

NATHANAEL BUSCH
HANS RUDOLF VELTEN (Hg.)

Die Literatur des Mittelalters im Fantasy- roman



Universitätsverlag
WINTER
Heidelberg



REIHE SIEGEN

Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft
Band 176

Eine Schriftenreihe
der Universität Siegen

Herausgegeben von
Walburga Hülk
Georg Stanitzek
Niels Werber

GERMANISTISCHE ABTEILUNG

Verantwortlicher Herausgeber
dieses Bandes
Niels Werber



Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman

Herausgegeben von

NATHANAEL BUSCH

HANS RUDOLF VELTEN

Universitätsverlag
WINTER
Heidelberg

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.

UMSCHLAGBILD

© The British Library Board, Royal 10 E. IV, f.30v

ISBN 978-3-8253-6803-6

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes
ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere
für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung
und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

© 2018 Universitätsverlag Winter GmbH Heidelberg
Imprimé en Allemagne · Printed in Germany
Druck: Memminger MedienCentrum, 87700 Memmingen
Gedruckt auf umweltfreundlichem, chlorfrei gebleichtem
und alterungsbeständigem Papier.

Den Verlag erreichen Sie im Internet unter:
www.winter-verlag.de

Vorwort

Die Figur auf dem Umschlag dieses Buches ähnelt auf den ersten Blick womöglich Yoda aus *Krieg der Sterne* oder einem Elf mit spitzen Ohren. Tatsächlich aber stammt sie aus einer um 1300 in Frankreich entstandenen Handschrift der Dekretalen Gregors IX., die sich heute in der British Library in London befindet. Der kirchenrechtliche Text ist reich geschmückt mit phantastischen Figuren, die wie ein Motto für das Vorhaben stehen, den Fantasyroman und mittelalterliche Literatur miteinander ins Verhältnis zu setzen.

Dieser Band geht aus der Tagung *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman – Formen einer populären Rezeption* hervor, die am 7.–9. April 2016 an der Universität Siegen stattfand und in Verbindung mit der Forschungsstelle *Populäre Kulturen* veranstaltet wurde. Er nimmt die ungewöhnlich lebendige und produktive Stimmung der Veranstaltung und das große Engagement der Teilnehmer auf.

Die Organisation und Durchführung der Tagung wie auch die redaktionelle Arbeit ihrer Akten wäre nicht zu bewältigen gewesen, hätten uns nicht zahlreiche Personen unterstützt. Ihnen allen sei an dieser Stelle herzlich dafür gedankt, namentlich gilt dieser Dank Katharina Berking, Tanja Bleckmann, Katharina Goubeau, Simon Jenke, Antonia Krihl, Clara Mertens, Theresa Specht, Monika Traut und Antje Wittstock.

Ein großer Gewinn für Tagung und Band war die Teilnahme der Autoren und Kenner der Fantasy Bernhard Hennen, Tommy Krappweis und Friedhelm Schneidewind, deren anregende Mitarbeit an den Arbeitsgesprächen wir besonders schätzten. Die Moderation der Vorträge erfolgte durch Jürgen Kühnel, Robert Schöller, Gregor Schuhen und Rudolf Simek.

Ermöglicht wurde die Tagung durch großzügige Unterstützung der Fritz-Thyssen-Stiftung für Wissenschaftsförderung. Der Tagungsband erscheint mit finanzieller Beihilfe der Universität Siegen, den Herausgebern Walburga Hülk-Althoff, Georg Stanitzek und Niels Werber sind wir für die Aufnahme in die Reihe verbunden.

Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten
Siegen, im Oktober 2017

Inhalt

HANS RUDOLF VELTEN Das populäre Mittelalter im Fantasyroman – Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens Einführung in den Band	9
NATHANAEL BUSCH Zur Präsenz des Ritters in der Fantasy	21
ANJA MÜLLER Die neomediävalen Ritter von Westeros und der Prozess der Zivilisation	29
MATTHIAS DÄUMER Vom Sexappeal des Pseudo-Hunnen George R.R. Martins Khal Drogo-Figur im Spiegel der Attila/Etzel-Rezeption	45
THERESA SPECHT „Direwolf on ice-white field“ Wölfe als literarische Figuren in George R.R. Martins <i>A Song of Ice and Fire</i>	65
CORINNA VIRCHOW Von der Kraft der Imagination zwischen Text und Textilien Enite, Jeschute, Jadis, Atréju und Daenerys	81
NIELS WERBER Der Nomos von Mittelerte. Popularisierungen in Tolkiens Romanwelt	97
HANS RUDOLF VELTEN Figurationen des Zwerges in mittelalterlicher Literatur und im Fantasyroman: Tolkien, Heitz, Rehfeld	111
CHRISTINE THEILLOUT Altes Drachenblut in neuen Erzählungen. Die Wiederkehr mittelalterlicher Drachentmotive in der modernen Fantasyliteratur	131

HANS-HEINO EWERS

Reflexive Fantasy. Romanstruktur von und Mittelalterbezüge

in Michael Endes *Die Unendliche Geschichte* (1979) 169

ANDREA SIEBER

Zeitreisen zum *Nibelungen-Mythos*

Überlegungen zur Mara und der Feuerbringer-Trilogie von Tommy Krappweis. . . . 181

NIELS PENKE

„Only the gods are real“?

Neil Gaimans postmoderne Adaptionen altnordischer Stoffe. 205

SEBASTIAN HOLTZHAUER & ANGILA VETTER

Lance Constable Carrot und die Signatur des Heros. Transformationen

des Heldenbildes in Terry Pratchetts *City Watch*-Roman *Guards! Guards!*. 219

Das populäre Mittelalter im Fantasyroman – Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens Einführung in den Band

In Christian Krachts Roman *Faserland* macht der Erzähler an einer Stelle eine Bemerkung über das Mittelalter, als er das Gesicht eines Freundes beschreibt:

[...] und irgendwie sieht er mittelalterlich aus, wie auf einem Bild von Walther von der Vogelweide oder Bernard von Clairvaux. Das sind beides mittelalterliche Maler, das weiß ich. Nicht, daß ich genau wüßte, wie diese Menschen, die die gemalt haben, aussehen, aber ich stelle mir das Mittelalter immer so vor wie im Film *Der Name der Rose*, der ja eigentlich als Film recht dämlich war, aber der Alexander hätte in diesem Film mitspielen können, weil er einfach nicht aussieht wie aus dieser Zeit, in der wir jetzt leben, sondern eben wie aus dem Mittelalter.¹

Dieses Zitat stammt nun nicht aus einem Fantasyroman, aber es hat eine ähnliche Haltung zum Mittelalter: Es geht nicht um zu vermittelnde Fakten einer bekannten Epoche der Vergangenheit, schon gar nicht um nachprüfbares Wissen. Vielmehr nimmt es die selbst in der Popkultur noch bekannten Namen historischer Personen auf und entzieht sie ihrem historischen Kontext, im Unterschied zum Fantasyroman freilich in ironisch-parodistischer Weise. Dabei entsteht ein Mittelalter sekundärer Prägung, aus zweiter oder dritter Hand, das auf Imagination, Fake und verborgenen Assoziationen beruht. Man mag dieses freche Spiel mit dem historischen Wissen als trivial oder geschmacklos ansehen, und vielleicht haben auch deshalb viele der (nicht nur mediävistischen) Fachkollegen die Auseinandersetzung mit der Fantasyliteratur der Gegenwart bisher gemieden.

Die Herausgeber und Beiträger dieses Bandes haben sich vorgenommen, der starken Faszinationskraft des Mittelalters für Literatur und Medien der Fantasy auf den Grund zu gehen, eine Faszinationskraft, wie sie in fast keinem anderen Feld der populären Kultur der Gegenwart in diesem Ausmaß zu spüren ist. Die Fantasyliteratur verfügt heute über beeindruckende Marktanteile und eine globale Reichweite, wobei sie in den letzten beiden Jahrzehnten immer erfolgreicher wurde. Parodien wie die Bücher von Terry Pratchett sind über die eingefleischte Fangemeinde hinaus in der Populärkultur angekommen. Selbst der deutsche Fantasyroman hat längst sein Nischendasein verlassen und kann sowohl mit ernstzunehmenden Verkaufszahlen als auch Übersetzungen in andere Sprachen aufwarten. Es steht zu vermuten, dass dieser Erfolg zu Beginn des 21. Jahrhunderts auch und gerade einer populären Inszenierung des Mittelalters geschuldet ist. Daraus ergibt sich das Interesse und die Aufgabe der Literaturwissenschaft und speziell der Mediävistik, jen-

¹ Christian Kracht: *Faserland. Ein Roman*, Frankfurt a. M. ³2013, S. 34.

seits jeglicher Gattungsvorbehalte und Epochen Grenzen die produktive und kritische Auseinandersetzung mit den Texten der Fantasy zu suchen.² Dies ist der Ansatzpunkt des Bandes. Wir möchten mit Hilfe unserer Kenntnisse von Literatur, Mythologie und Geschichte des Mittelalters genauer herausfinden, auf welche Art und Weise sich die heute so populäre, global vermarktete Crossover- und All-Age-Literatur von *Der Herr der Ringe* und den *Chroniken von Narnia* bis *Das Lied von Eis und Feuer*, die sich in Filmen, Rollen- und Computerspielen ausgewachsen hat, auf ihre mittelalterlichen Muster eigentlich bezieht.

Die Beiträge des Bandes fragen zunächst nach den Modi der Verarbeitung und Aneignung mittelalterlicher Erzählstrukturen und Handlungsräume, Figurationen und Heldenbilder, Archetypen und Objekte in den Texten und anderen Medien der Fantasy. Die bisherigen begrifflichen Kategorien der ‚Rezeption‘ und ‚Adaptation‘ müssen dafür neu definiert werden, damit die postmodernen Praktiken des Umgangs mit mittelalterlichen Folien durch die Fantasy (*bricolage*, Hybridisierung) genauer und angemessener untersucht werden können. Auch werden dazu die Ergebnisse der neueren angloamerikanischen Forschung der *Medieval Cultural Studies* und des (*Neo-*)*Medievalism* herangezogen. Es wird angestrebt, die Texte und Medien der Fantasy einer Analyse auf der Basis mittelalterlicher Erzählmodelle und Figurenkonstellationen zu unterziehen, um die genannte Verarbeitung von Mustern und Archetypen narratologisch deutlicher zu machen. Stichworte sind hier: Queste/Abenteuerreise des/der Helden,³ doppelter Kursus, Wunderketten/serielle Abenteuer, Anderswelten, Figuren wie Herrscher, Krieger, Zauberer, Elfen, Drachen, Feen, Mahre, Zwerge und Riesen, magische und Fetisch-Objekte wie Schwerter, Ringe und andere Artefakte.

Das Gegenstandsfeld des Bandes umfasst diejenigen Fantasyromane der Gegenwartsliteratur, in denen das Mittelalter, seine Literatur, Kultur und Mythologie, zum prägenden Inszenierungsraum und zur Projektionsfläche wird. In der noch wenig ausgearbeiteten Genretheorie der Fantasy werden diese Werke zum Typus der High Fantasy gerechnet,⁴ deren Beginn mit den seit den 1960er Jahren erschienenen Werken J.R.R. Tolkiens angesetzt wird – wobei auch prominente Vorläufer des Feldes wie die Werke von C.S. Lewis und Robert E. Howard nicht ausgeschlossen werden können (vgl. die Beiträge von Corinna Virchow und Niels Werber). Der Schwerpunkt liegt sowohl auf englischsprachigen Werken globaler Verbreitung (wie z. B. *A Song of Ice and Fire* von George R.R. Martin und seiner Serienverfilmung *A Game of Thrones*, den Werken C.E. Pogue, Terry Pratchetts und Neil Gaimans; Beiträge von Matthias Däumer, Sebastian Holtzhauer und Angila Vetter, Anja Müller, Niels Penke, Theresa Specht und Christine Theillout) als auch auf deutschsprachigen Fantasyromanen (Beiträge von Nathanael Busch, Hans-Heino Ewers, Andrea Sieber und Hans Rudolf Velten), welche seit Mitte der 1980er Jahre immer zahl-

² Freilich ist die angloamerikanische Forschung dieser Aufgabe schon etwas länger nachgekommen; dass es aber immer noch Aufforderungen zur Beschäftigung mit der populären Fantasy bedarf, zeigt das leidenschaftliche Manifest von Richard Utz: *Medievalism. A Manifesto*, Kalamazoo/Bradford 2017.

³ W.A. Senior: *Quest fantasies*, in: *The Cambridge Companion to fantasy literature*, ed. by Edward James/Farah Mendlesohn, Cambridge 2015, S. 190–199.

⁴ Johannes Rüter: *Fantasy*, in: *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*, hg. von Hans Richard Brittnacher/Markus May, Stuttgart/Weimar 2013, S. 284–292.

reicher erschienen sind.⁵ Aus der jeweiligen Gegenstandsanalyse soll sich schließlich eine *mediävale Grammatik* der Fantasy erkennen lassen, wobei es auch um performative und wirkungsästhetische Effekte – Prozesse der Auratisierung und Sakralisierung – geht. Die Frage lautet hier: Was am Mittelalter fasziniert Autoren und Publikum der Fantasyliteratur, und wie sieht dieses faszinierende Mittelalter aus? Von Beginn an dürfte feststehen, dass es sich bei der Fantasyliteratur um ein populäres Phänomen handelt. Ob hier auch von einer ‚Popularisierung des Mittelalters‘ zu sprechen wäre, muss im Einzelnen diskutiert werden. Aus der Art und Weise, wie die Fantasyliteratur ‚das Populäre‘ konstruiert, sind eventuell auch Hinweise auf Ästhetik und Inszenierungsformen der gegenwärtigen Popkultur zu erhalten.

Rezeptionsstudien und *Medievalism*: bisherige Forschung

Was die Forschung zum Fantasyroman anbetrifft, so ist eine nähere Beschäftigung der Mediävistik mit dem Thema bisher nur vereinzelt und in kursorischer Form auszumachen,⁶ nimmt man die reiche Forschungsliteratur zu den Werken Tolkiens einmal aus.⁷ Einer genaueren mediävistischen literatur- oder kulturhistorischen Analyse hat sich das Genre bis auf mythologische Bezüge in den Werken Tolkiens bisher weitgehend entzogen. Die verschiedenen ersten Ansätze, die in den neueren Literaturwissenschaften, der Kinder- und Jugendbuchforschung und der Geschichtswissenschaft verfolgt werden, müssen jedoch in ihren Bemühungen, das Genre, ihre Semantik und ihre Rezeption besser zu erforschen, in die Diskussion einbezogen werden.⁸

⁵ Zu nennen wären hier in Auswahl die Zyklen *Die Enwor Saga* und *Asgard-Saga* von Wolfgang Hohlbein, *Die Saga von Garth und Torian* von Hohlbein, Dieter Winkler und Frank Rehfeld, *Das schwarze Auge – Das Jahr des Greifen* von Hohlbein und Bernhard Hennen, die *Elfen-Reihe* von Hennen, *Die Zwerge* sowie *Die Legenden der Albae* von Markus Heitz, einzelne Romane von Wolfgang Hohlbein, Frank Rehfeld, Walter Moers und Kai Meyer, aber auch Serien und Bücher von Jugendbuchautoren wie Cornelia Funke, Joanne K. Rowling, Michael Ende oder Tommy Krappweis, die teils starke Interferenzen zur Fantasyliteratur aufweisen. Zu Letzteren vgl. die Beiträge von Hans-Heino Ewers und Andrea Sieber.

⁶ Wie etwa bei Alfred Ebenbauer: *Heroisierung – Mythisierung – Remythisierung. König Artus auf dem Weg von der keltischen Frühgeschichte zur „Fantasy Novel“ – übers Mittelalter*, in: *wort und wise – singen und sagen. Festschrift für Ulrich Müller zum 65. Geburtstag*, hg. von Ingrid Bennewitz, Göppingen 2007, S. 237–264; Beate Martin: *Parzivals Erben. Höfische Ideale im modernen Fantasyroman*, in: *Artus-Mythen und Moderne. Aspekte der Rezeption in Literatur, Kunst, Musik und in den Medien*, hg. von Sieglinde Hartmann, Wetzlar 2005, S. 385–404.

⁷ Etwa: *The Tolkien Medieval Reader*, ed. by David E. Smith, Cold Spring Harbor 2004; Rudolf Simek: *Mittelerde: Tolkien und die germanische Mythologie*, München 2005; Jane Chance: *Tolkien's modern Middle Ages*, New York 2009; Eike Kehr: *Natur und Kultur in J.R.R. Tolkiens „The Lord of the Rings“*, Trier 2011; Arnulf Krause: *Die wirkliche Mittelerde. Tolkiens Mythologie und ihre Wurzeln im Mittelalter*, Stuttgart 2012; *Tolkien and the middle ages. Interdisziplinäres Seminar der DTG*, hg. von Thomas Fornet-Ponse, Düsseldorf 2011.

⁸ Arbeiten in Auswahl für die Neuere deutsche Literaturwissenschaft: Judith Mohr: *Zwischen Mittelerde und Tintenwelt. Zur Struktur Fantastischer Welten in der Fantasy*, Frankfurt a. M. 2012; Silke Horstkotte: *Heilige Wirklichkeit! Religiöse Dimensionen einer neuen Fantastik*, in: *Poetiken der Gegenwart*, hg. von Silke Horstkotte, Berlin 2013, S. 67–82; *Sub-creating*

Der Band möchte hier einen Neuanfang machen und in Abgrenzung zum bisherigen, zaghaften Umgang mit dem Genre sich weiter als bisher – wenn auch mit der gebotenen kritischen Distanz – auf Fantasyromane einlassen. Ziel ist es, diese Texte aus einer wissenschaftlich-mediävistischen Perspektive zu lesen, durchaus auch im Vergleich von Elementen narrativer oder poetologischer Art mit der Literatur des 12. und 13. Jahrhunderts. Dabei geht es uns nicht so sehr um die Aufarbeitung einer weiteren Facette der reichen Mittelalter-Rezeption des 20. und 21. Jahrhunderts, sondern um den bisher weitgehend unbeachtet gebliebenen spezifisch literarischen *Modus* dieser populären Rezeptionsform. Interessant erscheinen weniger die Aufnahme und Transformation mittelalterlicher Objekte, Mythen oder Texte, sondern mehr die Formen der narrativen Aneignung und Ausgestaltung von Mustern. Die in der Fantasy grundlegend intermediale Rezeptionsform (Film, Computerspiel, Rollenspiel etc.) soll zwar berücksichtigt werden, aber sie soll vor allem dazu dienen, das literarische Phänomen besser zu verstehen. Dieses Erkenntnisinteresse soll auch dazu dienen, anhand der Popularität von Fantasy neue Impulse für den Unterricht in Universität und Schule auszumachen.

Der Band versteht sich schließlich als ein erstes Forum der Verbindung zweier bestehender Forschungsrichtungen: 1. der mediävistischen Rezeptionsforschung und 2. der Tradition der (Siegener) Beschäftigung mit populärer Gegenwartsliteratur. Mittelalter-Rezeption hat sich seit den 1980er Jahren als Gegenstand der Forschung an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Populärkultur etabliert. Insbesondere eine Gruppe um den Salzburger Mediävisten Ulrich Müller legte mehrere Tagungsbände vor und versammelte darin unscheinbare wie auch spektakuläre Fälle der Vergangenheitsaneignung.⁹ Standen zunächst beinahe ausschließlich Einzelstudien im Fokus, so wird heute ein methodisch-systematisch kompakterer Zugriff auf die Materie bevorzugt, der bereits eine Reihe von umfassenden Darstellungen zu Phänomenen der Mittelalter-Rezeption hervorgebracht hat. Neue Impulse setzen Mathias Herweg und Stefan Keppler-Tasaki, die mehrere Tagungen zum Thema organisierten und die Buchreihe *Rezeptionskulturen* ins Leben riefen.¹⁰

Middle-earth: constructions of authorship and the works of J.R.R. Tolkien, hg. von Judith Klinger, Zürich 2012. Für die Anglistik Dieter Petzold: *J.R.R. Tolkien. Fantasy Literature als Wunscherfüllung und Weltdeutung*, Heidelberg 1980. Für die Geschichtswissenschaft *Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur*, hg. von Christian Rohr, Wien 2011. Für die Kinder- und Jugendbuchforschung Maren Bonacker: *Eskapismus, Schmutz und Schund? Fantasy als besonders umstrittene fantastische Literatur*, in: *Beiträge Jugendliteratur und Medien* 17 (2006), S. 64–70 und Hans-Heino Ewers: *Überlegungen zur Poetik der Fantasy*, in: *Perspektiven der Kinder- und Jugendmedienforschung*, hg. von Ingrid Tomkowiak, Zürich 2011, S. 131–149.

⁹ *Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions „Die Rezeption mittelalterlicher Dichter und ihrer Werke in Literatur, bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts“*, hg. von Jürgen Kühnel/Hans-Dieter Mück/Ulrich Müller, Göttingen 1979; Bd. 2 Göttingen 1982; *Mittelalter-Rezeption. Ein Symposion*, hg. von Peter Wapnewski, Stuttgart 1983; *Mittelalter, Massenmedien, neue Mythen: gesammelte Vorträge des 3. Salzburger Symposions*, hg. von Jürgen Kühnel u. a., Göttingen 1988; *Mittelalter-Rezeption*, hg. von Ulrich Müller, Bd. 5. Göttingen 1996; ders.: *Gesammelte Schriften zur Literaturwissenschaft*, Bd. 4.: *Mittelalter-Rezeption*, hg. von Margarete Springeth, Göttingen 2010.

¹⁰ Mathias Herweg/Stefan Keppler-Tasaki: *Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur*, Berlin 2012; *Das Mittelalter des Historismus*, hg. von dens., Würzburg 2015.

Doch für die Mittelalter-Aspekte der Fantasyliteratur scheint der Rezeptionsbegriff aus verschiedenen Gründen nicht mehr zu genügen: Es geht nämlich gar nicht um die Rezeption einzelner Werke und Dichter, die aktualisiert und neu bearbeitet werden, wie etwa bei Moritz Rinke in seinem Stück *Die Nibelungen* oder in Tankred Dorsts *Parzival*. Es geht auch nicht um die Rezeption des Mittelalters als einer populären Form der historischen Aneignung, wie das noch im Historismus des 19. Jahrhunderts der Fall war.¹¹ Wenn man sich die gegenwärtigen Fantasyromane, aber auch Filme und Computerspiele anschaut, bemerkt man schnell, dass das Mittelalter in ihnen nicht – im akademischen Sinn – als eine historiographisch erfasste ‚alteritäre‘ Epoche erscheint, sondern als diffuser Bereich von unterschiedlichen historischen und gegenwärtigen Elementen, in welchem Vergangenes mit Fantastischem zu einer fiktionalen Projektion eigenen Rechts verschmilzt. Rezeption ist somit gleichzeitig zu viel und zu wenig für die Fantasyliteratur; zu viel, weil dazu ein klarerer Bezug auf mittelalterliche Produktionen gehört, und zu wenig, weil die Fantasyliteratur aktiver, kreativer und eklektischer mit ihrem Material umgeht als die herkömmlichen Rezeptionsformen.

Ähnlich steht es mit einem anderen Begriff, der in der anglophonen Welt für die Aneignung des Mittelalters gern verwendet wird: *medievalism*, zu Deutsch auch – seltener – Mediävalismus. Peter Dinzelbacher erkennt in ihm ein englisches Pendant zur Mittelalter-Rezeption, als eine seit John Ruskin (1854) übliche Bezeichnung „für jede bewußte Rückbesinnung auf mittelalterliche Kultur, Ethik, Religion, Vorstellungs- und Gefühlswelt, Gesellschaft, Kunst, Sprache und Literatur“.¹² Dabei sind Stoffe, Themen, Motive, Topoi, Ausdruck, Gattungen, metrische Strukturen und dergleichen gemeint, welche schon in der Romantik und im viktorianischen Zeitalter ganze Gattungen wie die romantische Ballade, den Schauerroman oder den historischen Roman beeinflusst und mit hervorgebracht haben. Auch wenn diese Mittelalter-Bezüge in ihren zahlreichen Abwandlungen und Identifikationen zur regelrechten Mode geworden waren, und zwar nicht nur in der Literatur, auch in Architektur, Kunst und Musik, so bezog man sich doch immer auf das Mittelalter als historische, oft auch religiös gefestigte oder für das Nationalbewusstsein bedeutsame Epoche, deren Züge es zu aktualisieren galt. Und unter *medievalism* verstand man nicht zuletzt das philologische oder künstlerische Interesse am Mittelalter, wie es in der deutschen romantischen Theorie, der *Early English Text Society* oder in den Werken der Präraffaeliten zum Ausdruck kam. Auch wenn *medievalism* heute für eine Vielzahl von Produktionen gebraucht wird, die das Mittelalter im weitesten Sinne ‚zum Gegenstand haben‘, so ist das, was die Fantasy mit dem Mittelalter macht, hier ebenso wenig aufgehoben wie in der Rezeptionsforschung. Denn die romantischen, nationalphilologischen und viktorianischen Bezüge auf das Mittelalter gehen von der historischen Distanz zu einer verklärten Epoche aus, eine Distanz, die es durch Aneignung zu überwinden galt und deren Faszination der Kulturkritik wie auch der Ausbildung von oftmals religiöser oder pseudoreligiöser Innerlichkeit gleichermaßen diene. Dies alles trifft auf die Fantasyliteratur nicht zu.

¹¹ Vgl. dazu Herweg/Tasaki: *Das Mittelalter des Historismus*, Anm.10.

¹² Art. *Medievalism*, in: Peter Dinzelbacher: *Sachwörterbuch der Mediävistik*, Stuttgart 1992, S. 513.

Fantastic neomedievalism

Neomedievalism ist ein Neologismus, der vom italienischen Autor, Mediävisten und Semiotiker Umberto Eco geprägt wurde, und zwar im Original auf Englisch in seinem 1986 erschienenen Essay *Dreaming in the Middle Ages*.¹³ Vor Eco taucht der Begriff auch schon auf, doch in anderen Zusammenhängen und ohne die Fortune, die ihm bei Eco zugedacht war. Isaiah Berlin hatte ihn in seinem Roman *The Hedgehog and the Fox* (1953) benutzt, um die Einfachheit und Ordnung des Mittelalters als Epoche im Sinne einer romantisierenden Nostalgie zu beschreiben. Ebenso wenig ist der politikwissenschaftliche Begriff gemeint, der auf mittelalterlich-feudale Strukturen in heutigen internationalen Beziehungen hinweist.

Eco schwebte jedoch eine andere Begriffsverwendung vor, und zwar die Überlagerung von mittelalterlicher Literatur, Mythen und Geschichte in populärer Fantasyliteratur. Er beobachtete zu Beginn der 1980er Jahre eine Mittelalter-Mode in der Postmoderne und versuchte, diese Faszination des Mittelalters zu erklären. Er sah sie aber nicht als etwas Neues, sondern als eine Form der kreativen Auseinandersetzung mit Archetypen, Artefakten und Überlieferungsträgern aller Art aus dem Mittelalter, die der Neuzeit allgemein eigen sei. Der Begriff *neomedievalism*, Neomediävialismus, eignet sich somit besonders gut dafür, die Mittelalterfantasien der (postmodernen) Popkultur zu bezeichnen: Ein transgressives und hybrides Phantasma, in dessen Rahmen Bilder, Narrationen und Serien von Welten, die durch ihren Glanz, ihre Ursprünglichkeit, ihre Fantastik begehrt werden wollen, entstehen.¹⁴

Es geht dabei nicht um zu vermittelnde Fakten einer bekannten Epoche der Vergangenheit, schon gar nicht um nachprüfbares Wissen, sondern um die Transformation und Aktualisierung von populärem Wissen über das Mittelalter. Dieses populäre Wissen unterscheidet sich grundsätzlich vom wissenschaftlich-akademischen Wissen unserer Zunft – daher haben Mediävisten so große Schwierigkeiten mit diesen Trivia. Es handelt sich um ein selbstgebautes Mittelalter aus zweiter oder dritter Hand, das auf durch populäre Medien vermittelten Informationen, Bildern, Imagination und verborgenen Assoziationen beruht und eine viel stärkere Faszinationskraft besitzt als unser wissenschaftlich-rationales Epochenkonstrukt. Denn was Eco für die 1980er Jahre beschreibt, muss in verstärktem Maße für die Gegenwart gelten: Durch die Ausweitung der Fantasy zu einem

¹³ Umberto Eco: *Dreaming in the Middle Ages*, in: ders.: *Travels in Hyperreality. Essays*, London 1986, S. 61–72.

¹⁴ Eco nennt u. a. folgende Werke, die in Buchhandlungen, an Bahnhöfen oder in *drugstores* verkauft wurden: Verschiedene Arten von historischen Romanen, v. a. zum Bereich der Artussagen wie Arthur H. Landis: *A World called Camelot, The Magic of Camelot*; J.R.R. Tolkien: *The Return of the King* [3. Teil von *Der Herr der Ringe*]; Evangeline Walton: *The Sword is Forged – Antiope und Theseus*; Lawrence Watt-Evans: *The Lure of the Basilisk* [aus der *The Lords of Dus* Serie] (1980) ; Anne McCaffrey: *Dragonflight, Dragonquest* (1968, 1976) dann als Rollen-Computerspiel berühmt; Paul O. Williams: *The dome in the Forest* (1981). Die Unterscheidung zwischen der ersten Liste von Fantasybüchern und der zweiten beruht einzig auf der Tatsache, dass die erste sich auf eine Buchhandlung, die zweite sich auf einen *drugstore* bezieht: Robert E Howard: *Conan the Cimmerer, Conan the Barbarian, Conan the King*, 1932ff.; Mike W. Barr and penciled by Brian Bolland: *Camelot 3000* [Comic von King Arthur, Merlin und den Rittern der Tafelrunde, für Marvel Comics].

globalen Phänomen, einem kulturellen Feld, welches Kinder und Erwachsene gleichermaßen anspricht, durch ihre Entgrenzung in einem interkulturellen Komplex mit eigenen Vertriebs-Marketing und Stilformen, der von der Literatur über Bildgeschichten und Comics zum Film, Rollenspiel, zur Performance und zum Reenactment reicht, wird das Mittelalter popularisiert, wird ein Mittelalter generiert, dem populäre Vorstellungen zu Grunde liegen.¹⁵ Man hat diesen ‚sekundären‘ Bezug zum Mittelalter als nostalgisch bezeichnet, als eine ‚Sehnsucht nach einer pastoralen Vergangenheit‘ im Gegensatz zur unüberschaubaren Gegenwart, und dieser Sehnsucht Eskapismus und Pseudo-Spiritualität als Hauptfunktionen unterstellt.¹⁶ Von anderer Seite ist der Fantasyliteratur wiederum der Vorwurf gemacht worden, sie propagiere schematisch eine männlich-weiße, eurozentrische Heteronormativität und einen Mangel an Diversität.¹⁷

Solche Kritik wird häufig von Beobachtern geäußert, die das Mittelalter nur ungenau kennen und wo ein abwertender Begriff wie ‚Schemaliteratur‘ das Triviale mit dem Mediävalem trefflich verbindet. Mediävisten jedoch kennen sich mit Schemaliteratur nur allzu gut aus und wissen ihre Reize wie Wiederholung, Variation und Abweichung durchaus zu schätzen. Es wäre auch unangemessen und wenig ergiebig, der Fantasyliteratur lediglich eine schlechte Machart und die Übernahme ‚dunkler‘ Seiten des Mittelalters vorzuwerfen. Dies müsste eine politisch und soziologisch motivierte Analyse der Fantasyliteratur leisten. Was uns hingegen interessiert, ist es, literarische Muster zu erkennen und mittelalterliche wie moderne Texte mit wechselseitigem Gewinn miteinander ins Verhältnis zu setzen. Das heißt andererseits freilich nicht, dass nur emphatisch mit den Fantasytexten umzugehen sei; so muss etwa die Beschreibung der Dothraki als fremde Wilde in Martins *Lied von Eis und Feuer* ähnlich kritisch betrachtet werden wie die Zuweisung von Gender-Rollen nach vermeintlich mittelalterlichem Muster schon bei Tolkien.

Ich komme auf Umberto Ecos Aufsatz *Zehn Arten, vom Mittelalter zu träumen* und den ‚fantastic neomedievalism‘ aus der englischen Übersetzung des Bandes zurück.¹⁸ Der

¹⁵ Im angelsächsischen Raum ist mit dem Periodikum *postmedieval* eine moderne Forschungsplattform entstanden: *postmedieval. A journal of medieval cultural studies* (seit 2011); vgl. auch *Studies in Medievalism* (seit 1979, begr. von Leslie J. Workman sowie die überblickende Monographie von David Matthews: *Medievalism*, New York 2015).

¹⁶ Kim Selling: *Fantastic Neomedievalism: The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy*, in: *Flashes of the Fantastic*, ed. by David Ketterer, Westport/London 1998, S. 211–218.

¹⁷ *Race and Popular Fantasy Literature. Habits of Whiteness*, ed. by Helen Young, New York 2016, S. 1–14.

¹⁸ Kommentar zu Umberto Eco: *Dreaming of the Middle Ages*, in: *Travels in Hyperreality*, London 1986, S. 60–79: Nachdem er aufgelistet hat, welche historischen und Fantasyromane sich in einem ganz normalen amerikanischen Buchladen mit Themen des Mittelalters schon im Titel beschäftigten, sagt Eco folgendes: „If one does not trust ‚literature‘, one should at least trust pop culture. In a drugstore I picked up, at random, a series of comic books offering the following smorgasbord: Conan the King, The Savage Sword of Conan the Barbarian, Camelot 3000, The Sword and the Atom (these last two displaying a complex intertwining of Dark Ages and laser beams), the Elektra Saga, Crystar the Crystal Warrior, Elric of Melibone [...]. I could go on. But there is no special reason for amazement at the avalanche of pseudo-medieval pulp in paperbacks [...]“. Eco erkennt das für Amerika als eher normal an, doch stellt dasselbe Phänomen auch in Europa, selbst im Mittelalter-immunen Italien fest: „Thus we are at present witnessing, both in Europe and America, a period of renewed interest in the Middle Ages, with a curious oscillation between fantastic neomedievalism and responsible philological examination.“ Ebd., S. 61, S. 63.

Begriff des Neomediävales, der sich im angloamerikanischen Raum heute fast schon zu einem eigenen Forschungsgebiet entwickelt hat, ist meiner Ansicht nach besser geeignet, eine Vorstellung davon zu bekommen, was die Fantasyliteratur mit dem mittelalterlichen Imaginären anstellt, als eine Art und Weise, mit dem Mittelalter umzugehen¹⁹ – auch wenn sich das Forschungsgebiet noch sehr in den Ebenen der Begriffsbestimmung und -abgrenzung abmüht. Eco beschreibt in seinen Aufsätzen zur amerikanischen Populärkultur solche postmodernen Hybridisierungen von historischen, mythischen und fiktionalen Elementen als hyperreale Simulationen, die der von Barthes ausformulierten Idee des Simulakrums nahekommen. In den Wachsfigurenkabinetten und populären Museen der USA, etwa den eklektischen Zusammenstellungen des *Palace of the Living Arts* in Los Angeles, werden Kunstwerke aller Zeiten reproduziert und ausgestellt, und das Original wird mit der Kopie, das Reale mit dem Fake vollkommen identisch.²⁰ Eco sagt über die Konzeption dieser Ausstellungen, dass ihre Besucher über den Konsum der Reproduktion nicht etwa zum Original kommen sollen, sondern dass sie gar kein Bedürfnis mehr nach dem Original haben.

Dafür, dass das Begehren nach der Reproduktion genügt, muss das Original mit den technologischen Mitteln der Gegenwart zum Idol erhöht werden, sodass das Repräsentierende als fantastischer und begehrenswerter als alles bisher Repräsentierte und Gesehene erscheint. Wenn aber auch Fantasyromane wie Wachsfigurenkabinette und populäre Kunstreproduktionsmuseen als Simulationen im Reich des Hyperrealen bezeichnet werden können, welches sind ihre Technologien und Strategien? Mit welchen Mitteln gelingt es dieser Literatur, an das Mittelalter anzuschließen und es dennoch auszuschalten? Und zweitens: Was am Mittelalter fasziniert so sehr – und warum, dass es immer wieder neu erschaffen, rekonstruiert, simuliert wird? Das sind Fragen, die noch nicht ausreichend geklärt sind und auf die dieser Band Antworten, sicherlich verschiedener Art, aber doch Antworten, zu geben versucht.

Abschließend möchte ich sieben Thesen formulieren, die der behandelten Thematik unter dem Rahmenbegriff des Neomediävalismus Leitlinien und Orientierung an die Hand geben sollen. Sie sind gleichzeitig Grundlage für die weitere literaturwissenschaftliche und mediävistische Beschäftigung mit dem populärkulturellen Genre der Fantasy.

Sieben Thesen für den Band

These 1: Fantasyromane zeichnen sich bewusst durch Ahistorizität und Nichtwissenschaftlichkeit aus

Robinson und Clements sehen im *neomedievalism* die Annullierung der Distanz zum Mittelalter als historischer Epoche. Diese Distanzlosigkeit umfasst sowohl das Begehren einer fernen Vergangenheit, ihr Präsent-Machen, als auch die gleichzeitige Negation der

¹⁹ *Defining Neomedievalism* war der Titel einer zweibändigen Publikation von 2010, die sich auf die so benannte Konferenz in London, Ontario 2007 bezog und die den Begriff zum ersten Mal als Kategorie der Rezeptionsgeschichte festlegte, mit deutlicher Differenz zu ‚medievalism‘, der bisher im angloamerikanischen Sprachraum vorherrschte.

²⁰ Eco: *Travels in Hyperreality*, Anm. 18, S. 18–24.

wissenschaftlichen Erforschung dieser Vergangenheit.²¹ Insofern verfahren neomediävale Texte anachronistisch, verzerrend und fragmentierend mit dem historischen Wissen über das Mittelalter. Bei Performances wird dies noch evidenter: Wenn sich Live-Action-Rollenspieler als mittelalterlich-fantastisches Personal verkleiden, dann wollen sie nicht das Mittelalter reproduzieren, sondern sich in die Konsumartikel und die Fantasiewelt von Büchern, Filmen und Computerspielen vertiefen und diese assimilieren. Die Suspendierung des Historischen lässt die Integration von Vergangenheit, Gegenwart und dem Mythisch-Fantastischen erst zu. Adlige Geburt ist dann keine genealogische Voraussetzung mehr für einen Plot, sondern nur ein Detail der Abbildung, das für den Leser erreichbarer und konsumierbarer geworden ist – es wird ein personifiziertes, plurales und egalitäres Mittelalter produziert.

These 2: Das ‚gefräßige Mittelalter‘: die Kolonisierung des Vergangenen und Mythischen

Das Mittelalter dient als Zugang, als Schwelle zu einem zum Mythischen und Fantastischen hin offenen Raum des Vergangenen. Es vereint zunächst Bestandteile – lebensweltlich-historische, literarische und mythische – des ‚langen Mittelalters‘, das von der Spätantike bis zur Französischen Revolution reicht. Darüber hinaus ist das Mittelalter in der Fantasyliteratur aber auch gefräßig geworden: Es kann nun zeitlich die Antike und Frühgeschichte umfassen, sich räumlich über die Grenzen Europas, hin zum Orient, Nordafrika und Asien ausdehnen, ohne sein grundsätzlich mediävalet Setting verlassen zu müssen. Ein Beispiel ist die Inszenierung von Kings’ Landing in George R.R. Martins *The song of Ice and Fire* als mediterran-byzantinische Metropole, die mehr mit dem antiken Rom und dem spätantiken Byzanz als mit dem mittelalterlichen London gemeinsam hat. Und mehr noch: Durch seine Verbindung zu Märchen, Sage und Mythos vermag das Mittelalter auch die nichthistorische, die mythische Vorzeit bis hin zum Goldenen Zeitalter mit einzuschließen und sich so in ein raumzeitliches, utopisches Kontinuum zu verwandeln.²² Ich bezeichne daher das Mittelalter der Fantasy als ‚gefräßig‘, weil es durch sein vertrautes Milieu jegliche einfache Lebensweise der Vergangenheit, alles, was Lebensformen, Kleidung und Waffen, Fortbewegung, aber auch das politische System und die Ethik anbetrifft, hegemonisch als ‚mittelalterlich‘ ausweisen und kolonisieren kann.²³ Eisen- und Bronzezeit, die Antike, die Frühe Neuzeit werden hier vom Mittelalter eingemeindet, wobei historische Differenzierungen zu Gunsten anderer Unterscheidungen (Menschenwelt, Elfenwelt, Zwergenwelt) getilgt werden.

²¹ *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television, and Electronic Games*, ed. by Carol L. Robinson/Pamela Clements, Lewiston 2012, S. 23f.

²² „The historical Middle Ages thus becomes mythologized as the olden days or fairy tale ‚Once upon a time‘, where history flows into one mythical continuum“. Selling: *Fantastic Neomedievalism*, Anm. 16, S. 213.

²³ Dies steht nicht ganz im Einklang mit der These Gumbrechts von einer von der Populärkultur geschaffenen ‚flachen Vergangenheit‘, die von einer ‚breiten Gegenwart‘ abhängt. Hans-Ulrich Gumbrecht: *Unsere breite Gegenwart*, Berlin 2010. Vgl. dazu auch: Matthias Schaffrick/ Niels Werber: *Die Liste, paradigmatisch*, in: *Lili* (2017), S. 1–14.

These 3: Fantasyromane bieten Inszenierungen des Anderen und Fantastischen, die im offenen Raum des Mittelalters ihren Platz finden können

Das Mittelalter ist für Fantasiewelten geeignet, es bietet offensichtlich Raum für zahlreiche Möglichkeiten ästhetischer Entfaltung. Dies liegt daran, dass es selbst von Alterität geprägt ist, denn es integriert zahlreiche nichtmenschliche Wesen und Ungeheuer in sein *bestiarium*.²⁴ Dadurch können Leser die in diesen Welten generierten fantastischen Erweiterungen und Transformationen hinnehmen, ohne ihre eigenen Wahrnehmungs- und Plausibilitätsstandards verändern zu müssen: „A key attribute of fantasy is the ability to transport the participant or reader into the realm of ‚non-ordinary‘ of ‚transformed‘ experience wherein the marvelous may happen.“²⁵ Das Mittelalter fungiert somit als Gegenbild der rationalen, säkularen und wissenschaftlichen Neuzeit, in der (fast) alles erklärbar ist, während das Irrationale, Magische, Zaubrerhafte in Rückzugsgebiete der Fantasie gedrängt wird. Seit Beginn der fantastischen Literatur in *Gothic Novel* und den romantischen Erzählungen Hoffmanns und Tiecks wird das Mittelalter als zeiträumliche Folie für den Einbruch des Mythischen und Fantastischen benutzt: Geister, Feen, Zwerge, Trolle, Kobolde bevölkern Traum- und Fantasiewelten, und die moderne Fantasyliteratur seit Lewis und Tolkien setzt dieses Muster fort.²⁶ Entscheidend dabei ist die Vorstellung einer von der Vernunft und den wissenschaftlichen Gesetzen unabhängigen Welt, die offen für die Erfahrung des Märchenhaften, Wunderbaren, Archaischen, angeblich Unverfälschten, Irrationalen, Unzivilisierten/Barbarischen ist, wo aber auch anthropologische Grenzziehungen wie Mensch-Tier, Mensch-Gott nicht mehr gelten.

These 4: Wiedererkennbarkeit des Mittelalters in der Fantasyliteratur durch Mythen, Archetypen, Erzählformen

Das Mittelalter fasziniert durch seine Archetypen, seine Lebensformen, seine Artefakte und seine Architektur, seine politischen Konflikte – das sind historische Aspekte – aber auch durch seine Erzählformen und -routinen, seine Mythen und seine Helden – das sind literarische Aspekte. Natürlich sind gerade Letztere durch literarische Gattungen vermittelt, die viele von uns aus der Kindheit kennen: Märchen und Sagen, fantastische Erzählungen. „More importantly, the medieval image is instantly recognizable in myth and symbol through the Western fairy tale and romance traditions,“ sagt Atteberry.²⁷ *Routine features* sind Schwerter, Drachen, Einhörner. Das Mittelalter bietet nach Atteberry „the most accessible milieu“ für Leser. Dass der Mittelalterbezug in der Fantasy oft über Tolkien und seine Werke verlaufe, dass sein mythisches Raumzeit- und Figurenarsenal

²⁴ Vgl. dazu Alessandro Dal Lago: *Eroi e mostri. Il fantasy come macchina mitologica*, Bologna 2017, S. 17.

²⁵ Selling: *Fantastic Neomedievalism*, Anm.16, S. 212.

²⁶ Dabei hat es freilich geholfen, dass C.S. Lewis und mehr noch J.R.R. Tolkien selbst mit der wissenschaftlichen Erforschung des Mittelalters vertraut waren und so in ihren Texten eine gekonnte Aneignung und Transformation mittelalterlicher Stoffe, Erzählungen und Mythen erkennen lassen. Vgl. dazu Norman F. Cantor: *Inventing the Middle Ages: the lives, works, and ideas of the great medievalists of the twentieth century*, New York 1991.

²⁷ Brian Atteberry: *Strategies of Fantasy*, Bloomington 1992, S. 320.

musterbildend für das gesamte Genre seien, ist oft betont worden.²⁸ Nach Tolkien ist dem westlichen Menschen das Mittelalter ein seit den Märchen der Kindheit vertrautes Milieu, das eine Grundstruktur bildet, auf welcher die Fantasywelten aufbauen können.²⁹

These 5: Das Mittelalter als Simulakrum, als hyperrealer Mediävalismus

Fantasyromane wollen das Mittelalter nicht beschreiben, reproduzieren oder zurückholen, sondern sie wollen mehr: Sie wollen es stattdessen simulieren, d. h. eine Version des Mittelalters erschaffen, das mittelalterlicher ist als das Mittelalter selbst, eine Version, die man leichter konsumieren kann, in die es sich gut vertiefen oder eintauchen lässt, die man riechen und schmecken kann. Eine Simulation gewissermaßen, bei der die Unterscheidung zwischen Original und Kopie, Vorbild und Abbild, Realität und Imagination unmöglich geworden ist. Die Simulation ist nach Baudrillard die herrschende Form des Simulakrums, und sie bezieht sich nicht auf das Wirkliche, sondern auf Imaginationen und Erinnerungen sowie auf sich selbst.³⁰ Ausgangspunkt dieser Fantasysimulation ist dann nicht eine historische Epoche oder ein historisches Ereignis, sondern ein Konglomerat von Modellen und Strategien, in welchen das Mittelalter und in der Popkultur als typisch geltende mittelalterliche Elemente wie die höfische Gesellschaft (Adel, Ritterschaft und Feudalismus) oder das mythische Substrat (keltische und nordische Sagen) mit anderen historischen und fantastisch-fiktionalen Elementen gleichwertig verbunden werden können. Das Resultat sind hyperreale, neomediävale Texte, deren Mittelalter sich einerseits selbst *ad infinitum* reproduzieren lässt und andererseits nicht länger rational sein muss, weil es sein historisches Vorbild schon selbst in jeder Hinsicht übertroffen hat.

These 6: Sinnliche Erfahrbarkeit und ‚gemachte‘ Authentizität

Daraus ergibt sich ein Hauptmotiv für die Verwendung des Mittelalters in der Fantasyliteratur: das Vergangene sinnlich erfahrbar zu machen. Der Glanz von Waffen und Rüstungen, die Rituale, die einfachen Lebensformen, der Klang und die Geräusche von Kampf und Fest, die farbenprächtigen Prozessionen, das Monumentale von Schlachten, Burgen und Kathedralen, das Leuchten weißer Haut, all das eignet sich in seiner Materialität z. B. für die sinnliche Aufbereitung im Film oder im Videospiel, andererseits aber auch für die Imaginationen des Publikums. Dies entspricht der Neigung der Popkultur zum Spektakulären.³¹ Die Fantasy entwickelt bereits mit Tolkien ästhetische Verfahren, mit

²⁸ Vgl. dazu *Tolkien's Influence on Fantasy. Tolkiens Einfluss auf die moderne Fantasy*, hg. von Thomas Fornet-Ponse u. a., in: *Hither Shore. Interdisciplinary Journal on Modern Fantasy Literature. Jahrbuch der Deutschen Tolkien-Gesellschaft e.V., Bd. 9* (2012).

²⁹ J.R.R. Tolkien: *Über Märchen*, in: ders.: *Gute Drachen sind rar. Drei Aufsätze*, Stuttgart 1983, S. 51–140, hier S. 81–85. Vgl. dazu auch Selling: *Fantastic Neomedievalism*, Anm. 16, S. 212: „The middle Ages are well known and comfortable, familiar and coherent.“ So muss keine eigene, völlig neue Fantasywelt geschaffen werden.

³⁰ Jean Baudrillard: *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor 1994.

³¹ Vgl. dazu Jochen Venus' These von der ‚spektakulären Selbstreferenz‘ der Popkultur: Jochen Venus: *Die Erfahrung des Populären. Perspektiven einer kritischen Phänomenologie*, in: *Performativität und Medialität populärer Kulturen. Theorien, Ästhetiken, Praktiken*, hg. von Marcus S. Kleiner/Thomas Wilke, Wiesbaden 2013, S. 49–73, hier S. 53.

welchen Oberflächenphänomene des Mittelalters (Licht, Farbe, Glanz) bearbeitet und mit Elementen aus anderen Erzähltraditionen verbunden werden.

These 7: Hybridisierung und Bricolage als ästhetische Verfahren

Fantasyromane stellen häufig hybridisierte mythische oder literarische Figuren aus, wie die nordischen Götter Odin, Thor und Loki (etwa bei Neil Gaiman und Wolfgang Hohlbein), König Artus und seine Tafelrunde, die aus verschiedensten Bestandteilen zusammengebaut sind. So trägt die Figur des Thor in Hohlbeins gleichnamigem Roman nicht nur Züge des germanischen Gottes, sondern auch des Marvel-Superhelden, der von der Heavy-Metal-Gruppe Manowar inszenierten Musikfigur und eines modernen, emotional handelnden, aber reflektierten literarischen Protagonisten.³² Vielleicht lassen sich diese Hybridisierungen damit erklären, was Eco als ähnliche ästhetische Konzepte von postmoderner und mittelalterlicher Kultur vorschlägt: Mittelalterliche und postmoderne Poesie bedienen sich Verfahren wie Rätsel, Collage und Bricolage, sie zeichneten sich durch einen „total lack of distinction between aesthetic objects and mechanical objects, [...] no difference between that object of creation and the object of curiosity [...]“ aus. Und in Bezug auf die Passung von mittelalterlicher und popkultureller Ästhetik betont Eco:

All was ruled by a taste for gaudy color and a notion of light as a physical element of pleasure. [...] An art non systematic but additive and compositive, ours and that of the Middle Ages: Today as then the sophisticated elitist experiment coexists with the great enterprise of popularization (the relationship between illuminated manuscript and cathedral is the same as that between MOMA and Hollywood), with interchanges and borrowings, reciprocal and continuous; and the evident Byzantinism, the mad taste for collecting, lists, assemblage, amassing of disparate things is due to the need to dismantle and reconsider the flotsam of a previous world, harmonious perhaps, but by now obsolete.³³

Diese Sätze Umberto Ecos, bereits vor über 30 Jahren verfasst, haben nichts von ihrer Aktualität eingebüßt.

³² Wolfgang Hohlbein: *Thor. Die Asgard-Saga, Roman*, Köln 2010.

³³ Eco: *Travels in Hyperreality*, Anm. 18, S. 83.

Zur Präsenz des Ritters in der Fantasy

Wer zu Beginn eines Proseminars zur mittelalterlichen Literatur nach den Vorkenntnissen der Teilnehmer fragt, bekommt in etwa stets dieselben Antworten, die auf eine kontinuierliche Nichtbehandlung im schulischen Geschichtsunterricht schließen lassen: Pest, Hexenverbrennung, Burg, Dreifelderwirtschaft und – Ritter. Der historische Begriff ist heute zum Stereotyp aufgestiegen, dessen Ikonographie zur Populärkultur zählt. Jungen und Mädchen können sich zur Fastnacht genauso gut als Ritter verkleiden wie als Pirat, Indianer oder Polizist. Die Typen zeichnen sich durch ein uniformiertes Äußeres aus, das ohne Erklärung weltweit bekannt sein dürfte. Notfalls lässt sich der Helm aus einem Karton basteln und als Schwert tut es auch ein Besenstiel – und fertig ist der Karnevalsheld.

Der Ritter ist, mehr als die Dreifelderwirtschaft, zum Markenzeichen des Mittelalters geworden, zählt zu den wesentlichen Bestandteilen eines positiven wie negativen Bildes von diesem. Kenntnisse der damaligen Ritterliteratur oder gar der heutigen -forschung sind dazu nicht vonnöten, selbst wenn bei nachgestellten Turnieren oder Reenactments vereinzelt großer Wert auf Authentizität gelegt wird. Wenn der Erfolg der Fantasy, so die gemeinsame These der Beiträge dieses Bandes, der populären Inszenierung des Mittelalters geschuldet ist, so müsste auch der Ritter in diesem Genre eine exponierte Stellung innehaben. Doch weit gefehlt. Ein simples Beispiel verdeutlicht das Problem. In den ersten Auflagen des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* dürfen die Spieler einen von ihnen verkörperten Heldentyp auswählen. Vorgegeben sind etwa Zwerg, Elf, Magier – aber eben nicht Ritter.¹ Wer primär kämpfen will, kann sich des Heldentyps ‚Krieger‘ bedienen, aber ein Krieger ist eben kein Ritter. Doch was würde den Ritter auszeichnen?

Ritterbilder

Gerade weil der Ritter zur Populärkultur zählt, ist die Frage nach seinem Wesen zunächst nicht mit einem Geschichtsbuch in der Hand zu beantworten. Was relevant ist, erfährt man etwa im *Ritter-Handbuch*, einem Kinderbuch aus dem Jahr 2006.² Sir Geoffrey de Lance stellt darin für seinen Sohn ein Lehrbuch über all jenes zusammen, was er für seine Ausbildung zum Ritter wissen muss. Zu den darin vorgestellten Versatzstücken, die einen Ritter ausmachen, gehören u. a. Waffen und Rüstung, die Burg als Behausung, Pferd, Wappen, schließlich Belagerung und Schlacht. Auch ist der Ritter auf der „Suche nach Abenteuern“: „In der guten alten Ritterzeit gab es weniger Kriege, dafür aber jede

¹ Ulrich Kiesow/Ina Kramer: *Abenteuer-Basis-Spiel*, München 1984.

² Dugald Steer: *Ritter-Handbuch*, übers. von Anne Emmert, München 2007.

Menge Drachen. [...] Vielleicht rettetest du ein Edelfräulein aus der Gefahr, kämpfst gegen einen bösen Ritter oder suchst nach gefährlichen und rätselhaften Tieren.“³ Was den bösen Ritter böse macht oder welcher Gefahr das Edelfräulein ausgesetzt ist, bleibt dabei zweitrangig, solange der Ritter einer aufregenden Tätigkeit nachgeht. Mit anderen Worten: Der Ritter zeichnet sich aus durch einen bestimmten Körper, durch ein bestimmtes Verhalten und durch bestimmte Abenteuer.

Diese Aspekte gründen durchaus auf mittelalterlichen Beschreibungsmustern.⁴ So heißt es etwa bei Hugo von Macôn:

Dann wagt er es, eine herausfordernde Rede vor dem Kampf zu halten. Waffen werden dem Ritter gerichtet: Doppelte Beinschienen aus Eisen reichen bis zu den Oberschenkeln, er bindet sie so fest wie möglich. Er zieht den Schulterenschutz an, ein blitzender Panzer wird angelegt, ein eiserner Topfhelm reicht oben bis an das Kinnreiff. Durch eine purpurne Tunika hat er die rote Farbe; das kündigt von den Taten eines Märtyrers, im Augenblick dürstet er nach solchen Zeichen. Er bedeckt sein Gesicht mit einer Beckenhaube und das Schwert kettet er an dem Brustpanzer an, dann besteigt er das schnelle Streitroß. Er nimmt den Schild seitlich, die Rechte trägt die Lanze, die Linke faßt die Zügel zusammen mit dem Schild. Aufrecht sitzt er hoch auf dem Pferd; das Streitroß klagt über die Schärfe der Sporen: Er sticht es, quält es, treibt es voran. Wie er so ausgestattet ist, würde jeder schwören, er sei so in Waffen geboren [...].⁵

Hugo benennt Teil um Teil, bedient sich einer *descriptio* des Ritters, die aber nicht wie bei der Personenbeschreibung von Kopf bis Fuß erfolgt, sondern von innen nach außen, also in der Reihenfolge, in der die Rüstung angelegt wird. Zuletzt nennt er das Pferd, das dem Ritter den Namen des Reitenden gibt. Mann, Rüstung und Pferd erscheinen als Einheit. Wie bei der neuzeitlichen Vorstellung des *Ritter-Handbuches* ist diese Einheit nicht mehr aufzulösen. Der Ritter ist zugleich ein Bild des Ritters, der nackte Mensch ist kein Ritter mehr.

Der Glanz der Metallrüstung, den Hugo mehrfach erwähnt, strahlt bei Hartmann von Aue noch heller. Die beim Turnier am Artushof genannten Rüstungen leuchten weithin (*vil verre glaste der schein*, 2292) wie ein Spiegel, darauf ein goldener Ärmel. Die Ausrüstung ist gar weltumspannend:

³ Ebd., o. S.

⁴ Die Forschung zum Thema ist unüberschaubar. Ich stütze mich auf Josef Fleckenstein/Thomas Zotz: *Rittertum und ritterliche Welt*, Berlin 2002. Maurice Keen: *Das Rittertum*, München/Zürich 1987. Joachim Bumke: *Höfische Kultur*, München 1986, S. 64–71, 382ff. Als Sammlung nützlich: *Die Ritteridee in der deutschen Literatur des Mittelalters. Eine kommentierte Anthologie*, hg. von Jörg-Geerd Arentzen/Uwe Ruberg/Péter Somogyi/Jürgen Wolf, ²Darmstadt 2011.

⁵ Ungedruckte Übersetzung von Ewald Könsgen. Text aus: *Die Gesta militum des Hugo von Macôn*, hg. von Ewald Könsgen, Bd. 1, Leiden 1990, Vv. 160–174: „[...] tunc audet sexquipedale loqui. / arma parant equiti: duplex subit ocrea ferri / coxis, firmius has illaqueare paret. / induit armitegas, lorica micans tunicatur, / ferrea ventalis summa patella premit. / purpurea rosulat tunica, que martyris actus / predicat, ad presens talia signa sitit. / collatebrat vultum galea gladiumque catherat / lorice, celerem postea scandit equum. / associat clipeum lateri, debailat hastam / extera, cum clipeo frena sinistra capit. / rectius altus equo residet, calcaris acumen / causatur sonipes, quem ferit, agit, agit. / hunc sic compositum, sic natum iurat in armis / quisquis ...“.

vünf ros von Spanje,
 helme von Poitiers, halsberge von Schamliers,
 iserkousen von Glenis. der herre junc und wîs
 ze ieglichem rosse vuorte er von Lôfaigne zehen sper,
 von Etelburc die schefte, geverwet ze ritterschefte,
 sinen helm gezieret schône: ein engel ûz einer krône
 von golde geworht schein. wâpenroc und kovertiure al ein,
 beidiu genuoc kuntlich, grüener samit und phelle rîch,
 zesamene geparrieret, mit borten wol gezieret.
 vünfzehen knaben er gewan, sô behende, daz dehein man
 deheine tiurere vant ze Britanje über daz lant.
 iegliches harnasch was guot, ein panzier und ein isenhuot
 und ein kiule wol beslagen.⁶

Die äußerliche Beschreibung des Ritters ist also wesentlicher Bestandteil des Daseins der Figur in der Literatur.⁷ Der Rezipient repetiert die Erscheinung des Ritters in allen seinen Einzelteilen. Seine Vorbildlichkeit wird in diesen Fällen durch Lichtmetaphern unterstrichen, die die Besonderheit der Ausrüstung hervorheben. Wenn man heute eine genaue Vorstellung davon hat, wie ein Ritter auszusehen hat, so ist der Zusammenhang von Figur und seiner Visualisierung durchaus mittelalterlich fundiert.

Der zweite genannte Aspekt, der den Ritter bestimmt, die Erziehung des ritterlichen Verhaltens, wird in der mittelhochdeutschen Literatur weit mehr thematisiert als sein Äußeres. Die Häufigkeit der Belege und ihre regelmäßige Wiederholung verleitete die ältere Forschung zur Annahme eines einheitlichen Tugendsystems. Davon ist die Forschung inzwischen abgekommen. Sie sieht heute die Beschreibungen von Ritterfiguren durch unsystematische Kataloge vorzüglicher Verhaltensweisen bestimmt. Sie sind Ritter nicht dank der Zuordnung zu einem Stand (wie dann im Spätmittelalter), sondern über die rechte Art und Weise des Benehmens.⁸

In der mittelhochdeutschen Dichtung finden sich ganze Listen solcher Vorzüge und Verhaltensweisen, die das Handeln der Figuren bewerten und reflektieren. Sie werden beispielsweise in Vater-Sohn-Lehren zusammengestellt, die am Abschluss der Ausbildung stehen. In ihnen wird zur Sprache gebracht, was vom künftigen Ritter erwartet wird. Ein Beispiel bietet der anonyme Artusroman *Wigamur*:

⁶ Hartmann von Aue: *Erec*, hg. von Manfred Günter Scholz, übers. v. Susanne Held, Frankfurt a. M. 2004, Vv. 2328–2350: „fünf Spanische Pferde, Helme aus Poitiers, Halsberge aus Schamliers, Beinschienen aus Glenis. Der junge, kluge Mann hatte zu jedem Pferd zehn Speere aus Lofaigne, aus Etelburc die Schäfte, sie waren zu ritterlichem Kampf bemalt. Er hatte einen schön geschmückten Helm: ein Engel leuchtete aus einer Krone von Gold hervor. Waffenrock und Pferddecke paßten genau zusammen, beide fachmännisch gearbeitet: aus grünem Samt und kostbarem Fell zusammengesetzt, mit reicher Stickerei verziert. Fünfzehn Knappen bekam er als Gefolge, die so flink waren, daß keiner in ganz Britanje bessere hätte finden können. Jeder von ihnen hatte einen guten Harnisch, einen Brustpanzer, einen Helm und eine gut beschlagene Keule.“

⁷ In nuce formuliert das der Dichter des *Wigamur*: „als dan ein ritter haben sol, des wizzet die wârheit: ros, harnasch, wâfen und kleit“ (*Wigamur*, hg. von Nathanael Busch, Berlin/New York 2009, Vv. 1315–17).

⁸ Allgem. dazu Bumke: *Höfische Kultur*, Anm. 4, S. 416ff.