Spanier = blau, Mauren = rot), die an militärische Planspiele erinnert und sich selbst in den »Blutflecken« der erlittenen Verluste fortsetzt (S.A.G.A 2015, 35).

Dem Historiker ist klar, dass sowohl der Begriff »Volk« wie auch »Kultur« oder »Nation« für das Mittelalter problematisch oder zumindest definitionsbedürftig sind. In Zusammenhang mit den Kreuzzügen haben wir es ohnehin mit einem historischen Phänomen zu tun, das es vermochte, Krieger unterschiedlichster geographischer und ethnischer Herkunft durch den Kampf für die gemeinsame Religion zu vereinen (Ohler 1997, 318). Auch was unter einer »militärischen Organisation« letztlich zu verstehen ist, wäre zu klären – in diesem Fall sind damit

beispielsweise die Ritterorden gemeint. Der Textauszug zeigt aber auch, dass es Grundregeln gibt, die für alle vom Spieler gewählten Kombattanten gleich sind und der Reiz letztlich darin besteht, dass es spezielle Eigenschaften (SAGA-Fähigkeiten) eines jeden Volkes gibt, die eine unterschiedliche Spielweise erfordern.

Dieses Spielprinzip begegnet an mehreren Stellen des Regelwerks und es wird dadurch besonders deutlich, dass die eigentlich beschriebenen Regeln »zeitlich« werden: In den Erklärungen zum Fernkampf, zur Bewegung oder zum Gelände werden die Gruppen von Miniaturfiguren neutral als »Einheiten« (Gruppen von Figuren) oder »Modelle« (Einzelfiguren) bezeichnet. Eine ethnische Zuordnung erfolgt an dieser Stelle nicht, sondern begegnet erst bei einigen konkreten Beispielen einzelner Konfliktsituationen, wo dann beispielsweise von »Spaniern« oder »Mauren« die Rede ist.

Das Regelwerk ist damit sozusagen »überhistorisch«. Die zeitliche und räumliche Verortung des dargestellten Konflikts erfolgt erst durch die Wahl der Kombattanten durch den Spieler und die damit zusammenhängenden Fähigkeiten. Dies ermöglicht letztlich auch die zeitliche Erweiterbarkeit des Spiels, dessen Regelsystem auch auf andere historische Konflikte ausgedehnt werden kann. Im Falle von »SAGA – Ära der Kreuzzüge« stehen den Spielern folgende »Völker« zur Auswahl: Kreuzfahrer, Sarazenen, Ritterorden, Mutatawwi'a, Spanier und Mauren sowie eine Reihe von Söldnern, »die nicht direkt Teil der Kultur, Nation oder Organisation ihrer Armee sind« (SAGA 2015, 101) und von dem Spieler zur Verstärkung (und Personalisierung) seiner Armee für entsprechende Punkte angeworben werden können. Dass es sich aus historischer Perspektive beispielsweise auch bei Kreuzfahrern oder gar Spaniern um keine ethnisch oder kulturell homogenen Einheiten (geschweige denn Nationen) gehandelt hat, spielt hierbei keine Rolle. So ließen sich auch »Spanier« aus der Zeit der Reconquista historisch gesehen in Kastilier, Aragonesen oder auch nicht-iberische Krieger als Teilnehmer an Kreuzzügen auf der iberischen Halbinsel definieren. Für das Spiel werden diese einzelnen »Völker« aber in ihren Fähigkeiten und ihrer Ausrüstung als gleich angesehen.

Diese Verallgemeinerung ist den Machern des Spiels durchaus bewusst und wird auch thematisiert. Bleiben wir beim gewählten Beispiel der Reconquista und sehen uns die Beschreibung der Konfliktparteien »Spanier« und »Mauren« an, so heißt es beispielsweise:

Der Name »Mauren« ist ein westeuropäischer Oberbegriff für die Muslime in Spanien und Nordafrika. Auch diese Bezeichnung verallgemeinert stark und ignoriert die Vielfalt der unterschiedlichen Kulturen. [...] Bei deinem Kriegsherrn handelt es sich wahrscheinlich um einen andalusischen Adligen, vielleicht einen Emir oder einen Sayyid. Da zuweilen aber auch reine Söldnerarmeen in die Schlacht zogen, könnte er ebenso gut ein Berberführer oder auch ein christlicher Edelmann sein! (SAGA 2015, 96)

Die kulturelle und ethnische Vielschichtigkeit der muslimischen Herrscher auf der iberischen Halbinsel wird also deutlich gemacht und sogar näher erläutert, indem ein historischer Diskurs einen Abriss zu Ummayyaden, Almoraviden und Almohaden liefert. Auch wird sowohl bei »Mauren« wie bei »Spaniern« deutlich gemacht, dass »die territoriale Loyalität die religiösen Motive [häufig überwog], und daher war es nicht ungewöhnlich, dass muslimische Truppen als Söldner für die christlichen Anführer in die Schlacht zogen« (SAGA 2015, 90). Insofern orientieren sich die »völkerspezifischen Regeln« also stark an der »historischen Realität«, indem Krieger unterschiedlicher Herkunft auf beiden Seiten eingesetzt werden können und auch die SAGA-Fähigkeiten an geschichtlich fassbaren Begriffen (»Peones« oder »Caballeros« und »Jinetes«) ausgerichtet sind.

Innerhalb der »Völker« wird zwischen vier »Einheitentypen« (SAGA 2015, 6) unterschieden:

- 1) Kriegsherren: »Die Anführer und einflussreichsten Männer deines Volkes«.
- 2) Veteranen: »[...] die mächtigsten Kämpfer, die dir zur Verfügung stehen; häufig erfahrene Ritter oder die Leibwache deines Kriegsherrn«.
- 3) Krieger: »Der Einheitentyp Krieger stellt meist den Großteil deiner Armee. Die Krieger sammeln sich, wenn ihr Herr ihre Dienste benötigt. Meist sind sie keine hauptberuflichen Soldaten [...]«.
- 4) Bauern: »[...] alle Männer, die in den Dienst an der Waffe gezwungen werden. Was ihnen an Qualität fehlt, machen sie meist durch ihre schiere Masse wieder wett«.

Der durch das Spiel vorgegebene breite historische Rahmen erfordert notgedrungen eine Zusammenfassung der verschiedenen Gruppen von mittelalterlichen Gewaltakteuren in übersichtliche und übertragbare Typen von militäri-

schen Einheiten mit gleichbleibenden Regeln. Die Größe der jeweiligen Einheiten wird durch das Regelwerk begrenzt und ist gemessen an historischen Kampfverbänden relativ klein: »Keine Einheit darf aus weniger als vier Modellen bestehen [...]. Keine Einheit darf aus mehr als zwölf Modellen bestehen« (SAGA 2015, 58). Die Einheiten erinnern in ihrer Größe also am ehesten an die taktische Einheit der »Lanze«, die im Hoch- und Spätmittelalter aus einem Ritter mit sechs bis zehn Reitern und einigen Fußsoldaten, also etwa 20 Kriegern bestand. Mehrere »Lanzen« (oft vier bis sechs) wurden wiederum zu einem »Banner« zusammengefasst (Funcken 2008, 90–95). In Quellen wie dem »Indiculus loricatorum« von 980/981 begegnen Kontingente einzelner Feudalherren von 12 bis 100 Panzerreitern, ohne allerdings die Anzahl des dazugehörigen Trosses und der Fußkämpfer anzugeben (Hartmann 1995, 183–184). Ein Starter-Paket für eine 6-Punkte-Armee, wie es beispielsweise von »Gripping Beast« für die Kreuzfahrer angeboten wird (»Crusader Starter Warband«), enthält durchschnittlich 25 Miniaturen (9 Berittene und 16 Fußkämpfer): 1 Kriegsherr, 8 berittene Krieger, 8 Krieger mit Lanzen und Schilden sowie 8 Krieger mit Bögen. Selbst für ein hochmittelalterliches Heer, das nur selten mehr als 10.000 bis 20.000 Krieger umfasst haben dürfte (Ohler 1997, 157), ist eine solche »Armee« natürlich nur sehr klein.

Es geht somit dem Regelwerk eher um eine repräsentative Auswahl verschiedener Truppenteile einer Fraktion im Spiel, als um die Abbildung einer historisch-realistischen Armeegröße – 10.000 Miniaturfiguren vor dem ersten Spiel zu bemalen, dürfte einen potentiellen Spieler allerdings auch eher abschrecken. Die Größen einzelner Armeen und der dazugehörigen Punkte können natürlich auch je nach Art des Tabletop-Regelwerkes variieren. Bei »Warhammer Ancient Battles« beispielsweise fallen die Armeen größer aus, da hier auch einzelne Miniaturen und keine Einheiten nach Punkten gezählt werden und es sich auch nicht um ein Skirmish-Tabletop wie SAGA handelt, bei dem von vornherein mit kleineren Armeegrößen gespielt wird. Diese Art des Tabletop, bei der mit größeren Armeen und Einheiten gespielt wird, bezeichnet man als Rank-and-File-Tabletop.



Abb. 6.3: Die Abbildung zeigt die Vorstellung des Einheitentyps »Krieger« im Regelwerk, dessen historischer Hintergrund (Sergeanten, Waffenbrüder niederer Ränge, bewaffnete Milizen oder trainierte Soldaten) und Fertigkeiten im Spiel (Angriffswürfel, Ermüdungsmarken und SAGA-Würfel) beschrieben werden. Auch präsentiert das Regelwerk an dieser Stelle eine beispielhafte Abbildung, die sich aber nicht an zeitgenössischen Bildern orientiert, sondern bemalte Spielfiguren (in diesem Fall Kreuzfahrer) präsentiert (SAGA 2015, 57).

Der Begriff »Krieger« ist für den Großteil der Armee gut gewählt und sogar recht quellennah (lat. *bellator* oder *pugnator*) (Kortüm 2010, 121; Ohler 1997, 144–149). Während der Begriff »Ritter« für die christlichen Krieger in vielfältiger militärischer und sozialer Hinsicht eingengt ist (Prietzl 2006, 80–87), erlaubt die Person des »Kriegers« eine Vielzahl historischer Assoziationen im Zusammenhang mit Gewaltakteuren innerhalb eines Kampfes (Abb. 6.3). Er ist allerdings von dem u. a. bei Adalbero von Laon (um 947-1030) in seinem »Carmen ad Rothbertum regem« gebrauchten Begriff der *bellatores* zu trennen. In der Drei-Stände-Lehre des Hochmittelalters sind die Begriffe »Arbeitend« (*laboratores*) und »Kämpfend« (*bellatores*) sozial relativ weit gefasst und bezeichnen im Wesentlichen den adligen und nicht-adligen Teil der Laienbevölkerung im Gegensatz zu den »betenden« (*oratores*) Mitgliedern des Klerus. Mit dem »Krieger« im Spiel SAGA dagegen ist jede Art von Kombattant gemeint – sei er nun ein adliger Ritter, ein nicht-adliger Fußkämpfer eines bäuerlichen Aufgebots oder gar ein

kämpfender Bischof. Es zählt also die situationsbezogene Bezeichnung für das Spiel und nicht die ständische Funktion als Mittel der Abgrenzung zu anderen sozialen Schichten. Der mittelalterliche Sprachgebrauch kannte zudem noch die Differenzierung zwischen *milites* (berittener Kämpfer) und *pedites* (Fußkämpfer), die im Hinblick auf die zu besitzende Ausrüstung und damit die ökonomische Leistungsfähigkeit ebenfalls eine soziale Komponente entwickelte.

Auch der Begriff »Kriegsherr« (engl. *warlord*) ist insofern geschickt gewählt, als er mehrere Formen von Gewaltakteuren der Führungsebene (Könige, Fürsten, Söldnerführer oder allgemein Große) zulässt, die über die notwendigen militärischen Ressourcen zur Kriegführung (Gefolgschaft, Land und Geld) verfügen (Kortüm 2010, 123). Der historische Rahmen ließe sich also begrifflich in möglichen zukünftigen Erweiterungen noch weiter ausbauen. Auch lassen sich an dieser Stelle persönliche Identifikationsmöglichkeiten für den Spieler anknüpfen, der gleichzeitig als strategisch planender (Befehlsphase) und militärisch agierender (Aktivierungsphase) Part des Spieles sozusagen durch die Figur des Kriegsherrn auf dem Spiel- oder Schlachtfeld repräsentiert wird: »Dein Kriegsherr ist das wichtigste Modell deiner Armee und repräsentiert im Spiel dich selbst« (SAGA 2015, 56). Es ließe sich also leicht eine »historische Lieblingspersönlichkeit« (bspw. Richard I. Löwenherz, 1189-1199) als »Kriegsherr« eines »Volkes« englischer Kreuzfahrer in das Spiel integrieren, in dessen Rolle der Spieler schlüpfte. Der Kriegsherr ist »der beste Kämpfer [...] und versorgt [den Spieler] mit gleich mehreren SAGA-Würfeln« (SAGA 2015, 56). Somit wird der Spieler von Beginn an zu einer »quasi-historischen Heldenfigur« als Anführer seiner ausgewählten Armee. In einigen Szenarien bedeutet der Tod des Kriegsherrn den Verlust des Spiels – allerdings nicht in allen, so dass der Spieler einerseits in das Spielgeschehen und den historischen Hintergrund integriert ist, aber auch losgelöst von diesem beim Tod seines Modells auf dem Schlacht-/Spielfeld agieren kann.

Nicht nur im Beispiel der Reconquista werden dem Spieler zusätzlich zu den selbst gestalteten Kriegsherrn noch »Helden der Kreuzzüge« wie Rodrigo Díaz de Vivar, El Campeador (auch bekannt als El Cid, um 1045/50-1099) auf Seiten der Spanier und Yusuf ibn Taschfin (1009-1106) als maurischer Anführer mit speziellen Regeln angeboten, welche an den Biographien der Personen und ihrer Taten ausgerichtet sind: »Bei den Helden der Kreuzzüge handelt es sich um historisch belegte Anführer, Kommandanten und Könige, die wir in den

Geschichtsbüchern gefunden und schamlos in unsere Spielregeln integriert haben« (SAGA 2015, 62). Je nach Quellenlage ist die Historizität der Charaktere natürlich unterschiedlich ausgebildet. Im Falle des Cid orientiert sie sich sicherlich nicht nur an der historiographischen Erzählung der »Historica Roderici«, sondern auch an der literarischen Vorlage des »Cantar de Mio Cid«.

Dabei wird allerdings außer Acht gelassen, dass mittelalterliche Heerführer zwar »kriegserfahren«, aber deshalb nicht unbedingt immer auch »schlachterfahren« gewesen sein dürften (Claus 2009, 44–46). Stattdessen nimmt das Regelwerk (wahrscheinlich unbemerkt) erneut die Perspektive der zeitgenössischen Historiographie ein, die den Verlauf des Konflikts – den Krieg – auf den Zeitpunkt der unmittelbaren Aktion – die Schlacht – reduziert, dabei andere Handlungen und Zeiträume im Umfeld des Konflikts häufig ausblendet (Rekrutierung, Marsch, Versorgung der Truppen) und im Einzelereignis den Helden des Moments sucht. Ähnlich einem Schlachtengemälde des 18./19. Jahrhunderts wird das Blickfeld des Spielers auf den unmittelbaren Moment der Kampfhandlung verengt, auf einzelne Akteure fokussiert und dabei außer Acht gelassen, dass selbst als kampf erfahren geltende mittelalterliche Herrscher wie der englische König Eduard III. (1327-1377) oder Karl der Große (768-814) zwar an vielen Kriegen, aber wahrscheinlich nur an wenigen Schlachten persönlich teilgenommen haben. Auch haben zwar eine ganze »Reihe von Schlachten des Mittelalters eine kriegsentscheidende Bedeutung« gehabt, »dennoch wurde[n] sie zwischen den kriegführenden Parteien eher vermieden«, da »der Schlachtausgang für die unterlegene Partei häufig mit desaströsen Konsequenzen« verbunden war (Melville/Staub 2013, 278–279). Ausgeblendet bleiben damit auch Ereignisse im Umfeld der eigentlichen Schlachtsituation wie Gewaltakte an Nicht-Kombattanten (Frauen, Kinder, Bauern, Kleriker etc.) oder ehemaligen Kombattanten (Hinrichtung und Verstümmelung von Gefangenen), die es (nicht nur) im Mittelalter häufig gegeben hat (Kortüm 2010, 229–264), da »mit dem Ende der Schlacht im engeren Sinne die Gewaltspirale noch lange nicht beendet« war, denn »der Gewalt von Siegern haben die Verlierer in aller Regel wenig bis nichts entgegenzusetzen« (Melville/Staub 2013, 279). An dieser Stelle wäre ein vergleichender Blick auf eine andere Spielform der Konfliktsimulation – das Cosim/Kosim (Abkürzung für »Konfliktsimulationsspiel«) – lohnenswert, bei der in der Regel auf einem hexagonalen Gitternetz und mit Pappmarkern (*Counter*) auch ganze Feldzüge inklusive der dazugehörigen Logistik und Infrastruktur

nachgespielt werden. Dieser Vergleich kann allerdings im begrenzten Rahmen dieses Aufsatzes nicht erfolgen.

Ebenso gut wie die Wahl einer historischen Persönlichkeit ist aber auch die Ausgestaltung eines fiktiven Kriegsherrn mit Namen und Biographie durch den Spieler möglich, der dadurch gleichsam selbst Geschichte schreiben kann, ohne sich an einer historischen Persönlichkeit orientieren zu müssen. Der Spieler kann also zum Kriegsherrn und bei ausreichendem Erfolg selbst zum Helden werden. Er steht damit den zahlreichen Assoziationen von mutigen Einzelkämpfern sehr nahe, die durch Filme, Computerspiele oder Mittelalterspektakel präsentiert werden und ihren Ursprung bereits in der mittelalterlichen Historiographie (Claus 2009, 7–8) oder Dichtung (Ohler 1997, 170–171) haben. Man denke nur an den Beginn des Nibelungenliedes: »Uns ist in alten maeren wunders viel geseit / von helden lobebaeren, von grôzer arebeit / [...] von küener recken strîten, muget ir nu wunder hoeren sagen.« Auch hier begegnen in den Schilderungen der Schlachten und Kriege vor allem die Individuen der Führungsebene von Gewaltakteuren, deren Taten und Tod im Kampf erzählt werden – die leidende und sterbende Masse der Krieger, bei denen der Überlegene nicht auf ein hohes Lösegeld hoffen konnte, bleibt in der Historiographie und der Dichtung ebenso anonym wie im Spiel.

Herausgehoben ist ebenfalls der Einheitentyp der »Veteranen«. Sie finden ihre historische Entsprechung in den stehenden Eliteverbänden oder Spezialeinheiten der Armeen, die es bereits im frühen Mittelalter beispielsweise in Gestalt des bewaffneten königlichen Gefolges der fränkischen Zeit (5.-9. Jahrhundert) oder der Leibgarde eines angelsächsischen Herrschers (6.-11. Jahrhundert) gegeben hat (Kortüm 2010, 129; Ohler 1997, 152–153). Der Begriff des »Veterans« ist allerdings insoweit unglücklich gewählt, als er umgangssprachlich einen altgedienten und erfahrenen Soldaten (also Berufskrieger) bezeichnet, die Anwendung des Begriffs Soldat allerdings für das Mittelalter unglücklich ist, »weil entscheidende Aspekte dieses Berufsstandes fehlten: geregelte Ausbildung, Kasernierung, Uniformen und militärische Ränge« (Claus 2009, 81). Weniger der Beruf als vielmehr das Verhalten machten ein Individuum je nach Situation zum Kämpfer oder nicht.

Bleibt letztlich noch der Einheitentyp der »Bauern«. Die neuere Forschung hat herausgearbeitet, dass bäuerliche Aufgebote in der Militärgeschichte des Mittelalters wohl nur eine untergeordnete Rolle gespielt haben, da einerseits die Bedeutung der Landwirtschaft es kaum zuließ, dass Bauern längere Zeit ihre

Felder verließen und andererseits die Rolle der Bauern als *laboratores* in der Ständeordnung eine kriegerische Beschäftigung eigentlich ausschloss (Kortüm 2010, 143–145). Dennoch waren Bauern und Städter wohl auf allen Schlachtfeldern des Mittelalters präsent und »stellten sicherlich bei vielen Schlachten einen Großteil der Kämpfer« (Claus 2009, 21), was im Regelwerk auch reflektiert wird. Vor allem in regional begrenzten Konflikten und seit dem Spätmittelalter ist ein größeres Engagement von Bauern in militärischen Auseinandersetzungen festzustellen. Im letzteren Fall spielten vor allem Veränderungen im gefechts-taktischen Ablauf eine entscheidende Rolle, die den Fußkämpfer im Gegensatz zum berittenen Krieger beispielsweise in den Auseinandersetzungen des Hundertjährigen Krieges (Prietz 2006, 151–180) oder im Falle der eidgenössischen Bürger- und Bauernheere (Ohler 1997, 149; Prietz 2006, 142–150) aufwerteten. Auch die Nähe der im Mittelalter eingesetzten Waffen (Pike, Axt oder Heldebarde) und ihres Gebrauchs zu den alltäglichen Arbeitsgeräten der in der Landwirtschaft Tätigen vereinfachten den Einsatz von bäuerlichen Aufgeboten auf dem Schlachtfeld auch ohne langjähriges Training (Kortüm 2010, 145 und 152–153). Die schlechtere Ausbildung und Bewaffnung bäuerlicher Einheiten wird im Spiel durch eine verminderte Anzahl von Angriffs- und Verteidigungswürfeln dargestellt, wobei hier beispielsweise zwischen Bauern und Städtern militärhistorisch zu unterscheiden wäre, da wohlhabende Städter sicherlich deutlich besser ausgerüstet waren als einfache Bauern (Claus 2009, 22).

Letztlich muss man festhalten, dass sich der Begriff »Bauern« eben auch laut Regelwerk nicht ausschließlich auf in der Landwirtschaft tätige Personen bezieht, sondern auf »alle Männer, die in den Dienst an der Waffe gezwungen werden« (SAGA 2015, 6), was neben grundherrschaftlichen Aufgeboten eben auch Stadtbürger miteinschließen könnte, denn »es handelt sich [auch im Spiel, S. S.] um Feldarbeiter, hastig bewaffnete Stadtbewohner oder Sklaven« (SAGA 2015, 57). Ob der Begriff »Bauern« in dieser Hinsicht allerdings für die »Ära der Kreuzzüge« glücklich gewählt ist, in der bäuerlich-städtische Kontingente zumindest auf Seiten der Kreuzfahrer im Vorderen Orient wohl nur eine untergeordnete Rolle spielten, mag dahingestellt sein. Eher ließe er sich auf die Kreuzzüge der iberischen Halbinsel oder des östlichen Europa anwenden. Unter »Sklaven« könnte man beispielsweise die Sklaven-Krieger (»Mamluken«) in Saladins (1169–1193) Heer verstehen (Jaspert 2013, 47). Ihre tatsächliche Kampferfahrung dürfte sie jedoch eher als Krieger im Sinne des Regelwerks erscheinen lassen. Auch geht die Gleichung »bäuerlicher oder bürgerlicher Krieger = schlecht

ausgerüstet und trainiert« für das Mittelalter als Pauschalisierung nicht auf, wenn man an die militärischen Erfolge der eidgenössischen Aufgebote bei Morgarten (1315), Sempach (1386) oder Murten (1476) denkt. Auch gab es bereits im Hochmittelalter bezahlte Kämpfer, die sich aus dem bäuerlichen und städtischen Umfeld rekrutierten und die sowohl als einfaches, mit Speißen bewaffnetes Fußvolk wie auch als spezialisierte Krieger mit Langbögen oder Armbrüsten auf dem Schlachtfeld erscheinen konnten – ohne freilich darunter gleich das bezahlte und gut organisierte Söldnertum des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit zu verstehen. Letztlich konnte auch ein Vasall, der seiner Lehnspflicht nachkam, nach Ablauf der vereinbarten Zeit der Heeresfolge als Krieger für Geld weiterkämpfen. Die begrifflichen Übergänge von »Vasall/Ritter« oder »Bauer/Städter« zu »Söldner« sind an dieser Stelle historisch fließend (Rader 2012, 77–78). Allerdings muss ein Regelwerk an dieser Stelle notgedrungen verallgemeinernd sein, was die Definition der Einheitentypen im Rahmen der Konfliktsimulation angeht und möglicherweise würden die Regeln anders ausfallen, wenn »SAGA« anstelle der Kreuzzugsära das Spätmittelalter abbilden wollen würde. Im Falle von »SAGA – Ära der Kreuzzüge« könnte der Einheitentyp »Bauern« auch Pilger oder Teilnehmer an den »Volkskreuzzügen« von 1096 umfassen (Jaspert 2013, 35–36) und besitzt somit ein breites Spektrum an freiwilligen und unfreiwilligen Kombattanten.

Hinsichtlich der Ausrüstung der Krieger im Spiel wird davon ausgegangen, »dass alle [...] Modelle Kleidung und eine Handwaffe tragen, etwa ein Messer, ein Schwert, einen Speer oder eine kleine Axt [...] außerdem [dürfen sie] mit einem Schild ausgerüstet sein« (SAGA 2015, 7). Das Spiel geht also grundsätzlich von einer individuellen Ausrüstung und Bewaffnung der durch die Figuren dargestellten Kombattanten aus, die nicht im Einzelfall festgelegt ist und variieren kann. Dies ist insoweit der mittelalterlichen Kriegswirklichkeit angepasst, als »Waffen oft sehr teuer waren, [und] [...] im allgemeinen noch gebraucht [wurden], wenn sie im Grunde schon veraltet waren« (Ohler 1997, 99). Auch darf von keiner einheitlichen Bewaffnung der mittelalterlichen Krieger ausgegangen werden, da die persönliche (Aus-)Rüstung vorrangig im Bedarfsfall oder auch durch Beutegut ergänzt wurde. Im Gegensatz zu »SAGA – Kämpfe im Dunklen Zeitalter« sind Pferde ein wesentlicher Bestandteil jeder Armee, was die Bedeutung berittener Truppen im Hochmittelalter reflektieren soll, denn nicht nur die »Durchschlagskraft [der christlichen Ritterheere] beruhte ganz auf dem massierten Angriff schwer gepanzerter Reiter«, auch bei den muslimischen Gegnern

wurde »durch fortdauernden Beschuss vom Pferderücken aus [...] die Widerstandskraft der weniger beweglichen, gepanzerten Ritter ausgehöhlt, durch Scheinfluchten ein Auseinanderbrechen der fest gefügten Reihen angestrebt« (Jaspert 2013, 47).

Die tatsächliche Bedeutung des berittenen Kriegers für die Schlachten des Mittelalters ist mittlerweile auch militärhistorisch hinterfragt worden: Zum einen war ein teures Pferd vor allem Statussymbol eines Adligen, der es aufgrund seines hohen Gefährdungsrisikos bestimmt nicht in der ersten Schlacht verlieren wollte, und zum anderen ist die gefechtstaktische Überlegenheit des berittenen Kriegers gegenüber dem Fußkämpfer insoweit zu relativieren, als Pferde Fluchttiere sind und einen Gegner nicht ohne Weiteres niederreiten (Kortüm 2010, 161–164). Das Pferd war zwar »bis ins 20. Jahrhundert eins der kostbarsten militärischen Güter« (Ohler 1997, 108), ob sich damit aber »mit größerer Sicherheit in die Reihen von Fußkriegern einbrechen und [sich] diese über den Haufen rennen« (Ohler 1997, 109) ließen, sei dahingestellt. Pferde ermöglichten vor allem eine höhere Beweglichkeit auf dem Schlachtfeld, die Möglichkeit leichter »von oben nach unten« kämpfen zu können und den schnellen Rückzug. Für die Kreuzzüge dürften sie auch als Transportmittel von großer Bedeutung gewesen sein, denn »trainierte und gut ausgerüstete gesunde Männer muteten sich [und ihren Pferden, S. S.] gelegentlich über Wochen täglich 35 bis 40 Kilometer zu«, in Extremfällen auch 50 bis 60 Kilometer pro Tag (Ohler 1997, 50).

Das Spiel bietet auch die Möglichkeit, dass »einige Einheiten [...] zusätzliche Ausrüstung erhalten, was Einfluss darauf hat, wie sie sich im Spiel verhalten und wie sie kämpfen« (SAGA 2015, 7). Neben den »alltäglichen Waffen« darf der Spieler seine Einheiten also mit »ungewöhnlichen Waffen und Ausrüstungsgegenständen« (SAGA 2015, 44) ausstatten und sie somit seinen Vorstellungen oder taktischen Planungen anpassen. Diese besondere Ausrüstung kann durch die Verwendung von Söldnereinheiten oder durch die jeweiligen Völkerregeln erweitert oder eingeschränkt werden. Damit folgt das Regelwerk einem Aspekt der mittelalterlichen Lebenswelt: »Waffen, Bewaffnung und Ausrüstung gelten [...] zunächst einmal und vor allem anderen als so genannte ethnische [und soziale, S. S.] Marker« (Kortüm 2010, 153). Einzelne Ethnien oder soziale Gruppen gebrauchen spezifische Waffen, die ihnen als Markierung im geschilderten Kampfgeschehen dienen. Die Franken benutzen die typische Streitaxt (*francisca*), die Sachsen ein einschneidiges Hiebschwert (*sax*), die Engländer den Langbogen und die Leibgarde des angelsächsischen Königs (*housecarls*) eine

langstielige, beidhändig geführte Axt. Letztere sind also durch den Gebrauch ihrer typischen Waffe nicht nur ethnisch, sondern ebenso auch sozial markiert, wie der Ritter, dessen »normale Waffe« und Erkennungszeichen eben das Schwert ist. Die Waffe wird somit zum multiplen Identifikationsmerkmal, dem auch kultische Funktionen (Schwertsegen oder Schwertleite) beigesellt werden können (Kortüm 2010, 154; Ohler 1997, 102). Man denke in diesem Zusammenhang auch an die legendären Schwerter der mittelalterlichen Literatur wie Excalibur für König Arthus oder Balmung für Siegfried und real existierende Klingen, die historischen Persönlichkeiten zugeschrieben werden, wie Tizona, das Schwert von El Cid. Bereits im Frühmittelalter entstand mit den ULF-BERHT-Schwertern, die eine besonders herausragende Qualität der Schmiedekunst besaßen, ein erstes Markenzeichen der Waffenherstellung, das von den Nachfolgern des ursprünglichen Waffenhandwerkers zur Absatzsteigerung weiterbenutzt wurde (Prietzl 2006, 19).

Ein besonderes Beispiel für die herausgehobene Funktion von Waffen ist die Rolle des Banners im Spiel. Eine Einheit mit einem Bannerträger hat die Möglichkeit, sich »um ihr Banner zu sammeln« und kann bei deren Aktivierung eine Ermüdungsmarke entfernen. Die große Bedeutung der Banner als Orientierungspunkte und Bezeichnung taktischer Einheiten (ein »Banner« zählte 20 bis 25 Panzerreiter) mit differenzierter symbolischer Funktion (Prietzl 2006, 87–92) lässt sich daran bemessen, dass diese »im Schlachtgeschehen auch besonders gut geschützt und zäh verteidigt« (Kortüm 2010, 166) wurden. Im Spiel wird dies dadurch ausgedrückt, dass der Bannerträger als letztes Modell einer Einheit entfernt wird, und »wenn der Bannerträger das letzte Modell seiner Einheit [...] ist, muss der Spieler ihn sofort aus dem Spiel entfernen«, da sich dieser gleichsam »dafür entscheidet, das Banner vom Schlachtfeld und in Sicherheit zu bringen« (SAGA 2015, 45).

Zeitliche Bezugsebenen des Spiels zwischen Mittelalter und Moderne

Zur Herstellung einer persönlichen Verbindung zwischen dem modernen Spieler und der historischen Zeitebene, in der er sich bewegt, dienen im Regelwerk zwei fiktive historische Charaktere, die gelegentlich zu Wort kommen, um den Spielverlauf zu kommentieren oder einzelne Situationen näher zu erläutern. Bei ›SAGA – Ära der Kreuzzüge‹ ist dies einerseits Ragnar, »ein wikingischer Pirat und Plünderer« (SAGA 2015, 4), der bereits im ersten Teil ›SAGA – Kämpfe im Dunklen Zeitalter‹ auftritt und sich im zweiten Teil vor allem an die mit den Regeln bereits vertrauten Spieler wendet: »Im Verlauf dieses Regelwerks wende

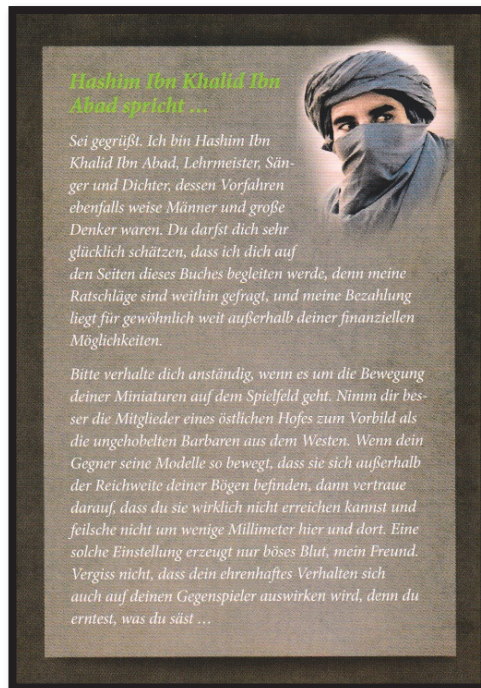


Abb. 6.4: Hashim Ibn Khalid Ibn Abad ist einer der beiden fiktiven historischen Begleiter des Spielers im Regelwerk. Er übernimmt den Part des weisen Beraters, der Spielzüge kommentiert und Regeln erläutert. Im Gegensatz dazu ist der Wikinger Ragnar für die Anwendung und Auslegung von nach dem ersten Regelwerk ›SAGA – Kämpfe im Dunklen Zeitalter‹ eingeführten neuen Regeln zuständig. Den beiden Begleitern werden jeweils »typische« Merkmale ihres Volkes zugewiesen – Hashim ist orientalisches kultiviert und gebildet, wohingegen Ragnar den Typus des gewalttätigen Barbaren ohne Manieren einnimmt (SAGA 2015, 8).

ich mich immer wieder an die Saga-Veteranen dort draußen und lasse sie wissen, wie sie die neuen Eigenheiten dieses Buches in ihre Spiele im Wikingerzeitalter einfließen lassen können« (SAGA 2015, 4). Auf der anderen Seite gibt es Hashim Ibn Khalid Ibn Abad, einen »Lehrmeister, Sänger und Dichter, dessen Vorfahren ebenfalls weise Männer und große Denker waren« (SAGA 2015, 8) und der dem Spieler Ratschläge erteilt (**Abb. 6.4**).

Die Sichtweise muslimischer Quellen über die Kreuzfahrer wird an mehreren Stellen übernommen, wenn Hashim den Spieler beispielsweise ermahnt, fair zu agieren und sich »besser die Mitglieder eines östlichen Hofes zum Vorbild [zu nehmen] als die ungehobelten Barbaren aus dem Westen« (SAGA 2015, 8). Mit den Zeitebenen wird gespielt, wenn Hashim an anderer Stelle angibt, wie er »vor ein paar Monaten mit einigen besonders blutrünstigen Kreuzfahrern fertig geworden« (SAGA 2015, 29) ist, um anschließend die Fernkampfregeln in der nüchternen Sprache des Regelwerks zu erläutern: »Zunächst musste ich die Sichtlinie überprüfen und nachsehen, welche meiner Schützen an dem Fernkampf teilnehmen durften. [...] Da sie $\frac{1}{2}$ Angriffswürfel pro teilnehmendem Modell generieren, erhielt die Einheit 5 Angriffswürfel ($4 \frac{1}{2}$ aufgerundet zu 5)« (SAGA 2015, 29). An dieser Stelle vermischen sich historiographisch und biographisch anmutende Passagen mit modernen spielstrategischen Erwägungen und Beispielen. Der Spieler wird zum Zeitgenossen der historischen Figur und die fiktive historische Persönlichkeit zum Berater des modernen Spielers. Die Grenzen zwischen Spieler, Spiel und gespielter Zeitebene verschwimmen. Dabei funktioniert die gebrauchte Sprache als Indikator der zeitlichen Bezugsebene: Emotional geschilderte Sequenzen ziehen den Leser/Spieler in die durch das Spiel abgebildete historische Epoche, wohingegen nüchtern skizzierte Spielabläufe ihn in die moderne Spielsituation zurückholen und dies im mehrfachen Wechsel innerhalb einer Passage. Man fühlt sich gleichsam an mittelalterliche Bildzyklen erinnert, in denen auch Ungleichzeitiges in einer Sequenz dargestellt wird.

Die Abbildung der die Regelanwendungen illustrierenden Spielzüge erfolgt aus der Vogelperspektive – also der Perspektive, die auch der über dem Tisch stehende Spieler einnimmt (z. B. SAGA 2015, 51–55). Die simulierte Kampfhandlung – die gespielte Schlacht – wird damit für den Spielenden überschaubar. Ganz im Gegensatz zu ihrem historischen Vorbild: Während der Kampf in »SAGA – Ära der Kreuzzüge« zu einem planbaren, in einzelne Runden und agierende Einheiten unterteilten Ablauf wird, waren mittelalterliche Schlachten »in

erster Linie ein großes Getümmel« (Claus 2009, 48). Zahlreiche Gewaltakteure handelten gleichzeitig strategisch planend oder aktiv kämpfend, Kampfverbände lösten sich auf, und für den Kriegsherrn war es schwer, die Orientierung im Geschehen zu behalten. Uniformen gab es nicht und Wappenröcke setzten bei den Kombattanten eine spezifische Kenntnis voraus, welches Wappen, und damit verbunden welche Person, zu welcher Seite gehörte (Claus 2009, 53). Besonders aber Bauern und anderen Nicht-Adligen oder Söldnern fiel es oftmals schwer, Freund und Feind im Schlachtgetümmel auseinanderzuhalten. Die Lösung waren spezielle Schlachtrufe (Parolen) oder Kennzeichen, die zur Unterscheidung der am Kampf beteiligten Parteien deutlich sichtbar angebracht wurden. Aber selbst der Heerführer war oft auf die Unterstützung eines Herolds angewiesen, der als wappenkundlicher Spezialist den Schlachtverlauf besser erkennen konnte – je nachdem, welche Banner im Getümmel noch zu erkennen waren. Die »unvorhergesehenen Wendungen« eines realen Konflikts finden dagegen eher durch die Unplanbarkeit der SAGA-Würfel eine Abbildung im Spielverlauf, welche das Zufallsprinzip mit einbringen. Die Einheiten bleiben als Miniaturenverband geschlossen und bewegen sich gemeinsam. Das Individuum, oder besser die Spielminiatur, erfüllt ihre Funktion im Verband und ist kein Einzelakteur (es sein denn, es handelt sich bei ihr um einen Kriegsherrn).

Miniaturfiguren für Tabletop-Spiele gibt es in verschiedenen Größen/ Maßstäben. Am häufigsten finden dabei die Größen 6 mm (1:285), 10 mm (1:160), 15 mm (1:107), 25 mm (1:80) und 28 mm (1:58) sowie der Maßstab 1:72 Anwendung, für die es eine breite Palette an fertigen Bausätzen verschiedenster Hersteller in Plastik und Metall gibt. Die Angabe in Millimeter bezieht sich dabei auf die durchschnittliche Größe eines Menschen(-Modells).

An dieser Stelle sei ein Gedankenexperiment gestattet, um den »Realismus« des Spiels hinsichtlich einer mittelalterlichen Schlacht am Beispiel der Reichweite von Fernwaffen zu überprüfen: Wenn wir annehmen, dass 28 mm im Spiel der Größe eines Menschen aus der Zeit der Kreuzzüge entsprechen und mit einer Durchschnittsgröße von 173,4 cm für einen Menschen des Frühmittelalters (Dick-Pfaff 2004; Steckel/Rose 2002) rechnen, dann entspricht 1 mm im Spiel 61,93 mm in der Realität. »SAGA« kann zwar auch mit anderen Miniaturengrößen gespielt werden, aber nach eigener Aussage ist dies seitens des Herstellers die präferierte Größe: »Der von uns bevorzugte Maßstab, in dem auch die Miniaturen

unseres offiziellen Sortiments gehalten sind, beträgt 28 mm« (SAGA 2015, 4). Daraus wiederum ergeben sich für die vier im Spiel verwendeten Entfernungen folgende Werte in der Realität (**Abb. 6.5**):

Kategorie	Entf. Spiel	Entf. Realität
SK (sehr kurz)	5 cm	3,0965 m
K (kurz)	10 cm	6,193 m
M (mittel)	15 cm	9,2895 m
L (lang)	30 cm	18,579 m

Bei den Reichweiten für Fernkampfwaffen unterscheidet »SAGA« nur zwischen zwei Kategorien, nämlich Bogen/Schleuder/Armbrust (L) und Wurfspeer/Kompositbogen (M) (SAGA 2015, 26).

Dies wiederum würde bedeuten, dass für Bögen, Schleuder und Armbrüste in der Realität Reichweiten von 18,579 m und für Wurfspeere und Kompositbögen Reichweiten von 9,2895 m angenommen werden würden. Wenn man bedenkt, dass für Langbögen effektive Reichweiten von maximal 200 m (Kortüm 2010, 157; Ohler 1997, 105) ermittelt worden sind, so erscheinen die umgerechneten 18,5 m doch recht wenig. Auf der anderen Seite würden bei dem durch das Spiel angenommenen Maßstab Reichweiten von 200 m in der Realität auch Reichweiten von mehr als 3 m im Spiel entsprechen – das Spielfeld würde also schnell die Dimensionen eines Parkplatzes einnehmen. Allerdings stellte der englische Langbogen zweifellos auch eine spezielle Fernkampfwaffe dar, die von einem ausgebildeten Krieger bedient werden musste. Die durchschnittlichen Schussreichweiten in einem Gefecht dürften auch deutlich unter 200 m gelegen haben. Für einige mittelalterliche Fernwaffen wurden folgende Reichweiten ermittelt (Ohler 1997, 105):

Waffe	Reichweite
Schleuder	bis 100 m
Bogen (gezielter Schuss)	100-120 m (Reichweite mehrere 100 m)
Armbrust (gezielter Schuss)	30-80 m (Reichweite bis 400 m)
Langbogen	über 200 m

Bei der Bewegungsreichweite wird im Spiel ebenfalls zwischen zwei Kategorien (SAGA 2015, 19) unterschieden: Berittene Modelle (L) und Fußkämpfer (M).

Da die Bezugsgröße der realen Länge einer Runde im Spiel nicht angegeben wird, ist es schwer, die tatsächliche Bewegung des Kriegers einzuschätzen. Wenn wir aber annehmen, dass ein Pferd mit 600 kg Gewicht im leichten Trab eine Geschwindigkeit von etwa 12 km/h hat, dann legt es 200 m in der Minute zurück. Bei einer Reichweite von L im Spiel (18,579 m) würde eine Runde also etwa 10,76 min in der Realität entsprechen. Selbst auf unebenem Gelände (verschiedene Arten von Gelände beeinflussen auch im Spiel die Bewegungsreichweite, vgl. SAGA 2015, 20) konnte das Pferd mitsamt gerüstetem Reiter eine Spitzengeschwindigkeit von rund 30 km/h erreichen (Prietzl 2006, 77). Wenn man aber wiederum bedenkt, dass geübte Bogenschützen bis zu 12 Pfeile pro Minute abschießen konnten und in der Regel 24 Pfeile mit sich führten (Claus 2009, 72), dann wird einem schnell klar, dass es sich eben doch nur um ein »Spiel« handelt, das die erbarmungslose Realität eines mittelalterlichen Konflikts in solchen Details nur bedingt abbilden kann, denn die Bogenschützen hätten ihre Pfeile in deutlich weniger als einer Runde verschossen.

Eine stärkere Annäherung an reale Kampfsituationen bieten in diesem Fall Computerspiele, bei denen die Einheiten der gegnerischen Seiten nicht rundenweise, sondern gleichzeitig bewegt werden können. Allerdings erlauben bestimmte Fähigkeiten im Spiel die unmittelbare Reaktion des Gegners auch während der eigenen Runde im Spielzug – auf dem Schlachtplan durch »Fernkampf/Reaktion« und »Nahkampf/Reaktion« gekennzeichnet (SAGA 2015, 50) – und bilden damit die Gleichzeitigkeit der Kampfsituationen im reduzierten Maße ab.



Die Mauren (gelb) möchten mit ihren Bögen auf die spanischen Ritter schießen. Bei der Überprüfung der Reichweite stellt sich heraus, dass Modell 6 kein Ziel hat, da es weiter als **L** von allen gegnerischen Modellen der Zieleinheit entfernt ist. Modell 7 darf ebenfalls nicht an dem Fernkampf teilnehmen, da seine Sichtlinie durch die befreundete rote Einheit blockiert wird. Insgesamt steuern also nur fünf Modelle der Einheit ihre Angriffswürfel zu diesem Fernkampf bei. Krieger generieren $\frac{1}{2}$ Angriffswürfel pro Modell, und somit beträgt die Anzahl der Angriffswürfel 3 (denn Brüche werden immer aufgerundet).

Abb. 6.5: Beispiel für die Abwicklung einer Fernkampfphase im Spiel. Sehr gut ist die bereits bekannte Darstellung aus der Vogelperspektive zu erkennen sowie Reichweiten (L) der mit Bögen bewaffneten maurischen Einheiten (gelb) und der spanischen berittenen Zieleinheiten (blau). Die Modelle 6 und 7 können nicht an dem Fernkampf teilnehmen, da sie entweder zu weit entfernt sind (6) oder ihre Sichtlinie (7) durch befreundete Einheiten blockiert ist. Ein Schuss über die eigenen Truppenteile hinweg, wie er in der Realität einer mittelalterlichen Schlachtsituation sicherlich vorgekommen sein wird, ist im Spiel nicht möglich (S.A.G.A 2015, 27).

Religion und Religiosität im Spiel

Eine Konfliktsimulation zur ›Ära der Kreuzzüge‹ bindet zwangsläufig die Themen Religion und Religiosität im mittelalterlichen Kriegsgeschehen in das Spiel mit ein. Umso interessanter ist die Frage, wie ein Regelsystem mit diesen Themen umgeht und wie sie im Spielgeschehen abgebildet und bewertet werden. Bereits auf dem Cover des Regelwerks werden Halbmond und Kreuz als Symbole für die Hauptkontrahenten der ›Ära der Kreuzzüge‹ – Islam und Christentum – eingesetzt, obwohl im Spiel selbst auch Auseinandersetzungen mit »Heiden aus Lettland und Estland und [...] albigensischen Andersgläubigen« (SAGA 2015, 3) eine Rolle spielen und somit allgemein religiös motivierte Kriegshandlungen des Mittelalters zwischen Christen auf der einen und Muslimen, Slawen oder härestischen Bewegungen auf der anderen Seite thematisiert werden. Die Sichel des Neumonds (arabisch Hilal) hat selbst keine religiös-symbolische Bedeutung und wurde wahrscheinlich erst in der Zeit der Osmanen als Symbol für die herrschende Familie gebraucht. Der Gründer des Osmanischen Reiches Osman I. (1258-1294/1296) soll die Mondsichel in einem Traum gesehen und als Symbol seiner Dynastie übernommen haben. Für die Kernzeit des Spiels ›SAGA – Ära der Kreuzzüge‹ (1096-1396) ist der Halbmond also als Symbol für den islamischen Glauben eher ungeeignet. Allerdings wurde der Halbmond gerne in der westlichen Kunst genutzt, um Muslime im Bild, beispielsweise im Genre der Schlachtendarstellungen, zu kennzeichnen, wengleich auch eine Reihe anderer Symbole seitens islamischer Heerführer seit dem Mittelalter gebraucht worden sind (vgl. zum Halbmond Adel/Hagemann/Heine 1990, 330–332; Elger 2008, 121).

Für einen Großteil der Regeln spielt Religion keine Rolle. Erst im Kapitel ›Priester‹ (SAGA 2015, 63–65) werden spezielle Regeln für »Priester und andere Hüter des Glaubens« vorgestellt, die »fast immer [...] auch an kriegerischen Auseinandersetzungen teil[nahmen]« (SAGA 2015, 63). Dabei ist der Begriff ›Priester‹ insofern unglücklich gewählt, als sowohl im Judentum als auch im Islam keine Mittler zwischen Gott und den Gläubigen vorkommen und insofern auch keine ›Priester‹ im Sinne einer vereinheitlichenden Definition eines Vorstehers kultischer Handlungen wie im Christentum benötigt werden.

Die daraufhin vorgestellten Regeln sind sozusagen ›überkonfessionell‹, da sie für alle im Spiel vorkommenden Religionen einsetzbar sind. Das Regelwerk unterscheidet zwischen »drei unterschiedliche[n] Typen von Priestern: der Kriegerpriester (**Abb. 6.6**), der religiöse Berater und der Erleuchtete« (SAGA 2015, 63). Die

einzelnen Priestertypen wiederum sind universell je nach ›Volk‹ einsetzbar, denn bei einem ›religiösen Berater‹ kann es sich »um einen Skalden, einen Mönch, einen keltischen Barden (Druiden) oder einen Imam handeln« (SAGA 2015, 64). Für das Spiel ist letztlich nicht die konfessionelle Zuordnung der religiösen Figur im Spiel wichtig, sondern vielmehr seine Eigenschaft als wesentliche Komponente von kriegerischen Auseinandersetzungen im Umfeld der ›Ära der Kreuzzüge‹ mit besonderen Fähigkeiten. Besonders aussagekräftig ist in diesem Zusammenhang die Bemerkung des Spielbegleiters Ragnar: »Auch im Dunklen Zeitalter hatten wir mit verrückten Einsiedlern, Wahrsagern und sogar ein paar ernstzunehmenden heiligen Männern zu tun, die eine anständige Prügelei zu genießen wussten!« (SAGA 2015, 63). Die Spielfigur des ›Priesters‹ mit seinen ›SAGA-Fähigkeiten‹ ist wesentliches Element der Kriegführung im Regelwerk. Religion in der Zeit der mittelalterlichen Kreuzzüge wird nicht im eigentlichen Sinne thematisiert und bildet mehr einen Bestandteil des historischen Settings für den Spielverlauf. Für die militärhistorisch-mediävistische Forschung ist das Thema jedoch von größerem Interesse, da »aus kriegsrechtlicher Sicht kriegsrechtliche Normen nur im Kampf gegen andere Christen zum Tragen kamen« und man sich deshalb fragen kann, »ob Kriege zwischen Christen und Heiden grausamer geführt wurden als Kriege zwischen christlichen Gegner« (Claus 2009, 61). Einige Historiker sind der Meinung, dass gerade »Religionskriege und Kreuzzüge [...] mit einer besonders hohen Gewaltbereitschaft« geführt worden sind, denn »hier winkten neben finanziellen Vorteilen vor allem immaterielle, insbesondere die Erringung des eigenen Seelenheils« (Melville/Staub 2013, 278). Andererseits schilderten die zeitgenössischen Historiographen Gewalt gegenüber Heiden auch in besonders drastischen Worten, da sich diese besser rechtfertigen ließ. Man darf sich allerdings auch nicht davor verschließen, dass Heiden, wie im Falle der spanischen Reconquista, durchaus auch in den Reihen christlicher Heere kämpfen konnten und umgekehrt.

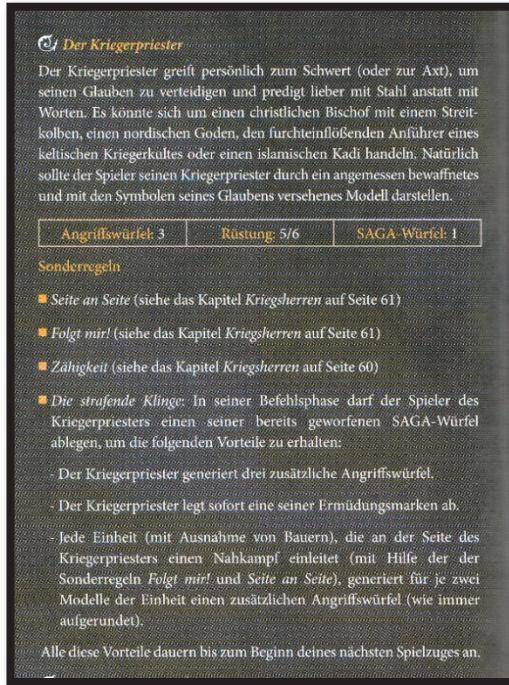


Abb. 6.6: Beschreibung der Figur des Kriegerpriesters im Spiel mit seinen Fähigkeiten und Sonderregeln. Die Fähigkeiten „Seite an Seite“, „Folgt mir!“ und „Zähigkeit“ entsprechen dabei denen des Kriegsherren. Lediglich die Eigenschaft „Die strafende Klinge“ stellt in diesem Fall eine spezifische Sonderregel des Kriegsherren-Modells dar, die sich während der Befehlsphase auf die Angriffsfähigkeiten eigener Einheiten auswirkt. Insofern spiegelt die Anwesenheit des Kriegerpriesters vor allem eine „moralische“ Wirkung auf die Armee wieder und keine übersinnliche Unterstützung durch Wunder, wie dies beispielsweise beim Fantasy-Tabletop in Gestalt von Magiern und Priestern vorkommt (SAGA 2015, 64).

Interessant ist, dass der Einsatz der Priester im Spiel keine »spirituellen Wunder ermöglicht, sondern durchaus sehr sachlich agiert. Der »religiöse Berater« soll zwar die Kriegsherren »des Beistandes ihres Gottes (oder ihrer Götter) versichern« (SAGA 2015, 64), erreicht dies aber im Spiel, indem er beispielsweise einen SAGA-Würfel generiert oder Ermüdungsmarken von anderen Einheiten erhalten kann. Ebenso fungiert der »Kriegerpriester« – bei dem es sich »um einen christlichen Bischof mit einem Streitkolben handeln« könnte (SAGA 2015, 64) – als aktiver Kämpfer, indem er zusätzliche Angriffswürfel generieren kann. Er spornt also die Truppen in seinem Umfeld an. Man könnte in diesem Zusammenhang beispielsweise an Odo von Bayeux (nach 1030-1097), den Halbbruder Wilhelms

des Eroberers, denken, der eine besondere Rolle in der Schlacht von Hastings (1066) spielte. Aber es ließen sich auch noch zahlreiche andere Beispiele anführen, denn selbst wenn »das kriegerische Engagement der Erzbischöfe [...] nicht mit den kirchlichen Moralvorstellungen ihrer Zeit vereinbar war«, erscheinen sie in den Quellen immer wieder »nicht nur als Kriegsherren in dem Sinne, dass sie Truppen ausheben und für den Kampf bereitstellen«, sondern »darüber hinaus aktiv am Kampf beteiligt« waren, denn »der Heeresdienst für ihren König [...] schließt eben auch den Kampf ein« (Claus 2009, 20). Der »Erleuchtete« wiederum könnte ein Eremit sein, den der Kriegsherr überredet hat, ihn zu begleiten, da er darauf hofft, dadurch »den Segen seines Gottes (oder seiner Götter) auf sich zu lenken« (SAGA 2015, 64). Auch der Erleuchtete kann Ermüdungsmarken auf sich ziehen. Insofern erfüllen die »Priester« im Spiel vor allem die Aufgabe einer »moralischen« Unterstützung der eigenen Truppen. Sie haben aber keine besondere Auswirkung auf die gegnerische Partei, indem sie beispielsweise den Zorn ihres Gottes auf die feindlichen Krieger lenken.

Das Spiel überschreitet nicht die Grenze zwischen tatsächlich möglichen Auswirkungen der Anwesenheit einer als besonders religiös empfundenen Person im Kampf auf sein Umfeld und Auswirkungen, die als religiöses übernatürliches Wunder wahrgenommen werden könnten. Die Mehrheit der Fähigkeiten im Zusammenhang mit religiösen Elementen wirken sich auf die eigenen und nicht auf die gegnerischen Einheiten aus. Dabei spielen religiöse Begriffe in den Bezeichnungen zahlreicher SAGA-Fähigkeiten (»Die Heilige Schrift«, »Deus vult«, »Für das wahre Kreuz«, »Im Schutze Allahs« oder »Der Fluch des Propheten«) eine Rolle.

Der Tod im Spiel

Die grausame und todbringende Realität mittelalterlicher Schlachtfelder wird im Sprachgebrauch des Regelwerks dadurch deutlich entschärft, dass keine »Krieger getötet, sondern »Modelle vom Spielfeld entfernt« werden. Gelegentlich ist aber auch von »vernichteten Einheiten« die Rede. Dadurch wird der Tod des einzelnen Kriegers in der Schlacht entmenschlicht und auf das Wegnehmen einer Miniatur reduziert, die dem Entfernen der einzelnen Figur aus dem Schachspiel oder einer Partie »Mensch ärgere dich nicht« gleichzusetzen ist. Interessant ist hierbei auch die Verwendung verschiedenfarbiger »Blutflecken« in den erläuterten Abbildungen, die für entfernte Modelle (gefallene Krieger) der einzelnen Parteien stehen, deren »Leichen« nicht gezeigt werden. Allerdings bieten einzelne

Hersteller von Miniaturen auch »Gefallene« und »Verwundete« als Spielfiguren an, die anstelle der entfernten Miniaturen auf dem Spielfeld platziert werden können und damit die Verluste der jeweiligen Seite visualisieren, sodass man den Eindruck bekommt, die Spieler wären »realitätsorientierter« als die Urheber des Regelwerks.

Von weitaus größerer Brutalität sind dagegen die zeitgenössischen Darstellungen der mittelalterlichen Buchmalerei, die »kriegerische Gewalt in allen blutigen Details« zeigen (Claus 2009, 88) und in denen ebenso wie in der Epik »Platz für aufgeschlagene Köpfe, abgeschlagene Extremitäten [und] aus den Bäuchen herausquellende Eingeweide« ist und die damit »möglicherweise durchaus mittelalterliche Schlachtenrealität« widerspiegeln (Kortüm 2010, 213–214). Auch erscheinen die Kommentare und Beschreibungen von Kämpfen der fiktiven historischen Spielbegleiter Ragnar und Hashim im Vergleich zu den schreibenden Zeitgenossen stark abgemildert. Wenn von dem Staufer Konrad III. (1138-1152) berichtet wird, er habe bei der Belagerung von Damaskus 1148 einem Feind mit einem einzigen Hieb Kopf, Nacken, linke Schulter und Arm abgeschlagen, dann bleibt fraglich, inwiefern derartige Gewaltexzesse tatsächlich der Realität entsprachen oder den Chronisten lediglich dazu dienten, den geforderten Erfolg des Königs im Kampfgeschehen zu verdeutlichen – zumal Ähnliches auch von seinem Neffen Friedrich I. Barbarossa (1152-1190) berichtet wurde (Görich 2011, 35).

Eine Illustration des Regelwerks mit zeitgenössischen Abbildungen der Buchmalerei wäre also durchaus brutaler in ihrer unverhohlenen Gewaltdarstellung ausgefallen als die Bilder von Spielsituationen mit bemalten Metallfiguren. Die materielle und visuelle Realität des mittelalterlichen Krieges wird damit in ihrer spielerischen Umsetzung in die Imagination des Spielers verlagert, da weder zeitgenössische Darstellungen von Gewalthandlungen zur Illustration verwendet noch moderne künstlerische (mit Ausnahme von SAGA 2015, 2) Abbildungen von Schlachtszenen (wie beispielsweise in den vergleichbaren Regelwerken von »Warhammer Ancient Battles« oder »Warlord Games«) gebraucht werden. Stattdessen steht der Spielcharakter historischer Ereignisse in der Abbildung von Spielsituationen mit Miniaturen im Vordergrund, und der Spieler ist bei der Bemalung und Gestaltung seiner Figuren auf die Abbildungen in der Forschungsliteratur und populärwissenschaftlichen Reihen zum Krieg im Mittelalter als mögliche Vorlagen angewiesen.

Einige Szenarien (also Folgen von vorgegebenen Spielsituationen ähnlich einem Feldzug) erlauben sogar, »dass eine der Armeen (oder sogar beide!) »endlos« sind«. Diese als »Endlose Armee« bezeichnete Regel »bedeutet, dass der Spieler dieser Armee seine gefallenen Soldaten zu Beginn seines Spielzuges wieder ins Spiel bringen darf« (SAGA 2015, 108). Die eigentlich an vielen Stellen gewünschte historische Bezugsebene wird an der Stelle der eigentlichen Kriegsrealität also bewusst wieder verlassen: Verwundung, Verstümmelung und Tod der Kombattanten werden auf den Spielzug mit Miniaturen reduziert. Die Miniaturen erwachen sozusagen zu Beginn des neuen Spielzuges wieder zum Leben, der reale Verlust an Menschenleben wird somit spieltechnisch kompensiert.

Ähnlich wie in der Schilderung der zeitgenössischen Quellen wird vor allem der Verlust des Kriegsherrn auf dem Schlachtfeld personalisiert – wie Karl der Kühne bei Nancy (5. Januar 1477) oder Konrad der Rote auf dem Lechfeld (10. August 955); es interessierte vor allem der Tod des adligen/heroischen Individuums im Kampf und nicht die anonyme Masse der gefallenen Krieger. Dies entspricht insofern der mittelalterlichen Realität eines Kampfortes nach der Schlacht, als die Toten in der Regel geplündert wurden und »spätestens jetzt [...] die Nacktheit dafür [sorgt], dass alle Toten gleich geworden sind« und »das endgültige Ende ihrer Individualität [...] eiligst ausgehobene Massengräber [besiegeln], geziert von einfachen Holzkreuzen, in die man die [...] Toten wirft« (Melville/Staub 2013, 279). Die Miniaturkrieger der Moderne dagegen wandern zurück in ihre Aufbewahrungsbox (»Case«), um an einem anderen Spieltag und Spielort wieder zu neuem Leben zu erwachen.

Fazit

Der vorliegende Beitrag zum Tabletop als spielerischer Simulation mittelalterlich-militärischer Konfliktsituationen kann nur einen kleinen Einblick in die Dimension des Themas anhand eines ausgewählten Regelsystems geben. Er verfolgt keinesfalls das Ziel einer Gesamtdarstellung der großen Bandbreite historischer Tabletops – weder in Bezug auf die als Mittelalter bezeichnete Spielepoche, geschweige denn in der gesamten Spannweite von Konfliktsimulationen, die von der Antike bis zur Moderne reicht. Selbst im Hinblick auf das ausgewählte Spielsystem »SAGA – Ära der Kreuzzüge« kann nur ein cursorischer Einblick in die Vielfalt der Regeln und keinesfalls eine Gesamtschau präsentiert werden. Dafür hätten auch die zahlreichen Sonderregeln und Fähigkeiten einzelner Völker detailliert analysiert werden müssen. Dennoch lassen sich einige

260

allgemeine Aussagen formulieren, die so oder in ähnlicher Weise auch für andere Tabletop-Systeme gelten können.

Das Streben des Tabletop nach Authentizität bei der Abbildung mittelalterlicher Konfliktsituation wird in einigen Fällen des Spielverlaufs und der Regeln eingelöst, orientiert sich aber oftmals eher an der durch die zeitgenössischen Autoren geschilderten »fiktionalen Realität«, bei der die Taten einzelner »Helden« oder »historischer Persönlichkeiten« im Vordergrund stehen. Durch sie werden (historische oder fiktive) Identifikationsfiguren im Rahmen des mittelalterlichen Gewaltaktes geschaffen, in deren Rolle der Spieler als lenkende und handelnde Person auf dem Spielfeld/Schlachtfeld schlüpfen kann. Die Sprache des Regelwerks markiert den jeweiligen Wechsel zwischen historischem Bezugsrahmen und dem Spielverlauf in der modernen Realität. Sie erlaubt im Einzelfall auch eine Distanzierung von der grausamen Wirklichkeit des mittelalterlichen Schlachtgeschehens durch eine wertneutrale Schilderung der jeweiligen Spielsituation. Es wäre in diesem Zusammenhang reizvoll, sich zu überlegen, wie ein durch Militärgeschichtler erstelltes oder in seiner Entstehung begleitetes Regelwerk zu einem mittelalterlichen Tabletop aussehen würde.

Zu betonen bleibt, dass das hier vorgestellte Regelwerk als Rezeptionsanreiz stark an die »Bilder vom Mittelalter« anknüpft, welche die Rezipienten in ihrem Sozialisationsverlauf über andere Wege und über andere Medien erworben haben. Das Mittelalter als Zeitalter des »Heroischen« kennt der Spielfilm ebenso wie das Videospiel oder der Metal (für Letzteren vgl. den Beitrag von Christian Peters in diesem Band). Tatsächlich profitiert das Tabletop in seiner Funktion als Konfliktsimulation davon, dass das Mittelalter auch in diesen anderen medialen Ausgestaltungen in erster Linie als kriegerische Epoche verstanden und inszeniert wird. Der Umgang von »SAGA« gerade mit den militärischen Facetten der mittelalterlichen Epoche konnte ebenso aufgezeigt werden wie das Bemühen des Spieleherstellers um eine überzeugende Authentizitätsfiktion, deren Grenzen aufgrund der Notwendigkeit eines eingängigen und einfach funktionierenden Regelsystems freilich eng genug gesteckt sind.

Ein systematischer Vergleich verschiedener Regelsysteme von Konfliktsimulationen (Tabletop oder Cosim) steht bislang noch aus. Er böte für eine Untersuchung der Bilder vom Mittelalter in der populären Kultur und die Inszenierung des Krieges als historischem Spielhintergrund auch im Hinblick auf die Spieltheorie Johan Huizingas (Huizinga 2004), der den Ursprung des Krieges

im menschlichen Spieltrieb verortete (Kortüm 2010, 74–77), noch einige interessante Ansatzpunkte: Wenn Spiel und Krieg durch die Situation des Wettkampfes miteinander verbunden werden, welche Abstraktionsform stellt dann das Kriegsspiel dar und wie wird Krieg im Verlauf der Geschichte spielerisch dargestellt? Welche Epochen sind zu welchen Zeiträumen »en vogue« und was verrät dies über den Umgang der jeweiligen Gesellschaft mit Gewalt und Geschichte? Kampfspiele wie Turniere oder die Jagd dienten im Mittelalter ebenso zur physischen Vorbereitung des adligen Kriegers auf den Kampf wie Brettspiele spielerisch auf das strategische Planen des Schlachtgeschehens vorbereiten sollten (Melville/Staub 2013, 280–284). Demgegenüber dient das Tabletop der Moderne wohl weniger zur mentalen Vorbereitung auf eine tatsächliche Kriegssituation oder zur taktischen Schulung militärischer Führungskräfte, als vielmehr zur Unterhaltung der an historischen Konflikten interessierten Spieler. Krieg und Spiel gingen letztlich nicht nur im Mittelalter eine seitens der Geschichtswissenschaft untersuchungsrelevante Symbiose mit den unterschiedlichsten sozialen Facetten ein.

Literatur

- Adel/Hagemann/Heine 1990: Adel Theodor Khoury/Ludwig Hagemann/Peter Heine, Islam-Lexikon. Geschichte-Ideen-Gestalten, Band 2: G-N, Freiburg i. Br.: Herder 1991.
- Beil 2013: Benjamin Beil, Zwischen Planspiel und Trainingssimulator. Oder: Was man von Computerspielen (nicht) über den Krieg lernen kann, in: Gundolf S. Freyermuth/Lisa Gotto/Fabian Wallenfels (Hrsg.), Serious Games, Exergames, Exerlearning: Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers, Bielefeld: Transcript 2013, 91–122.
- Bennett 2009: Matthew Bennett, Kriege im Mittelalter: Taktik-Schlachten-Waffen, Stuttgart: Theiss 2009.
- Buck/Brauch 2011: Thomas Martin Buck/Nicola Brauch (Hrsg.), Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit: Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster: Waxmann 2011.
- Clauss 2009: Martin Clauss, Ritter und Raufbolde: Vom Krieg im Mittelalter, Darmstadt: Primus 2009.
- Dick-Pfaff 2004: Cornelia Dick-Pfaff, Wahre Größe im Mittelalter. Online-Ausgabe von Bild der Wissenschaft, 03.09.2004: <http://www.wissenschaft.de/kultur->

gesellschaft/anthropologie/-/journal_content/56/12054/1114898/Wahre-Gr%C3%B6%C3%9Fe-im-Mittelalter/, Stand: 09.09.2017.

- Elger 2008: Ralf Elger (Hrsg.), Kleines Islam-Lexikon: Geschichte, Alltag, Kultur, München: Beck 2008.
- Fuhrmann 2002: Horst Fuhrmann, Überall ist Mittelalter: Von der Gegenwart einer vergangenen Zeit, München: Beck 2002.
- Funcken 2008: Liliane Funcken/Fred Funcken, Historische Waffen und Rüstungen: Ritter und Landsknechte vom 8. bis zum 16. Jahrhundert, München: Bassermann 2008.
- Görich 2011: Knut Görich, Die Staufer: Herrscher und Reich, München: Beck 2011.
- Groebner 2008: Valentin Groebner, Das Mittelalter hört nicht auf: Über historisches Erzählen, München: Beck 2008.
- Hartmann 1995: Wilfried Hartmann, Deutsche Geschichte in Quellen und Darstellung, Band 1: Frühes und hohes Mittelalter 750-1250, Stuttgart: Reclam 1995.
- Heimann 1997: Heinz-Dieter Heimann, Einführung in die Geschichte des Mittelalters, Stuttgart: Ulmer 1997.
- Heinze 2012: Carl Heinze, Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im modernen Computerspiel, Bielefeld: Transcript 2012.
- von Hilgers 2008: Philipp von Hilgers, Kriegsspiele: Eine Geschichte der Ausnahmestände und Unberechenbarkeiten, München: Wilhelm Fink/Ferdinand Schöningh 2008.
- Huizinga 2004: Johan Huizinga, Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Hamburg: Rowohlt 2004.
- Jaspert 2013: Nikolas Jaspert, Die Kreuzzüge, Darmstadt: WBG 2013.
- Kortüm 2010: Hans-Henning Kortüm, Kriege und Krieger 500-1500, Stuttgart: Kohlhammer 2010.
- Kronenbitter 2003: Günther Kronenbitter, „Krieg im Frieden“: Die Führung der k.u.k. Armee und die Großmachtpolitik Österreich-Ungarns 1906-1914, München: Oldenbourg 2003.
- Melville/Staub 2013: Gert Melville/Martial Staub (Hrsg.): Enzyklopädie des Mittelalters, 2 Bände, Darmstadt: Primus 2013.
- Müller 2009: Rolf-Dieter Müller, Militärgeschichte, Köln: Böhlau 2009.
- Pappe 2011: Georg Pappe, P&P-Rollenspiel: Der kollektive Zugang zu utopischen Weltentwürfen und individuellen Phantasie-Konstrukten, Berlin: Logos 2011.

- Prietzl 2006: Malte Prietzl, *Kriegführung im Mittelalter: Handlungen, Erinnerungen, Bedeutungen*, Paderborn: Schöningh 2006.
- Prietzl 2014: Malte Prietzl, *Krieg im Mittelalter*, Darmstadt: WBG 2014.
- Rader 2012: Olaf B. Rader, *Kaiser Friedrich II.*, München: Beck 2012.
- von Reiszitz 1824: Bernhard von Reißwitz, *Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles*, Berlin: Mittler 1824.
- SAGA 2015: Axel Buchel/Andy Sherwell, *SAGA – Ära der Kreuzzüge*, Berumbur: 360 Grad Mediendesign 2015.
- Steckel/Rose 2002: Richard H. Steckel/Jerome C. Rose (Hrsg.), *The Backbone of History: Health and Nutrition in the Western Hemisphere*, New York: Cambridge University Press 2002.
- von Tschischwitz 1862: Wilhelm von Tschischwitz, *Anleitung zum Kriegsspiel*, Neisse: Joseph Graveur 1862.
- von Trotha 1870: Thilo von Trotha, *Anleitung zum Gebrauch des Kriegsspiel-Apparates zur Darstellung von Gefechtsbildern mit Berücksichtigung der Wirkung der jetzt gebräuchlichen Waffen*, Berlin: Mittler 1870.

**»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben,
leibeigen ein Leben lang«**

**»Der kleine Ritter Trenk«
und das Mittelalter im Kinderbuch**

ANNE SÜDBECK

Abstract

Literature for children can offer first contacts with other worlds and cultures. Especially books with historical themes are suitable to introduce children to history. One of these books is »Der kleine Ritter Trenk« by Kirsten Boie. It is about a young farmer boy, named Trenk, who is dissatisfied with the living conditions of his family. His dream is to become a knight. Therefore, he leaves his home and his family to begin a new life as a squire at the castle of knight Hans. During his journey and his education at the castle, Trenk has to undergo many adventures. The story takes place in a medieval world and displays life in the Middle Ages. The description of medieval society and living conditions is faithful to historical research. That is why the story of the little knight Trenk can serve as a good introduction for children to medieval history.

Einleitung

Das 2006 in erster Auflage im Oettinger Verlag erschienene Kinderbuch »Der kleine Ritter Trenk« von der erfolgreichen Kinderbuchautorin Kirsten Boie entführt seine Leser in die Welt des Mittelalters (vgl. für den Text Boie 2006). Die Geschichte handelt von dem Bauernjungen Trenk, der sich aufmacht, um ein Ritter zu werden. Dabei hat er viele Abenteuer zu bestehen. Nebenbei erfährt der Leser viel über das Leben im Mittelalter, über die mittelalterliche Gesellschaft, den Alltag der Menschen und ihre Lebensbedingungen.

Geschichtsbilder in Kinder- und Jugendbüchern

Bücher und Geschichten zählen zu den frühesten Berührungspunkten von Kindern mit anderen Welten. Märchen und Geschichten entführen sie in ferne Länder, fremde Welten und andere Zeiten und ermöglichen dabei Einblicke in andere Kulturen und Lebensweisen, Gefühle und Wertvorstellungen (Reese 1986, 225). Die Literatur dient hierbei als eine Art Brücke zwischen Wirklichkeit und Fiktion. Das eigene (Er)Leben wird mit einem fremden Erfahrungsraum verbunden und lässt Kinder oftmals erste Erfahrungen mit der Geschichte sammeln (Rossi 2010, 37).

Kinder- und Jugendliteratur mit einem Fokus auf historische Thematiken kann dabei historisches Interesse wecken und fördern sowie zur Orientierung, aber auch zur Weitergabe historischer Kenntnisse dienen. Wichtig ist dabei, dass sich die Leser ohne weiteres in die Protagonisten, ihre Gefühle und Probleme hineinversetzen können. Neben der Identifikation mit den Hauptfiguren geht es in diesen Fällen auch um ein Hineinversetzen in die Situationen, welche die Figuren erleben (Rossi 2010, 38).

Dabei kann historische Kinder- und Jugendliteratur historische Kenntnisse vermitteln, den Leser zur Selbstreflexion anregen und den jungen Lesern helfen, ein Zeitbewusstsein zu gewinnen. Dies ist insofern wichtig, als das Bewusstmachen von Zeit eine Voraussetzung für ein beginnendes Geschichtsbewusstsein ist (Reese 1986, 228; Rossi 2010, 51). Beim Lesen historischer Literatur entsteht ein Geflecht zwischen der eigenen Identität und dem im Entstehen begriffenen Geschichtsbewusstsein. Hierbei können allerdings Probleme entstehen, wenn die Grenze zwischen Fiktion und Wirklichkeit durch die AutorInnen nicht deutlich genug gezogen wird: Geschichte und Geschichten verschwimmen dann zu einem großen Ganzen. Diese Problematik ist besonders in der Kinder- und Jugendliteratur nicht zu unterschätzen, da die Zielgruppen dieser Literaturgattung erst am Anfang eines ausgeprägten Geschichtsbewusstseins stehen. Dieses muss sich bei den Lesern im Kinder- und Jugendalter erst noch festigen (Rossi 2010, 41–43).

Zwar muss in einem Kinderbuch die historische Dimension nicht bis ins Detail einbezogen werden, jedoch weist bereits Armin Reese daraufhin, dass beim Einflechten von historischen Ereignissen und Personen »die kindlichen Vorstellungen wenigstens in die richtige Richtung gelockt werden« sollten, um

»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang«

das Herausbilden eines historischen Bewusstseins zu unterstützen und zu fördern. Reese kritisiert insbesondere die »Unart«, historische Namen und Personen ohne historische Unterfütterung in fiktive Geschichten einzubauen, da hierbei eine unreflektierte Vermischung von Geschichte und Fiktion entstehe (Reese 1986, 226–227; vgl. hierzu auch von Reeken 2010, 69).

Bereits Mitte der 1990er Jahre forderte die Geschichtsdidaktik, den Umgang mit fiktiven Texten im Geschichtsunterricht zu hinterfragen und neu zu bewerten (Veit 1996, 9–12; Pandel 1996, 15–19; von Reeken 2010, 70–71). Imaginationen und Fiktion prägen zwar unser Geschichtsbewusstsein, jedoch ist hierbei entscheidend, Realität von Fiktion trennen zu können.¹ Da historische Kinder- und Jugendliteratur erste Erfahrungen mit Geschichte anstößt, trägt sie eben auch zum Einfließen von fiktiven Motiven in das im Entstehen begriffene Geschichtsbewusstsein der Leser bei. Problematisch werde dies aber erst, so von Reeken, wenn das Gelesene nicht zum (Hinter-)Fragen anrege (von Reeken 2010, 72).

Historische Kinderbücher sind aber nicht nur in der Lage, Zeitbewusstsein und historische Sachverhalte zu vermitteln; sie können auch sozialgeschichtliche Aspekte ansprechen (Reese 1986, 228, 234). Kinder können hierdurch in Diskurse ihrer Zeit – also die der Gegenwart – eingeführt werden (Karg 2007, 177). Das Aufzeigen von Kontrasten zwischen Gegenwart und Vergangenheit, das Hinweisen auf soziale Probleme und Konflikte, auf Vorurteile etc. könne zu Fragen anregen, die durchaus auch kritische Töne haben können (Reese 1986, 234). Insbesondere die historische Literatur eignet sich hierfür, da sie einen »Dialog zwischen Buchinhalt und Leser« schaffen kann (Karg 2007, 177).

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass Kinderbücher durchaus als Medium zur Einführung in das historische Denken genutzt werden können – wenn die Qualität des Gelesenen stimmt. Durch die Literatur können Kinder ein Bewusstsein dafür entwickeln, dass sich die Vergangenheit von ihrer Gegenwart unterscheidet und vieles anders war als sie es kennen. Gerade bei Kinderliteratur kommt es dabei nicht so sehr auf Einzelheiten und historische Genauigkeit an, sondern vielmehr auf eine stimmige Grundrichtung. Die Möglichkeit,

¹ Vgl. von Reeken 2010, 71: Die Gefahr liegt in diesem Fall »nicht so sehr in der Zunahme des Fiktiven, sondern vielmehr in der Verkümmern der Fähigkeit des Geschichtsbewusstseins, zwischen Realität und Fiktion zu trennen«. Insbesondere für den Geschichtsunterricht muss die Folgerung hieraus lauten, dass man dieser Verkümmern mit Hilfe von Analyse und Demontage entgegenwirke.

Zusammenhänge zum eigenen Leben und zur eigenen Umwelt herstellen zu können, stellt hierbei einen wichtigen Bestandteil der elementaren historischen Bildung dar (Reese 1986, 235, 243–244). Eine Gefahr der Desinformation durch das Lesen historischer Literatur entsteht erst dann, wenn Personen und Ereignisse aus ihrem historischen Kontext herausgenommen werden, um sie dann in eine fiktive Geschichte einzuflechten, ohne Rücksicht auf die eigentlichen historischen Ereignisse.²

›Der kleine Ritter Trenk‹ – ein Kinderbuch aus dem Jahr 2006

Zur Autorin Kirsten Boie

Kirsten Boie wurde 1950 in Hamburg geboren. Dort studierte sie Germanistik und Englisch. Nach dem Studium promovierte sie in den Literaturwissenschaften und arbeitete einige Jahre als Lehrerin in Hamburg. Ihr erstes Kinderbuch ›Paule ist ein Glücksgriff‹ veröffentlichte sie 1985. Bereits ihr Erstlingswerk war ein großer Erfolg und erhielt mehrere Auszeichnungen. Inzwischen hat Kirsten Boie mehr als 100 Kinder- und Jugendbücher veröffentlicht, die zum Teil in mehrere Sprachen übersetzt wurden. Sie erhielt zudem mehrere Auszeichnungen, unter anderem 2007 den Sonderpreis des Deutschen Jugendliteraturpreises für ihr Gesamtwerk. Im Oktober 2011 wurde Kirsten Boie mit dem Bundesverdienstkreuz 1. Klasse ausgezeichnet.³

Das Kinderbuch ›Der kleine Ritter Trenk‹

Das Kinderbuch ›Der kleine Ritter Trenk‹, welches die mittelalterliche Welt des kleinen Titelhelden Trenk Tausendschlag thematisiert, richtet sich an die Altersgruppe der Sechs- bis Achtjährigen. 2007 wurde die Geschichte mit dem Kinderbuchpreis Heidelberger Leander ausgezeichnet. Mittlerweile umfasst die Buchreihe um den kleinen Ritter Trenk sechs Bücher, die alle im Oettinger Verlag erschienen sind, sowie einiges mehr rund um die Welt des kleinen Helden.

² Vgl. Reese 1986, 238. Zur Jugendliteratur im Geschichtsunterricht vgl. Rox-Helmer 2006; zur Verwendung von Comics im Geschichtsunterricht Gundermann 2007.

³ Weitere Informationen zur Autorin finden sich unter: <http://www.kirsten-boie.de/> (Stand: 18.10.2017).

»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang«

2011 wurde die Geschichte für eine Zeichentrickserie adaptiert. Die zwei Staffeln der Serie mit insgesamt 26 Folgen liefen im ZDF und auf dem Kinderkanal. Die Handlung aus den Büchern wurde dabei zum Teil leicht verändert bzw. um weitere Geschichten ergänzt. 2015 wurde das Buch außerdem als Zeichentrick verfilmt. Zu den Sprechern zählte unter anderem Axel Prahl als Ritter Hans von Hohenlob.⁴

Die Geschichte von Trenk Tausendschlag

Der kleine Trenk lebt mit seinen Eltern Haug und Martha und seiner kleinen Schwester Mia-Mina in einer kleinen Kate. Sie sind arme Bauern und bewirtschaften das Land des Ritters Wertold. Dieser ist gemein und ungerecht. Als der Vater mal wieder durch den Büttel auf die Burg des Ritters geholt wird, um eine Strafe wegen der nicht gezahlten Abgaben zu erhalten – er soll eine Prügelstrafe erhalten – beschließt Trenk, von zu Hause auszureißen. Trenk empfindet das Leben als Bauer unter der Gewalt eines Ritters wie Wertold als ungerecht und will sich mit der Regel »Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang« nicht einfach abfinden. So beschließt Trenk, in der nächsten Stadt sein Glück zu suchen und Ritter zu werden. Dort will er sich ein Haus kaufen und seine Familie nachholen.

In der Nacht bricht Trenk gemeinsam mit dem kleinen Schwein der Familie namens »Ferkelchen« auf – Ferkelchen soll nämlich nicht als Sonntagsbraten des Ritters enden. Auf seinem Weg in die Stadt trifft Trenk zunächst auf den Gauklerjungen Momme Mumm, der ihm mit einem Trick hilft, an den Torwächtern vorbei in die Stadt zu gelangen. Als Trenk in der Stadt keine Stelle als Handwerkerlehrling erhält, beschließt er weiterzuziehen. Auf dem Weg trifft Trenk auf den Ritter Dietz von Durgelstein und dessen Sohn Zink. Die beiden sind auf dem Weg zur Burg des Ritters Hans von Hohenlob, in der Zink seine Ausbildung zum Ritter aufnehmen soll. Zink will das aber auf keinen Fall, denn er hat Angst davor, Ritter zu werden und dann gegen den Drachen kämpfen zu müssen. Aber Zink hat keine Wahl, denn es heißt: »Als Ritter geboren, als Ritter gestorben, Ritter ein Leben lang!«. Doch es findet sich eine Lösung: Zink und

⁴ Vgl. hierzu u. a. <http://www.ritter-trenk.de/>; <http://www.tivi.de/fernsehen/rittertrenk/start/>; <http://www.kika.de/der-kleine-ritter-trenk/index.html> (Stand: 04.10.2017).

Trenk tauschen die Rollen und aus Trenk dem Bauernsohn wird Trenk der Rittersohn. Der Rollentausch gelingt und Trenk tritt seine Ritterausbildung als Knappe Hans von Hohenlobs an.

Doch nicht alle fallen auf den Rollentausch herein. Thekla, die Tochter des Ritters Hans, hat Trenk sofort durchschaut und schlägt ihm eine Abmachung vor. Sie verrät ihn nicht, solange er ihr alles von seiner Ritterausbildung beibringt, denn Thekla will selbst Ritter werden. Als Mädchen darf sie das aber nicht, denn Mädchen haben zu sticken und Harfe zu spielen. Trenk willigt ein und muss im weiteren Verlauf der Geschichte viele Abenteuer bestehen. Gemeinsam mit Thekla trifft er auf Räuber, besucht ein Turnier und macht sich auf die Suche nach dem Drachen im Wald.

Anspruch und Wirklichkeit - Wie viel Mittelalter steckt in der Geschichte um den kleinen Trenk

Die mittelalterliche Welt des kleinen Ritters Trenk ist vielfältig. Dem (kindlichen) Leser werden im Laufe der Erzählung verschiedene Lebensräume und -welten der mittelalterlichen Gesellschaft vor Augen geführt. Die Geschichte entführt in das ärmliche Leben der Bauern auf dem Land, in die bunte und geschäftige Stadt und auf die herrschaftliche Burg. Daneben wird aber auch die Lebenswelt der umherziehenden Gaukler sowie das Leben der Gesetzlosen und Ausgestoßenen im Wald vorgestellt. Der Leser erhält hierdurch einen Einblick in eine bunte und vielfältige Welt. Zusätzlich wird die mittelalterliche Welt des kleinen Trenk nicht nur von ihrer fröhlichen Seite gezeigt, sondern es werden auch die Schattenseiten des mittelalterlichen Lebens vorgestellt. So erfährt der Leser von den Ungerechtigkeiten einer nicht auf Gleichheit sondern auf Standesunterschiede ausgerichteten Gesellschaft, von Hunger und Gewalt⁵, von der Ungleichheit der Geschlechter.

Die mittelalterliche Gesellschaft

Der gesellschaftliche Aufbau in der Erzählung beruht auf dem funktionalen Modell der mittelalterlichen Drei-Stände-Gesellschaft. Die Aufteilung in *oratores*, *bellatores et laboratores* (Betende, Kämpfende und Arbeitende) steht hierbei für das

⁵ Vgl. dazu Reinle 2012, 292: »Gewaltbereitschaft und Gewaltanwendung scheinen [...] unhintergehbare Bestandteile der mittelalterlichen Adels- bzw. Laienwelt gewesen zu sein.«

»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang«

Model einer ideal geordneten Gesellschaft. Alle drei Gruppen werden scharf voneinander abgegrenzt: Während der Klerus für das Seelenheil der Menschen zu sorgen hat, sind die Krieger für den Schutz und die Bauern für die Versorgung mit Nahrungsmitteln verantwortlich. Diese Vorstellung des Dreiklangs von Adel, Klerus und Bauernschaft entstand bereits im Laufe des 9. bis frühen 11. Jahrhunderts und wurde im Laufe des Spätmittelalters immer weiter modifiziert, um neu herausgebildete gesellschaftliche Gruppen, wie Kaufleute und städtische Handwerkerschicht, mit einzubeziehen. Die Vorstellung der Dreiteilung der Gesellschaft blieb jedoch bestehen.⁶

Der kleine Trenk lebt in einer solchen, auf Grundherrschaft ausgerichteten Welt. Dabei werden die einzelnen Stände durch die in der Erzählung auftauchenden Figuren vertreten: Trenk und seine Familie vertreten die Bauern, die Ritter Hans, Dietz und Wertold stehen für den Adel und auch der Klerus findet sich in der Geschichte wieder, hier vertreten durch den Burgkaplan. Diese ständische Struktur ist zentral für die Abenteuer Trenks. Erst die von ihm empfundene Ungerechtigkeit ob der gesellschaftlichen Schranken und der nicht vorhandenen Selbstbestimmbarkeit des eigenen Lebenswegs bringen Trenk dazu, aufzubrechen und sein Glück zu suchen.

Die mittelalterliche Gesellschaft war geprägt von einer komplexen Sozialstruktur in der – neben der allgemeinen Freiheit – Leibeigenschaft und verschiedene Formen der Minderfreiheit nebeneinander existierten (Rudolf 1976, 19–20; Kölmel 1980, 390; Nolte 2011, 76). Diese miteinander verwobenen und auf eine lange Tradition zurückblickenden gesellschaftlichen Strukturen sind dabei allerdings nur schwer durch allgemeine Kriterien zu erklären.⁷ Durch den stetigen Prozess des gesellschaftlichen Wandels kam es dennoch immer wieder zu Veränderungen. Dieser Wandel zeigt, dass es sich bei der mittelalterlichen Gesellschaft keineswegs um ein starres und undurchlässiges Konstrukt handelte, sondern vielmehr um ein soziales Geflecht, welches großer Flexibilität unterworfen war (Kölmel 1980, 393; Nolte 2011, 76). Insbesondere wirkte das Entstehen

⁶ Vgl. hierzu Kölmel 1980, 392. Rösener 1999, 1564: »Bei solchen sozialen Ordnungsmodellen besteht allerdings immer die Frage nach der Realitätsnähe, inwiefern »Ideal und Wirklichkeit« miteinander übereinstimmen. Zudem sollte auch nicht aus dem Blick verloren werden, dass es auch innerhalb der einzelnen Stände von sozialen Gefällen und Rangunterschieden auszugehen ist.«

⁷ Es gab aber durchaus auch zeitgenössische Kritik an der ständischen Zwängen unterworfenen Sozialstruktur; vgl. hierzu Kölmel 1980, 391–393.

neuer Städte seit dem 12. Jahrhundert und die zunehmende Loslösung der Städte von ihren Stadtherren seit dem 13. Jahrhundert als Antrieb für eine immer mobiler werdende Gesellschaft, deren neue Lebensformen und -konzepte langsam damit begannen, einzelne gesellschaftliche Schranken aufzubrechen.⁸

Mit der Ausbildung der Lehnsherrschaft und dem Entstehen eines »berittenen Berufskriegertums« verfestigte sich in der Zeit des 10. und 11. Jahrhunderts eine soziale Unterscheidung zwischen den Gruppen. Finden sich in den Quellen dieser Zeit zuvor nur die Unterscheidung *liberi* und *servi*, so findet sich nun die Unterscheidung in *mīlites* und *rustici*. Gleichzeitig beginnt auch eine Entfremdung der Bauern vom Kriegsdienst. Begründet liegt dies in der Intensivierung der Landwirtschaft.⁹

Die Bauern

Der Begriff Bauer stammt ursprünglich vom mittelhochdeutschen Wort *gebure*. Damit war der Mitbewohner eines Hauses (*bur*) oder Nachbar gemeint. Erst im frühen Hochmittelalter wurde hieraus der Bauer, wie wir ihn heute verstehen. Der Begriff meint alle, die das Land bewirtschaften, unabhängig ob frei oder unfrei (Rösener 1999, 1563–1564).

Die bäuerliche Familie bewirtschaftete gemeinsam ihre Hufe. Größe und Ertrag der Hufen konnte sich je nach geografischen wie ökonomischen Verhältnissen voneinander unterscheiden. Produziert wurde in der Regel Nahrung für die eigene Versorgung. Hinzu kamen Abgabeleistungen an den Grundherrn. Dieser konnte die Bauern auch zu Fronarbeit auf seinen Feldern heranziehen. Im 12. und 13. Jahrhundert wurde diese teilweise reduziert oder durch das Leisten von Abgaben ersetzt.¹⁰

Zwar gab es auch freie Bauern, jedoch befand sich die große Mehrheit der Bauern in Abhängigkeit zu ihrem Grundherrn. Dabei sind zwei Formen zu unterscheiden. Zum einen die Leibeigenen, zum anderen die Grundhörigen. Die

⁸ Vgl. Isenmann 2014, u. a. 27–29; Kölmel 1980, 394; für die Entstehung der Bettelorden vgl. Ders., 399–401.

⁹ Vgl. Rösener 1999, 1564; Reitemeier 2008, 12–13; Stadelmaier 2012, 82; zur wirtschaftlichen Bedeutung der Landwirtschaft im Mittelalter vgl. Lipinsky 1986; Niemann 2009, 4–11.

¹⁰ Vgl. Droege 1986, 65; Rösener 1999, 1565–1566; Reitemeier 2008, 9–11, 20–24; Stadelmaier 2012, 81–82. Vgl. zum Thema Grundherrschaft auch Rösener 1995; Verhulst 1995.

»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang«

Bauern in Grundhörigkeit bewirtschafteten das Land des Grundherrn und waren durch den Boden, den sie bestellten, an diesen gebunden. Die Grundherren bewirtschafteten ihren Besitz nicht selbst, sondern verliehen ihn an ihre Bauern. Diese hatten als Gegenleistung Abgaben bzw. Dienste zu leisten. Die Leibeigenen hingegen befanden sich in einer personal bezogenen Abhängigkeit. Dies bedeutet, dass sie sich im Zustand einer andauernden persönlichen Abhängigkeit in der Herrschaft eines anderen befanden.¹¹

Mit Blick auf das Mittelalter überschneidet sich der Begriff der Leibeigenschaft mit dem der Unfreiheit und der Hörigkeit. Oft wird Leibeigenschaft nicht ganz korrekt synonym mit diesen Begriffen verwendet. Im Falle von Trenk und seiner Familie wäre daher der Begriff der Hörigkeit angemessener. Hörige waren sozusagen im Besitz des Grundherrn; dieser konnte sie daher auch verschenken oder verkaufen. Dabei konnten sie jedoch unterschiedliche Stellungen bekleiden. Dennoch unterstanden sie der Vormundschaft und der Strafgewalt des Grundherrn. Sie waren nur eingeschränkt rechtsfähig und hatten kein Recht auf Freizügigkeit.¹²

Die Gruppe der mittelalterlichen Hörigen ist insgesamt sehr vielseitig. Es gab die, die Bauerngut innehatten, und die, die unbehaust waren und als Gesinde auf dem Hof des Grundherrn lebten und arbeiteten. Weiter gab es Tagelöhner mit kleiner Hofstätte, Freie und freigelassene Unfreie.¹³

Die Charakterisierung der mittelalterlichen Bauern durch Kirsten Boie deckt sich durchaus mit dem, was wir in der Forschungsliteratur finden, wie z. B. die Einfachheit des Lebens, die auch durch Entbehnung gekennzeichnet war. Der Begriff der Leibeigenschaft ist dabei vielleicht nicht ganz sauber gewählt. Trenk und seine Familie wären vielmehr Unfreie oder Hörige gewesen.

Die Ritter

Das gängige Bild des mittelalterlichen Ritters ist durch die höfische Literatur und durch Heldengeschichten beeinflusst. Der Ritter der heutigen Gedankenwelt ist ein Idealbild, das dem Parzival Wolframs von Eschenbach oder den

¹¹ Vgl. Andermann 2016, 771–777; Rudolf 1976, 20; Rösener 1999, 1569–1570. Zum Begriff der Leibeigenschaft vgl. ausführlich auch Rabe 1977.

¹² Vgl. Rudolf 1976, 41; Droege 1986, 66–67; Reitemeier 2008, 11–12. Vgl. hierzu auch Werkmüller 2012, 1130–1131.

¹³ Vgl. hierzu Rösener 1999, 1569–1570; Rudolf 1976, zu »Freien« 34–36, zu »Unfreien« 40–42.

weiteren Geschichten um König Arthus und seiner Tafelrunde entstammt.¹⁴ Dieses Ideal des mittelalterlichen Ritters zeigt sich auch in der Charakterisierung der Ritter in der Geschichte um Trenk. Ein Ritter hat hier vor allem tapfer zu sein. Aus diesem Grund ist der ängstliche und feige Rittersohn Zink kein guter Anwärter auf den Ritterstand – etwas, das auch sein Vater, Ritter Dietz, einsieht. Tapferkeit und Mut sind es dann auch, durch die Trenk seine Chance bekommt, sich als Knappe auf der Burg Hohenlob hervorzutun. Dieser Mut ist es am Ende auch, der ihm hilft, seinen Traum zu erfüllen – unabhängig von seiner Herkunft wird Trenk an seinen Taten gemessen.¹⁵

Der Begriff des Rittertums ist zunächst schwer greifbar, denn man versteht darunter eine Institution, ein Ideal oder eine soziale Gruppe (Ganshof 1998, 130). Zwischen Ende des 9. bis Anfang des 11. Jahrhunderts lässt sich der Lehnsadel, zu dem die Ritter zu zählen sind, als ein grausamer, wilder und undisziplinierter Stand charakterisieren, dessen Hauptaufgabe der Kampf war.¹⁶ Erst das Bemühen, unter anderem von Seiten der Kirche, ein ethisches Ideal einzuführen, schuf die bis heute gültige Bedeutung des Rittertums. Die »Bändigung des Lehnsadels« begann durch die Entwicklung der Theorie des »von Gott befohlenen Dienstes« zum Schutze seines Werks und bildete damit die Grundlage für das Ideal des christlichen Ritters (Painter 1998, 32). Die Kerntugenden dieser Ritter waren Tapferkeit und Loyalität, ehrenhaftes Verhalten und Stehvermögen, sowie die Verlässlichkeit des gegebenen Wortes (Painter 1998, 31; Ehlers 2006, 10). Dienst, Würde und Stand bildeten dabei die drei Grundvoraussetzungen, um in den Ritterstand aufgenommen zu werden. Dennoch stellte der Stand kein zwingendes Ausschlusskriterium dar, denn »zur Ritterschaft gehörte das Leistungsprinzip« (Ehlers 2006, 11).

Doch wer war Ritter, bzw. wurde es? Gewöhnlich wurde der Sohn eines Ritters ebenfalls Ritter. Nur wenn er, aus freien Stücken oder auf Grund von Zwang, eine andere Lebensform wählte, hörte er auf, zur Gruppe der *militēs* zu gehören. Zum Ritter wurde man durch den Erhalt seiner vollen Waffenrüstung.

¹⁴ Vgl. Borst 1998, 239–241; Ehlers 2006, 7. Auch Boie 2006, 87 spricht im Zusammenhang eines Festmahls von einer »Tafelrunde«.

¹⁵ Zu einem ähnlichen Befund für die Kinderserie vgl. den Beitrag von Tobias Enseleit, Anm. 36 in diesem Band.

¹⁶ Vgl. Borst 1998, 219–220; Ganshof 1998, 131; Painter 1998, 32. Vgl. auch Reinle 2012, 291: »Sowohl die Funktionsbeschreibung, „bellatores“ in einer funktional dreigeteilten Gesellschaft zu sein, wie der Habitus des Adels konstituierten sich über eine besonders profilierte Beziehung zu physischer Gewalt«.

»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang«

Ursprünglich »waffnete« der Vater oder der Lehnsherr den künftigen Ritter. Jedoch gab es kein ausschließliches Recht, wer die Ritterwürde verleihen durfte. Im Grunde stand es jedem Ritter zu, einen anderen zu waffnen. Auf dem Gebiet des deutschen Reichs konnten auch Hörige den Ritterschlag empfangen (Ganshof 1998, 131–134). Der Wunsch des kleinen Trenk war also kein unrealistischer. Die Möglichkeit, in den Ritterstand aufgenommen zu werden, bestand.

Der Klerus

Während Bauern und Ritter umfangreich betrachtet werden, bleibt der Stand des Klerus kaum beachtet. Dabei ist gerade die Religiosität der mittelalterlichen Gesellschaft ein zentraler Aspekt, möchte man sich mit dem Leben der Menschen im Mittelalter befassen. Der Glaube durchwirkte den gesamten Alltag der Menschen (vgl. zum Glauben Angenendt 1997/2004). Umso interessanter ist der Blick auf den Umgang mit dem Aspekt Kirche und Glauben in der Geschichte um den kleinen Ritter Trenk. Auf der Burg des Ritters Hans befindet sich ein Kaplan, der für die schulische Ausbildung des kleinen Trenk verantwortlich ist. Auch spricht die Autorin das Thema Glaube und Religiosität an, indem sie einen Pilger die Burg besuchen lässt (Boie 2006, 122–130). Vertieft wird diese Episode aber nicht. Kirche, Glaube und Klerus bleiben also ein Randthema.¹⁷

Die mittelalterliche Gesellschaft wird in der Geschichte um den kleinen Trenk also durchaus abgebildet. Die Aufteilung der Gesellschaft in unterschiedliche Gruppen bzw. Stände sowie die Unterschiede zwischen ihren Lebenssituationen werden deutlich gemacht, und dabei durchaus richtig charakterisiert.

Fazit

Das Bild vom Mittelalter, das Kirsten Boie mit ihrer Geschichte um den kleinen Trenk für den Leser entstehen lässt, ist vielfältig und bunt. Dem Leser werden die verschiedenen Lebensbereiche der mittelalterlichen Menschen vorgestellt: das Leben auf dem Land, in der Stadt und natürlich auf der Burg des Ritters. Dem Leser begegnen Bauern, Ritter, Städter, Gaukler und Räuber sowie Wachen und Büttel, Pilger und Köhler. Das fröhliche Treiben hat aber auch seine Schattenseiten. Die Welt des kleinen Trenk ist geprägt von sozialen Unterschieden, von gesellschaftlichen Schranken und Problemen, die hieraus resultieren.

¹⁷ Vgl. dazu auch die Bemerkungen in der Einleitung dieses Bandes, 22–26.

Es geht ungerecht zu und die Unterschiede zwischen Arm und Reich, Ritter und Bauer und auch Junge und Mädchen werden bildhaft geschildert.

Die Figuren und ihre unterschiedlichen Lebensräume und Erfahrungen überschneiden sich und erscheinen dabei dennoch wie Parallelwelten. Das bunte Leben des Ritters auf der Burg wird ebenso geschildert wie die große Kluft zwischen hörigen Bauern und ihren Dienstherrn. Kirsten Boie greift nicht nur das romantisch verklärte Motiv des edlen Ritterlebens auf, sondern wendet sich auch düsteren Aspekten der mittelalterlichen Lebenswelt zu. Das Bild des »finsternen Mittelalters« scheint im Laufe der Erzählung zwar an der einen oder anderen Stelle durch, dennoch gerät die Geschichte um den kleinen Ritter Trenk nie klischeehaft. Vielmehr werden zahlreiche Aspekte des Lebens und der Gesellschaft des Mittelalters, angelehnt an die mediävistische Forschung, wiedergegeben.

Die Geschichte um Trenk und seine Abenteuer packt den Leser dabei direkt in seiner kindlichen Lebenswelt. Ganz deutlich werden gut und böse, schwarz und weiß vor Augen geführt und auch die mittelalterlichen Lebensumstände durchaus kritisch angesprochen. Kirsten Boie spricht den Leser und seine Zuhörer immer wieder direkt an. Sie macht auf Verbindungen zwischen der fiktiven mittelalterlichen Welt Trenks und der Welt des Lesers aufmerksam. Sie merkt Ähnlichkeiten an und stellt Unterschiede heraus: Im Mittelalter gab es weder Strom noch Autos oder Flugzeuge und nicht einmal Kartoffeln, Tomaten und Kakao. Diese Hinweise betreffen die Lebenswelt der kleinen Leser und Zuhörer direkt.

Und natürlich darf eine solche Geschichte auch nicht ohne Abenteuer auskommen. Trenk zieht alleine los, trifft Gaukler und Räuber, lernt Ritter zu werden und macht sich auf die Suche nach dem Drachen – und so viel sei verraten, er findet ihn auch.

Aber trotz allem ist die Welt des kleinen Trenks keine heile Welt. Nicht in der Kate der Familie Tausendschlag, aber auch nicht auf der Burg, in der die kleine Thekla gegen ihre Rolle rebelliert. Die Geschichte führt dem Leser vor Augen, dass jedes Individuum mit eigenen Problemen zu kämpfen hat. Die wohlbehütete Thekla, die gerne dieselben Möglichkeiten wie ein Junge hätte, der Rittersohn Zink, der zu ängstlich ist, um Ritter zu werden, der Gauklerjunge Momme Mumm, der von seiner Familie weggegeben wurde, weil diese sich nicht ausreichend um ihn kümmern konnte. Egal ob arm oder reich, jeder hat

»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang«

ein Problem, das ihn oder sie beschäftigt. Es geht in dieser Geschichte um Rollen, die man zu erfüllen hat, in die man hinein gepresst wird und denen man nur schwer entkommt. Trenk aber versucht gegen diese Zwänge anzukämpfen und seinen eigenen Weg zu gehen. Dies gelingt ihm – er ist tapfer, mutig und stark, eben alles, was man braucht, um ein richtiger Ritter werden zu können, egal ob man nun als Bauernsohn geboren wurde oder nicht.

Die Geschichte um den kleinen Ritter Trenk könnte im Grunde in jeder anderen Zeit oder anderen Welt spielen. Die Welt des Mittelalters jedoch bietet einen bunten und fantasievollen Rahmen. Insgesamt sind die historischen Rahmenbedingungen der Geschichte gut recherchiert. Viele Aspekte des mittelalterlichen Lebens werden angeschnitten und das Mittelalter so dargestellt, wie es vermutlich war: vielfältig, bunt und auch düster. Die Geschichte an sich ist sehr liebevoll ausgeschmückt, mit spannenden Momenten und tollen Charakteren. Am Ende ordnet Kirsten Boie ihre fiktive Geschichte noch in den historischen Kontext ein. Sie schreibt in der »Kleine[n] Nachbemerkung für Eltern und Lehrer: »Vieles von dem, was in dieser Geschichte erzählt wird, entspricht den tatsächlichen Verhältnissen zur Zeit der Ritter und Räuber und braucht auch Geschichtslehrer nicht zu verstören. Bei anderem bin ich mir nicht so sicher. Drachen, zum Beispiel, gab es meines Wissens nicht« (Boie 2006, 278).

Literatur

Quellen

Boie 2006: Kirsten Boie, *Der kleine Ritter Trenk*, Hamburg: Friedrich Oetinger 2006.

Sekundärliteratur

Andermann 2016: Kurt Andermann, Art. »Leibeigenschaft«, in: Albrecht Cordes u. a. (Hrsg.), *Handwörterbuch zur deutschen Rechtsgeschichte* 3, Berlin: Erich Schmidt Verlag 2016, 771–777 (<https://www.hrgdigital.de/HRG.leibeigenschaft>; Stand: 22.09.2017).

Angenendt 1997: Arnold Angenendt, *Geschichte der Religiosität im Mittelalter*, Darmstadt: WBG 1997.

- Angenendt 2004: Arnold Angenendt, Grundformen der Frömmigkeit im Mittelalter (= Enzyklopädie deutscher Geschichte 68), München: Oldenbourg ²2004.
- Borst 1998: Arno Borst, Das Rittertum im Hochmittelalter: Idee und Wirklichkeit, in: Ders. (Hrsg.), Das Rittertum im Mittelalter, Darmstadt: WBG Buchgesellschaft ³1998, 212–246.
- Droege 1986: Georg Droege, Die rechtliche Stellung der Bauern in den Rheinlanden während des Mittelalters, in: Willi Hirdt (Hrsg.), Der Bauer im Wandel der Zeit (= Studium Universale 7), Bonn: Bouvier Verlag 1986, 65–72.
- Ehlers 2006: Joachim Ehlers, Die Ritter: Geschichte und Kultur, München: Beck 2006.
- Ganshof 1998: François Louis Ganshof, Was ist das Rittertum?, in: Arno Borst (Hrsg.), Das Rittertum im Mittelalter, Darmstadt: WBG ³1998, 130–141.
- Gundermann 2007: Christine Gundermann, Jenseits von Asterix: Comics im Geschichtsunterricht (= Methoden Historischen Lernens), Schwalbach/Ts.: Wo-chenschau 2007.
- Isenmann 2014: Eberhard Isenmann, Die deutsche Stadt im Mittelalter 1150-1500: Stadtgestalt, Recht, Verfassung, Stadtreform, Kirche, Gesellschaft, Wirtschaft, Köln: Böhlau Verlag ²2014.
- Karg 2007: Ina Karg, Ritter, Elfen, Zauberwesen: Mittelalterbilder in aktuellen Kinder- und Jugendbüchern, in: Volker Mertens/Carmen Stange (Hrsg.), Bilder vom Mittelalter: Eine Berliner Ringvorlesung (= Aventiuren Sonderband), Göttingen: V&R unipress 2007, 155–179.
- Kölmel 1980: Wilhelm Kölmel, „Freiheit – Gleichheit – Unfreiheit“ in den sozialen Theorien des späten Mittelalters, in: Albert Zimmermann (Hrsg.), Soziale Ordnungen im Selbstverständnis des Mittelalters, 2. Halbband (= Miscellanea Mediaevalia 12.2), Berlin: De Gruyter, 389–407.
- Lipinsky 1986: Ernst E. Lipinsky, Die wirtschaftliche Bedeutung des Bauern für die mittelalterliche Gesellschaft, in: Willi Hirdt (Hrsg.), Der Bauer im Wandel der Zeit (= Studium Universale 7), Bonn: Bouvier Verlag 1986, 87–93.
- Niemann 2009: Hans-Werner Niemann, Europäische Wirtschaftsgeschichte: Vom Mittelalter bis heute (= Geschichte kompakt), Darmstadt: WBG Buchgesellschaft 2009.
- Nolte 2011: Cordula Nolte, Frauen und Männer in der Gesellschaft des Mittelalters (= Geschichte kompakt), Darmstadt: WBG 2011.
- Painter 1998: Sidney Painter, Die Idee des Rittertums, in: Arno Borst (Hrsg.), Das Rittertum im Mittelalter, Darmstadt: WBG ³1998, 31–46.

»Leibeigen geboren, leibeigen gestorben, leibeigen ein Leben lang«

- Pandel 1996: Hans-Jürgen Pandel, *Legenden – Mythen – Lügen: Wieviel Fiktion verträgt unser Geschichtsbewußtsein?*, in: *Geschichte lernen* 52 (1996), 15–19.
- Rabe 1977: Hannah Rabe, *Das Problem Leibeigenschaft: Eine Untersuchung über die Anfänge einer Ideologisierung und des verfassungsrechtlichen Wandels von Freiheit und Eigentum im deutschen Bauernkrieg* (= Vierteljahresschrift für Sozial- und Wirtschaftsgeschichte, Beihefte 64), Wiesbaden: Franz Steiner 1977.
- Reese 1986: Armin Reese, *Kinderbücher: Geschichte lernen im Vorschulalter?*, in: Gerhard Schneider (Hrsg.), *Geschichte lernen und lehren: Festschrift für Wolfgang Marienfeld zum 60. Geburtstag* (= Theorie und Praxis 10), Hannover: Fachbereich Erziehungswiss. I der Univ. 1986, 225–249.
- Reinle 2012: Christine Reinle, *Gewalt und Gewissen*, in: Carola Fey/Steffen Krieb (Hrsg.), *Adel und Bauern in der Gesellschaft des Mittelalters: Internationales Kolloquium zum 65. Geburtstag von Werner Rösener* (= Studien und Texte zur Geistes- und Sozialgeschichte des Mittelalters 6), Korb: Didymos-Verlag 2012, 289–327.
- Reitemeier 2008: Arnd Reitemeier, *Grundherrschaft und bäuerliche Lebensbedingungen*, Münster: Monsenstein und Vannerdat OHG 2008.
- Rösener 1995: Werner Rösener, *Beobachtungen zur Grundherrschaft des Adels im Hochmittelalter*, in: Ders. (Hrsg.), *Grundherrschaft und bäuerliche Gesellschaft im Hochmittelalter* (= Veröffentlichungen des Max-Planck-Instituts für Geschichte 115), Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1995, 116–161.
- Rösener 1999: Werner Rösener, *Art. »Bauer, Bauerntum*, in: Robert Autry (Hrsg.), *Lexikon des Mittelalters, Band 1: Aachen bis Bettelordenskirchen*, Stuttgart/Weimar: Metzler 1999, 1563–1570.
- Rossi 2010: Melanie Rossi, *Das Mittelalter in Romanen für Jugendliche: historische Jugendliteratur und Identitätsbildung* (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien: Theorie – Geschichte – Didaktik 64), Frankfurt a. M.: Lang 2010.
- Rox-Helmer 2006: Monika Rox-Helmer, *Jugendbücher im Geschichtsunterricht* (= Methoden Historischen Lernens), Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2006.
- Rudolf 1976: Hans Ulrich Rudolf, *Grundherrschaft und Freiheit im Mittelalter*, Düsseldorf: Pädagogischer Verlag Schwann 1976.

- Stadelmaier 2012: Christian Stadelmaier, Agrartechnik und Bewirtschaftungsformen bei Adel und Bauern: Gab es eine hochmittelalterliche Agrarrevolution?, in: Carola Fey/Steffen Krieb (Hrsg.), Adel und Bauern in der Gesellschaft des Mittelalters: Internationales Kolloquium zum 65. Geburtstag von Werner Rösener (= Studien und Texte zur Geistes- und Sozialgeschichte des Mittelalters 6), Korb: Didymos-Verlag 2012, 79–114.
- Verhulst 1995: Adriaan Verhulst, Aspekte der Grundherrschaftsentwicklung des Hochmittelalters aus westeuropäischer Perspektive, in: Werner Rösener (Hrsg.), Grundherrschaft und bäuerliche Gesellschaft im Hochmittelalter (= Veröffentlichungen des Max-Planck-Instituts für Geschichte 115), Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1995, 16–30.
- von Reeken 2010: Dietmar von Reeken, Das historische Jugendbuch, in: Hans-Jürgen Pandel/Gerhard Schneider (Hrsg.), Handbuch: Medien im Geschichtsunterricht (= Forum Historisches Lernen), Schwalbach/Ts.: Wochenschau 2010, 69–83.
- Veit 1996: Georg Veit, Von der Imagination zur Irritation: Eine didaktische Neubewertung des Fiktiven im Geschichtsunterricht, in: Geschichte lernen 52 (1996), 9–12.
- Werkmüller 2012: Dieter Werkmüller, Art. »Höriges«, in: Albrecht Cordes u. a. (Hrsg.), Handwörterbuch zur deutschen Rechtsgeschichte 2, Berlin: Erich Schmidt Verlag 2012, 1130–1131 (<https://www.hrgdigital.de/HRG.hoerige>; Stand: 04.10.2017).

Bilder vom Mittelalter

Tobias Enseleit und Christian Peters (Hrsg.)

Die Zugänge zum Mittelalter sind in der modernen Medienlandschaft so vielfältig wie nie. Spielfilme, Videospiele, historische Romane, Kinderbücher, Fernsehserien, Gesellschaftsspiele und Comics betreiben einen enormen Aufwand, um ein ›authentisches‹ und überzeugendes Mittelalterbild zu entwerfen und damit dem Erwartungshorizont und den ästhetischen Ansprüchen ihrer Rezipienten zu genügen. Dieser Sammelband richtet aus verschiedenen mediävistischen Disziplinen den Blick darauf, welche Aspekte des Mittelalters im Aushandlungsprozess zwischen den ökonomischen Interessen der Produzenten und den Rezeptionsgewohnheiten der Konsumenten eine mediale Umsetzung erfahren und welche Aspekte ausgeklammert werden. Im Fokus stehen die Fragen, wie das Mittelalter ikonographisch und narrativ ins Bild gesetzt wird, wie Mittelalterbilder intermedial konstituiert werden und in welchem Rahmen die Anbindung geschichtskultureller Zugänge zu einer vergangenen Epoche im schulischen wie universitären Unterricht geboten ist und gelingen kann.

27,40 €

ISBN 978-3-8405-0168-5

