Das Mittelalter der Populärkultur

Medien – Designs – Mytheme

Inaugural-Dissertation

zur

Erlangung der Doktorwürde

der Philosophischen Fakultät

der Albert-Ludwigs-Universität

Freiburg i. Br.

vorgelegt von

Simon Maria Hassemer

aus Wittlich

WS 2013/2014

Inhalt

Inhalt 2

EINLEITUNG 4

THEORIE 19

Sektion 1: Medievalism 19

Mittelalter als *Medievalism* 19

Medievalism als diskursive Konstruktion von Mittelalter 26

Medievalism in der Forschung 31

Exkurs: Neomedievalism und Fantasy 39

Sektion 2: Mediaevum Mediis 43

Sektion 3: Populärkultur und Medien 53

Populäre Geschichtskultur 53

Mediensemiotik – Populäre Geschichtskultur und ihre Designs 62

Narratives Design 66

Visuelles Design 68

Sound-Design und Musik 69

Performatives Design 71

Zusammenfassung: Das Mittelalter ist Rhizom – Medievalism macht Rhizom 71

ANALYSE 77

Mittelalter im Roman 77

Der (Historische) Roman als Medium 77

Das Mittelalter im Historischen Roman 84

Fallbeispiele: 90

Ken Follett: Die Säulen der Erde (1989/2010) 90

Donna W. Cross: Die Päpstin (1996/2009) 111

Ken Follett: Die Tore der Welt (2007/2012) 130

Mittelalter im Film 149

Der Kinofilm als Medium 149

Das Mittelalter im Kinofilm 159

Fallbeispiele: 167

King Arthur (2004) 167

Königreich der Himmel (2005) 185

Robin Hood (2010) 203

Mittelalter im Videospiel 216

Das Videospiel als Medium 216
Das Mittelalter im Videospiel 230
Fallbeispiele: 234
Age of Empires II: The Age of Kings (1999) 234
Medieval 2: Total War (2006) 247
Assassin's Creed (2007) 257
RESÜMEE 274
Populäre Mittelalterbilder am Anfang des 21. Jahrhunderts 274
Das Mittelalter als Mythos des Westens 283
Literaturverzeichnis 296
Abbildungsverzeichnis 307
Appendix 308

EINLEITUNG

Diese Arbeit handelt vom Mittelalter der Populärkultur. Mit „Mittelalter“ ist hier zunächst die Vorstellung eines Zeitabschnitts der vornehmlich europäisch gedachten Vergangenheit gemeint. Unter Populärkultur werden Erzeugnisse und Prozesse der gegenwärtigen Welt verstanden, die in einer Gesellschaft entstehen, konsumiert werden und vorwiegend der Unterhaltung dienen. Natürlich haben beide Begriffe noch tiefergehende Bedeutungen, die sich im Laufe der Arbeit entwickeln werden.

Ich spreche hier bewusst vom Mittelalter der Populärkultur, nicht von seiner Repräsentation, Rezeption oder gar Rekonstruktion. All diese Begriffe setzen ein Referenzobjekt voraus, ein echtes Mittelalter also, das irgendwo als abgeschlossenes Etwas hinter uns liegt. Als ein solches *ens reale*, ein vom menschlichen Bewusstsein unabhängiges Ding an sich, existiert es nach Auffassung dieser Arbeit nicht. Mittelalter ist und wird gemacht – wenn Menschen es sich vorstellen, wenn sie darüber reden, es ihnen vermittelt wird. Die Welt des Mittelalters ist uns niemals unmittelbar, sondern immer nur mittelbar, also im eigentlichen Wortsinne über Medien (lat.: *medium* = Mitte; lat. *medius* metaphorisch = vermittelnd) zugänglich. Und was wir von der Welt wissen, wissen wir durch Medien.[1] Das gilt insbesondere für eine Welt, die wir uns als vergangen vorstellen und somit ein Abgleich mit der eigenen, unmittelbaren Wahrnehmung von Welt nicht möglich ist. Ob das in einem bestimmten medialen Produkt Dargestellte „richtig“ oder „falsch“, „historisch korrekt“ oder „historisch verfälschend“ ist, spielt dabei überhaupt keine Rolle. Es wird auf keiner Seite dieser Arbeit eine Rolle spielen. Es kommt allein auf die Persuasionsleistung des Produktes, also seine Überzeugungskraft (lat. *persuadere* = überzeugen) an. Die Leitfrage zur Analyse des Mittelalters in verschiedenen populären Medienprodukten lautet also nicht: „Ist es

[1] „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Massenmedien. Das gilt nicht nur für unsere Kenntnis der Gesellschaft und der Geschichte“. NIKLAS LUHMANN: Die Realität der Massenmedien, Wiesbaden 2009 [1995], S. 9. Etwas vorsichtiger formuliert Korte: „Daß unser Leben, die Wahrnehmung und Einschätzung der uns umgebenden Realität entscheidend durch die audiovisuellen Massenmedien geprägt wird, ist mittlerweile eine schon fast banale Feststellung geworden.“ HELMUT KORTE: Einführung in die systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch, Berlin 2004, S. 8. Mit Marshall McLuhans These „The Medium is the Message“ sind es nicht einmal die medial vermittelten Inhalte, sondern die strukturellen Eigenschaften des jeweiligen Mediums selbst, die die Gesellschaft verändern, die ihre Einstellungen „massiert“, wie McLuhan nach einem berühmten Druckfehler („The Medium is the Massage“) hinzufügte. Siehe dazu: MARSHALL MCLUHAN: Understanding media. The extensions of man, London 2001 [1964]; MARSHALL MCLUHAN, QUENTIN FIORE, JEROME AGEL: The medium is the massage, London 2008 [1967].

wirklich so gewesen?“, sondern „kann es überzeugen?“ bzw. „kann es davon überzeugen, dass es so gewesen sein könnte?“.

Ziel dieser Arbeit ist es zu untersuchen, wie und welche Überzeugungen von Mittelalter mediale Produkte bilden können. Das Vorgehen ist dabei im Prinzip ein diskursanalytisches, da der (Mittelalter-)Diskurs subjektives wie kollektives Bewusstsein (von Mittelalter) formiert und somit Macht ausübt.[2] Die in Klammern gesetzten Einschübe haben bereits verraten, dass wir uns in dieser Arbeit im Besonderen mit dem Diskursstrang „Mittelalter“ beschäftigen. Die Diskursebene umfasst populäre fiktionale Produkte der Medien Film, Roman und Videospiel und zwar aus den ersten zehn Jahren des 21. Jahrhunderts. Die zeitliche Eingrenzung erfolgt dabei eher willkürlich. Die Gegenwart, die eigentlich den Zeitpunkt der Untersuchung festlegen soll, ist immer flüchtig. Um den zwangsläufig nur retrospektiv zu erfassenden Untersuchungszeitraum „Hier und Jetzt“ zu betrachten, ist man auf den Kompromiss angewiesen, stattdessen die jüngste Vergangenheit in den Blick zu nehmen. Der gewählte Zeitraum von zehn Jahren ist dabei weder zu punktuell noch zu weit gegriffen: Er reicht über eine Momentaufnahme hinaus und kann gleichzeitig als Einheit wahrgenommen werden, da sich anhand des Materials keine Transformationen des Mittelalterbilds in der Geschichtskultur erkennen lassen. Der also auch nicht historiografisch legitimierte Zeitraum 2000 bis 2010, in dem alle untersuchten Medienprodukte – auch in Neuauflagen – erschienen sind, wird in einem größeren Zeitrahmen betrachtet, der die unterschiedlichen technischen Veränderungen der drei Medien berücksichtigt: Während der Roman in seiner medialen Beschaffenheit weitgehend konservativ ist, hat die zunehmende Computerisierung in den letzten 20 Jahren verstärkt auf das Medium Film eingewirkt.[3] Im gleichen Zeitrahmen – also etwa zwischen 1980 und 2010 – hat sich das Videospiel als kommerzielles Unterhaltungsmedium überhaupt erst etabliert und in diesem Prozess enorme technische Transformationen vollzogen. Dies gilt es beim gewählten Zeitraum des Korpus zu berücksichtigen. Daher muss auch die unmittelbare Vergangenheit des gewählten Jahrzehnts in den Blick genommen werden.[4]

---

[2]Lexikon kritische Diskursanalyse. Eine Werkzeugkiste, hg. v. SIEGFRIED JÄGER, JENS ZIMMERMANN, Münster 2010, S. 14.

[3]Als Beispiele zu nennen wären hier die Filme *Terminator 2* (Cameron 1991), *Jurassic Park* (Spielberg/Kennedy, Molen 1993) und der erste komplett computeranimierte Langfilm *Toy Story* (Lasseter/Pixar 1995).

[4]Dass es sich ausgerechnet um ein Jahrzehnt, noch dazu das erste des 21. Jahrhunderts handelt, ist dem Zufall der 2010 begonnenen Arbeit geschuldet und letztendlich auf den evolutionären Umstand zurückzuführen, dass der Mensch an jeder Hand fünf Finger hat. Darum rechnen wir mit dem Dezimalsystem und gliedern entsprechend auch unsere Zeit. Ein bedeutungsstiftendes historiografisches Metanarrativ, das von „den 80ern“,

Die Auswahl betrifft populäre Produkte, da bei diesen davon ausgegangen werden darf, dass sie von einer größeren Zahl Menschen rezipiert worden sind und insofern ein höheres Potential besitzen, Überzeugungen bei einer Masse zu erwirken. Die Masse, von der hier gesprochen wird, umfasst die Konsumgesellschaften der westlichen Welt und ihre Populärkultur, wie sie bereits von Samuel Huntington umrissen wurde.[5]

In dieser Arbeit wird zudem ein Ansatz verfolgt, der auf theoretischer Ebene die bisher wenig erforschten Persuasionsleistungen fiktionaler Inhalte auf die Wahrnehmung von Realität berücksichtigt. Diese beiden Kriterien wiederum bedingen die Auswahl der drei Medienformate mit: Roman, Kinofilm und Videospiel sind gegenwärtig die drei populärsten Medienformate, die fiktionale Inhalte vermitteln können. Sie bilden auf dem Markt populärkultureller Produkte gewissermaßen eine Einheit: Erfolgreiche Romane werden verfilmt, Videospiele als Spin-offs zu Kinofilmen produziert – es gibt zahlreiche Beispiele dieser merkantilen Intermedialität, die sich auch am Korpus dieser Arbeit aufzeigen lassen. Aus den drei Medienformaten Roman, Kinofilm und Videospiel wurden jeweils drei Produkte herausgegriffen, die zunächst nach Gesichtspunkten des kommerziellen Erfolgs und der Massenkompatibilität als populär einzustufen sind. Ein wichtiges Kriterium hierfür waren hohe Verkaufszahlen, da von diesen auf die Quantität der Rezeptionsfälle geschlossen werden kann, deren Höhe wiederum für die Diskursrelevanz entscheidend ist.

Die Fokussierung auf Produkte der westlichen Populärkultur bedingt ein Übergewicht an ursprünglich anglo-amerikanischen Produkten, wenngleich dem Analyseteil die jeweils deutschen Übersetzungen zugrunde liegen. Im Einzelnen setzt sich das Korpus dieser Arbeit aus folgenden westlichen, populären, fiktionalen Medienprodukten zusammen: I. Romane: *Die Säulen der Erde* (1989), *Die Päpstin* (1996), *Die Tore der Welt* (2007); II. Kinofilme: *King Arthur* (2004), *Königreich der Himmel* (2005), *Robin Hood* (2010); III. Videospiele: *Age of Empires II: The Age of Kings* (1999), *Medieval 2: Total War* (2006), *Assassin's Creed* (2007). Wirtschaftlich gesehen handelt es sich bei den drei Romanen um *consistent seller*, die über einen größeren Zeitraum hinweg populär blieben und teilweise über zwei Jahrzehnte

---

„den 90ern" oder eben von „den 00ern" spricht, und damit der so gesehen willkürlichen Zeiteinteilung in Dezennien sinnstiftenden Gehalt gibt, ist in dieser Arbeit also nicht beabsichtigt.

[5] Demnach umfasst die westliche Welt Nordamerika ohne Mexiko, das nicht-orthodoxe Europa sowie Australien und Neuseeland. Huntington zählt zudem Papua-Neuguinea und teilweise die Philippinen zum Westen dazu, vgl. SAMUEL P. HUNTINGTON: The Clash of Civilizations, New York 1996, S. 26f.. Huntington bringt den Begriff der westlichen Welt bzw. des Westens auch in Zusammenhang mit einer eigenen Konsum- und Populärkultur, vgl. Ebd., S. 58.

kontinuierlich neu aufgelegt wurden – nicht zuletzt dadurch, dass sie allesamt zwischen 2009 und 2012 verfilmt wurden, und dadurch eine erneute Popularisierung erfuhren. So ist zu erklären, dass in dem gewählten Untersuchungszeitraum zwei Romane berücksichtigt werden, deren Erstveröffentlichung bereits ein paar Jahre zurückliegt. Die drei Kinofilme hingegen sind hauptsächlich auf ihren Erfolg an den Kinokassen angewiesen, der Einwirkungen auf die Popularität späterer Veröffentlichungen auf Heimkino-Datenträgern (DVD, Blu-ray) sowie im Pay- und Free-TV hat, weswegen ihre Ersterscheinungstermine alle innerhalb des gewählten Zeitraums liegen. Auch die Videospiele sind auf einen schnellen Erfolg hin angelegt, da sich die ästhetischen Ansprüche des Konsumenten durch das sich immer noch rasant entwickelnde Medium und seiner technischen Komponenten schnell wandeln. In der Herausstellung des Auswahlkriteriums, dass kommerzieller Erfolg seine Entsprechung in massenhafter Rezeption hat, muss berücksichtigt werden, dass mit den Verkaufszahlen nur Rückschlüsse auf die offiziellen Rezeptionszahlen geschlossen werden können. Illegale Zugänge wie Downloads, Streaming, Raubkopien etc. können von den Verkaufszahlen nicht erfasst werden. Das Verkaufszahlen-Argument ist im für diese Arbeit positiven Sinne nur eingeschränkt nutzbar: Denn die tatsächliche Rezeption dürfte noch weit über den aus Verkaufszahlen ersichtlichen Rezeptionsfällen liegen. Das für das in der Diskursanalyse zentrale Kriterium der Mächtigkeit der einzelnen Diskursfragmente und ihrer Aussagen ist damit gegeben. Die ausgewählten Produkte des Samples sind im Rahmen der Analyse diese neun Diskursfragmente, anhand deren der Mittelalterdiskurs und damit das Mittelalter der Populärkultur erfasst werden soll. Es geht darum zu zeigen, wie die drei betroffenen Medien Mittelalter vermitteln und welches Wissen von Mittelalter dadurch in der Gesellschaft entsteht. Die Fragestellung umfasst also sowohl das „Was“ wie auch das „Wie“ populärer Mittelalterdarstellung: *Wie* vermitteln populärkulturelle Medienprodukte *was* für ein Mittelalter? Durch die gesetzten zeitlichen und räumlichen Parameter leistet die Arbeit so einen Beitrag dazu, wie das diskursiv erzeugte Mittelalter gegenwärtig mytho-historische Sinn- und Identitätsangebote für das Selbstverständnis westlicher Gesellschaften formuliert.

In der Forschung ist das Mittelalter der Populärkultur bisher kaum und auch dann nur unzusammenhängend untersucht worden.[6] Es mangelt an einer Einschätzung der Wirkungen,

[6]Ein häufig verwendeter Topos in Forschungsarbeiten, um das Neue der eigenen Untersuchung zu proklamieren.

die populärkulturelle Medienprodukte auf unser Wissen über das Mittelalter haben. Dies gilt insbesondere in Hinblick auf fiktionale Inhalte, da der Einfluss von Fiktionen auf unsere Perzeption von Realität weiterhin ein wahrnehmungspsychologisches Rätsel darstellt.[7] Wir können zurzeit nur vermuten, wie Fiktionen auf das Geschichtsbewusstsein und damit auf unsere Überzeugungen über Mittelalter wirken. Dieses Forschungsdefizit ist damit zu begründen, dass die Disziplinen Geschichtsdidaktik, Medienpsychologie und Kulturwissenschaft bisher nicht gemeinsam an einer solchen Frage gearbeitet haben. Aus eigener Kraft kann die vorliegende Arbeit dieses Defizit, das vor allem auf mangelnde empirische Befunde einer geschichtskulturellen Rezeptionsforschung zurückzuführen ist, nicht ausgleichen. Stattdessen möchte sie zu einer solchen anregen und durch die Analyse potentieller Wirkungen der medienspezifischen Gestaltungsprinzipien in den Produkten eine Grundlage für weiterführende Rezeptionsstudien schaffen.

Ansätze zu einer Erforschung des Mittelalters *nach* dem Mittelalter[8] entwickeln sich bereits seit den 1970er Jahren. Im deutschsprachigen Raum spricht man hierbei von Mittelalterrezeption, im anglo-amerikanischen Sprachgebiet von Medi(a)evalism. In beiden Fällen waren und sind es vor allem die Literaturwissenschaften, die sich mit Mittelalterrezeption respektive Medievalism beschäftigen. Das hat zur Folge, dass die Untersuchungsgegenstände vornehmlich an literarischen und musikalischen Erzeugnissen einer intellektuellen Elitekultur orientiert sind.[9] Historische Romane der gegenwärtigen

---

[7]Zusammenfassend vgl. MARKUS APPEL: Realität durch Fiktionen. Rezeptionserleben, Medienkompetenz und Überzeugungsänderungen, Berlin 2005.

[8]Vgl. Titel des Sammelbandes von The Middle Ages after the Middle Ages in the English-speaking world, hg. v. MARIE-FRANÇOISE ALAMICHEL, DEREK BREWER, Rochester (NY) 1997.

[9]z.B.: GEORG M. GUGELBERGER: Ezra Pound's medievalism, Frankfurt a. M. / Bern / Las Vegas 1978. - CHRISTOPH SCHMID: Die Mittelalterrezeption des 18. Jahrhunderts zwischen Aufklärung und Romantik, Frankfurt a. M. / Bern / Las Vegas 1979. - LOUISE D'ARCENS: Old songs in the timeless land. Medievalism in Australian literature 1840-1910, Turnhout / Abingdon 2011. - DANIELLE BUSCHINGER, RENATE ULLRICH: Das Mittelalter Richard Wagners, Würzburg 2007. - ANDREA SCHINDLER: Mittelalter-Rezeption im zeitgenössischen Musiktheater. Katalog und Fallstudien, Wiesbaden 2009. - ANNETTE KREUTZIGER-HERR: Ein Traum vom Mittelalter. Die Wiederentdeckung mittelalterlicher Musik in der Neuzeit, Köln / Weimar / Wien 2003. - Der Löwenritter in den Zeiten der Aufklärung. Gerhard Anton von Halems Iwein-Version "Ritter Twein". Ein Beitrag zur dichterischen Mittelalter-Rezeption des 18. Jahrhunderts, hg. v. HEIDI BEUTIN, WOLFGANG BEUTIN, GERHARD ANTON VON HALEM, Göppingen 1994. - SIMONE BERNARD-GRIFFITHS: La fabrique du Moyen Age au XIXe siècle. Représentations du Moyen Age dans la culture et la littérature françaises du XIX. siècle, Paris 2006. - ELIZABETH A. FAY: Romantic medievalism. History and the Romantic literary ideal, Houndmills / Basingstoke / New York 2002. - JANE CHANCE, ALFRED K. SIEWERS: Tolkien's modern Middle Ages, New York 2005. - WOLFGANG LOTTES: Wie ein goldener Traum. Die Rezeption des Mittelalters in der Kunst der Präraffaeliten, München 1984 [1981]. - ERIN FELICIA LABBIE: Lacan's medievalism. Minneapolis 2006. - DANIEL LEECH-WILKINSON: The modern invention of medieval music. Scholarship, ideology, performance, Cambridge 2002. - BASTIAN SCHLÜTER: Explodierende Altertümlichkeit. Imaginationen vom Mittelalter zwischen den Weltkriegen, Göttingen 2011. - MATTHEW TOWNEND: The Vikings and Victorian Lakeland. The Norse medievalism of W.G. Collingwood and his contemporaries, Kendal 2009. - Demnächst auch die Dissertation von Jutta Schloon zu Mittelalter-Imaginationen im George-Kreis.

Belletristik sind wie die meisten Produkte der Populärkultur nur selten Untersuchungsgegenstand akademischer Wissenschaft. Zwar gibt es zum Mittelalter im Medium Film einige, auch umfangreiche Publikationen, doch konzentrieren sich diese vornehmlich auf den Autorenfilm oder auf klassische Filme der Stummfilmzeit.[10] Eine kulturmoralisch implizierte künstlerische Hochwertigkeit und die Historizität des Materials nobilitieren und legitimieren bis dato die Auswahl der Untersuchungsgegenstände zur Mittelalterrezeption. Es ist daher nicht weiter verwunderlich, dass das Videospiel von den genannten Medien von der Mittelalterrezeptions- aber auch Medievalismforschung am wenigsten berücksichtigt wurde.[11] Das Mittelalter der populären Geschichtskultur ist bisher, wenn überhaupt, nur anhand von Einzelmedien untersucht worden.[12] Eine medienübergreifende Analyse als Grundlage einer Theorie des populärkulturellen Mittelalters ist bisher hingegen nur unzureichend erprobt worden. So versucht der Sammelband von Christian Rohr „Mittelalterrezeption in der Populärkultur“[13] „in einem umfassenderen Kontext von modernen Spieltheorien zu analysieren.“[14] Leider scheitert dieser Versuch weitgehend an der durchmischten Qualität der einzelnen studentischen Beiträge des Sammelbandes, die die theoretische Rahmung der Einleitung nicht berücksichtigen.

Die geschichtswissenschaftliche Mediävistik hat bislang ansonsten keine Versuche unternommen, sich dem Mittelalter der Populärkultur zu nähern, obwohl dies bereits 2007 vom damaligen Präsidenten des Mediävistenverbandes, Hans-Werner Goetz, gefordert wurde. Goetz verwies auf die prekäre Situation der akademischen Mittelalterforschung bei gleichzeitig zunehmender Entfremdung zwischen Fach und Öffentlichkeit. Die Mediävistik müsse „ihrerseits (weiterhin) dazu beitragen, dass ihr Fach aktuell bleibt und von der

[10]Mittelalter im Film. Hg. v. CHRISTIAN KIENING, Berlin, New York 2006; BETTINA BILDHAUER: Filming the Middle Ages. London 2011.

[11]Eine Ausnahme hiervon bildet die noch junge Dissertation von Carl Heinze. CARL HEINZE: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Bielefeld 2012.

[12]z.B. Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion - Dokumentation - Projektion, hg. v. MISCHA MEIER, SIMONA SLANIČKA, Köln 2007. - KIENING 2006. - The medieval hero on screen. Representations from Beowulf to Buffy, hg. v. MARTHA W. DRIVER, SID RAY, Jefferson N.C. 2004. - JOHN ABERTH: A knight at the movies. Medieval history on film, New York 2003. - HEINZE 2012. - Auch die leider einige Schwächen aufweisende Arbeit von HUBERT MITTLER: Prinz Eisenherz oder: Das Mittelalter in der Sprechblase. Das Bild von Ritter und Rittertum zwischen 1000 und 1200 in ausgewählten historisierenden Comics, Frankfurt a. M. / Berlin / Bern 2007.

[13]Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur, hg. v. CHRISTIAN ROHR, Wien 2011.

[14]Ebd., S. 9.

Öffentlichkeit als aktuell wahrgenommen wird."[15] Offensichtlich reichten die Beiträge von Horst Fuhrmann und Hartmut Boockmann zur „Gegenwart des Mittelalters"[16] – verstanden als das kulturelle Erbe der objektivierten Epoche in der Gegenwart[17] – nicht aus, um der erwähnten Entfremdung zwischen Fach und Öffentlichkeit entgegenzuwirken, doch wurden dadurch wichtige Beiträge geliefert, die das Mittelalter als Konstrukt zu verstehen halfen. So bemerkt Boockmann zu Beginn seines Essays, dass im 19. Jahrhundert „der Kampf um den Nationalstaat die Sicht auf das Mittelalter geformt" hat. Es verwundert daher nicht, dass historische Arbeiten zur Mittelalterrezeption insbesondere den Nationalstaat oder mit ihm verbundene historische Ereignisse in den Blick nehmen.[18] Ansonsten beschäftigt sich die Mediävistik gerne auch mit ihrer eigenen Wissenschaftsgeschichte, deren Ursprünge ebenfalls in der nationalen Romantik des frühen 19. Jahrhunderts liegen.[19]

2008 lieferte Valentin Groebner mit seinem knapp zweihundertseitigen Essay „Das Mittelalter hört nicht auf" so etwas wie eine kleine Historiografie des Mittelalters nach dem Mittelalter – von der Renaissance bis heute. Sein Resümee ist für diese Arbeit maßgebend: „Denn das einzige Mittelalter, das wir haben, ist dasjenige, das heute um uns herum stattfindet, in akademischen Rekonstruktionen, in literarischen und architektonischen

---

[15]Hans-Werner Goetz: Dossier zur Situation der Mediävistik in Deutschland. In: Das Mittelalter 12,1 (2007), S. 161–179, S. 179.

[16]Hartmut Boockmann: Die Gegenwart des Mittelalters, Berlin 1988. - Horst Fuhrmann, Lothar Gall: Das Interesse am Mittelalter in heutiger Zeit. Beobachtungen und Vermutungen, München 1987. Vgl. auch: Wege ins Mittelalter. Historische Aufsätze, hg. v. Hartmut Boockmann, Dieter Neitzert, München 2000. - Horst Fuhrmann: Überall ist Mittelalter. Von der Gegenwart einer vergangenen Zeit, München 2002.

[17]Und nicht wie in dieser Arbeit die medienpsychologische Konstruktion des diskursiven Gegenstandes „Mittelalter" im Hier und Jetzt, was ja auch mit „Gegenwart des Mittelalters" umschrieben werden könnte.

[18]Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, hg. v. Gerd Althoff, Darmstadt 1992. - János M. Bak, Jörg Jarnut, Pierre Monnet u. a.: Gebrauch und Missbrauch des Mittelalters, 19.-21. Jahrhundert. Uses and abuses of the Middle Ages, 19th-21st century = Usages et mésusages du Moyen Âge du XIXe au XXIe siècle, München 2009. - Stephanie L. Barczewski: Myth and national identity in nineteenth-century Britain. The legends of King Arthur and Robin Hood, Oxford [u.a.] 2005. - Pit Péporté: Inventing Luxembourg. Representations of the past, space and language from the nineteenth to the twenty-first century, Leiden / Boston 2010. - Stephanie Trigg: Medievalism and the Gothic in Australian culture, Carlton 2006. - Stefan Göbel: The Great War and medieval memory. War and remembrance in Britain and Germany 1914-1940, Cambridge 2009.

[19]Für Deutschland: Horst Fuhrmann, Markus Wesche: "Sind eben alles Menschen gewesen". Gelehrtenleben im 19. und 20. Jahrhundert, dargestellt am Beispiel der Monumenta Germaniae Historica, München 1996. - Zur Geschichte und Arbeit der Monumenta Germaniae Historica. Ausstellung anlässlich des 41. Deutschen Historikertages München, 17.-20. September 1996, hg. v. Alfred Gawlik, München 1996. - Herbert Grundmann: Monumenta Germaniae Historica. 1819-1969, München 1979. - Uwe Neddermeyer: Das Mittelalter in der deutschen Historiographie vom 15. bis zum 18. Jahrhundert. Geschichtsgliederung und Epochenverständnis in der frühen Neuzeit, Köln 1988. - Für Großbritannien und Amerika: Norman F. Cantor: Inventing the middle ages. The lives works and ideas of the great medievalists of the twentieth century, New York 1991. – Literaturwissenschaften: Kathleen Biddick: The shock of medievalism, Durham 1998. - R. Howard Bloch, Stephen G. Nichols: Medievalism and modernist temper, London 1996. (Romanische) Philologie: Isabel DiVanna: Reconstructing the Middle Ages. Gaston Paris and the development of nineteenth-century Medievalism, Newcastle upon Tyne 2008.

Fiktionen und Artefakten, in beweglichen Bilder und medialen *flashes*. In unseren Köpfen: Und das heißt, wir machen es selbst."[20] Zu einem Paradigmenwechsel in der Historischen Mediävistik, die sich eher bemüht sah, ihre Vitalität durch Themen eines transkulturellen Europäismus zu verteidigen[21], führte dieses Statement allerdings nicht.

Die germanistische Mediävistik beschäftigte sich, wie bereits erwähnt, seit den 1970er Jahren mit Themen der Mittelalterrezeption[22], jedoch nur vereinzelt auch mit Erzeugnissen der Populärkultur. In den 1980ern fanden größere Symposien zur Mittelalterrezeption in Salzburg und Berlin um Ulrich Müller respektive Peter Wapnewski statt. Nach einer Stagnation während der 1990er lebte das Thema seit 2007 auf drei Tagungen des Arbeitskreises „Mittelalter in Kanon und Populärkultur" um die Germanisten Mathias Herweg und Stefan Keppler-Tasaki wieder auf.[23] Mit dem Arbeitskreis kamen zum ersten Mal explizit Populärkultur und Mittelalter in interdisziplinären Betrachtungen zusammen, wobei der Schwerpunkt auch hier auf Texten des germanistischen Kanons lag und die dem Tagungsformat geschuldete Aneinanderreihung von theoretisch disparaten Einzeluntersuchungen zuungunsten einer spezifischen Theoriebildung zur Mittelalterrezeption ausfielen.[24] Überhaupt ist in der Germanistik und den Literaturwissenschaften allgemein eine Tendenz zu Einzeluntersuchungen im Themenbereich von Mittelalterrezeption/Medievalism zu beobachten. Dies betrifft die Medien Literatur[25] und Film,[26] deutlich weniger jedoch das Videospiel. Mittelalterdarstellungen in diesem noch

---

[20]VALENTIN GROEBNER: Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen, München 2008, S. 167.

[21]MICHAEL BORGOLTE: So eine Ritterromanze, die ist schön. Valentin Groebners Lust, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung (2008), letzter Absatz: „Wenn Groebner freilich seinen Paradigmenwechsel mit dem Hinweis auf die angelsächsische und französische Geschichtswissenschaft einfordert, hat er wohl übersehen, dass dieser sich auch schon in der deutschen Historie anbahnt. Im Jahr 2005 hat die Deutsche Forschungsgemeinschaft ein Programm aufgelegt, durch das die Integrationen und Desintegrationen lateinisch-christlicher, griechisch-orthodoxer, islamischer und jüdischer Kulturen untersucht werden sollen. Erste Experimente mit dieser transkulturellen Europawissenschaft des Mittelalters sind soeben im Druck erschienen. Die Wissenschaft vom Mittelalter ist vitaler, als viele ihrer professionellen Vertreter dachten." URL: http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/buecher/rezensionen/sachbuch/so-eine-ritterromanze-die-ist-schoen-1516681.html (17.08.2015).

[22]VOLKER SCHUPP: Mittelalterrezeption im deutschen Südwesten. Aus: Hansmartin Schwarzmaier (Hrsg.): Das Mittelalterbild des 19. Jahrhunderts am Oberrhein. Ostfildern 2004, S. [9]-30; elektronischer Sonderdruck Freiburg i. Br. 2009: URL: https://www.freidok.uni-freiburg.de/data/6419 (20.03.2010), S. 9. Vgl. auch die Ende der 1970er erschienenen germanistischen Arbeiten zur Mittelalterrezeption: GERARD KOZIEŁEK: Mittelalterrezeption. Texte zur Aufnahme altdeutscher Literatur in der Romantik, Tübingen 1977. - SCHMID 1979.

[23]2012 erschien der Tagungsband: Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur, hg. v. MATHIAS HERWEG, STEFAN KEPPLER-TASAKI, Berlin 2012.

[24]Dies versuchten die beiden Herausgeber in der Einleitung zu ihrem Sammelband, der Beiträge der ersten beiden Tagungen vereint, nachzuholen. Vgl. HERWEG, KEPPLER-TASAKI 2012.

[25]z.B. KOZIEŁEK 1977. - SCHMID 1979. - FAY 2002.

[26]z.B. ABERTH 2003. - SUSAN LYNN ARONSTEIN: Hollywood knights. Arthurian cinema and the politics of nostalgia, New York 2005. - BILDHAUER 2011. - KEVIN J. HARTY: The reel Middle Ages. American, western and eastern European, Middle Eastern, and Asian films about medieval Europe, Jefferson N.C. 1999. - NICKOLAS HAYDOCK:

jungen Medium haben sich im deutschsprachigen Raum bisher nur der Anglist Oliver Traxel, der Altgermanist Ralf Schlechtweg-Jahn, und der Historiker Carl Heinze angenommen.[27]

Ein Blick in die anglo-amerikanische Forschung lohnt sich. Hier wird nicht Mittelalterrezeption, sondern Medievalism[28] erforscht. Welche unterschiedlichen Konzepte beiden Begriffen zu Grunde liegen, wird im entsprechenden Kapitel erörtert. Der Medievalism-Forschung stehen einige Organe zur Verfügung, die das Thema im wissenschaftlichen Diskurs lebendig halten. Allen voran ist hier die regelmäßig erscheinende Zeitschrift *Studies in Medievalism* (SiM) zu nennen, daneben *The Year's Work in Medievalism* (YWIM), das open-access Rezensionsjournal *Medievally Speaking* und die Online-Reihe *Falling into Medievalism* (FiM). Neben diesen Zeitschriften, die sich in der Regel sowohl mit populär- wie hochkulturellen Re-Kreationen von Mittelalter befassen, gibt es eine Reihe von Monografien und Sammelbänden, die den Begriff Medievalism im Titel führen. Auch hier dominieren literaturwissenschaftliche oder nach postmittelalterlichen Zeitabschnitten gegliederte und damit durch die Historizität des Materials legitimierte Untersuchungsgegenstände.[29] Der Versuch, Medievalism der gegenwärtigen Populärkultur im

---

Movie medievalism. The imaginary Middle Ages, Jefferson (NC) 2008. - Hollywood in the Holy Land. Essays on film depictions of the Crusades and Christian-Muslim clashes, hg. v. NICKOLAS HAYDOCK, EDWARD L. RISDEN, Jefferson N.C. 2009. - KATHLEEN COYNE KELLY, TISON PUGH: Queer movie medievalisms, Farnham 2009. - FRANÇOIS DE LA BRETÈQUE: L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental. Paris 2004.

[27]OLIVER TRAXEL: Medieval and Pseudo-Medieval Elements in Computer Role-Playing Games. Use and Interactivity, in: Studies in Medievalism 16 (2008), S. 125–142. - NICOLE MÜLLER, RALF SCHLECHTWEG-JAHN: Mittelalterbilder im Computerspiel „Medieval: Total War". Zu Performativität und Immersion von Spieler und Avatar, in: Perspicuitas. Internet-Periodicum für mediävistische Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaft. URL: https://www.uni-due.de/imperia/md/content/perspicuitas/mittelalterbilder_computerspiel.pdf (17.08.2015). - HEINZE 2012.

[28]Im Folgenden wird der insbesondere durch Hedley Bull geprägte politologische Begriff des „New Medievalism", der den Rückgang staatlicher Souveränität im Zuge der Gloablisierung beschreibt, keine Rolle spielen. HEDLEY BULL: The anarchical society. A study of order in world politics, New York 1977. - ANTHONY C. AREND: Legal rules and international society, New York 1999. Aktuelle Artikel zum Thema: NEZAR ALSAYYAD, ANANYA ROY: Medieval modernity. On citizenship and urbanism in a global era, in: Space and Polity 10,1 (2006), S. 1–20. - MAGNUS NORELL: A New Medievalism? The Case of Sri Lanka, in: Civil Wars 6,2 (2003), S. 121–137. - GORM RYE OLSEN: Neo-Medievalism in Africa. Whither Government-to-Government Relations Between Africa and the European Union?, in: Civil Wars 6,2 (2003), S. 94–120. - Zum Postkolonialismus. Medievalisms in the postcolonial world. The idea of the "Middle Ages" outside Europe, hg. v. KATHLEEN DAVIS, Baltimore 2009. - MICHELLE R. WARREN: Creole medievalism. Colonial France and Joseph Bédier's Middle Ages, Minneapolis 2011. - NEIL WINN: Neo-medievalism and civil wars, London 2004. - Zum Terrorismus: BRUCE W. HOLSINGER: Neomedievalism, neoconservatism, and the war on terror, Chicago 2007. - CHRIS BERZINS, PATRICK CULLEN: Terrorism and Neo-Medievalism, in: Civil Wars 6,2 (2003), S. 8–32.

[29]Übergreifend nach Epochen gegliedert: MICHAEL ALEXANDER: Medievalism. The Middle Ages in modern England, New Haven 2007. - FAY 2002. - TISON PUGH, ANGELA JANE WEISL: Medievalisms. Making the past in the present, London 2012. - LILIANA SIKORSKA, JOANNA MACIULEWICZ: Medievalisms. The poetics of literary re-reading, Frankfurt a. M. 2008. - CLARE A. SIMMONS: Popular medievalism in romantic-era Britain, New York 2011. - MARINA SCORDILIS BROWNLEE, KEVIN BROWNLEE, STEPHEN G. NICHOLS: The New medievalism, Baltimore 1991. - Medievalism in der Renaissance: KONRAD EISENBICHLER: Renaissance medievalisms, Toronto 2009. - Medievalism in der Frühen Neuzeit: ALICIA MONTOYA, SOPHIA GEORGINA VAN ROMBURGH, W. VAN ANROOIJ: Early modern medievalisms. The interplay between scholarly reflection and artistic production, Leiden / Boston 2010. - Medievalism in

Sinne eines *Popular Culture Medievalism* zu untersuchen, wurde äußerst selten unternommen. Lediglich zwei Sammelbände mit Beiträgen aus unterschiedlichen Disziplinen widmen sich bislang diesem Thema.[30] Populärkulturelle Produkte, insbesondere der Gegenwart, wurden in der bisherigen Mittelalterrezeptions- und Medievalism-Forschung nur sporadisch untersucht, weswegen zweifellos von einem Defizit gesprochen werden kann. Es dominieren Untersuchungsgegenstände, die denen der jeweiligen etablierten akademischen Disziplinen entsprechen, also insbesondere der Germanistik, Anglistik und anderen Literaturwissenschaften. „What has been absent from these now accepted types of studies [medievalism in literature, philosophy, politics, art, 19th- century culture etc.] are manifestations of the medieval as popular culture."[31] Hiervon ausgenommen werden kann das Medium Film, das vergleichsweise gut erforscht ist.[32] Doch auch hier dominieren Produkte, die durch ihre Historizität oder einen ihnen zugeschriebenen künstlerischen, ja hochkulturellen Wert als akademischer Untersuchungsgegenstand legitimiert sind. David W. Marshall hält fest:

> „Given pop-cultural medievalism's relation to cultural studies, it suffers from the same high-cultural stigma under which cultural studies programs labored for years. […] Thus, numerous studies have been done on Sir Walter Scott's medievalism, but they can be folded into either genealogical medievalism or

---

Frankreich um 1900: ELIZABETH EMERY, LAURA MOROWITZ: Consuming the past. The medieval revival in fin-de-siècle France, Aldershot 2003. Sonstige Publikationen wählen einen individuellen Fokus auf Medievalism: Der Sammelabdn Medievalism and the quest for the "real" Middle Ages, hg. v. CLARE A. SIMMONS, London / Portland (OR) 2001, untersucht die Problematik der Suche nach einem authentischen Mittelalter. - BRUCE W. HOLSINGER: The premodern condition. Medievalism and the making of theory, Chicago 2005, untersucht den Einfluss der Mediävsitik in der Theoriebildung bei Georges Bataille und Pierre Bordieu. - Medievalism and orientalism. Three essays on literature, architecture and cultural identity, hg. v. JOHN M. GANIM, Basingstoke 2008, kann als Standardwerk zum Verhältnis von Medievalism und Orientalism gelten; zum Orientalismus vgl. EDWARD W. SAID: Orientalism, New York 1978. Artikel zu Gender und Medievalism: JANE TOLMIE: Medievalism and the Fantasy Heroine, in: Journal of Gender Studies 15,2 (2006), S. 145–158. - Burgenromantik am Rhein: ROBERT R. TAYLOR: The castles of the Rhine. Recreating the Middle Ages in modern Germany, Waterloo (ONT) 1998. - ANGELA JANE WEISL: The persistence of medievalism. Narrative adventures in contemporary culture, New York 2003, unternimmt einen wagemutigen Versuch, populäre amerikanische Kultur mit Phänomenen der mittelalterlichen Kultur zu parallelisieren und daraus zu erklären, geht damit aber zu weit. - M. ZAFIROVSKI: Contemporary conservatism and medievalism: 'Nothing new under the sun'?, in: Social Science Information 50,2 (2011), S. 223–250, beschreibt aktuelle konservative Geisteshaltungen, die sich aus Medievalism begründen.

[30]Mass market medieval. Essays on the Middle Ages in popular culture, hg. v. DAVID W. MARSHALL, Jefferson (NC) 2007., CAROL L. ROBINSON, PAMELA CLEMENTS: Neomedievalism in the media. Essays on film, television, and electronic games, Lewiston 2012.

[31]DAVID W. MARSHALL: Introduction. The Medievalism of Popular Culture, in: Mass market medieval. Essays on the Middle Ages in popular culture, hg. v. DAVID W. MARSHALL, Jefferson (NC) 2007, S. 1–12, S. 2.

[32]Ebd., S. 3–5.; 2006. - BILDHAUER 2011.

Victorian studies, which has been a repository for studies of appropriation of the medieval. Contemporary popular manifestations lack that legitimating home."[33]

Was neben Studien zu einzelnen populärkulturellen Produkten oder Medien bisher nicht geleistet wurde, ist eine Theorie und Untersuchung von Medievalism in der Populärkultur insgesamt.[34]

Auch Geschichtsdidaktik und populärkulturelles Medievalism können wechselseitig voneinander profitieren. Auf der einen Seite sind es theoretische Modelle wie Geschichtsbewusstsein und Geschichtskultur, ohne die eine Beschreibung des gesellschaftlichen Interesses an Mittelalter zu einer vagen Agglomeration von Texten verkommen würde. Das erkennende Subjekt, um das es der Didaktik der Geschichte geht[35], wäre aus diesen Überlegungen dann völlig ausgeklammert. Von der anderen Seite her kann eine analytische Bestimmung des populärkulturellen Mittelalters zur Geschichtsdidaktik dreierlei leisten: Wie Gerhild Löffler durch eine explorativ-qualitative Langzeitstudie herausgefunden hat, ist das Vorwissen von Schülerinnen und Schülern der gymnasialen Orientierungsstufe „klar bezogen auf populärhistorische Erzählungen wie Roman, Film, Computerspiel, Märchen und andere Medien und Genres."[36] Hier kann – unter Berücksichtigung des jeweiligen Alters der Schülerinnen und Schüler – Wissen über populärkulturelle Mittelalterbilder den Unterricht vorbereiten helfen. Insbesondere wenn, wie Brauch und Löffler weiter konstatieren, „Schüler an den Eingangsunterricht durch ihr vorgängiges Interesse am Mittelalter hohe Erwartungen setzen."[37] Allerdings werden diese „regelmäßig dadurch enttäuscht, dass der Geschichtsunterricht sie nicht dazu anleitet, auf ihre alltagsförmigen und auf populäre Vorprägung bezogenen Fragen Antworten zu finden."[38] Die vorliegende Arbeit erfüllt mit ihren dekonstruktivistischen Medienanalysen und der

[33]MARSHALL 2007, S. 5.
[34]Ausgenommen Einzeluntersuchungen in den Sammelbänden von Rohr 2011 und Marshall 2007, die aufgrund ihrer Konzeption von gesammelten Aufsätzen einer gemeinsamen theoretischen Basis entbehren (Marshall) oder verfehlen, diese einzuhalten (Rohr).
[35]HANS-JOACHIM FISCHER: Mediävistik, populäre Mittelalterkultur und historisches Lernen in der Kindheit, in: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 237–244, S. 240.
[36]NICOLA BRAUCH, GERHILD LÖFFLER: Die Wirklichkeit des Mittelalters in der Schulpraxis. Erfahrungsbericht und kompetenzdidaktische Überlegungen, in: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 255–267, S. 257f.
[37]Ebd., S. 261.
[38]Ebd.

Verortung des populärkulturellen Mittelalters in einem größer angelegten Mittelalterdiskurs Voraussetzungen, die sich für das vierdimensionale Modell der FUER-Gruppe für historisches Lernen nutzen lassen: Die „Förderung und Entwicklung reflektierten und selbst-reflexiven Geschichtsbewusstseins, das künftigen Bürgern [sic] einer demokratischen Gesellschaft zur aktiven Teilhabe an geschichtsbezogenen Diskursen und zu persönlicher Meinungsbildung befähigt“[39] bedingt einerseits das Konzept von in Diskursen geschaffener Geschichte als auch reflexive Medienkompetenzen, um die in Medien geäußerten Diskursereignisse kritisch beurteilen zu können. Das gilt nicht nur für populäre Produkte, sondern auch für Unterrichtsmaterialien. Wie Arnold Bühler in einem Beitrag gezeigt hat, sind diskursiv entstandene, häufig bereits sehr alte, klischeebelastete, populäre Bilder vom Mittelalter nach wie vor in Bildungsplänen und in den Schulbüchern zu finden.[40] Hieran wird deutlich, dass auch der kritische und selbst-reflexive Umgang des Lehrkörpers mit dem Mittelalterdiskurs und anderen Geschichtsdiskursen wie auch mit seinen eigenen Unterrichtsmaterialien, die sich nach Bühler keineswegs als filternder Katalysator populärer Diskurse erweisen, unabdingbar für einen an Kompetenzen orientierten Geschichtsunterricht sind. So gilt weiterhin, dass wir, die wir alle in unserer Schulzeit etwas vom Mittelalter gehört und gelernt haben, wenig darüber wissen, was das Mittelalter der Populärkultur ist und noch viel weniger darüber, wie es funktioniert, wie es möglicherweise unser Wissen beeinflusst und was Mittelalter für die westlichen Gesellschaften des 21. Jahrhunderts bedeutet. Dies möchte die vorliegende Arbeit leisten.

Dass das Thema des populären Mittelalters von besonderer Relevanz ist, wird in wissenschaftlichen Arbeiten häufig mit einem irgendwie gearteten „Mittelalterboom“ begründet[41], der jedoch in keinem Fall durch konkrete Empirie belegt wird. Es handelt sich leider um leere Postulate, die die besondere Relevanz des populärkulturellen Mittelalters unterstreichen sollen: Dass das Mittelalter eine „Blüte in der Populärkultur“ erlebe, sei

[39]Ebd., S. 258f. mit Verweis auf WALTRAUD SCHREIBER: Historisches Denken. Ein Kompetenz-Strukturmodell, in: Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, hg. von ANDREAS KÖRBER, WALTRAUD SCHREIBER und ALEXANDER SCHÖNER, Neuried 2007, S. 15–17.
[40]ARNOLD BÜHLER: ‚Verordnete Finsternis‘. Mittelalter nach Lehrplan, in: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 245–254.
[41]z.B. Kiening 2006, S. 3. - Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 6. Vgl. auch GOETZ 2007; GROEBNER 2008, S. 14f.

„heute ein nicht mehr zu leugnendes Faktum“[42] und zu einem „Gemeinplatz der Forschung und der Feuilletons geworden“[43]. Nie zuvor habe das Mittelalter so viele Menschen gefangengenommen.[44] Das ist wissenschaftliche Rhetorik, die eine scheinbare Aktualität herstellt, auf deren Grundlage dann die eigene Arbeit legitimiert wird. Der „Mittelalterboom“ zu Beginn des 21. Jahrhunderts ist – analog zum ebenfalls häufig proklamierten „Geschichtsboom“[45] ein legitimationspolitisches Konstrukt der Geisteswissenschaften. Dabei warnte bereits 1986 Peter Wapnewski auf seinem Mittelalterrezeptions-Symposion davor, dass wir „in der Tat nicht so tun [dürfen], gebannt auf unseren Gegenstand blickend, als sei Mittelalter nicht auch vor Jahren und Jahrzehnten schon lebhaft umworben worden.“[46] Angesichts romantischer und historistischer Mammutprojekte im 19. Jahrhundert, wie dem Weiterbau des Kölner Doms, den mediävalen Fantasien Wartburg und Neuschwanstein, dem Neubau des Westminster Palace, den neogotischen Pylonen der Brooklyn Bridge – um nur bei architektonischen Beispielen zu bleiben – erscheint das Postulat vom Mittelalterboom vorschnell. In der öffentlichen Meinung und Populärkultur existiert sicherlich eine Faszination für das ferne und zugleich vertraute, immer auch fiktionale Mittelalter. Ob aber das beginnende 21. Jahrhundert sich durch eine besondere Mittelalterbegeisterung auszeichnet, ist fraglich. Antworten sollen in dieser Arbeit gefunden werden.

---

[42]KATHARINA B. ZEPPEZAUER: *Kurzwîl* oder Entertainment. Ein einleitender Erklärungsversuch des Faszinosums ‚Mittelalterrezeption‘, in: Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalter in der Populärkultur, hg. v. CHRISTIAN ROHR, S. 13–24, S. 13: „Dass das Mittelalter in jüngster Zeit eine Blüte in der Populärkultur erlebt, ist heute ein nicht mehr zu leugnendes Faktum geworden“. Zeppezauer bezieht sich in ihrem Artikel vor allem auf Mittelalterfeste, von denen ausgehend sie – belegt durch einen Wikipedia-Artikel, der sich wiederum auf „Pfalzis Marktkalendarium“, einer Internetseite mit aktuellen Mittelaltermarktterminen beruft, vgl. URL: http://www.marktkalendarium.de/index.php (07.02.2014) – einen quantitativen Anstieg im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhundert verzeichnen kann.

[43]STEPHANIE WODIANKA: Zwischen Mythos und Geschichte. Ästhetik, Medialität und Kulturspezifik der Mittelalterkonjunktur, Berlin 2009, S. 1.

[44]BORGOLTE (2008), erster Abschnitt.

[45]Bereits Mitte der 1970er Jahre sprach der Mediävist Frantisek Graus davon, dass Geschichte „in der zweiten Hälfte unseres Jahrhunderts von den Massenmedien, vor allem von den Illustrierten, vom Film und Fernsehen in einem geradezu erstaunlichen Maß ausgeschlachtet“ wird, siehe FRANTIŠEK GRAUS: Lebendige Vergangenheit. Überlieferung im Mittelalter und in den Vorstellungen vom Mittelalter, Köln 1975, S. VII. Explizit von einem „Geschichtsboom“ sprechen JÖRN RÜSEN: Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken, in: Historische Faszination. Geschichtskultur heute, hg. v. KLAUS FÜßMANN, HEINRICH THEODOR GRÜTTER, JÖRN RÜSEN, Köln 1994, S. 3–26, S. 3, JEROME DE GROOT: Consuming history. Historians and heritage in contemporary popular culture, London, New York 2009 und BARBARA KORTE, SYLVIA PALETSCHEK: History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres, Bielefeld 2009, S. 10. Die Rede von einer ‚Geschichtskonjunktur‘ ist bei MICHAEL SAUER: Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, Seelze-Velber 2001, S. 9 und in Geschichte und Öffentlichkeit. Orte - Medien - Institutionen, hg. v. SABINE HORN, MICHAEL SAUER, Stuttgart 2009, S. 184.

[46]PETER WAPNEWSKI: Aktualität der Mittelalter-Rezeption. Einleitung, in: Mittelalter-Rezeption. Ein Symposion, hg. v. PETER WAPNEWSKI, Stuttgart 1986, S. 273–275, S. 274.

Seien Mittelalter- und Geschichtsboom einmal dahingestellt, so besteht unabhängig davon die Relevanz des Themas in dem bestehenden Forschungsdesiderat. Gerade für eine historisch arbeitende Mittelalterforschung, die sich stets der Gegenwartsgebundenheit der Historiografie (auch ihrer eigenen) bewusst werden muss, wäre die Erforschung der mediävalistischen Populärkultur, anglifiziert eines *Popular Culture Medievalism*[47] in Deutschland vielseitig: als epistemologische Ergänzung für die Erforschung des Mittelalters, als Grundlagenarbeit für eine am lebensweltlichen Bezug und an geschichtskulturellen Kompetenzen orientierte Mittelalterdidaktik und als Möglichkeit, das Mittelalter in seiner gegenwärtigen gesellschaftlichen Relevanz zu erkennen und zu bewerten. Diesen Weg schlägt die vorliegende Arbeit ein. Es setzt da an, wo das Mittelalter selbst entsteht – im Heute, in einer Zusammenstellung fassbarer Aussagen darüber (theoretisch in der Gesamtheit aller fassbaren Aussagen darüber), wie sie in der breiten Öffentlichkeit der populären Geschichtskultur entstehen.

Zunächst muss dazu unser objektiviertes Verständnis von Mittelalter dekonstruiert werden. Ich werde im Theoriekapitel dafür argumentieren, dass das Mittelalter keine Epoche war, die als *Ding an sich* unabhängig von unserer Vorstellung existierte, sondern dass Mittelalter ein kontinuierlicher Prozess ist. Diese andauernde Konstruktion von Mittelalter wird *Medievalism* genannt – „Medievalism is the continuing process of creating the Middle Ages.“[48] Der Medievalism-Prozess wiederum wird durch den Diskurs geregelt und produziert. Die Gleichung lautet also: Mittelalter = Medievalism = Mittelalterdiskurs. Das klingt abstrakt, kompliziert und zunächst vielleicht sogar etwas unnötig. Ich verspreche Ihnen aber, dass wir uns diese Auffassung von Mittelalter noch genauer anschauen werden und dass sie einige Vorteile mit sich bringt.

In der ersten Sektion wird also der spezifische Mittelalterbegriff dieser Arbeit erörtert, nämlich als eine Menge diskursiv geregelter und in der Populärkultur medial vermittelter Überzeugungen. In der zweiten Sektion betrachten wir daher die psychologischen Bedingungen für medial angeeignete Überzeugungen in fiktionalen Produkten. Diese Sektion ist essentiell um zu verstehen, wie der Rezipient Aussagen aus dem Diskursstrang „Mittelalter“ in seinen Wissensbestand integriert oder anders ausgedrückt: wie ihm Mittelalter durch Medien vermittelt wird. Die dritte Sektion umfasst die Themenbereiche

[47] Erstmals in einen direkten Zusammenhang gebracht wurden beide Begriffe von David W. Marshall in der Einleitung seines Sammelbandes *Mass Market Medieval*. Vgl. MARSHALL 2007.
[48] LESLIE J. WORKMAN: Editorial. In: Studies in Medievalism 3,1 (1987), S. 1–2, S. 1.

Populärkultur und Geschichtskultur sowie die medialen Gestaltungsprinzipien, mit denen Mittelalter dargestellt wird. Eine Zusammenfassung unter Verwendung eines metaphorisch verstandenen Rhizom-Begriffs schließt den Theorieteil ab.

Im darauffolgenden Analyseteil sehen wir uns die drei Medien und die ausgewählten Produkte (Diskursfragmente) genau an. Die drei Kapitel sind dabei alle gleich strukturiert: Wir beginnen mit einer Klassifikation der spezifischen medialen Wirkungsweise, gefolgt von einem knappen geschichtlichen Überblick über die Mittelalterdarstellung im jeweiligen Medium. Im letzten, umfangreichsten Teil werden schließlich die bereits genannten Einzelprodukte einer eingehenden Analyse unterzogen. Die Ergebnissicherung fasst den Analyseteil zusammen und versucht darüber hinaus die drängenden Fragen über das populärkulturelle Mittelalter zu beantworten: Was sind die populären Mittelalterbilder des Westens zu Beginn des 21. Jahrhunderts? Welches sind die intermedialen Mytheme[49], also die kleinsten konstitutiven Motive eines Mythos? Und kommt dem Mittelalter innerhalb der Erinnerungskultur der westlichen Gesellschaften möglicherweise eine mythologische Funktion zu?[50]

[49]Der Begriff geht zurück auf den französischen Ethnologen und Anthropologen Claude Lévi-Strauss. In seinem Aufsatz „The Structural Study of Myth“ von 1955 beschreibt er zum ersten Mal das Konzept von „grundlegend konstitutiven Einheiten“ („gross constituent units“) innerhalb einer mythischen Erzählung, welche den Mythos bilden und identifizieren lassen. Lévi-Strauss nennt diese konstitutiven mythischen Einheiten ganz strukturalisitsch und in Anlehnung an die Linguistik in der drei Jahre später erschienenen französischen Übersetzung seines Artikels „mytheme“. CLAUDE LÉVI-STRAUSS: The Structural Study of Myth. In: Journal of American Folklore 68; 270 (1955), S. 428–444, S. 431.

[50]Auch in diesem Zusammenhang erweist sich der Lévi-Strauss’sche Mythem- bzw. Mythenbegriff als geeignet, da nichts, so Lévi-Strauss, dem mythischen Denken mehr ähnele als die politische Ideologie. Vgl. Ebd., S. 430. und die deutsche Übersetzung von Hans Naumann aus dem Jahr 1967: CLAUDE LÉVI-STRAUSS: Die Struktur der Mythen. In: Ders.: Strukturale Anthropologie. Frankfurt a. M. 1967 [1955], S. 226–254.

THEORIE

Sektion 1: Medievalism

Mittelalter als *Medievalism*

„What is looked upon as medieval is, indeed, medieval.“[51]

Das Apriori dieser Arbeit lautet: Das Mittelalter hört nicht auf.[52] Kontinuierlich wird es vom Menschen immer wieder neu konstruiert, wenn er es denkt, darüber spricht, es anderen vermittelt und vermittelt bekommt: in TV-Dokumentationen und Spielfilmen, in wissenschaftlichen Artikeln und Quelleneditionen, auf Mittelaltermärkten und als Reenactment, in Schiller-Dramen und Wagner-Opern, Romanen, Comics, Brett- und Videospielen, auf Metal-Alben und Teebeuteletiketten. „If medieval is what you want, medieval is what you get.“[53]

Was ich hier dem Mittelalter angehörig zuweise, würden die meisten meiner deutschsprachigen Kollegen Mittelalterrezeption nennen. Sie unterscheiden zwischen den oben genannten Phänomenen und dem „echten“ Mittelalter, also den Jahrhunderten zwischen Ende der Antike und Beginn der Neuzeit. Wir haben uns so sehr an das Konzept vom Mittelalter als einer Epoche der europäischen Geschichte (Faustregel 500 bis 1500 n. Chr.)[54] gewöhnt, dass wir dabei die Willkür seiner Konstruktion leicht vergessen. Mittelalter ist eine Objektivation. Es ist eine Verdinglichung von nicht länger als man-made verstandenen Phänomenen.[55] Trotz dieses Wissens oder eben aufgrund dieses Nicht-

---

[51] Nils Holger Petersen: Medievalism and Medieval Reception. A Terminological Question, in: Defining medievalism(s), hg. v. Karl Fugelso, Cambridge 2009 (Studies in Medievalism 17), S. 36–44, S. 37.

[52] Groebner 2008.

[53] Marshall 2007, S. 7.

[54] So Konsens in allen gängigen Wörterbüchern und Lexika: Gerhard Wahrig, Walter Ludewig: Deutsches Wörterbuch, Gütersloh 1975: „geschichtl. Zeitraum zwischen Altertum und Neuzeit, etwa 5. Bis 15. Jh.“; Wikipedia: „Epoche zwischen dem Ende der Antike du dem Beginn der Neuzeit (ca. 6. bis 15. Jahrhundert).“, URL: https://de.wikipedia.org/wiki/Mittelalter (17.08.2015); The Concise Oxford Dictionary, hg. v. Della Thompson, Oxford 1995: „the period in European history from the fall of the Roman Empire in the West (5th c.) to the fall of Constantinople (1453), or more narrowly from c.1000 to 1453.”

[55] Als Objektivation oder „Vergegenständlichung“ bezeichnen die Wissenssoziologen Berger und Luckmann den „Vorgang, durch den die Produkte tätiger menschlicher Selbstentäußerung objektiven Charakter gewinnen“. Peter L. Berger, Thomas Luckmann: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie, Frankfurt am Main 1980 [1966/69], S. 64–65. Genauer betrachtet handelt es sich im Falle des Mittelalters um eine „Verdinglichung“, die nach Berger/Luckmann eine Modalität der Objektivation ist: „Verdinglichung bedeutet, menschliche Phänomene aufzufassen, als ob sie Dinge wären, das heißt als außer- oder gar übermenschlich. […] Der Mensch erlebt sie [die verdinglichte Welt] als fremde Faktizität […] man kann

Wissens, hält sich hartnäckig die Vorstellung, dass historische Ereignisse und Epochen gewesen statt gemacht sind – nicht zuletzt durch einen jahrzehntelang an Daten und Fakten orientierten Geschichtsunterricht[56] und insbesondere „[i]n einem Land, in dem die vorgegebenen und lehrplanmäßig vorgeschriebenen Periodisierungen [sich] eine obrigkeitliche, beinahe dogmatische Bedeutung bewahrt haben“.[57]

Die Verdinglichung des Mittelalters hat bereits in dem Moment stattgefunden, als der Begriff zum ersten Mal eine Epoche zwischen Antike und Neuzeit bezeichnet hat. Die Verdinglichung des Mittelalters hat sich etabliert, seit dieser Epochenbegriff Bestandteil der allgemeinen Lehrmeinung wurde. Die Verdinglichung des Mittelalters hat sich erhärtet, als sich eine professionalisierte wissenschaftliche Disziplin allein der Erforschung dieser Epoche widmete. Diese drei Stationen wollen wir kurz nachvollziehen und zwar anhand jeweils einer Gelehrtenfigur aus der hier lapidar konstruierten Geschichte der Objektivierung des Mittelalters: Francesco Petrarca, Christoph Cellarius und Freiherr vom Stein.

Die älteste von ihnen ist der italienische Dichter Francesco Petrarca (1304 – 1374), eine zentrale Figur des frühen Renaissance-Humanismus.[58] Diese Kulturbewegung lehnte die vorherrschende Scholastik ihrer Zeit ab und trat für ein neues, elitäres Bildungsideal ein, für das sie die römische Antike zum Vorbild nahm. Die Idealisierung der Antike und das Programm eines neuen Zeitalters ließen die eigene Gegenwart als eine verwerfliche

---

Verdinglichung als äußersten Schritt des Prozesses der Objektivation verstehen, als einen Schritt, durch den die objektivierte Welt ihre Begreifbarkeit als eines menschlichen Unterfangens verliert und als außermenschlich, als nicht humanisierbare, starre Faktizität fixiert wird.“ Ebd., S. 94–95. Wie weit es mit der Verdinglichung des Mittelalters und von Geschichte allgemein gekommen ist, zeigt ein denkwürdiger Fall vor dem Oberlandesgericht Frankfurt von 1981: Ein Historiker lieh einem Staatsanwalt sein noch unveröffentlichtes Manuskript über die Schlacht von Tannenberg (1410) für Recherchezwecke. Der Staatsanwalt veröffentlichte das Manuskript unter eigenem Namen, woraufhin der Historiker aufgrund der Urheberrechtsverletzung vor Gericht ging. Das Gericht aber wies die Klage zurück, da es sich bei der Darstellung der Schlacht lediglich um eine sachliche Beschreibung historischer Ereignisse handele. Das Urteil impliziert nicht nur die uneingeschränkte Objektivität historischer Ereignisse, sondern auch, dass Historiografie erst ab einer hier nicht näher bestimmten Gestaltungshöhe dem Urheberschutz unterliegt. Ich danke Herrn Prof. Dr. Volker Rieble (ZAAR, LMU München), von dem ich Kenntnis über diesen Fall erlangte.

[56]Datum = das Gegebene, von lat. *dare* = geben, Faktum = das Gemachte, von lat. *facere* = machen. Obwohl das Faktum etymologisch das Gemachte bedeutet, hat es im Deutschen inzwischen die Bedeutung von „unumstößliche Tatsache“, wobei auch die Tat-Sache etwas Gemachtes impliziert, jedoch objektiviertes Gemachtes. Zur Kritik des an Wissensbeständen orientierten Geschichtsunterrichts siehe HANS-JÜRGEN PANDEL: Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik. Viel zu wissen ist zu wenig, in: Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart, hg. v. VADIM OSWALT, Schwalbach/Ts. 2009, S. 19–33.

[57]PETER VON MOOS: Gefahren des Mittelalterbegriffs. Diagnostische und präventive Aspekte, in: Modernes Mittelalter. Neue Bilder einer populären Epoche, hg. v. JOACHIM HEINZLE, Frankfurt am Main 1999, S. 33–63, S. 41. Die Aktualität der inzwischen 15 Jahre alten Aussage ist mit Blick auf aktuelle Bildungspläne m.E. gewährleistet.

[58]Wenn im Folgenden Epochenbezeichnungen fallen, dann ist impliziert, dass diese ebenso diskursiv erzeugte Objektivationen sind, wie ich dies für das Mittelalter annehme.

Zwischenzeit konstruieren, die man nun zu überwinden gedachte. Deutlich wird das in einer Epistel, in der Petrarca an seinen Freund Francesco Nelli dichtete:

„Aut prius aut multo decuit post tempore nasci;
Nam fuit et fortassis erit felicius evum,
In medium sordes. In nostrum turpia tempus
Confluxisse vides, …“[59]

Auch wenn diese Passage allenthalben als der Ursprung des heutigen Mittelalterkonzepts gehandelt wird, so muss doch einschränkend bemerkt werden, dass weder der Begriff „Mittelalter“ (*medium tempus*) noch das Konzept einer Zwischenzeit etwas Neues waren. Bereits im 12. und 13. Jahrhundert finden sich bei Joachim von Fiore, Hugo von St. Viktor und Bonaventura dreigliedrige Epocheneinteilungen, die für die Zeit zwischen der ersten und dritten den Begriff der mittleren Zeit – *medium tempus* verwenden. Folgten diese Dreiteilungen noch eher abstrakten theologischen Prinzipien[60], sind bei Petrarca die der distanzierenden Abgrenzung, des kulturellen Bruches und damit der negativen Bewertung neu: *medium tempus* wird zum Begriff einer finsteren, bildungsfernen Zwischenzeit nach der Antike und vor deren Renaissance,[61] ein „terminologischer Lückenbüßer für das Niemandsland zwischen zwei relevanten Epochen“.[62] Dieser Mittelalter-Begriff war zunächst jedoch kein besonders vielgebrauchter Terminus.[63] Zwar wird er „auch in späteren

[59]Francesco Petrarca: Epistulae metricae. Briefe in Versen, hg. v. Eva Schönberger und Otto Schönberger, Würzburg 2004, S. 322. Wir hätten entweder früher oder viel später nach unserer Zeit geboren werden sollen; / Denn es gab und wird noch glückseligere Zeitalter geben, / In der schmutzigen Mitte, in unserer schändlichen Zeit / Siehst du zusammenfließen, …

[60]Hugo von St. Viktor gliederte die Zeit in seinem Werk *De sacramentis* (erste Hälfte 12. Jh.) in eine alte der Beschneidung, die neue der Taufe und eine mittlere Zeit, in der beide parallel bestanden. Der Ordensgründer Joachim von Fiore entwickelte in der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts eine analog zur Dreifaltigkeit Gottes dreigliedrige Periodisierung der Geschichte: eine Zeit des Vaters, eine des Sohnes und eine des Heiligen Geistes. Diese „Mittelzeit“ der Joachimiten sollte schließlich mit der *intelligentia spritualis* enden, dem Zeitalter der spirituellen Einsicht, dessen Beginn Joachim von Fiore auf das Jahr 1260 vorsah. Bei Bonaventura (*De perfectione evangelica*, Mitte 13. Jahrhundert) ist die erste Zeit die der Apostel und ihrer Schüler, die mittlere die der Gelehrten Theologen und die dritte die der Mendikanten, denen er selbst angehörte. Alle Beispiele ausführlich bei Jean-Daniel Morerod: La base textuelle d'un mythe historiographique. Le Moyen Âge des humanistes italiens, in: Retour aux sources. Textes, études et documents d'histoire médiévale offerts à Michel Parisse, hg. v. Michel Parisse, Sylvain Gouguenheim, Paris 2004, S. 943–953.

[61]Der Renaissance-Begriff geht auf den italienischen Maler und Kunstgelehrten Giorgio Vasari zurück, der 1550 die Überwindung der als barbarisch empfundenen, mittelalterlichen Kunst nach 1250 als *Rinascimento* = Wiedergeburt beschrieb. Wie auch der Mittelalterbegriff festigte er sich erst später im 19. Jahrhundert, im deutschsprachigen Raum vor allem durch Jacob Burckhardts Werk „Die Kultur der Renaissance in Italien“ von 1860.

[62]Moos 1999, S. 33.

[63]Morerod 2004, S. 948. im Rückgriff auf Jürgen Voss: Das Mittelalter im historischen Denken Frankreichs. Untersuchungen zur Geschichte des Mittelalterbegriffes und der Untersuchungen zur Geschichte des

humanistischen Schriften verwendet, aber nur selten und ohne genaue Zeitangaben."[64] Nach Petrarca waren es vor allem Salutati Ende des 14. und Giovanni Andrea Mitte des 15. Jahrhunderts, die den Begriff weiter gebrauchten. Über Andrea, dessen Texte durch den Druck verbreitet wurden, gelangte er in die Chronik Hartmann Schedels von 1493 und wurde dann vor allem von deutschen Humanisten aufgegriffen, die den Begriff seit dem 16. Jahrhundert öfter verwendeten und stärker verbreiteten.[65]

Etabliert wurde das Mittelalter als ein durch konkrete Datierung abgegrenzter Epochenbegriff mit der 1702 fertig gestellten *Historia Universalis* des aus Schmalkalden stammenden Gymnasial- und Universitätsprofessors Christoph Cellarius. Dieses über 1000-seitige Lehrwerk, inklusive synoptischer Tabellen und Indices, gliedert sich in die drei Bände *Historia Antiqua*, *Historia Medii Aevi* und *Historia Nova*, womit sich die bis heute in Schule und Universität gängige dreigliedrige Periodisierung der Geschichte durchzusetzen begann. Das Mittelalter datiert Cellarius im zweiten Band *a temporibus Constantini Magni ad Constantinopolim a Turcis captam*, also von der Alleinherrschaft Konstantins des Großen im 4. Jahrhundert bis zur Eroberung Konstantinopels durch die Türken 1453. Vor allem durch Cellarius' Schüler Burcard Gotthelff Struve (1671–1738) erfuhr das auflagenreiche Werk weite Verbreitung.[66] Das gesamte 18. Jahrhundert über war die *Historia Universalis* das Standardwerk der Geschichte und der Geschichtslehre. Noch der junge Goethe musste den Cellarius auswendig lernen.[67]

Jahrzehnte später traf eben jener Goethe 1815 mit Heinrich Friedrich Karl Reichsfreiherrn vom und zum Stein zusammen. Stein, ein preußischer Beamter, zog sich nach den für ihn enttäuschenden Ergebnissen des Wiener Kongresses aus der Politik zurück und gründete zur

---

Mittelalterbegriffs und der Mittelalterbewertung von der zweiten Hälfte des 16. bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts, München 1972, S. 944.: „Voss, dans ses dépouillements étendus, relève seulement 17 occurrences dans les deux siècles qui suivent son emploi par Pétrarque à la date erronée qu'il lui attribue (1373-1572); les 17 suivantes se produisent en 25 ans (1574-1598), puis en 12 (1599-1611), puis en 7 (1612-1619). Le problème des origines paraît donc bien distinct de celui de la fortune du vocable Moyen Âge, qui se joue, elle, à l'époque moderne."

[64] CASPAR HIRSCHI: Mittelalterrezeption, in: Enzyklopädie der Neuzeit, Bd. 8, Stuttgart 2008, Sp. 610–617, Sp. 611.

[65] MOREROD 2004, S. 953. im Rückgriff auf VOSS 1972, S. 944. „On peut opposer la fortune de Moyen Âge dès la fin du XVI siècle à son emploi sporadique auparavant. L'expression ou, plutôt, les expressions Moyen Âge restèrent en effet très rares jusqu'au début du XVI siècle, avant de connaître un certain succès avec des humanistes germaniques, Vadian - qui semble le premier, en 1522 -, Beatus Rhenanus et Aegidius (Gilg) Tschudi. Moyen Âge connaît une vogue certaine à partir des années 1570."

[66] JOACHIM LEUSCHNER: Cellarius, Christoph. In: Neue Deutsche Biographie 3 (1957), S. 180–181 [Onlinefassung]; URL: http://www.deutsche-biographie.de/pnd116479914.html (07.02.2014).

[67] „Mein Vater lehrte die Schwester in demselben Zimmer Italienisch, wo ich den Cellarius auswendig zu lernen hatte. Indem ich nun mit meinem Pensum bald fertig war und doch still sitzen sollte, horchte ich über das Buch weg und faßte das Italienische, das mir als eine lustige Abweichung des Lateinischen auffiel, sehr behende." JOHANN WOLFGANG VON GOETHE: Dichtung und Wahrheit. Frankfurt a.M. ³1982 [1811], S. 40.

„Lösung zweier Aufgaben, der der Geschäftslosigkeit und der des Alters“[68] ein editorisches Mammutprojekt mit dem Ziel, eine Quellensammlung des deutschen Mittelalters zum Zwecke einer „vaterländischen Geschichtsschreibung“[69] herauszugeben.[70] Goethe zeigte sich überraschend interessiert, hielt er doch das Mittelalter für ein „‘kindisches‘ Zeitalter“, dessen verklärende Aufwertung durch die Romantik er befremdlich empfand.[71] Anfang des 19. Jahrhunderts setzten die Romantiker ein neues, euphorisches Mittelalterbild an die Stelle des von der Aufklärung aufgestellten Zeitalters der „Barbarei, des Aberglaubens und der Ignoranz“.[72] Novalis (Friedrich von Hardenberg) entwarf seine Friedensvision utopischer mittelalterlicher Zustände in Europa[73] und sein eher unbekannter Nacheiferer Isidorus Orientalis (Otto Heinrich von Loeben) resümiert in seinem „Das Mittelalter“ betitelten Sonett: „Dies war das Paradies, das ihr verloren.“[74] Aus diesem mittelalterromantischen Patriotismus heraus gründete sich um den Freiherrn vom Stein 1819 in Frankfurt die *Societas aperiendis fontibus rerum Germanicarum medii aevi*. Dies gilt als die Geburtsstunde (zwei Uhr Nachmittag am 20. Januar, um es wörtlich zu nehmen – aber das macht die Darstellung auch nicht authentischer) der historischen Mittelalterforschung und der deutschen Geschichtswissenschaft. Die Gesellschaft nahm Goethe als Ehrenmitglied auf, der ihre Arbeit zunächst auch unterstützte, sich später jedoch enttäuscht über den „antiquarisch-kritische(n) Dissensus“[75] zurückzog.

Francesco Petrarca, Christoph Cellarius, Freiherr vom Stein und viele andere haben das Mittelalter mitgeschaffen. Sie haben Fakten geschaffen und so die Verdinglichung des Mittelalters vorangetrieben. Das objektivierte Epochenmittelalter, das seither unser Wissen als und über diese Zeit rahmt, ist nicht falsch, aber es impliziert eine in der Wissenschaft häufig problematisierte Kohärenz. Eine innere Kohärenz von zum Teil weit auseinanderliegenden Zeiten sowie eine äußere Kohärenz in Abgrenzung zu anderen Epochen (Antike, Neuzeit), die Abgeschlossenheit suggeriert und so den Deckel auf den

---

[68] GAWLIK 1996, S. 9.
[69] FUHRMANN, WESCHE 1996, S. 20.
[70] 1826 wurde diese Quellensammlung „Monumenta Germaniae Historica“ genannt. Sie gilt noch heute das Standard-Quelleneditionswerk der deutschen Mittelaltergeschichtswissenschaft.
[71] FUHRMANN, WESCHE 1996, S. 21.
[72] Voltaire in seinem „Essay sur les mœurs“, Zitat bei GROEBNER 2008, S. 48.
[73] NOVALIS [Georg Philipp Friedrich Freiherr von Hardenberg]: Die Christenheit oder Europa. Ein Fragment. In: NOVALIS. Schriften, Bd. 1, hg. v. Ludwig Tieck, Friedrich Schlegel, Berlin 1826, S. 187–208. URL: http://www.deutschestextarchiv.de/book/show/novalis_christenheit_1826 (07.02.2014).
[74] JOHANN DANIEL SANDER (Verleger): Gedichte von Otto Heinrich Grafen von Loeben. Berlin 1810, S. 292.
[75] 1996, S. 10.

Mittelaltertopf setzt. Der Mensch liebt diese zeitgliedernden Ordnungsprinzipien, weil sie ihm Sicherheit und Orientierung in der eigenen Vergegenwärtigung versprechen. Periodisierung ist der verzweifelte Versuch, Ordnung in die unfassbare Menge historischer Überlieferung zu bringen. Daher verwundert es nicht, wenn Historiker unter Berufung auf das Dogma „Periodisierung als Wesensbestimmung großer Zeitalter vereinfacht die Geschichtswirrnis“ behaupten, dass Epochenschwellen rekonstruierbar, also objektiv gegeben seien.[76] Vielmehr aber sind sie objektiviert *worden*. Der pathetische Anklang von einer „Wesensbestimmung großer Zeitalter“ lässt erahnen, dass es bei Epochen nicht allein um Chronografie geht, sondern um Größeres: „Epochenbezeichnungen sind keine Namen für festgelegte und kohärente historische Zeiträume, sondern Begriffe, mit denen ein abstraktes Prinzip verkündet werden soll, oder genauer, mit denen ein Sachverhalt perspektivisch etikettiert werden soll, das heißt in eine direkte Beziehung zur Gegenwart gestellt.“[77] Diese Beziehung drückt sich in einem „wir heute – wir damals“-Dualismus aus. Die eigene standortgebundene Gegenwart wird mit einer auf ein mythisches Prinzip verdichtete Epoche kontrastiert. Das geschieht zwangsläufig immer von der Gegenwart aus. Wie alles Historische ist das Mittelalter nur in der Gegenwart anwesend. Die Geschichte ist als Vorstellung präsent, in Form von Bildern und Überzeugungen – „Le Passé est chose toute mentale. Il n'est qu'images et croyance.“[78] Nur auf diese Weise ist die Vergangenheit überhaupt existent.[79] Und da die Gegenwart immer flüchtig ist und unaufhaltsam voranschreitet, ist auch das Mittelalter ein Prozess.

Die hier vorgestellte Sichtweise erfordert eine andere Art, Mittelalter zu denken. Nicht als objektivierte Epoche der europäischen Geschichte zwischen Antike und Neuzeit, sondern als *Medievalism*, als „continuing process of creating the middle ages“[80]. Sogleich wird deutlich, dass Medievalism nicht mit Mittelalterrezeption übersetzt werden kann. Mittelalterrezeption setzt ein irgendwie abgeschlossenes Mittelalter voraus, ein Referenzobjekt „Mittelalter“, das rezipiert werden kann, eben jenes „echte“ Mittelalter, das hier als objektiviert dekonstruiert

---

[76]Vgl. KLAUS SCHREINER: „Diversitas temporum“ – Zeiterfahrung und Epochengliederung im späten Mittelalter, in: Epochenschwelle und Epochenbewusstsein, hg. v. REINHART KOSELLECK, REINHART HERZOG (Poetik und Hermeneutik 12), München 1987, S. 381–428, S. 382. Das Zitat stammt von dem aufgrund seiner systemkonformen Karriere zwischen 1933 und 1945 nicht unumstrittenen Mediävisten Hermann Heimpel.

[77]GROEBNER 2008, S. 32.

[78]Paul Valéry in seinen „Notes sur Nietzsche“ von 1909, zitiert nach KARL-ALFRED BLUHER: Valéry et Nietzsche critiques de l’Histoire, in: PAUL VALÉRY: "Regards" sur l'histoire. Hg. v. ROBERT PICKERING, MICHELINE HONTEBEYRIE, Clermont-Ferrand 2008, S. 109–124, S. 122.

[79]„‚Die Vergangenheit ist immer neu. Sie verändert sich dauernd, wie das Leben fortschreitet.‘“ALEIDA ASSMANN: Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses, München 2006, S. 17.

[80]WORKMAN 1987, S. 1.

wurde. Medievalism hingegen meint den kontinuierlichen, im Prinzip endlosen Prozess, in dem das Mittelalter produziert wird. Außerhalb dieses Produktionsprozesses gibt es das Mittelalter nicht. Wie ein Diskurs bildet Medievalism systematisch den Gegenstand Mittelalter, von dem er spricht.[81] Dadurch kann eine Unterscheidung von kontinuierlichem Prozess und seinem immer transienten Produkt nicht mehr gelingen: Der diskursive Prozess genannt Medievalism selbst ist das Mittelalter: „the successive recreation of the Middle Ages by different generations, *is* the Middle Ages. And this of course is medievalism."[82]

Auf den ersten Blick mag das verwirren. Wie kann etwas Seiendes gleichzeitig der Prozess sein, in dem es entsteht? Doch viele Entitäten sind Prozesse, bis hin zur Erde selbst. Obwohl uns der prozessuale Charakter unseres Planeten täglich vor Augen geführt wird, nehmen wir ihn eher gegenständlich wahr. Ähnlich verhält es sich mit dem Mittelalter. Wir nehmen es objektiviert wahr, als gegebenen Abschnitt der eurozentrischen Menschheitsgeschichte und bemerken dabei höchst selten, dass es sich bei dieser Wahrnehmung von Mittelalter um einen Teil eines diskursiv geregelten Prozesses handelt. Denn auch die Vorstellung des Mittelalters als Epoche ist ein transientes Resultat des Medievalism genannten Mittelalter-Prozesses. Ein sehr zentrales, da grundlegendes, weswegen es auch objektiviert wurde, aber nichtsdestotrotz ein diskursives. Zur Erinnerung: Es geht um die drei Begriffe Mittelalter, Medievalism und Mittelalterdiskurs. Medievalism *konstruiert* das Mittelalter, der Mittelalterdiskurs *regelt* diese Konstruktion. Das Ergebnis ist Mittelalter. Keiner der drei Begriffe kann getrennt von den anderen existieren – Trinität. Das Mittelalter ist Medievalism und es entsteht im Diskurs – ein anderes Mittelalter ist nicht denkbar. Man kann es sich zwar als Epoche (zwischen 500 und 1500) vorstellen, aber just in diesem Moment findet man sich wieder in der geregelten Denkweise des Diskurses. Das ist unser Fischglas.[83]

---

[81]So ähnlich bei MICHEL FOUCAULT: Archäologie des Wissens. Frankfurt a. M. 1981, S. 74: „Es [ist] eine Aufgabe, die darin besteht, nicht - nicht mehr - die Diskurse als Gesamtheit von Zeichen [...], sondern als Praktiken zu behandeln, die systematisch die Gegenstände bilden, von denen sie sprechen. Zwar bestehen diese Diskurse aus Zeichen; aber sie benutzen diese Zeichen für mehr als nur zur Bezeichnung der Sachen. Dieses *mehr* macht sie irreduzibel auf das Sprechen und die Sprache. Dieses *mehr* muß man ans Licht bringen und beschreiben."

[82]PETERSEN 2009, S. 36.

[83]Die Metapher des Diskurses als Goldfischglas stammt von Paul Veyne: „Der Skeptiker ist ein Doppelwesen. Solange er denkt, steht er außerhalb des Glases und betrachtet die Fische, die dort ihre Kreise ziehen. Aber da er sehr wohl auch leben muss, schwimmt er, selbst Fisch, wieder im Glas […]. Der Skeptiker ist sowohl ein Beobachter, der sich außerhalb des Glases befindet, das er in Zweifel zieht, als auch zugleich einer der Goldfische. Eine Doppelung, die nichts Tragisches an sich hat." PAUL VEYNE: Foucault. Der Philosoph als Samurai, Stuttgart 2009, S. 8 u. S. 20f.

Medievalism als diskursive Konstruktion von Mittelalter

> *"Another World Cup and England again depart the stage early, heads bowed, reputations skewered and playing football from the Dark Ages."* (The Sun, 28.06.2010)
>
> *„Wieder eine WM, und wieder verabschiedet sich England früh, mit gesenktem Kopf und ruiniertem Ruf, nachdem es Fußball aus dem Mittelalter spielte."* (Übersetzung der dpa, 28.06.2010)

Selbst für die englische Boulevardpresse dürfte es sich als schwierig erweisen, die Niederlage Englands gegen Deutschland darauf zurückzuführen, dass man dort mittelalterliche Spielweisen ausgeübt hätte. Das Mittelalter der oben zitierten und übersetzten Pressemeldung wird vom Leser sicherlich auch nicht dahingehend verstanden, dass Fabio Capello, der damalige englische Nationaltrainer, während der WM-Vorbereitung in mittelalterlichen Manuskripten nach vergessenen Taktiken forschte. Vielmehr ist „Mittelalter"[84] hier eine weit verbreitete Chiffre innerhalb eines teleologischen Geschichtsbildes, die Bedeutungen wie „rückständig" oder „antiquiert" überträgt. Diese Chiffrierung entsteht im öffentlichen Leben einer Gesellschaft diskursiv. Wenn die *Sun* in diesem Beispiel von Mittelalter spricht, nimmt sie Bedeutungen des Wortes wie sie gegenwärtig im Diskurs verhandelt werden, auf. Von den Lesern der *Sun* wiederum, wird die Metapher im Rezeptionsprozess des Lesens im Medium Zeitung aufgenommen. Diese Medienrezeption aber kann nicht außerhalb des Diskurses erfolgen, sonst wären Mittelaltermetaphern wie in Abb. 1 nicht zu verstehen. „Medieval Barbarity" – das funktioniert nur mit dem Mittelalter. Bei der erwähnten „mittelalterlichen Barbarei" ging es um einen Fall schwerer Körperverletzung: Der Angeklagte Francis Murphy wurde zu zwölf Jahren Haft verurteilt, weil er seiner Ex-Freundin das rechte Auge ausriss, aus dem Fenster warf und anschließend versuchte, seine Ex hinterher zu werfen. Richter John Morris QC sprach laut *Sun* von „crimes which are almost medieval in their barbarity."[85] Aus diesem Zitat machten die Redakteure der *Sun* die Schlagzeile „medieval barbarity". Sie ist so geeignet, da sie auf den gegenwärtigen Mittelalterdiskurs mit den gleichen Konnotationen der Metapher wie in dem Fußballspielbericht verweist. Man stelle sich denselben Artikel mit der Schlagzeile „Baroque atrocity" vor (Abb. 2). Es würde nicht funktionieren, da der gegenwärtige Barock-

[84] Die Bezeichnung „Dark Ages" wird im Englischen wechselweise für die Völkerwanderungszeit, das englische Frühmittelalter bis 1066, in erster Linie aber als Synonym für das gesamte Mittelalter verwendet.

[85] Vergegenwärtigt man sich die Einschränkung „almost" in diesem Satz, stellt sich die Frage, was dann Verbrechen sind, die in ihrer Grausamkeit nicht nur beinahe, sondern vollständig mittelalterlich sind? Ungewiss bleibt auch, ob eher das Herausreißen von Organen oder das Hinauswerfen der selbigen aus dem Fenster als „mittelalterlich" empfunden wurde. URL: http://www.thescottishsun.co.uk/scotsol/homepage/news/2740142/Eye-gouge-brute-Francis-Murphy-jailed-for-12-years.html (24.02.2012).

THE SCOTTISH Sun

Friday, 26 February 2011

HOME | MY SUN | CONTACT US | ENGLISH EDITION

NEWS
Regional News
Got A Story?
Weather
SunVote
Sun Money
Sun Says
The Green House
Sun City
SPORT
SPL Club Pages
Live Match Centre
SPL Predictor
English Football
SHOWBIZ
Bizarre
TV
Film
Music
FEATURES
Miss Scotland
Matt Meets ...
Sun Video
WOMAN
Parenting
Fashion

NEWS

Text: 07717 990775 - Phone: 0141 420 5200 - Email: scoop@the-sun.co.uk

Medieval barbarity

By BRIAN HORNE

Published: 21 Nov 2009

Add a comment (3)

A VICIOUS brute who gouged out his former lover's eye during a murder bid was jailed yesterday for his "medieval barbarity".

Evil Francis Murphy, 28, wrenched terrified Natalie Farrell's eye out of the socket with a wire coathanger.

He then chucked the body part from the eighth-floor high-rise before also trying to hurl maimed Natalie over the balcony to her death.

Monster ... Francis Murphy tried to kill ex-lover by throwing her from high-rise tower block

LESLEY DONALD PHOTOGRAPHY

THE SCOTTISH Sun

Friday, 26 February 2011

HOME | MY SUN | CONTACT US | ENGLISH EDITION

NEWS
Regional News
Got A Story?
Weather
SunVote
Sun Money
Sun Says
The Green House
Sun City
SPORT
SPL Club Pages
Live Match Centre
SPL Predictor
English Football
SHOWBIZ
Bizarre
TV
Film
Music
FEATURES
Miss Scotland
Matt Meets ...
Sun Video
WOMAN
Parenting
Fashion

NEWS

Text: 07717 990775 - Phone: 0141 420 5200 - Email: scoop@the-sun.co.uk

Baroque atrocity

By Simon Hassemer

Published: 21 Nov 2009

Add a comment (3)

A VICIOUS brute who gouged out his former lover's eye during a murder bid was jailed yesterday for his "baroque atrocity".

Evil Francis Murphy, 28, wrenched terrified Natalie Farrell's eye out of the socket with a wire coathanger.

He then chucked the body part from the eighth-floor high-rise before also trying to hurl maimed Natalie over the balcony to her death.

Monster ... Francis Murphy tried to kill ex-lover by throwing her from high-rise tower block

LESLEY DONALD PHOTOGRAPHY

Abb. 1 u. 2: Screenshot des Online-Artikels der *Scottish Sun* (Angabe und URL siehe Anm. 85) bzw. dessen Fotomontage (unten).

Diskurs diese Lesart nicht vorsieht – die von einem Diskurs festgelegten Regeln des Aussag- und Verstehbaren wären gebrochen (es käme zu einem ‚Hä?-Effekt'). Im Mittelalterdiskurs hingegen ist die Metapher der Schlagzeile vom Rezipienten zu verstehen. Wäre sie es nicht, würde und könnte die Redaktion der *Sun* nicht auf ihn zurückgreifen. Dieses Hin- und Her metaphorischer Kodierung und Dekodierung konstituiert den Diskurs im ursprünglichen Wortsinne von *discurrere* (lat. hin- und herlaufen).

Bleiben wir noch eine Weile bei diesem Aufhänger. "You were convicted of crimes which are almost medieval in their barbarity. They would make any right-thinking person recoil in horror"[86], so das vollständige Zitat, ist nicht nur eine rechtskräftige und Schlagzeilen machende Aussage des erwähnten schottischen Richters, sondern auch subjektiver Ausdruck eines intersubjektiven Mittelalterbildes. Wie jedes Individuum hat auch John Morris eine bestimmte Vorstellung von „Mittelalter" (ebenso wie er ein bestimmtes Konzept von „Barbarei", „Vernunft" und vielen anderen Begriffen hat). All dies sind individuelle, durch Sozialisation und Enkulturation geprägte Konstruktionen. Und so wie jedes einzelne Subjekt sich sein eigenes Bild von der Realität konstruiert, konstruiert es auch seine Wirklichkeitsvorstellung von der Geschichte und vom Mittelalter – wie Umberto Eco es ausdrückte: „es hat eben jeder seine eigene (meist verdorbene) Idee vom Mittelalter."[87] Wie ausgeprägt dieses Vorstellungsbild[88] gestaltet ist, hängt von der Relevanz ab, die ein wie auch immer geartetes Mittelalter für die jeweilige Lebenswelt des Subjekts besitzt.

Das Mittelalter ist in unseren Köpfen, verortet in jeder einzelnen Vorstellung eines jeden Menschen, der Mittelalter denkt. Dies sind individuelle Konstrukte, die sich „von außen nach innen, in Internalisierungs- und Sozialisationsprozessen"[89] aufbauen. Denken Sie einmal über Ihr eigenes Mittelalterbild nach. Sie werden kaum alle Inputs Ihrer eigenen Mittelalterkonstruktion rekonstruieren können, aber vielleicht einige zentrale. Der Geschichtsunterricht Ihrer eigenen Schulzeit wird vielleicht ein wichtiger Input gewesen sein, oder auch die Kindheitserinnerung an die Erkundung einer Burgruine und sicherlich auch der mediale Input durch eine TV-Dokumentation, einen Kinofilm, einen Roman oder ein Videospiel. Da es schon schwierig genug ist, für sich selbst die Frage nach der Beschaffenheit und Vielheit der Inputs seiner eigenen Mittelalterimagination zu beantworten, ist dies für

[86]URL: http://www.thescottishsun.co.uk/scotsol/homepage/news/2740142/Eye-gouge-brute-Francis-Murphy-jailed-for-12-years.html (24.02.2012).
[87]UMBERTO ECO: Nachschrift zum „Namen der Rose", München 2007, S. 89.
[88]ROLF SCHÖRKEN: Historische Imagination und Geschichtsdidaktik, Paderborn 1994, S. 34.
[89]BERND SCHÖNEMANN: Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Geschichtswissenschaft, in: Geschichtsdidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe 1 und 2, hg. v. HILKE GÜNTHER-ARNDT, Berlin 2009, S. 11–22, S. 17.

uns unbekannte Personen – wie hier den geschätzten Richter Morris – nicht möglich, jedenfalls nicht, sofern keine Äußerung, kein kommunizierter Output seines individuell spezifischen Mittelalterbildes vorliegt.[90] In unserem Beispiel ist er in Form der Aussage "You were convicted of crimes which are almost medieval in their barbarity. They would make any right-thinking person recoil in horror"[91] vorhanden, auch wenn es sich um das verschriftlichte Zitat einer ursprünglich mündlichen Aussage handelt, d.h. die durch die Notwendigkeit der mündlichen Versprachlichung ohnehin schon mittelbare Äußerung eines Geschichts- oder Mittelalterbildes ist in zweiter Instanz vermittelt, nämlich durch das verschriftlichte Zitat im Medium Boulevardzeitung. Das soll aber nicht von der Analyse abhalten. In der isolierten Aussage entäußert sich das individuelle Geschichtsbewusstsein als autoritäres Wissen, dass die attributive Verwendung von „mittelalterlich" als grausam und barbarisch – mehr noch – durch das Adverb „beinahe" als noch grausamer und noch barbarischer klassifiziert, als die zugrunde liegende Tat (Verstümmelung und versuchter Mord). Nimmt man noch den zweiten Satz hinzu, wird deutlich, dass dem Adjektiv „mittelalterlich" indirekt das Adjektiv „vernünftig" entgegengestellt wird. Mittelalterlich ist in der diskursiven Praxis dieses Beispiels nicht nur Chiffre für rückständig und antiquiert, sondern auch für besonders grausame Brutalität, für unvernünftiges, unzivilisiertes, ja, unmenschliches Verhalten. Man muss sich allerdings fragen, inwiefern es sich bei der attributiven Verwendung von „mittelalterlich" noch um die Adjektivierung eines Epochenbegriffs handelt oder ob sie nicht schon losgelöst von diesem existiert, quasi entzeitlicht ist.[92] Denn dann würde es sich kaum noch um eine Artikulation von Geschichtsbewusstsein handeln. Ungeachtet dessen hat es die „Medieval Barbarity" in die Schlagzeile geschafft. Das bedeutet, dass sie wiederum als Input in der Medienrezeption fungiert. Wir sind hier wieder an dem Punkt angelangt, an der vom Leser die Metapher dekodiert wird.

Exemplarisch wurde hiermit ein kleiner Ausschnitt aus dem Mittelalterdiskurs gezeigt. Eine Vielheit von nicht mehr rekonstruierbaren Inputs ließ ein individuelles Mittelalterbild entstehen, dass zu einem bestimmten Zeitpunkt in einem bestimmten sozialen Rahmen

---

[90]Vgl. WALTRAUD SCHREIBER: Reflektiertes und (selbst-)reflexives Geschichtsbewusstsein durch Geschichtsunterricht fördern – ein vielschichtiges Forschungsfeld der Geschichtsdidaktik, in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 1 (2002), S. 18–43, S. 19 und MEIK ZÜLSDORF-KERSTING: Zwei Seiten einer Medaille - oder: Wie konstruieren Individuen Geschichte? In: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 8 (2009), S. 184–197, S. 193.

[91]URL: http://www.thescottishsun.co.uk/scotsol/homepage/news/2740142/Eye-gouge-brute-Francis-Murphy-jailed-for-12-years.html (24.02.2012).

[92]Vgl. GROEBNER 2008, S. 32.: „Epochenbezeichnungen sind keine Namen für festgelegte und kohärente historische Zeiträume, sondern Begriffe, mit denen ein abstraktes Prinzip verkündet werden soll, oder genauer, mit denen ein Sachverhalt perspektivisch etikettiert werden soll".

(Gerichtsverhandlung) eine Entäußerung erfuhr – der Output in der Aussage des Richters, der uns wiederum via dem Output im Zitat des Zeitungsartikels zugänglich wurde. Schließlich das Lesen der Schlagzeile und des dazugehörigen Artikels, was für den Leser wiederum ein Input für dessen eigene Mittelalterkonstruktion ist. Da reicht es schon aus, nur die Schlagzeile zu lesen und man wird seine Überzeugung vom Mittelalter als grausamer und barbarischer Zeit bestätigt finden – ein Konzept, das der Mittelalterdiskurs vor langer Zeit geschaffen hat (Petrarcas *medium sordes, turpia tempus*) und seitdem immer wieder bestätigt. Die rezipierenden Individuen, ob sie nun ihr Mittelalterbild bestätigt sehen oder über die Schlagzeile den Kopf schütteln, formulieren zu anderen Zeitpunkten in anderen sozialen Rahmen wiederum Outputs und so schließt sich der Kreis *nicht* – er wird fortgeführt, denn das *discurrere* geschieht spiralförmig. Die Aussage vom „barbarischen Mittelalter" wird kollektiv verstanden, es gibt keinen ‚Hä?-Effekt', denn alle folgen sie den Regeln des Diskurses.

Nun, reden über Mittelalter, oder das Mittelalter im öffentlichen Diskurs – das mag schön und interessant zu bemerken sein, aber mit dem „richtigen", dem „echten" Mittelalter hat es ja wenig bis gar nichts zu tun. Das „echte" Mittelalter ist das zuvor vorgestellte, objektivierte, und da wir seine Verdinglichung bereits auf den ersten Seiten dekonstruiert haben, steht es schwer um seine Echtheit. Was ist aber mit den Artefakten, mit den historischen Zeugnissen, den Handschriften und Realien aus der Zeit des (echten) Mittelalters? Das sind doch echte Objekte, keine Repliken, keine Simulakra. Von der Leuchtkraft auratischer Authentizität geblendet übersieht man manchmal, dass auch die Artefaktrezeption den Regeln des Diskurses untergeordnet ist, denn ohne Interpretation bleiben die Texte und anderen Artefakte stumm und außerdem wären jene Artefakte ohne Diskurs gar keinem Mittelalter zuzuordnen. Wie könnte sonst festgelegt werden, dass die Zeit zwischen 476 und 1453 (die Zahlen sind Variablen) als Mittelalter zu bezeichnen ist? Das Mittelalter als Epoche *eo ipso* ist überlebensunfähig. Es musste und muss sprachlich und inszenatorisch immer wieder neu Eingang in den Diskurs finden, um sich zu konstituieren. Der Diskurs regelt die Aussagen (énoncés) über das Mittelalter und bildet dabei systematisch das Mittelalter, von dem er spricht. In diesem Prozess entsteht Mittelalter und diesen Prozess nennen wir „Medievalism".

Medievalism in der Forschung

> *„Texts using medievalism are never quite finished, never quite authentic, never quite tangible, never quite over."*[93]

Medievalism ermöglicht Mittelalter anders zu denken als etwas nur in der Vergangenheit Entstandenes, sondern auch und insbesondere als etwas in der Gegenwart Entstehendes. In diesem Unterkapitel soll es detailliert darum gehen, was genau Medievalism ist. Zunächst schauen wir uns seine Entstehung als akademisches Feld an, die eng mit der Biografie Leslie J. Workmans verknüpft ist. Danach wenden wir uns im größeren Stil Begriff und Definitionen zu, auch in Abgrenzung zu verwandten Begriffen wie Mittelalterrezeption und Neomedievalism. Zum Schluss werfen wir noch einen Blick auf aktuelle Forschungen und Themenfelder, sowohl im englisch- wie auch im deutschsprachigen Raum.

Leslie J. Workman wurde 1927 in London geboren. Sein Geschichtsstudium am King's College in London schloss er mit einem Bachelor ab, bevor er zwischen 1945 und 1948 seinen Militärdienst absolvierte. 1954 emigrierte er in die USA, wo er zunächst an der Ohio State University, dann an der Columbia University weiterstudierte. Es folgten Lehraufträge am Queens College in New York, am Muhlenberg College in Allentown und am Western College for Women in Oxford, Ohio. 1983 heiratete er die Amerikanistikprofessorin Kathleen Verduin, deren Erinnerungen wir diese Einblicke in Leslie Workmans Leben und Denken verdanken.[94] Demnach stellt sich das Leben Workmans als das eines akademischen Dissidenten dar, der auch aufgrund einer nie abgeschlossenen Dissertation über die Falknerei im Mittelalter keine große Karriere an der Universität machte, dessen Ideen so aber unabhängig von disziplinären Schranken reifen konnten:

> „Leslie's mind resisted specialization; he was interested in everything, and he looked for overarching connections. It was his dual historical consciousness, of the Middle Ages and of the nineteenth century, that started him on the road to the project that eventually defined him" – Medievalism.[95]

Dieses janusköpfige Geschichtsbewusstsein kulminierte in dem erkenntnisreichen Augenblick, als Workman im Zuge seiner Lehrtätigkeit zu der Überzeugung gelangte, dass das

[93] M. J. Toswell: The Tropes of Medievalism, in: Fugelso 2009, S. 68–76, S. 74.
[94] Kathleen Verduin: Remembering Leslie J. Workman (1927–2001). In: Falling into Medievalism, UNI*VERSITAS* 2,1 (2006), URL: http://www.uni.edu/universitas/archive/spring06/kathleenverduin.htm (06.07.2012); Dies.: The Founding and the Founder. Medievalism and the Legacy of Leslie J. Workman, in: Fugelso 2009, S. 1–27.
[95] Verduin 2006.

Mittelalter, welches er gelernt hatte und nun lehrte, ein Konstrukt des 19. Jahrhunderts war, geformt und koloriert aus dem Blickwinkel des Historismus.[96] Ausgehend von diesem Aha-Erlebnis entwickelte Workman über die nächsten Jahre hinweg ein Konzept, für das er den bereits bestehenden Begriff Medievalism wählte. Das Gründungsjahr datierte er auf 1974, als er mit seiner Kollegin Alice P. Kenney (1938-1985) einen Artikel mit dem Titel „Ruins, Romance, and Reality: Medievalism in Anglo-American Imagination and Taste, 1750-1840" für das *Winterthur Portfolio* schrieb, der ein Jahr später veröffentlicht wurde. Nachdem er im Mai 1976 auf dem *Tenth International Congress on Medieval Studies* in Kalamazoo eine Sitzung mit dem Titel „The Idea of the Middle Ages in the Modern World" organisierte, schrieb er im Nachfolgeantrag an den Direktor des Medieval Institute, Otto Gründler: „we are organizing virtually a new field of study of a uniquely interdisciplinary character".[97] Workman sah Medievalism als eine akademische (Inter-)Disziplin.

Dieses ambitionierte Programm wurde durch widrige äußere Umstände erschwert. 1974 wurde das Western College geschlossen, Workman verlor seine Anstellung an der Universität und arbeitete unter anderem bei einem Erdgasversorgungsunternehmen. Seine Bemühungen, Unterstützung an Universitäten für sein Medievalism-Projekt zu bekommen, waren alle vergebens. So veröffentlichte er 1979 auf eigene Faust und mit Hilfe von Freunden die erste Ausgabe der *Studies in Medievalism*. Im Vorwort schrieb Workman:

> „*Studies in Medievalism* has been established […] in the conviction that it is time to begin the interdisciplinary study of medievalism as a comprehensive cultural phenomenon. [Medievalism] has affected every aspect in European life, not only literature and the arts, where its influence has been most perceptible, but politics, economics and religion."[98]

In den 1980er Jahren erschienen die *Studies in Medievalism* unabhängig und unregelmäßig. Gleichzeitig organisierten Leslie Workman und seine Frau Kathleen Verduin 1986 die erste *General Conference on Medievalism*, die seitdem jährlich, seit 1993 als *International Conference on Medievalism* stattfindet. Gegen Ende der Achtziger bekam das Projekt Medievalism unerwarteten Aufwind von wissenschaftlichen Trends wie dem Dekonstruktivismus und der Rezeptionsforschung. In dieser Zeit traf Leslie Workman auf einem der Mittelalterkongresse in Kalamazoo auf den Salzburger Germanistikprofessor Ulrich

[96] VERDUIN 2006; VERDUIN 2009, S. 5f.
[97] Ebd., S. 6.
[98] LESLIE J. WORKMAN: Editorial Note. In: Studies in Medievalism 1,1 (1979), S. 1–4, S. 1. Zitiert nach VERDUIN 2006.

Müller, der zeitgleich ein Netzwerk zur Mittelalterrezeption in Deutschland und Österreich mit aufgebaut hatte. Man beschloss Interessen und Kräfte auf einer gemeinsamen Konferenz zu vereinen. Die Tagung fand 1990 auf Burg Kaprun am Fuße der Hohen Tauern statt[99], es war gleichzeitig das *5. Salzburger Symposion zur Mittelalterrezeption* und die *5. General Conference on Medievalism*.[100] Im selben Jahr publizierte der Verlag Boydell & Brewer die nun jährlich erscheinenden *Studies in Medievalism*. 1998 übernahmen der Literaturwissenschaftler und Tolkien-Experte Tom Shippey und der deutsche Anglist Richard Utz die Herausgabe der *SiM*. Sie würdigten Leslie Workman zu seinem 80. Geburtstag im gleichen Jahr mit einer Festschrift: *Medievalism in the modern world. Essays in honor of Leslie J. Workman*. Er starb wenige Jahre später.

Workman definierte Medievalism häufig, aber selten widersprüchlich. Seine eleganteste,[101] weil kürzeste und zugleich umfassendste Definition lautet: „Medievalism is the continuing process of creating the Middle Ages".[102] Tatsächlich ist damit schon fast alles gesagt, doch wirft es natürlich weiterführende Fragen auf: Wer kreiert hier – die Wissenschaft, die Populärkultur, die Öffentlichkeit? Wann begann der Prozess und lässt er sich periodisieren? Worin bestehen die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu verwandten Begriffen wie Mittelalterrezeption, Neomedievalism und Sekundärmittelalter? Und wie läuft dieser Prozess der Mittelalterkonstruktion, dem Workman so viele kulturelle, politische, religiöse ja sogar wirtschaftliche Implikationen attestiert, genau ab?

Medievalism wurde seit seiner Einführung durch Leslie Workman immer auch theoretisiert, doch insbesondere in der jüngeren Forschungsgeschichte ist ein erhöhter Bedarf, vielleicht auch Wunsch nach einer gemeingültigen Definition des Begriffs entstanden. Allein zwischen 2009 und 2011 erschienen vier Bände der *Studies in Medievalism*, die Definitionen von Medievalism(s) bzw. Neomedievalism(s) diskutierten.[103] In dieser Arbeit wird auf das Plural-S im Begriff verzichtet. „Moreover, because his [Workman's] definition of medievalism implies that each individual's or entity's vision of the medieval will be different,

[99]Bei der Wahl des Tagungsortes beeindruckte Müller seine amerikanischen Kollegen mit den „remarkable words": „I think I can get the government to give us a castle." VERDUIN 2009, S. 15.
[100]Der Tagungsband erschien erst sechs Jahre später: Mittelalter-Rezeption V. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions "Die Rezeption Mittelalterlicher Dichter und Ihrer Werke in Literatur, Bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts", hg. v. ULRICH MÜLLER, JÜRGEN KÜHNEL, Göppingen 1996.
[101]So auch VERDUIN 2006.
[102]WORKMAN 1987, S. 1.
[103]FUGELSO 2009; Defining medievalism(s) II, hg. v. DERS. (SiM 18), Cambridge 2010; Defining neomedievalism(s), hg. v. DERS., (SiM 19), Cambridge 2010; Defining neomedievalism(s) II, hg. v. DERS. (SiM 20), Cambridge 2011.

it obviates the need to speak of 'medievalisms.' Workmanian medievalism is itself a plural concept."[104]

Wie und wann genau Leslie J. Workman auf den Begriff Medievalism kam, lässt sich nicht genau feststellen.[105] Sicher kannte er die Definition des Oxford English Dictionary, die seit der Ausgabe von 1933 lautet: „Medievalism. The system of belief and practice characteristic of the Middle Ages (…) the adoption of or devotion to mediaeval ideals or usages; *occas.* An instance of this."[106] In dieser Definition ähnelt der Begriff seinem deutschsprachigen Pendant ‚Mittelalterrezeption', was sich in der Wendung „adoption of or devotion to" ausdrückt. Eine zweite, wichtigere Bedeutung gewann nach Tom Shippey vor allem seit dem 21. Jahrhundert an Einfluss:

> "However, in recent years, and very largely as a result of the initiatives of Leslie Workman, a second sense has become current, which I would define – trying as far as I can to imitate the *OED*'s magisterial style – as 'Any post-medieval attempt to re-imagine the Middle Ages, or some aspect of the Middle Ages, for the modern world, in any of many different media; especially in academic usage, the study of the development and significance of such attempts.'"[107]

Der Begriff selbst taucht Mitte des 19. Jahrhunderts als Kunstwort auf; als frühester Beleg gilt ein Aufsatz des Kunstkritikers John Ruskin von 1851 über die Präraffaeliten. Dort heißt es: "If their [the Pre-Raphaelites'] sympathies with the early artists led them into mediævalism or Romanism, they will of course come to nothing."[108] Medievalism wird hier, wie auch bei anderen Autoren der Zeit, zunächst synonym für „medieval" oder „Middle Ages" gebraucht.[109] Erwähnenswert ist die Verwendung des Kunstwortes Medievalism als Bezeichnung eines „Möchtegern-Mittelalters" in Mary Elizabeth Braddons *Sir Jasper's Tenant* von 1865, in dem der Protagonist für die von ihm ausgetragene Weihnachtsfeier verspricht: „No country families, no would-be medievalism, – boars' heads with lemons in their mouths, rejoicing retainers, fiddlers in the music gallery, and so on; none of your Christmas-in-the-olden-time absurdities"[110] Die Kombination von „would-be" und „medievalism" (statt Middle Ages) hatte jedoch keinen Einfluss auf eine Bedeutungsveränderung hin zur heutigen

[104] ELIZABETH NICOLE EMERY: Medievalism and the Middle Ages, in: FUGELSO 2009, S. 77–85, S. 81.
[105] VERDUIN 2006.
[106] The Oxford English Dictionary, Bd. 6, Oxford 1933, S. 290.
[107] TOM A. SHIPPEY: Medievalisms and Why They Matter, in: FUGELSO 2009, S. 45–56, S. 45.
[108] JOHN RUSKIN: Pre-Raphaelitism. Lectures on architecture and painting, London 1906, S. 20, Fußnote 1.
[109] RICHARD UTZ: Medievalitas Fugit. Medievalism and Temporality, in: FUGELSO 2010, S. 31–43, S. 33.
[110] CLARE A. SIMMONS: Medievalism. Its Linguistic History in Nineteenth-Century Britain, in: FUGELSO 2009, S. 28–35, S. 28, Endnote 2.

Konnotation bzw. Distinktion. Das belegt eine Streitschrift aus dem Jahr 1908 mit dem Titel „Medievalism. A Reply to Cardinal Mercier“, in der der ehemalige englische Jesuit George Tyrell die Rückwärtsgewandtheit der katholischen Kirche kritisiert und sie als „mittelalterlich“ bezeichnet.[111] Medievalism wird hier in der Bedeutung einer mittelalterbezogenen, traditionalistischen Ideologie verwendet und insofern der Verwendung des Suffixes *-ismus/-ism* sogar mehr gerecht als unsere Arbeitsdefinition, die eine Ideologie im Wortsinne als Konzept (*ἰδεολογία,* von gr. *ἰδέα* = Erscheinung und *λόγος* = Lehre), nicht jedoch im machtpolitischen Sinne eines Karl Marx gedacht wird. Das *-ism* in Medievalism macht den Begriff zu einer *ἰδεολογία*, also zur Lehre von der Idee des Mittelalters als kontinuierlichen, diskursiven Kreationsprozess.

So wird bereits semasiologisch offenbar, dass der in der deutschen Forschung unbekannte Begriff „Medievalism“[112] und der hierzulande verbreitete, annähernd synonym verwendete Begriff „Mittelalterrezeption“ unterschiedliche Bedeutungen haben. Der fundamentale Gegensatz besteht darin, dass mit Medievalism der kontinuierliche Prozess der Konstruktion von Mittelalter, mit Mittelalterrezeption analog dazu der kontinuierliche Prozess der Wiederaufnahme des Mittelalters gemeint ist.[113] Mittelalterrezeption setzt also ein zunächst objektiviertes Mittelalter als Referenzobjekt für dessen Rezeption voraus. Er vermag nicht zu erklären, wie Mittelalter entsteht, sondern nur, wie es adaptiert wird. Das läuft in sozial-konstruktivistischer Hinsicht letztendlich auf dasselbe hinaus, doch bleibt der Bedeutungsunterschied klar erkennbar. Mit den Worten Elizabeth Emerys lässt sich festhalten, was Workmans Medievalism gegenüber der deutschsprachigen Mittelalterrezeption zu leisten vermag: „Above all, Workman's definition captures the impossibility of knowing a ‘real’ Middle Ages. In this sense the vagueness of his definition is also its greatest strength: it recognizes the Middle Ages as an artificial construct while admitting that nearly all discussion of the period contributes another layer to the palimpsest we now call the Middle Ages.”[114] In den Begriff Mittelalterrezeption lässt sich zudem viel schwieriger die von Shippey angeführte Re-Imagination des Mittelalters integrieren. Das

---

[111]George Tyrrell, Désiré Mercier: Medievalism. A reply to Cardinal Mercier, Tunbridge Wells 1994 [1909]; Utz 2010, S. 34.

[112]Der Begriff wird in Deutschland kaum rezipiert, vgl. Richard J. Utz: Resistance to (The New) Medievalism? Comparative Deliberations on (National) Philology, Mediävalismus, and Mittelalter-Rezeption in Germany and North America, in: The future of the Middle Ages and the Renaissance. Problems, trends, and opportunities for research, hg. v. Roger Dahood, Turnhout 1998, S. 151–170.

[113]Im Englischen wäre dann der Workmanschen Definition „continuing process of creating the Middle Ages“ (Medievalism) ein „continuing process of receiving the Middle Ages” (Mittelalterrezeption) gegenüberzustellen.

[114]Emery 2009, S. 81.

kreative, innovatorische Potential der Konstruktion von Mittelalter geht aus „Rezeption des Mittelalters“ nicht hervor.

Seit sich in der deutschsprachigen Altgermanistik eine Mittelalterrezeptionsforschung entwickelte[115], ist das Problematische des Begriffs thematisiert worden. Nach ersten Arbeiten Ende der 1970er Jahre[116] entstand um den bereits erwähnten Mediävisten Ulrich Müller und andere eine Arbeitsgruppe zur Mittelalterrezeption, die zwischen 1979 und 1990 fünf Symposien veranstaltete; das letzte davon gemeinsam mit den amerikanischen *Medievalisten* um Leslie Workman auf Burg Kaprun. Ergänzt wurde diese Reihe durch ein weiteres Symposion unter dem Titel „Mittelalter-Rezeption“, zu dem Peter Wapnewski 1983 nach West-Berlin einlud und an dem zum Teil der gleiche Forscherkreis teilnahm.[117] In der Schlussdiskussion dieser Veranstaltung wurde u.a. von Ulrich Müller

> „auf ein Theoriedefizit (Müller) hingewiesen […]. So sei der Begriff der ›Rezeption‹ immer wieder disparat interpretiert worden, das Problem der ›Unschärferelation‹ (Büttner) habe sich eingestellt. Um künftige Debatten produktiver gestalten zu können, müsse in der Konsequenz eine allgemein verbindliche Terminologie angestrebt werden (Müller). Die Realisierbarkeit dieses Postulats wurde in anderen Stellungnahmen jedoch bezweifelt.“[118]

Es verwundert daher nicht, dass der Mittelalterrezeptionsbegriff bis heute disparat geblieben ist, zumal die deutschsprachige Mittelalterrezeptionsforschung in den gut 20 Jahren zwischen 1990 und 2012 ein Schattendasein führte.[119] Wie die meisten geisteswissenschaftlichen Termini wird aus Unsicherheit vor Festlegungen auch der Mittelalterrezeptionsbegriff heute daher als *umbrella term* klassifiziert[120], ein Regenschirm unter den sich verschiedene Ansätze und Definitionsaspiranten gesellen dürfen. In der Einleitung zu ihrem Sammelband *Rezeptionskulturen* sprechen Herweg und Keppler-Tasaki in Bezug auf Rezeption einerseits von „einem Rückgang oder Rückgriff über eine Distanz hinweg [in dem] das Vergangene bewusst in die eigene Gegenwart hineingestellt“ wird.[121] Offen bleibt, ob das Vergangene ein objektiviertes Dasein führt oder als mentale Operation gedacht

[115] SCHUPP, 2004, S. 9.
[116] KOZIEŁEK 1977.; SCHMID 1979.
[117] Mittelalter-Rezeption. Ein Symposion, hg. v. PETER WAPNEWSKI, Stuttgart 1986.
[118] ANSELM HÄNSCH: Schlußdiskussion, in: Mittelalter-Rezeption. Ein Symposion, hg. v. PETER WAPNEWSKI, Stuttgart 1986, S. 617–620, S. 618–620.
[119] 1990 tagte das Salzburger Symposion zum letzten Mal, der Tagungsband erschien 1996. Erst seit 2007 und ihrem 2012 erschienenem Sammelband gelang den Germanisten Mathias Herweg und Stefan Keppler-Tasaki so etwas wie eine kleine Renaissance der deutschsprachigen Mittelalterrezeptionsforschung.
[120] HERWEG, KEPPLER-TASAKI 2012, S. 2.
[121] Ebd.

wird. An anderer Stelle wird dann im Rückgriff auf Norman Cantor festgestellt: „‘Inventing the Middle Ages‘, verstanden als künste- und disziplinübergreifende Konstruktion einer ‚großen Erzählung‘ und ihrer zahllosen Stränge und Episoden, muss als ein fortlaufender Prozess gedacht werden“.[122] Diese Aussage ähnelt im Gegensatz zur vorigen sehr der Workmanschen Definition von Medievalism, gleichwohl nicht darauf verwiesen wird. Bis auf die gemeinsame Veranstaltung auf Burg Kaprun 1990, ist die deutsche Mittelalterrezeptionsforschung insgesamt resistent gegenüber Einflüsse der vorwiegend amerikanischen Medievalism-Forschung.

Dabei könnte der Medievalism-Begriff viele der heuristischen Probleme lösen, die dem Mittelalterrezeptionsbegriff attestiert werden: Er kommt ohne Epochenbezeichnung aus. Paradox anmutende Überlegungen, zwischen einer Mittelalterrezeption vor und nach der Etablierung der Periodentrias Antike – Mittelalter – Neuzeit (seit Beginn des 18. Jahrhunderts u.a. durch Christoph Cellarius) zu unterscheiden[123], ergeben sich erst gar nicht. Auch „das Problem, was Rezeptionsvorgänge über die Einschätzung von Epochenschwellen besagen“[124], wie also zwischen „nachlebendem Mittelalter und dem Beginn neuzeitlicher Mittelalterrezeption“[125] unterschieden werden soll, erübrigt sich, wenn der kontinuierliche Prozess der Mittelalterkonstruktion unabhängig von a posteriori erhobenen Epochengrenzen gesehen wird – schließlich ist auch Petrarcas Epistel aus dem 14. Jahrhundert Medievalism. Zudem eignet sich der -ismus des Medievalism-Begriffs besser, um die imaginativen und konstruktiven Eigenschaften hervorzuheben, die das Kompositum von der Rezeption des Mittelalters nicht transportiert. Dass Mittelalterrezeption auch Konstruktion des Mittelalters bedeuten kann, muss daher immer eigens postuliert werden.[126] Drittens können mit dem Begriff Medievalism auch solche Phänomene gefasst werden, die die öffentliche Geschichtskultur als Mittelalter wahrnimmt und die somit einen Beitrag zur diskursiven Konstruktion von Mittelalter leisten, die mit dem Mittelalterrezeptionsbegriff jedoch nur sehr schwer zu fassen sind: Für Fantasy ist unter dem Regenschirm der Mittelalterrezeption kein Platz. Überhaupt setzt Medievalism keine räumlichen Spezifikationen, wobei auch hier Untersuchungen zur Konstruktion des vornehmlich europäischen Mittelalters überwiegen.[127] Insgesamt hat die Medievalism-Forschung kein Theoriedefizit zu beklagen und ist wenigstens

[122] Ebd., S. 4.
[123] Hirschi 2008, S. 610.
[124] Herweg 2012, S. 3.
[125] Ebd., S. 2.
[126] Hirschi 2008, S. 610; Herweg 2012, S. 4.
[127] Toswell 2009, S. 69.

in Nordamerika als akademische (Inter-)Disziplin etabliert, wohingegen in Bezug auf Mittelalterrezeption sogar schon von einer „Undisziplin“ gesprochen wurde.[128] Das darf nicht darüber hinwegtäuschen, dass auch in der Medievalism-Forschung die einzelnen Aspekte des Begriffes kontrovers diskutiert werden. Dazu gehört auch die Frage, wann Medievalism beginnt, ob man von Medievalism oder Medievalisms sprechen sollte und was der Terminus Neomedievalism bedeutet.

Der prinzipiell endlose Medievalism-Prozess wird gerne in Form einer Halbgeraden gedacht – zumindest da wir uns gegenwärtig keine große Gedanken um sein Ende machen – er wird in einigen hundert Jahren allmählich in der Vorstellung einer mythischen Megaepoche aufgehen oder endet ganz einfach mit der Menschheit selbst. Die geometrische Metapher hat jedoch ihren Haken, da die Suche nach einem Anfangspunkt von Medievalism die gleichen heuristischen Probleme hervorruft, wie bei der Frage nach dem Beginn von Mittelalterrezeption. Ein Vorteil besteht freilich darin, dass man nicht zwischen „nachlebendem Mittelalter und dem Beginn neuzeitlicher Mittelalterrezeption“[129] unterscheiden muss – beides ist Medievalism, denn beides konstruiert Mittelalter. Doch auch viele Definitionen von Medievalism setzen da an, wo das objektivierte Mittelalter aufhört, wonach Medievalism immer *postmedieval* ist.[130] Nimmt man das konstruktivistische Moment der Definition von Medievalism ernst, so beißt sich die Katze in den Schwanz: Denn es würde bedeuten, dass Medievalism der kontinuierliche Prozess sei, der Mittelalter nach Ende des Mittelalters kreiert. Das funktioniert nicht. Medievalism lässt sich nicht datieren[131], die Vorstellung von der Halbgeraden kann verworfen werden, denn: Medievalism ist immer jetzt.

Jetzt.

Wir befinden uns in diesem Prozess, dessen Beginn wir ebenso wenig exakt bestimmen können wie sein Ende. Seine Kontinuität können wir uns nur in etwa so vorstellen, wie Petersen dies beispielhaft vorgeführt hat:

---

[128] Die Bezeichnung geht zurück auf den Wiender Mediävisten Ulrich Müller auf einer der Mittelalterrezeptions-Symposien der 1980er Jahre.

[129] HERWEG 2012, S. 2.

[130] „It [Medievalism] is not a period term at all, but an open-ended theme running through postmedieval Europe“. Zitat in: LESLIE J. WORKMAN: Medievalism and Romanticism. 1750-1850, in: Poetica 39/40 (1994), S. 1–44; „[Medievalism is] [a]ny post-medieval attempt to re-imagine the Middle Ages, or some aspect of the Middle Ages, for the modern world, in any of many different media“. Zitat bei SHIPPEY 2009, S. 45.

[131] So auch Haydock: „I have avoided mentioning any dates - something many definitions of medievalism make a point of including at the outset.“ NICKOLAS HAYDOCK: Medievalism and Excluded Middles, in: FUGELSO 2010, S. 17–30, S. 18.

„Certainly, the eighteenth-century San Marco liturgy and, broadly speaking, pre-1960s Catholic liturgy as a whole – and even Mozart's music – contribute to such a continued construction of the Middle Ages and thereby make the question of when the Middle Ages ended obsolete. It did not end, which is precisely the point of the quotations I gave above from Leslie Workman; it is recreated over and over again, always being made into something new“.[132]

Ein Modell der “kontinuierlichen Konstruktion” von Mittelalter hätte die Struktur eines Rhizoms, eines gigantischen semiotischen Wirrwarrs ohne erkennbaren Anfang und absehbares Ziel. Nimmt man ein beliebiges Zeichensystem – ob nun die katholische Liturgie seit dem 2. Vatikanischen Konzil oder ein beliebiges Produkt der Populärkultur mit einer funktional relevanten Menge an am Mittelalterdiskurs beteiligten Zeichen – seine Bestandteile sind transformierte, neu synthetisierte Zeichen zeitlich älterer Zeichensysteme, die ihrerseits wiederum auf ihnen vorangegangenen Zeichensystemen beruhen. „A pair of spectacles over a pair of spectacles over a pair of spectacles: even Alice would have hesitated to follow a rabbit down such a hole.”[133] Mag daran liegen, dass Alice kein Interesse an der Beschaffenheit der Mittelalterkonstruktion hatte. Medievalism ist eine rote Pille: “You take the red pill - you stay in Wonderland and I show you how deep the rabbit-hole goes.”[134]

Exkurs: Neomedievalism und Fantasy

Neomedievalism ist ein kritischer Begriff, der als eine Unterkategorie von Medievalism verschiedene, nicht unbedingt widersprüchliche Aspekte in sich vereint. Die häufigsten, immer wiederkehrenden, sind: Neue Medialität, sekundäres Medievalism und ahistorische Fantasy. Risden bezeichnet Neomedievalism als Kombination von „pop culture with carefully selected medieval elements severed from their source and context“.[135] Diese Definition fügt dem in dieser Arbeit verwendeten Medievalism-Begriff nichts Neues hinzu. Um die Relevanz des Konzepts “Neomedievalism” zu erörtern, lohnt sich ein Blick auf seine drei primären Zuschreibungen.

Das erste Argument betrifft die populärkulturellen Medienformate. Nach Utz ist Neomedievalism

[132]Petersen 2009, S. 42.
[133]Kommentar von E. L. Risden in: Dies: Medievalists, Medievalism, and Medievalismists. The Middle Ages, Protean Thinking, and the Opportunistic Teacher-Scholar, in: Fugelso 2010, S. 44–54, S. 49; Toswell 2009, S. 74.
[134]Morpheus zu Neo in *The Matrix* (Wachowski, Wachowski / Silver) 1999.
[135]E. L. Risden: Sandworms, Bodices, and Undergrounds. The Transformative Mélange of Neomedievalism, in: Fugelso 2010, S. 58–67, S. 62.

„a new and exciting subfield that focuses on the reception of medievalia as they appear in all forms of contemporary media. […] [N]eomedievalists continue to reveal how the most recent generations of readers/viewers/gamers have added a level of understanding to the study of the myriad existing reinventions of the medieval past.“[136]

Angesichts der Beschaffenheit der Untersuchungsgegenstände dieser Forschungsarbeit, die Utz indirekt über ihre Rezipienten („readers/viewers/gamers“) nennt, müsste es sich bei ihrem Gegenstand um Neomedievalism handeln. Da Medievalism zuvor aber als „continuing process of creating the middle ages“[137] definiert wurde, stellt sich die Frage, warum der Anteil populärkultureller Medienformate an diesem Prozess durch das Präfix „Neo-“ attribuiert werden muss.[138] Wenn Medievalism der eine, zeitlich offene Prozess bleiben soll – und in dieser Arbeit soll er das – dann impliziert der Begriff bereits jeden möglichen medialen Wandel auch im noch zukünftigen Verlauf der diskursiven Mittelalterkonstruktion.[139]

Das zweite Argument ist interessanter, da es Neomedievalism in eine zusätzliche Dimension einordnet. Der Bezug von Neomedievalism zum Mittelalter ist demnach nur noch ein indirekter, der nur über bereits bestehende Medievalism*s* hergestellt werden kann. „Neomedievalism is thus not a dream of the Middle Ages, but a dream of someone else's medievalism. It is medievalism doubled up upon itself.“[140] Diese Einteilung funktioniert jedoch nur auf Seiten der Produktion gut, da dem Rezipienten vielfach die nötigen Zusatzinformationen fehlen dürften, die ihn eine bestimmte Rezeption von Medievalism in dem von ihm rezipierten Produkt erkennen lassen. Als Beispiel werden gerne Produkte des Fantasy-Genres angeführt, da diese aufgrund ihrer meist eindeutigen Zuweisung als anderswelt lich keinen direkten Bezug zum Mittelalter dieser unseren Welt nehmen können: „Rather than re-imagining the Middle Ages per se, fantasy MMORPGs tend to re-imagine previous medievalist re-creations, invoking, for instance, the medievalism of J. R. R.

---

[136] UTZ 2010, S. 35.
[137] WORKMAN 1987, S. 1.
[138] „[T]he prefix of the term, *neo*, implies that there is something specifically new, specifically different, about this brand of medievalism, and there is nothing new about accusations that medievalism in any of its forms is a distortion.“ AMY S. KAUFMAN: Medieval Unmoored, in: FUGELSO 2010, S. 1–11, S. 4.
[139] Der Widerspruch der alleinigen Existenz des Begriffs “Neomedievalism” zu der o.g. Definition von Leslie J. Workman, irritierte den “founder” selbst. Von Richard Utz interviewed sagte er dazu: „I am left in fact without the faintest idea of what these critics mean by medievalism, new or otherwise, and that is why I really have nothing to say about it at this point. This seems a great pity.“ RICHARD UTZ: Speaking of Medievalism. An Interview with Leslie J. Workman, in: Medievalism in the modern world. Essays in honour of Leslie J. Workman, hg. v. RICHARD UTZ, TOM A. SHIPPEY, Turnhout 1998, S. 433–449, S. 446.
[140] KAUFMAN 2010, S. 4.

Tolkien."[141] Fantasy-Welten wären demnach „Sekundärmittelalter"[142], und dieses Neomedievalism. Damit sind wir beim dritten Argument angelangt:

> „[N]eomedievalism […] is entirely fantastical in its creation of alternate universes from quasi-medieval contexts and tropes, and utterly unmoored from 'responsible philological examination' in its 'anti-historical' nature. It is this fantastical and anti-historical aspect of neomedievalism – the 'denial of history,' as the MEMO website calls it – that they contend distinguishes it in large part from medievalism."[143]

So stimmig die Klassifizierung sekundärmittelalterlicher Fantasywelten als Neomedievalism zunächst erscheinen mag, darf nicht übersehen werden, dass auch dem Fantasy-Genre zugehörige Produkte Überzeugungen über das Mittelalter generieren können. Insofern sind auch Produkte von Neomedievalism Teil des Medievalism genannten Prozesses. Möchte man Neomedievalism so verstehen, und kann das Konzept zu einer gewinnbringenden Differenzierung eingesetzt werden, erscheint der Begriff als solcher allerdings ungeeignet – in diesem Fall spräche man besser von *secondary* oder *fantastic* Medievalism. Keineswegs kann mit Sicherheit ausgeschlossen werden, dass Fantasywelten zu mitunter einflussreichen Überzeugungen über Mittelalter beitragen.

Das hier nicht näher erläuterte Argument, dass Neomedievalism als postmoderner Medievalism zu verstehen sei, ist wie das mediale Argument unzureichend. Letztlich ist der sogenannte Neomedievalism eine Frage des Genres. Insofern wären im Sinne eines pluralistischen Medievalism-Begriffs nach Genres differenzierende Bezeichnungen wie etwa Fantasy-Medievalism, Gothic-Medievalism, Science-Fiction-Medievalism, Steampunk-Medievalism usw. denkbar. Mythisch anmutende, legendenhafte Heldenerzählungen in einem neuen ästhetischen Code würden das *neo* rechtfertigen, doch stellt sich die Frage, wie lange etwas als *neu* zu bezeichnen ist (ähnlich der Frage, wie lange man etwas als *post* bezeichnen kann). Zudem ließe sich das zwangsläufig an Medievalism gebundene Mittelalter nicht mehr wiederfinden, sind doch die ikonischen und narrativen (All)gemeinplätze (Kampf Gut gegen Böse, Schwert, Kettenhemd und Burg, Held und Magie) vielmehr Bestandteil eines ikonografischen Sets von *otherness via pastness* und nicht zwangsläufig einer mittelalterlichen Vergangenheit. Aufgrund dieser Genrekonventionen von mythischen Abenteuergeschichten müsste man konsequenterweise von Neo*mythism* denn

[141] CORY LOWELL GREWELL: Neomedievalism. An Eleventh Little Middle Ages? In: FUGELSO 2010, S. 34–43, S. 37.
[142] GROEBNER 2008, S. 21.
[143] GREWELL 2010, S. 36.

Neomedievalism sprechen. Wenn mit Risden gesprochen Neomedievalism „select[s] the details that appeal to them from medieval, Victorian, and science-fiction worlds and refigure them as they please"[144], dann greift das Medievalism in Neomedievalism zu kurz. Denn dann handelt es sich genauso um Neovictorianism und Neoscience-fictionism. Es ist in diesen Fällen nicht allein Mittelalter, was hier adaptiert wird, sondern jede mögliche re-imaginierte historische oder fiktionale Welt.

Bei der Betrachtung von Medievalism in all seinen Facetten und der hier konstruierten Abgrenzung zur Mittelalterrezeption sind wir immer wieder auf die Definition Leslie J. Workmans zurückgekommen. „The brilliance of Workman's definition lies […] in acknowledging the extent to which the "Middle Ages" is itself an artificial construct, changing in accordance with the individual or the society imagining it."[145] In dieser Interpretation erweitert Emery die Definition um die Akteure von Medievalism, nämlich das Individuum und die Gesellschaft. Es sei dahingestellt, ob Workman diese sozialkonstruktivistische Komponente tatsächlich so im Blick hatte. Für die nun folgende, abschließende Definition von Medievalism, die für die gesamte vorliegende Arbeit Gültigkeit beansprucht, ist sie allerdings maßgeblich, da sie die eingangs gestellte Frage nach dem „Wer?" (Wer konstruiert Mittelalter?) beantworten hilft.

Medievalism ist der fortlaufende Prozess, in dem Individuen in Kollektiven Mittelalter konstruieren. Wie alle menschlichen Phänomene ist das Mittelalter eine soziale Konstruktion im Sinne eines ‚aus Teilen zusammengesetzt', die in diesem Falle als vorgestellte Vergangenheit nur in der Gegenwart präsent ist und somit auch zu Mythos wird. Des Weiteren wird davon ausgegangen, dass die Materialien der Konstruktion im Wesentlichen durch den Input medialer Produkte der Populärkultur geliefert werden. Nur die Populärkultur erreicht eine gewisse Masse an Rezipienten durch alle gesellschaftlichen Schichten hindurch. Die produzierten Bilder, Narrative und andere Gestaltungen lassen bei den Rezipienten Überzeugungen entstehen, anhand derer im Diskurs „Mittelalter" konstruiert wird.

[144] Risden 2010, S. 65.
[145] Emery 2009, S. 79.

Sektion 2: Mediaevum Mediis

„Oh, I can't believe that 'til I see a fictional TV program exposing your point of view."[146]

In den vorangegangen beiden Teilen der Einleitung wurde das objektivierte Mittelalter dekonstruiert und als diskursiver Prozess[147] beschrieben (Medievalism als Mittelalterdiskurs). Dabei wurde in Anlehnung an Valentin Groebner behauptet, dass das Mittelalter in unseren Köpfen existiert. Die Frage lautet nun: Wie *kommt* das Mittelalter in unsere Köpfe?[148] Antwort: Durch Rezeption von Medien. So gut wie alles kann ein Medium sein, auch in der Vermittlung von Mittelalter: eine Erzählung, ein Gegenstand, ein Bild oder ein anderer Zeichenträger. Es dürfte unmöglich sein, alle Mittelalter vermittelnden Medien[149] zu untersuchen, und da es das Ziel dieser Arbeit ist, möglichst relevante Diskursfragmente der gegenwärtigen Mittelalterkonstruktion zu dekonstruieren, konzentrieren wir uns auf diejenigen Medien, die am eindringlichsten und wirkmächtigsten Mittelalter vermitteln können. Man ist dazu geneigt, hier an die bereits erwähnten, artefaktischen Medien zu denken, also an jene Realien, die aus der Zeit selbst stammen, die wir Mittelalter nennen. Aber auch wenn der bereits erwähnte auratische Schein der Quelle Direktheit und Unverfälschtheit, eben Authentizität verspricht[150], bleiben zwei Probleme: Zum einen ist der hergestellte Bezug zum Mittelalter willkürlich, da dessen Periodisierung selbst auf keiner objektiven Basis konstruiert werden kann – trotz eben solcher Versuche der Geschichtswissenschaft.[151] Das zweite Problem ist das der einordnenden Interpretation:

---

[146]Homer Simpson in: The Simpsons (Groening / Fox, Gracie) S20E7: "Mypods and Boomsticks" (Wilmore/Moore 2008).

[147]Eigentlich tautologisch, da das Wort „Diskurs" immer Prozess und damit die Verschiebung der Bedeutung seines Gegenstands impliziert, vgl. ANDREA SEIER: Kategorien der Entzifferung. Macht und Diskurs als Analyseraster, in: Das Wuchern der Diskurse. Perspektiven der Diskursanalyse Foucaults, hg. v. HANNELORE BUBLITZ, Frankfurt / New York 1999, S. 75–86, S. 75.

[148]Da in dieser Arbeit keine Rezeptionsstudien geleistet werden, kann die Frage nach den Aufnahmeprozessen von Überzeugungen über Mittelalter nur im Rückgriff auf vorhandene wahrnehmungspsychologische Grundlagenstudien beleuchtet werden. Die Sektion versteht sich mehr als theoretische Vorarbeit zu möglicherweise folgenden Rezeptionsstudien zu Persuasionen über Mittelalter durch Medien.

[149]Wieder eine Tautologie, diesmal beabsichtigt.

[150]Vgl. Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, hg. v. EVA ULRIKE PIRKER, MARK RÜDIGER, CHRISTA KLEIN u. a., Bielefeld 2010. Der Sammelband beschäftigt sich mit dem Thema der Authentizität in der Geschichtskultur. Dort heißt es: „Authentizität ist ein Schlüsselbegriff im Umgang mit Geschichte. Das Authentizitätsversprechen, also die Wiedergabe einer in der Vergangenheit tatsächlich so geschehenen Wirklichkeit, ist Charakteristikum vieler geschichtlicher Darstellungen (Ricoeur 2007: 316). Authentizität scheint geradezu konstitutiv für Geschichtspräsentationen zu sein; unser Geschichtsbewusstsein, so Hans-Jürgen Pandel, stelle ständig Authentizitätsansprüche, denn ›es will wissen ob etwas tatsächlich der Fall gewesen ist oder nicht‹ (2006: 25). Der Authentizitätsanspruch scheint also eng mit jeglicher Beschäftigung mit Geschichte verwoben zu sein." Ebd., S. 14.

[151]Kritisch betrachtet von MOOS 1999, S. 49f., ebenso bei EMERY 2009, S. 80f.

Artefakte vergangener Zeiten, die als „mittelalterlich“ im objektivierten Sinn etikettiert sind, sagen aufgrund ihrer zeitlichen Distanz zum Jetzt (ca. 17 bis 50 Generationen) in „kalter“ Rezeption, d.h. ohne sinnstiftende, erklärende, Kontexte konstruierende Interpretation nichts über ihre Zeit aus. Das gilt insbesondere für nicht-textuelle Realien, aber auch für die Texte der Handschriften, die ohne entsprechende fachliche Kenntnisse nicht ohne Weiteres kalt rezipiert werden können: „‘All those quotations, all that Catholicism, all those arguments and counterarguments; not to mention those old words, weird verb forms, erratic spelling, and all that damn Latin.’“[152] Daher haben sich Experten gebildet, die die Sprache jener Texte gut kennen: Die artefaktischen Medien werden eingeschlossen im Spezialistendiskurs der mediävistischen Wissenschaften rezipiert. Aus diesem dringt nur wenig in die Öffentlichkeit der Museen, noch weniger dringt in die Bildungspläne für den Geschichts- oder Deutschunterricht und am wenigsten in die fiktionalen Produkte der Populärkultur. Um letztere geht es in dieser Arbeit, da sie – so meine Hypothese – den breitesten Einfluss und die größte Wirkmacht auf unsere individuellen und kollektiven Überzeugungen von Mittelalter ausüben.

Mediale Produkte der Populärkultur erreichen ein ungleich höheres Publikum als solche der Wissenschaft. Insofern ist ihr Einfluss auf diskursbildende und -regulierende Überzeugungen ungleich höher und mächtiger als die größtenteils unbekannten und durch notwendige Dissensen auch disparaten Erkenntnisse der Experten. Gut, das erklärt den breiten Einfluss, den die populärkulturellen Medienprodukte haben (so gesehen sind sie jedoch nichts weiter als Medienprodukte der Massenkultur). Aber wie sollen Fiktionen, also Erfundenes, eine größere Wirkung auf die Realitätskonstruktion von Individuen und Kollektiven ausüben als faktuale Produkte wie (populär)wissenschaftliche Bücher, Dokumentarfilme oder museale Ausstellungen, Katalogen und interaktiven Programmen, die uns die artefaktischen Medien erklären?

So wie unser Bild oder Wissen von der gegenwärtigen Welt, ist auch unser Bild oder Wissen von der mittelalterlichen Welt durch Medien vermittelt.[153] Wirklichkeitskonstruktionen anhand massenmedial vermittelter Informationen verlaufen nach den Arbeiten des Medienpsychologen Markus Appel in zwei Schritten: 1. Die „Überführung von Realwelt in ein Medienprodukt“ und 2. „die Konstruktion des Bilds von der

[152] WEISL 2003, S. 3.
[153] Vgl. Anm. 1.

Welt anhand von Medienprodukten“[154]. Problematisch ist der erste Punkt. Auch wenn die „Überführung von Realwelt in ein Medienprodukt […] nie einer Abbildung von Wirklichkeit entsprechen“ und „durch nicht-fiktionale Medien bestenfalls als handlungsleitende Maxime Gültigkeit beanspruchen kann“[155], bleibt fraglich, was „Realwelt“ heißen soll und wie die Überführung in ein Medienprodukt vonstattengeht. Virulent wird das Problem besonders dann, wenn wir nicht von der gegenwärtigen, sondern von einer vergangenen „Realwelt“ sprechen. Denn bei der Darstellung vergangener Wirklichkeiten ist, wie bereits erwähnt, ein Abgleich mit der eigenen Realitätswahrnehmung von Welt nicht möglich. Sie schauen zum Beispiel am Sonntagabend den aktuellen *Tatort* und wenn Sie am nächsten Morgen aus dem Haus gehen, werden Sie sich bestätigt wissen, dass draußen – in ihrer Welt – die gleichen Autos fahren und die Menschen in etwa die gleiche Kleidung tragen. Haben Sie an jenem Abend hingegen *Die Wanderhure* gesehen, dann wird ihr Abgleich mit der Welt, die Sie gemeinhin als die Realität bezeichnen, anders ausfallen. Er wird Ihnen gar nicht möglich sein, da das im Historienfilm gezeigte vor der Zeit spielt, die Sie unmittelbar selbst erlebt haben. Sie können nicht unmittelbar abgleichen, wie „realistisch“ die im Film gezeigte Welt war. Sie können nur entscheiden, ob Sie das Dargestellte des Historienfilms für glaubwürdig, für überzeugend, mitunter für „mittelalterlich“ erachten und diese ihre Einschätzung wird allein darauf beruhen, wie viel Sie bereits über die im Film gezeigte Epoche zu wissen glauben[156], wobei dieses Wissen selbstredend wiederum auf Medienrezeption basiert. Medien, auch fiktionalen Inhalts wie hier grob am Beispiel des Spielfilms skizziert, kommen bei der gesellschaftlichen Konstruktion von Geschichte und von Mittelalter die entscheidende wirk(lichkeits)mächtige Funktion zu.

Mittelalterkonstruktionen anhand medial vermittelter Informationen verlaufen analog zu dem oben skizzierten Modell in den beiden Schritten: 1. Verdichtung des Mittelalterdiskurses (oder Teilen davon) in ein Medienprodukt. 2. Die Konstruktion des Bilds von der mittelalterlichen Welt anhand von Medienprodukten. Sowohl die Herstellung von Medienprodukten als auch deren Rezeption sind aber beides Praktiken innerhalb des Diskurses – wie in dem zuvor gezeigten Beispiel des *Sun*-Artikels.[157] Im Diskurs erscheinen

[154] Appel 2005, S. 32f. Im Folgenden wird häufig auf die hier zitierte Dissertation Appels Bezug genommen.
[155] Ebd., S. 32–33.
[156] Zwischen ‚zu wissen glauben‘ und ‚wissen‘ wird in der klassischen Analyse des Wissens (KAW) nicht unterschieden, da beides als gerechtfertigte wahre Meinung (Überzeugung) anzusehen ist. Vgl. dazu die Einführungen von D. M. Armstrong: Belief, truth and knowledge, London 1973; oder Keith Lehrer: Theory of knowledge, Boulder 2000. sowie Berger, Luckmann 1980.
[157] Siehe S. 27 dieser Arbeit.

Konstruktionen von Realität (ob nun des Mittelalters oder andere) durch Fiktionen zunächst wenig plausibel, wenn sie sich auf Medienprodukte beziehen,

> „die frei Erfundenes beinhalten, und die in der Regel gar nicht (primär) dazu gemacht sind, Informationen zu vermitteln. Aber auch Spielfilmen, Romanen oder Gedichten wird die Kraft zugeschrieben, das Wissen, die Vorstellungen, Einstellungen und Überzeugungen der Rezipienten zu beeinflussen. So scheinen totalitäre Regime den Einfluss von fiktionalen Medien derart zu fürchten, dass verdächtige Produkte zensiert werden."[158]

Trotz verschiedener psychologischer und sozialanthropologischer Ansätze sind die Mechanismen von Realitätskonstruktionen durch Fiktionen weitgehend unerforscht.[159]

Fiktionen sind Bestandteile von menschlichen Praktiken, die das Dargestellte als Teil einer Anderswelt indizieren, die mit der konventionellen, sozialkognitivistischen Konstruktion von Realität als *dieser* Welt nicht kongruent sind. Die Inkongruenz wird für gewöhnlich mit einer unzureichenden Referenz zu dem, was gemeinhin als ‚real' akzeptiert wird, begründet.[160] Eine fiktionale Welt kann unterschiedlich viele Gemeinsamkeiten mit der aktualen Welt haben. Während die Welt des Ludwigshafener *Tatort*s unserer Welt sehr ähnlich ist (auch wenn er in Karlsruhe und Baden-Baden gedreht wird), ist die Welt von Warcraft oder das Wunderland in dem Alice ihre Abenteuer besteht ein autonomer Kosmos mit nur geringem referentiellem Bezug zur aktualen Welt.[161] Da keine fiktionale Welt vollständig jedes Detail ihres Kosmos darstellen kann, werden solche Leerstellen vom Rezipienten ergänzt. Marie-Laure Ryan geht davon aus, dass diese mit aktualweltbezogenem Wissen aufgefüllt werden:

> „It is stated nowhere in *Madame Bovary* that Emma's husband has two legs, yet theorists of fiction (…) agree that the statement 'Charles Bovary is one-legged' is to be taken as false in the universe of the novel. The reason is that the text presents Charles as a human being, and the normal number of legs for a human being is two. Since we regard 'the real world' as the realm of the ordinary, any departure from norms not explicitly stated in the text is to be regarded as a gratuitous increase of the distance between the textual universe and our own system of reality."[162]

---

[158] APPEL 2005, S. 9.

[159] Einen wichtigen sozialanthropologischen Ansatz zur Realitätswahrnehmung durch medial vermittelte Bildlichkeit lieferte Arjun Appadurai mit dem von ihm geprägten Begriff der *mediascape*, vgl. A. APPADURAI: Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy, in: Public Culture 2,2 (1990), S. 1–24.

[160] ACHIM BARSCH: Fiktion/Fiktionalität, in: Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe, hg. v. ANSGAR NÜNNING, Stuttgart / Weimar 2008, S. 201–202, S. 201.

[161] MARIE-LAURE RYAN: Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory, Bloomington 1991.

[162] Ebd., S. 51.

Als Regel formuliert heißt das: So lange eine fiktionale Welt keine expliziten Aussagen über die Beschaffenheit bestimmter Figuren, Dinge oder Verhältnisse trifft, gilt für den Rezipienten die Annahme, dass diese Entitäten ebenso beschaffen sind, wie in der aktualen Welt. Ryan nennt diese Regel „principle of minimal departure".[163] Neben dem aktualweltbezogenen Wissen des Rezipienten kommen noch weitere Wissensbereiche, etwa um Genrekonventionen, hinzu:

> "In a specific genre, we fill in the missing pieces by using a combination of knowledge of the real world and knowledge of genre conventions. In an adventure tale, we fill in the blanks using a combination of knowledge of the adventure genre and our knowledge of the real world, so although we have no real-world experience with witches, we assume that a witch in an adventure has magical powers."[164]

Als aktuale Welt wird hier das transiente Resultat einer intersubjektiv ausgehandelten Realitätskonstruktion angesehen. Diese Welt ist ein Prozess, der nicht zum Abschluss gelangen kann. Alle Fiktionen haben ihren Ursprung in dieser realen Welt, in der sie erschaffen worden sind. Der Mensch, und nur er, ist in der Lage, in dieser von ihm kognitiv generierten Welt weitere Welten zu schaffen und sie anderen Menschen mitzuteilen.

Auch jede Erlebnissituation findet in der sogenannten realen oder aktualen Welt statt: Ich lese in dieser Welt ein Buch, ich schaue in dieser Welt Fernsehen, ich spiele in dieser Welt ein Spiel. In diesem Moment leistet das rezipierende Subjekt jedoch etwas, für dass der Psycholinguist Richard Gerrig den Begriff *transportation* geprägt hat:

> „1. Someone (‚the traveler') is transported 2. by some means of transportation 3. as a result of performing certain actions. 4. The traveler goes some distance from his or her world of origin 5. which makes some aspects of the world of origin inaccessible. 6. The traveler returns to the world of origin, somewhat changed by the journey".[165]

Die aktuale Welt sowie die in ihr stattfindende Medialität tritt zugunsten des vermittelten Inhalts im Bewusstsein des Rezipierenden zurück. Für diesen Transport in die Welt des

---

[163] Ebd., S. 48–60.. Zitat von Ebd., S. 51: „This law – to which I shall refer as the principle of minimal departure – states that we reconstrue the central world of a textual universe in the same way we reconstrue the alternative possible worlds of nonfactual statements: as conforming as far as possible to our representation of AW [actual world]."

[164] JESPER JUUL: Half-real. Video games between real rules and fictional worlds, Cambridge (Massachusetts) 2005, S. 122f.

[165] RICHARD J. GERRIG: Experiencing narrative worlds. On the psychological activities of reading, New Haven 1993, S. 10–11.

Vermittelten ist es jedoch nicht relevant, ob die Inhalte faktualer oder fiktionaler Provenienz sind. Eine Unterscheidung richtet sich danach, welcher Welt – der aktualen oder einer anderen möglichen – die Vermittlungsinstanz (nicht das technische Medium) vom Rezipienten zugeordnet wird. Gibt es in dieser realen Erlebnissituation eine realweltliche Vermittlungsinstanz, die mein Bewusstsein an einen anderen Ort in der aktualen Welt transportiert, handelt es sich nicht um eine Fiktion. Wird mein Bewusstsein in dieser realen Erlebenssituation durch eine nicht-realweltliche Vermittlungsinstanz in eine andere mögliche Welt transportiert, handelt es sich um eine Fiktion. In Beispielen ausgedrückt: Ich sitze vor dem Fernseher (reale Erlebenssituation) und die Tagesschausprecherin Judith Rakers (realweltliche Vermittlungsinstanz, da Judith Rakers-Pfaff auch unabhängig vom Medium in dieser Welt existiert) vermittelt mir Informationen über Geschehnisse an einem anderen Ort in der aktualen Welt, der nicht zwangsläufig weit weg sein muss. Mein Bewusstsein verarbeitet diesen Input und formt anhand dieser Informationen neues Wissen. Das andere Beispiel: Ich sitze vor dem Bildschirm, an dem meine Spielkonsole angeschlossen ist (reale Erlebenssituation) und eine *framing device* namens Trisha „The Midnight Venus“[166] (nicht-realweltliche Vermittlungsinstanz, da Trisha nicht vom Medium unabhängig in dieser Welt existieren kann) vermittelt mir Informationen über Geschehnisse in der fiktionalen Welt eines Spiels, die eine eigene modale Logik besitzt. Fiktionalität bedeutet, dass man sich kognitiv in einen Zustand des „Als-ob“ begibt, sowohl im Produktions- wie im Rezeptionsprozess. Im Idealfall gehen Produkt und Rezipient einen Fiktionalitätsvertrag ein.[167] In einigen Formaten wie dem der *scripted reality* wird das „Als-ob“ vom Produzenten bewusst opak gehalten – mit anderen Worten werden hier Fiktionsverträge geschlossen, die nur im Kleingedruckten darauf hinweisen, dass das Produkt gar nicht faktual ist. In diesen Fällen ist die Zuordnung in *aktuale* oder *andere Welt* – die immer eine Entscheidung auf Rezipientenseite ist – erschwert. Es herrscht ein ‚Krieg der Welten‘.[168] Unbeeindruckt von

[166]Das Beispiel entstammt dem PS3/X-Box-Videospiel *Catherine* (Atlus 2011).

[167]„Wie John Searle es ausgedrückt hat, der Autor tut *einfach so*, *als ob* er die Wahrheit sagt, und wir akzeptieren den Fiktionsvertrag und tun so, als wäre das, was der Autor erzählt, wirklich geschehen.“ UMBERTO ECO: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur, München 1996, S. 103. Zum Kriterium des „als ob“ im Spiel vgl. JOHAN HUIZINGA, H. NACHOD: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek bei Hamburg 1987, S. 16f.

[168]„Der Krieg der Welten“ (engl. „The War of the Worlds“), genrebegründender Science-Fiction-Roman von H.G. Wells aus dem Jahr 1898, wurde 1936 von Orson Welles als Hörspiel-Adaption in Form einer fiktiven Reportage gesendet. Diese war so gestaltet, dass das reguläre Radioprogramm für die fiktiven Sondermeldungen immer wieder unterbrochen wurde, so dass der Zuhörer Schwierigkeiten hatte zwischen fiktionalen und faktualen Elementen zu unterscheiden. Die *urban legend* einer durch das Hörspiel ausgelösten Massenpanik im Sendegebiet von New York und New Jersey entstanden durch einige übertriebene Berichte der Tagespresse, die so möglicherweise versuchte, das relativ neue und konkurrierende Medium Radio zu diskreditieren. Als „Krieg

solchen Zuordnungen, gibt es im menschlichen Gehirn keine separaten Speicher für Informationen fiktionaler oder faktualer Provenienz. „Die Kenntnis, dass erfundene Informationen präsentiert werden, führt nicht dazu, dass eine Art kognitiver Schalter [Toggle-Theorie] umgelegt wird, der zu einer komplett separierten Speicherung der Phantasie-Informationen führt.“[169] Informationen aus fiktionalen Darstellungen können, wenn sie gespeichert werden, insbesondere nach längerer Zeit in den Wissensbestand eines Individuums aufgenommen werden, welches sich zwar an den Inhalt, nicht jedoch die Provenienz der Information, bzw. an die von ihm vorgenommene Zuordnung erinnert: „Je mehr Zeit verstreicht, desto schwächer sind Inhalt und Kontext assoziiert, so dass man immer schlechter den Kontext zur Bewertung des Inhalts nutzen kann.“[170] Voraussetzung ist, dass eine bestimmte Information im menschlichen Gedächtnis abgespeichert wird. Der entscheidende Faktor ist hier das Rezeptionserleben.

Es wurde bereits erwähnt, dass in dieser Arbeit keine Beurteilung von sog. *historical correctness* und somit keine Unterscheidung zwischen einem Mittelalter der Vorstellung und einem der Wirklichkeit vollzogen wird.[171] Entscheidend ist die überzeugende Wirkung (Persuasionsleistung) eines bestimmten medialen Produkts, bzw. einer einzelnen, in diesem Produkt geäußerten Information. Überzeugungen werden hier als mentale Repräsentationen verstanden, die mit einer Beurteilung von Veridikalität verbunden sind.[172] Sie sind Wissensbestände im Sinne einer subjektiven psychologischen Realität, die sich aus Informationen zusammensetzen, die eine Person für wahr hält (veridikale Beurteilung des Inputs).[173] Ihr Wahrheitsempfinden wird also von einer spezifischen Information überzeugt und in ihren Wissensbestand integriert. Bei der veridikalen Beurteilung einer Aussage ist das kognitiv-emotionale Rezeptionserleben entscheidend. Nimmt der Rezipient das medial Dargestellte aufmerksam auf und erlebt es aktiv, spricht man von *involvement* (engl. Beteiligung, Einbindung). Es umfasst die beiden bereits angesprochenen Phänomene (1) *presence*, das Nicht-mehr-Wahrnehmen der technischen Rahmenbedingungen des

---

der Welten“ bezeichne ich in Anlehnung und als Hommage auf die berühmte Hörspielübertragung von 1936 die bewusst herbeigeführte, erschwerte Unterscheidbarkeit eines Produktes zwischen Faktualität und Fiktionalität, also einen Krieg zwischen aktualer und anderen Welten.

[169] APPEL 2005, S. 47.

[170] Ebd., S. 79.

[171] SIMON MARIA HASSEMER: Das Mittelalter der Populärkultur, in: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstösse für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 129–139.

[172] Unter Veridikalität (lat. *veridicus* "wahr, durch Erfahrung bestätigt") versteht man in der Psychologie den Grad realitätsgerechter, wirklichkeitsentsprechender Wahrnehmung und Erinnerung.

[173] APPEL 2005, S. 48.

Vermittelten, (2) *transportation*, das kognitive und emotionale Hinübergleiten in die Welt des Vermittelten und hinzukommend den qualitativen Bewertungsmaßstab des (3) *flow*, einen Zustand von Immersion in der Welt des Vermittelten während eines austarierten Gleichgewichts von Anforderung und Fähigkeit. Besonders angesprochen fühlt sich der Mensch, wenn im Rezeptionserleben seine Emotionen angeregt werden: Emotionales Involvement, die Immersion in Handlung und/oder Welt, die Identifikation mit Figuren, die Spannung, die nichtalltäglichen visuellen und andere Reize, begünstigt die o.g. Beteiligungsformen *presence*, *transportation* und *flow*. Von kognitivem Involvement spricht man, „wenn Personen über die Rezeptionsinhalte nachdenken und diese aktiv mit ihrem individuellen Weltwissen vergleichen."[174] Es erfolgt in der Regel nicht gleichzeitig zu *presence*, *transportation* und *flow*, was jedoch nicht bedeutet, dass es gänzlich distanziert und emotionslos verläuft. Die Interrelation von kognitivem und emotionalem Involvement ist in der Psychologie bisher wenig erforscht.[175] Sie werden im Folgenden als Konstrukte zweier unterschiedlicher, aber nicht separater Rezeptionsmodi verstanden.

Die Psychologen Melanie C. Green und Timothy C. Brock[176] haben in ihrem *Transportation-Imagery*-Modell darauf hingewiesen, dass „ein Effekt wahrscheinlich ist, wenn das Produkt anschauliche, lebendige Beschreibungen bereithält, welche im Zustand von Transportation aufgenommen werden."[177] Emotional involviertes Rezeptionserleben erhöht also die persuasive Leistungsfähigkeit des medialen Produkts. Es ist anzunehmen, dass es zudem eine längerfristige Memorierbarkeit fördert, da die Erinnerung mit Emotionen verknüpft ist. Das emotionale Gedächtnis erinnert jedoch nicht zwangsläufig die Beschaffenheit des medialen Produkts, die, wie bereits erwähnt, nach längerer Zeit nicht mehr immer an einen partikularen Inhalt geknüpft werden kann. Emotionales Involvement unterstützt diese Amnesie, da bereits im Rezeptionsprozess durch *presence* und auch *transportation* und *flow* die eigene Erlebenssituation nicht mehr wahrgenommen und also nicht reflektiert wird. Somit fördert emotionales Involvement vor allem langfristig Realitäts-Persuasion durch Fiktionen. Medien beziehen ihre Wirkmacht mitunter also aus der Emotionalität des Rezipienten. Eine zweite Möglichkeit der Persuasion durch Fiktionen ist die durch kognitives Involvement. Dieser mentale Prozess gleicht die durch emotionales

[174] Ebd., S. 102.
[175] Ebd., S. 114.
[176] Melanie C. Green, Timothy C. Brock: In the mind's eye. Transportation-imagery model of narrative persuasion, in: Narrative impact. Social and cognitive foundations, hg. v. Melanie C. Green, Jeffrey J. Strange, Timothy C. Brock, Mahwah, N.J 2002, S. 315–341.
[177] Appel 2005, S. 125.

Involvement erlebten Inhalte mit dem eigenen Weltwissen ab und integriert sie in dieses. Vor allem aber bildet er Inferenzen, d.h. er ergänzt die in der Darstellung erlebten Informationen durch bereits existente Wissensbestände, die nichts anderes als Überzeugungen sind. Sind die Überzeugungen/Wissensbestände über bestimmte Inhalte sehr stark ausgeprägt und gefestigt, können rezipierte neue Informationen auch abgelehnt und verworfen werden. In jedem Fall setzt sich der involvierte Rezipient mit ihnen auseinander.

Wie auch das emotionale Involvement ist kognitives Involvement ein aktiver Prozess, was jedoch nicht zwangsläufig mit einer kritischen Reflektion einhergeht. Wohl in den wenigsten Fällen wird er bewusst wahrgenommen. Persuasionen entstehen im kognitiven Involvement durch die veridikale Beurteilung einer Information via Bestätigung (Informationen integrieren sich durch Inferenzbildungen mühelos in das bestehende Weltwissen) oder Nachdenken (für den Rezipienten neue Informationsinhalte treten zum bestehenden Weltwissen hinzu und werden nach einer reflexiven Prüfung integriert oder verworfen). Es ist anzunehmen, dass besonders emotionale Perturbationen, die den Rezipienten irritieren, sei es durch den plötzlichen Tod einer liebgewonnenen Figur, drastische Schilderungen von Gewalt, utopische *deus ex machina*-Wendungen in der Handlung, ein kognitives Involvement nach einem vorübergehenden Abklingen des emotionalen Involvements nach sich ziehen. Hier ist allerdings zu beachten, dass in der Psychologie von unterschiedlichen Rezeptionstypen bzw. von unterschiedlichen Dispositionen eines Rezipienten ausgegangen wird (*imagery skill*, *need for emotion*, individuelle Mediensozialisation, Konzentrationsfähigkeit).[178] Da für diese Arbeit keine eigenen Rezeptionsstudien durchgeführt wurden, wird auf diesen Aspekt lediglich verwiesen, muss aber in der Analyse der einzelnen Medienprodukte immer mitgedacht werden.

Untersuchungsgegenstand sind nach wie vor die in der spezifischen Struktur eines Mediums dekonstruierbaren Charakteristika[179] populärkultureller, fiktionaler Medienprodukte, die Involvement begünstigen und so beim Rezipienten Überzeugungen (*beliefs*) entstehen lassen, die kommunikativ geäußert nach den Regeln des Diskurses zu populären, d.h. in diesem Fall kollektiv geteilten Vorstellungen und Überzeugungen über Mittelalter werden. Die Aussagen (*énoncés*) in einem bestimmten Medienprodukt werden vom Rezipienten einer veridikalen Beurteilung unterzogen. Dieser Prozess ist bei fiktionalen wie non-fiktionalen Produkten zunächst gleich. Zwar haben non-fiktionale Produkte den

[178]Postulat III des TIM, vgl. GREEN, BROCK 2002.
[179]Postulat IV des TIM, vgl. Ebd.

Anspruch an eine Übereinstimmung des Dargestellten mit in der aktualen Welt tatsächlich Geschehenem, doch ist eine Abbildung von Realität weder möglich noch kann sie gewährleistet werden. „Gleichzeitig beinhalten fiktionale Produkte eine Vielzahl von Realwelt-bezogenen Informationen, die sich zur Konstruktion des eigenen Bilds von der Welt nutzen lassen.“[180] Da ein Abgleich mit einer selbst unmittelbar wahrgenommenen Realität einer länger zurückliegenden Vergangenheit nicht möglich ist (zahlreiche fiktionale Narrative arbeiten aufgrund dieses Defizits mit dem Motiv der Zeitreise), kann der Rezipient von Darstellungen historischer Welten nicht gut unterscheiden, ob seine Konstruktion seines Bilds von der historischen Welt sich aus vorwiegend realweltbezogenen Informationen oder Anderswelt-bezogenen Informationen speist. Er wird von seinen Überzeugungen geleitet, die, wie erwähnt, nichts anderes sind als eine spezifische Form von Wissensbeständen. Was uns aus fiktionalen Medienprodukten über das Mittelalter als realweltbezogen überzeugt, generiert unser Wissen über das Mittelalter. Dies wurde als Beurteilung von Veridikalität im Prozess des kognitiven Involvements vorgestellt. Voraussetzung ist ein emotionales Involvement, das den Rezipienten für Informationen aus einer fiktionalen Welt empfänglich macht. Wie mediale Produkte durch Emotionalität kognitive Überzeugungen beim Rezipienten über das Mittelalter erreichen können, wird anhand von populärkulturellen Medienprodukten untersucht. Die Überzeugungen sind umso weitreichender wirkmächtig, wenn sie sich in einzelnen Medienprodukten gegenseitig bestätigen. Was wiederholt in verschiedenen Medien ausgesagt wird, bestätigt und vertieft bestimmte *beliefs.*

[180] APPEL 2005, S. 33.

Sektion 3: Populärkultur und Medien

Populäre Geschichtskultur

„as it stands, the concept of popular culture is virtually useless, a melting pot of confused and contradictory meanings“[181]

Die in den letzten Jahren verstärkte Erforschung Populärer Kultur (auch: Populärkultur) hat weder eine allgemein akzeptierte Definition noch Theorie ihres Gegenstands hervorgebracht, „noch ist verbindlich geklärt, welche Gegenstände und/oder welche kulturellen Aktivitäten zur Populären Kultur gehören“.[182] Konsens scheint vor allem darin zu bestehen, dass der Begriff schwierig zu fassen ist.[183] Da wir uns im Folgenden insbesondere auf die Schnittmenge von Populärkultur und Geschichtskultur als „populäre Geschichtskultur“[184] konzentrieren wollen, ist es sinnvoll, zunächst den gemeinsamen Wortstamm *Kultur* zu bestimmen.

Sowohl in der englisch- wie in der deutschsprachigen Kulturtheorie wird gerne mit einem dreigeteilten Kulturbegriff gearbeitet, von denen die ersten beiden in der Regel sehr umfassende, holistische bis ubiquitäre Begriffe bilden.[185] Sie sind für die Ziele dieser Arbeit zu weit gefasst. Der dritte und kleinste Kulturbegriff ist sektoral und beschränkt sich auf die Produkte und Praktiken innerhalb einer Gesellschaft – „texts and practices whose principal function is to signify, to produce or to be the occasion for the production of meaning.“[186] Um zu vermeiden, Kultur allein auf materielle Kultur zu reduzieren, sondern auch den Menschen mit in den Blick zu nehmen, der etwas mit diesen Produkten macht und somit erst Bedeutung im Leben einer Gesellschaft produziert, gilt es den zweiten, ubiquitären Kulturbegriff mit einzubeziehen, der symbolische Formen und habituelle Praktiken aus allen Lebensbereichen einer Gesellschaft, Epoche oder Gruppe mit kultureller Bedeutung auflädt.[187] So lässt sich Kultur verstehen als menschliche Tätigkeiten im Leben einer Gesellschaft, die durch die Prozesse von encodierender Produktion und decodierender

[181] TONY BENNETT: Popular culture. A teaching object, in: Screen Education 34 (1980) S. 17–29, S. 18. Zitiert nach JOHN STOREY: Cultural theory and popular culture. An introduction, Harlow 2011, S. 1.
[182] Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, hg. v. HANS-OTTO HÜGEL, Stuttgart 2003, S. 1.
[183] STOREY 2011, S. 1.
[184] KORTE, PALETSCHEK 2009, S. 10.
[185] WOLFGANG MÜLLER-FUNK: Kulturtheorie. Einführung in Schlüsseltexte der Kulturwissenschaften, Tübingen 2010, S. 5.; Vgl. auch STOREY 2011, S. 1–2. in Bezug auf RAYMOND WILLIAMS: Keywords. A vocabulary of culture and society, London 1983, S. 90.
[186] STOREY 2011, S. 2.
[187] Ebd.; MÜLLER-FUNK 2010, S. 5.

Rezeption symbolisch Sinn erzeugen und die so angeeigneten Inhalte für die jeweilige Lebenswelt eines Individuums oder Kollektivs (die Epoche lasse ich außen vor) mit Bedeutung aufgeladen werden.

Wenn wir mit dieser Definition von Kultur leben können, gilt es nun die beiden Attribute zu klären. Im Wiktionary ist unter dem Lemma „populär“ zu lesen: „[1] in der Öffentlichkeit bekannt und beliebt [2] ohne Fachwissen verständlich“[188]. Während der Wahrig von 1968 populär noch als „volkstümlich, beim Volk beliebt“[189] bezeichnet, vermeidet der Bünting von 1996 jede Nähe zum Volksbegriff, indem er populär als „a) bei vielen Menschen bekannt u. beliebt […] b) bei der Mehrheit Zustimmung findend“[190] definiert. Der Duden vereint all diese Konnotationen: „1. a. beim Volk, bei der großen Masse, bei sehr vielen bekannt und beliebt; volkstümlich b. beim Volk, bei der Masse Anklang, Beifall und Zustimmung findend 2. gemeinverständlich, volksnah“. Fassen wir zusammen, ergibt sich eine Wolke mit den zentralen Begriffen Masse, Mehrheit, Volk, Beliebtheit, Bekanntheit, Allgemeinverständlichkeit. Im Deutschen missverständlich ist möglicherweise der Begriff „Volk“, da er in diesem Kontext eine Nähe von Volkskultur zu Populärkultur suggeriert, die jedoch nicht viel miteinander gemein haben. Die meist international ausgerichtete, an die Voraussetzungen Industrialisierung und Konsum gebundene Populärkultur, lässt eine Gleichsetzung mit einer Volkskultur, „die beständigen regionalen, nationalen oder ethnischen Prägungen entspringt, schwerlich zu.“[191] Das Populäre ist offensichtlich nicht Folklore. Wenn im Deutschen im Zusammenhang mit dem Populären vom „Volk“ die Rede ist, dann im Sinne von „the people“ und nicht von „folk“. „Die Leute“ ist dabei kein wertendes Pluraletantum; mit ihm wird keine bestimmte soziale Schicht und kein Bildungsstandard bezeichnet. In diesem etymologischen Sinne (lat. *populus* = die Leute, das Volk) wird Populärkultur zur Kultur der sog. *ordinary people*, denen man kategorisch einen ‚Sinn für Höheres‘ aberkennt. Aus der Populärkultur wird so eine Pöbelkultur. Das aber führt zu einem wertenden, dichotomischen Begriff von Populärkultur, den man krampfhaft in ein Verhältnis zur sog. Hochkultur bringen will. In dieser Arbeit wird sowohl auf wertende Definitionsbeschränkungen als auch gänzlich auf eine Kontrastreferenzkategorie zur Populärkultur verzichtet. Es erscheint mir fraglich, ob eine Definition ex negativo von

[188] URL: http://de.wiktionary.org/wiki/populär (07.02.2014).
[189] WAHRIG, LUDEWIG, S. 2758.
[190] Deutsches Wörterbuch, hg. v. KARL-DIETER BÜNTING, RAMONA KARATAS, Chur 1996.
[191] THOMAS HECKEN: Theorien der Populärkultur. Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies, Bielefeld 2007, S. 7.

Populärkultur in Abgrenzung zu einer angenommenen Elitenkultur grundsätzlich klärenden Gehalt hat. Vielmehr scheinen solche Versuche mehr Fragen aufzuwerfen, denn zu klären.[192] Was bleibt, ist der quantitative Index, die immer wiederkehrenden Argumente von Masse und Beliebtheit. „Any definition of popular culture must include a quantitative dimension."[193] Demnach ist Populärkultur Kultur nach oben genannter Definition, deren Produkte und Prozesse weit verbreitet sind und von vielen Leuten gemocht werden. Um bei vielen Leuten beliebt zu sein, muss ein kulturelles Gut auf bestimmte Art und Weise beschaffen sein: Es muss allgemein verständlich und anschlussfähig an ein disperses Publikum sein, um eine möglichst breite Masse zu erreichen; außerdem sollte es unterhalten oder anderweitig Emotionen ansprechen, um auf sein Publikum attraktiv zu wirken.[194] Hierin zeigt sich die ökonomische Dimension der Populärkultur. Sie zeigt, dass Industrialisierung und Urbanisierung – immerhin darin ist sich die Forschung einig – Voraussetzungen für Populärkultur sind.[195] Erst diese Entwicklungen im 19. Jahrhundert machten Massenproduktion und -märkte möglich. Auch das damit zusammenhängende „Entstehen der Massenmedien und der damit erleichterte Zugang zu Texten aller Art" ist eine davon abzuleitende Bedingung populärer Kultur.[196] Populärkultur ist nicht ohne das Massenhafte denkbar. Sie gedeiht in kapitalistischen Systemen besser, wird meist kommerziell produziert und ist auf massenhafte Konsumption hin angelegt. Das muss nicht zwangsläufig in das Extrem umschwenken, dass alles Populärkulturelle notwendig ideologische Verblendung einer Kulturindustrie ist, die niemals subversive Energien hervorbringen könnte. Populärkultur ist nicht gleichzusetzen mit dem kulturindustriellen Massenbetrug, von dem Adorno und Horkheimer einmal sprachen.[197] Sie ist heute vielmehr kulturindustrielles Massen*angebot*, das sich durch eine enorm diverse und breite Angebotspalette auszeichnet. Wir finden den Aspekt der Masse also sowohl auf Seiten der Produktion wie der Rezeption. Nicht eine gleichgeschaltete Kulturindustrie mit einer mittelgroßen Anzahl von Produkten für

---

[192]So wurden immer wieder die vermeintlichen Grenzen zwischen „Hohem" und „Populären" aufgeweicht. Alleine anhand des Produktes lässt sich nicht festmachen, was hoch- oder populärkulturell ist; diese Zuordnung ist eng verwoben mit der Wirkung des kulturellen Guts. Sie ist kontextabhängig. Es besteht eine Wechselbeziehung zwischen Produktion – Produkt – Rezeption, in der erst eine mögliche, aber keineswegs verbindliche Zuordnung entstehen kann. Sie existiert nur in der Wahrnehmung und Argumentation, sowohl auf Produktionsebene als auch auf Rezeptionsebene.

[193]STOREY 2011, S. 6.

[194]Eine Erörterung des Unterhaltungsbegriffs findet sich bei HÜGEL 2003, S. 17.

[195]STOREY 2011, S. 13f; HÜGEL 2003, S. 5.

[196]Hinzu kommt, dass das Populäre, insbesondere in seiner materiellen Kultur, einen gewissen Luxus darstellt. „Ohne ein gewisses Maß an Wohlhabenheit wird Populäre Kultur sich daher nicht entfalten können." Ebd., S. 6.

[197]Kapitel „Kulturindustrie, Aufklärung als Massenbetrug", in: MAX HORKHEIMER, THEODOR W. ADORNO: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente, Frankfurt a. M. 1995 [1944], S. 108–150.

die Masse, sondern eine Vielzahl disperser Kulturindustriezweige mit einer Masse von Produkten für ein disperses Massenpublikum zeichnet die Populärkultur aus. Die Dispersion auf beiden Seiten der Industrie ist zu groß, um von Populärkultur als einer gelenkten und lenkenden Maschinerie des Massenbetrugs zu sprechen.

Populärkultur ist also keine Kultur des Zwangs. „Ohne Rezeptionsfreiheit, verstanden sowohl als Freiheit, das zu Rezipierende auszuwählen, als auch den Bedeutungs- und Anwendungsprozess mitzubestimmen […] gibt es keine Populäre Kultur."[198] Es ist nicht nur das, was die populärkulturellen Medienprodukte mit den Leuten machen, sondern auch das, was die Leute mit den populärkulturellen Medienprodukten machen. Dieser Aspekt bringt die *people* zurück in die Diskussion: „popular culture is what people make from the products."[199] Die Rezeptionsfreiheit der Leute geht allerdings keineswegs so weit, dass der Text eines bestimmten Produktes beliebig wird. Denn die mediale Form wie auch der textuelle Inhalt des Produkts ist in seiner materiellen Manifestation Teil der Populärkultur, der spezifische Rezeptionsvorgaben und -bindungen offeriert, an denen der Rezipient nicht vorbeikommt. Der Rezipient produziert nicht beliebig aus seiner sozialen oder gar aus seiner psychischen Befindlichkeit heraus die Bedeutung des Textes, sondern realisiert etwas, das Text *und* Kontext strukturiert anbieten.[200] Um kommerziell erfolgreich und populär zu werden, muss ein kulturelles Produkt seinen Text so beschaffen, dass er attraktiv, allgemeinverständlich und auf eine bestimmte Art unterhaltend ist. Gleichzeitig muss es seinen Konsumenten Möglichkeiten bieten, eigene sinnstiftende Bedeutungen ihrer individuellen Identitäten zu schaffen. Nur wenn sich das Produkt den Leuten mit einem identifikatorischen Potential anbietet, hat es die Chance, populär zu werden.

Die Populärkultur kann daher nicht von ideologischen Implikation freigesprochen werden, im Gegenteil: Sie ist geradezu der Lieferant differenter Ideologieangebote, deren Variantenreichtum in mittlerweile nicht mehr nur westlichen, sondern internationalen Exportprodukten der Populärkultur begründet liegt. Die nach Ende des Zweiten Weltkriegs einsetzende Amerikanisierung von Populärkultur hat einen Teil ihrer Hegemonie eingebüßt. In den 1950er Jahren verbreiteten und globalisierten elektronische Medien und kulturelle Konsumprodukte dominant westliche Formen von Populärkultur: Comic, Western, Kaugummi und Cola – Pop war etwas Amerikanisches. Die immer noch dominante Okzidentierung der

[198] HÜGEL 2003, S. 6.
[199] Im Rekurs auf John Fiske STOREY 2011, S. 12.
[200] HÜGEL 2003, S. 16. Für diese Arbeit bedeutet dies die Legitimation des Untersuchungsgegenstandes, nämlich die Produkttexte und den ihnen immanenten, strukturellen Bedeutungsangeboten an den Rezipienten.

Populärkultur gestaltet sich heute durch v.a. asiatische Exporte von Produkten, die in die westliche Populärkultur integriert wurden (Manga, Anime, Hindi-Film), globaler. Durch das so entstandene Massenangebot einer globalen Kulturindustrie entsteht eine unwahrscheinlich hohe Zahl an individualisierbaren Ideologieangeboten, die von jedem einzelnen Rezipienten zu einer eigenen *I-Deology* kombiniert werden können. Ein Versuch die individuellen Kompilationen populärkultureller Angebote (und mit ihnen deren Ideologien) auf eine gemeinsame Grundideologie runterbrechen zu können, läuft darauf hinaus, sehr allgemein zu werden. Ich vermute mit John Storey, dass sie in einer Art individualisierbarem Eskapismus auftritt:

> „The texts and practices of popular culture are seen as forms of public fantasy. Popular culture is understood as a collective dream-world. As Richard Maltby claims, popular culture provides 'escapism that is not an escape from or to anywhere, but an escape of our utopian selves'."[201]

Das eigene Ich wie auch die eigene Welt, in der es lebt, kann der Rezipient individuell aus den Angeboten der Populärkultur konstruieren. John Storey drückt es mit Rückgriff auf Stuart Hall so aus:

> „[Popular culture is] the way in which texts (television fiction, pop songs, novels, feature films, etc.) always present a particular image of the world. […] [Cultural texts] offer competing ideological significations of the way the world is or should be. Popular culture is thus, as Hall claims, a site where 'collective social understandings are created'; a terrain on which 'the politics of signification' are played out in attempts to win readers to particular ways of seeing the world."[202]

Ganz gleich wie ausgefallen die individuell kompilierte *I-Deology* durch Populärkultur ist, sie beinhaltet immer eine Reflexion des utopischen Selbst (durch Charaktere) und eine Sicht der aktualen Welt, die sich in der reflexiven Aneignung durch den Rezipienten auch in noch so unmöglich erscheinenden Anderswelten (durch Diegesen) wiederspiegelt. Die Überzeugungen des eigenen Bilds von der Welt durch fiktionale Welten geschehen wohl in den wenigsten Fällen durch die spezielle Form der Allegorese. Die Konstruktion eigener Identität und Realität durch die eskapistische Basisideologie der Populärkultur zeigt, dass es um mehr geht als nur um Unterhaltung und Zerstreuung.[203]

---

[201] STOREY 2011, S. 9.
[202] Ebd., S. 4.
[203] Ebd., S. 5.

Populärkultur ist Kultur, deren in einem Massenangebot vorhandenen, materielle Produkte weit verbreitet sind, von vielen Leuten gemocht werden und zu diesem Zweck allgemein verständlich und unterhaltend oder anderweitig Emotionen hervorrufend gestaltet sind; diese werden von den Leuten (das sind Viele, aber nicht die Masse) in Rezeptionsfreiheit genutzt, um sich aus dem Massenangebot eine individuelles Set aus Produkten und damit verbundener Aktivitäten zu kompilieren, womit eine Aufnahme der in diesen Produkten, das Individuum ansprechende Ideologien einhergeht und die es zu seiner eigenen *I-Deology* von sich und der Welt konstruiert. Der Unterschied zur Kultur allgemein besteht in den spezifizierten Dimensionen von Quantität und Ökonomie in der Produktion sowie der kompilatorischen und ich-bezogenen Rezeptionsfreiheit. Das Paradox der Populärkultur besteht in seinem konformistischen Individualismus.

Wenn sich die genannten Prozesse encodierender Produktion und insbesondere die der decodierenden Rezeption auf als Geschichte verstandene, menschliche Vergangenheit beziehen, spricht man von Geschichtskultur. Die so von einem Individuum angeeigneten Inhalte sind in diesem Fall geschichtsbezogene Inhalte, die in seine jeweilige Lebenswelt integriert und mit Bedeutung aufgeladen werden. Ob ein Inhalt als geschichtlich verstanden wird, entscheidet in diesem Fall das rezipierende Subjekt gemäß seinem Geschichtsbewusstsein. Beim Geschichtsbewusstsein handelt es sich um eine „individuelle mentale Struktur“[204], die Bedingung jeder kognitiven Verarbeitung von Temporalität im „Zusammenhang von Vergangenheitsdeutung, Gegenwartsverständnis und Zukunfts-perspektive“[205] ist. Es bildet zudem das Fundament zur Ausbildung eines spezifisch individuellen Geschichtsbildes. Die Geschichtskultur nun ist nach einer vielzitierten Definition Jörn Rüsens die „praktisch wirksame Artikulation von Geschichtsbewußtsein im Leben einer Gesellschaft“.[206] Der Gesamtheit individueller Konstrukte im subjektiven Geschichts-bewusstsein einer Person entspricht die Geschichtskultur als gemeinsamer Nenner kollektiven Geschichtsbewusstseins in einer Gesellschaft, der mit Objektivierung einhergeht.[207]

---

[204] HANS-JÜRGEN PANDEL: Dimensionen des Geschichsbewusstseins – Ein Versuch, seine Empirie und Pragmatik diskutierbar zu machen. In: Geschichtsdidaktik 12,2 (1987), S. 130–142, S. 132.

[205] KARL-ERNST JEISMANN: Geschichtsbewusstsein – Theorie. In: Handbuch der Geschichtsdidaktik, hg. v. KLAUS BERGMANN, Seelze 1997, S. 42.

[206] RÜSEN 1994, S. 5.

[207] „Geschichtsbewusstsein und Geschichtskultur werden [...] als zwei Seiten einer Medaille begreifbar: Auf der einen Seite Geschichtsbewusstsein als *individuelles* Konstrukt, das sich von außen nach innen, in internalisierungs- und Sozialisationsprozessen aufbaut; auf der anderen Seite Geschichtskultur als *kollektives*

Der aus der Geschichtsdidaktik hervorgegangene Begriff der Geschichtskultur ist nicht unbedingt vom Begriff Erinnerungskultur zu trennen. Beide Konzepte „haben sich unabhängig voneinander mit eigenen Terminologien entwickelt und folgen deshalb auch keiner gemeinsame[n] Systematik oder Herangehensweise.“[208] Im Zusammenhang mit „kollektivem, kommunikativem und kulturellem Gedächtnis lässt sich daher eine Definition für Erinnerungskultur fassen, die im weiteren Sinne mit Geschichtskultur gleichzusetzen ist.“[209] Geschichte und Erinnerung, beide vergegenwärtigen Vergangenheit. Der Vorteil von Geschichtskultur besteht darin, dass sie mit dem Geschichtsbewusstsein ein zusätzliches Konzept vorsieht, welches auf der Rezeptionsebene für die Bewertung von Inhalten als *geschichtlich* zuständig ist.[210] Damit ist nicht gemeint, dass auf Seiten der Produktion keine Encodierung als „geschichtlich“ erfolgen kann. Im Gegenteil ist davon auszugehen, dass die meisten Produkte der Geschichtskultur das Geschichtsbewusstsein der antizipierten Rezipienten anzuregen versuchen. Doch auch ein Produkt, das keine geschichtsbezogenen Inhalte intendiert, kann das subjektive Geschichtsbewusstsein eines Individuums aktivieren. Darin besteht die Rezeptionsfreiheit populärer Geschichtskultur.

Um abschließend zu verdeutlichen, was Populäre Geschichtskultur ist, gilt es – so simpel das klingen mag – die attributiven Eigenschaften von Populärer Kultur und Geschichtskultur zu kombinieren: Eine erste Annäherung an die populäre Geschichtskultur gelingt, wenn wir uns zunächst noch einmal der oben beschriebenen menschlichen Tätigkeiten im Leben einer Gesellschaft vergegenwärtigen, die durch die ökonomisch motivierten Prozesse von encodierender Produktion ein weit verbreitetes Massenangebot erschaffen. Die so entstandenen Produkte sind emotional ansprechend und haben somit eine erhöhte Chance, von vielen Menschen verstanden und gemocht zu werden. So kommt es zu einer weitverbreiteten decodierenden Rezeption, die symbolisch Sinn erzeugt, indem im Rezeptionsprozess das Geschichtsbewusstsein aktiv wird und die so als historisch angeeigneten Inhalte für die jeweilige Lebenswelt eines Individuums oder Kollektivs mit

---

Konstrukt, das auf dem entgegengesetzten Weg der Externalisierung entsteht und objektive Gestalt annimmt“. SCHÖNEMANN 2009, S. 17.

[208] VADIM OSWALT, HANS-JÜRGEN PANDEL: Einführung, in: Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart, hg. v. VADIM OSWALT, Schwalbach/Ts. 2009, S. 7–13, S. 8.

[209] Kultur und Gedächtnis, hg. v. JAN ASSMANN, TONIO HÖLSCHER, Frankfurt am Main 1988; CHRISTOPH CORNELIßEN: Was heißt Erinnerungskultur? Begriff - Methoden - Perspektiven, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 54 (2003), S. 548–563.

[210] Ein erinnerungskulturelles Pendant zum Geschichtsbewusstsein im Sinne eines individuellen ‚Erinnerungsbewusstseins‘ existiert nicht.

Bedeutung aufgeladen werden. Auch die Populäre Geschichtskultur kommt nicht ohne quantitatives Argument aus. Nur was im Geschichtsbewusstsein von Vielen als geschichtlich eingestuft wird, kann Teil von Populärer Geschichtskultur werden. In der Diversität populärkultureller Produkte ist „Geschichte“ nur ein Angebot unter vielen. Darunter werden populäre Geschichtsdarstellungen „in textueller, visueller, audiovisueller sowie performativer Form verstanden, die Wissen über die historische Vergangenheit in einer verständlichen, attraktiven Weise präsentieren und ein breites Publikum erreichen, das aber nicht unbedingt ein Massenpublikum sein muss.“[211]

In den obigen Ausführungen zur Geschichtskultur sind wir vor allem auf das Kulturelle eingegangen und haben dabei etwas selbstverständlich von „Geschichte“ gesprochen. Geschichte ist ein menschliches Konzept, worunter man sich das in der Vergangenheit Geschehene vorstellt. Das Geschehene an sich, die Geschichte als solche aber gibt es nicht und hat es nie gegeben. Dieses Konzept einer vom menschlichen Erkenntniskosmos unabhängigen Geschichte ist zwar vorstellbar, aber nicht erfahrbar. Somit ist Geschichte auch nicht vom Geschichtsbewusstsein zu trennen – Geschichte ist die Summe von Geschichtsbewusstseins-inhalten die sich in intersubjektiven Kommunikationsakten einer Gesellschaft immer wieder neu arrangieren, redigieren und konstruieren. Dies ist die „praktisch wirksame Artikulation von Geschichtsbewußtsein im Leben einer Gesellschaft“ von der Rüsen spricht.[212] Nun gut, dass Geschichte konstruiert wird, auch das ist eine Vorstellung, ein Entwurf von Geschichte – aber ein sehr denkwürdiger und häufig missverstandener. Konstruktion bedeutet, dass etwas gemacht wird. Es ist keineswegs mit etwas völlig frei Erfundenem oder willkürlich Ausgedachtem gleichzusetzen. Der Topos „er hat Geschichte geschrieben“ – wahrscheinlich einer der beliebtesten Sätze von Sportkommentatoren während einer Fußball-Weltmeisterschaft – entlarvt dabei mehr den Urheber und die Adressaten jener Aussage als Konstrukteure von Geschichte als das betroffene Subjekt des Aussagesatzes. Geschichte macht derjenige, der von Historischem spricht, der Ereignisse bewertet und als für längere Zeit erinnerungswürdig erhebt. Geschichte machen auch diejenigen, die eine solche Aussage akzeptieren und unter Umständen weiter verbreiten und tradieren. Darin besteht der intersubjektive Kommunikationsakt bei der Konstruktion von Geschichte. Das Ereignis selbst ist nicht historisch, es wird erst zu einem historischen Ereignis gemacht. Geschichte ist also nicht

[211] KORTE, PALETSCHEK 2009, S. 13.
[212] RÜSEN 1994, S. 5.

einfach da, sie muss erst hergestellt werden. In der Geschichtswissenschaft werden überlieferte Quellen nach einer Reihe methodischer und anderer Faktoren ausgewählt, untersucht und interpretiert. Die Ergebnisse dieser Interpretation werden in eine meist narrative Darstellung gebracht. Geschichte ist also immer auch Geschichtsschreibung, somit eine spezifische Form der Artikulation von Geschichtsbewusstsein und dadurch wiederum Teil der Geschichtskultur. Anders ausgedrückt: Geschichte ohne Geschichtskultur ist genauso wenig denkbar wie der umgekehrte Fall.

Wenn Geschichtsschreibung im weitesten Sinne als Form der narrativen Darstellung von Geschichte (als Konzept, d.h. das als historisch empfundene Geschehen, das überlieferungswürdige Material) in verschiedenen Medien nur ein Teil der Geschichtskultur ist, dann muss es noch andere Formen des *making history* als jene im narrativen Modus geben. Bereits Anfang der 1990er Jahre argumentierte der Medienwissenschaftler Wolfgang Ernst, dass die „narrative Bedingtheit" von Geschichte „immer weniger plausibel" erscheine.[213] Geschichte würde zu einer nur schwer benennbaren Masse an Pastiches ihrer selbst und so „zu einer Frage von Design".[214] Was bleibt dann noch von der Geschichte? Nicht mehr und nicht weniger als das Bewusstsein von Geschichte, einem vom Menschen selbst geschaffenen Konzept zur Erfassung vergangener und irgendwie gegenwartsrelevanter Zeit. Wo sich Geschichtsbewusstsein öffentlich artikuliert, entsteht Geschichtskultur – eine *bricolage,* ein „wildes Denken"[215] von Eindrücken, Empfindungen und Emotionen gegenüber der Vergangenheit. Diese müssen nicht zwangsläufig narrativ gestaltet sein, wie in der Historiografie, im Roman oder im Film. Jegliche Form der Gestaltung kann das Geschichtsbewusstsein seines Rezipienten aktivieren und anregen. Wo solche Gestaltungen in einem semiotischen Kommunikationsakt das Geschichtsbewusstsein der Rezipienten aktivieren soll und somit eine funktionelle und zweckgerichtete Orientierung besitzen, dort entsteht Geschichte als Design.

[213] WOLFGANG ERNST: Postmoderne Geschichtskultur, in: Geschichtskultur, hg. v. KLAUS FRÖHLICH, HEINRICH THEODOR GRÜTTER, JÖRN RÜSEN, 3.1991/92, Pfaffenweiler 1992, S. 63–76, S. 66. mit Verweis auf WIM WENDERS: Die Logik der Bilder. Essays und Gespräche, hg. v. MICHAEL TÖTEBERG, Frankfurt a. M. 1988.
[214] ERNST 1992, S. 63.
[215] So der berühmte, von Claude Lévi-Strauss geprägte Begriff der *pensée sauvage.* CLAUDE LÉVI-STRAUSS: Das wilde Denken, Frankfurt am Main 1973 [1962].

Mediensemiotik – Populäre Geschichtskultur und ihre Designs

> *"We learn from semiotics that we live in a world of signs and we have no way of understanding anything except through signs and the codes into which they are organized."*[216]

In Bezug auf Kultur haben wir zuvor von Prozessen encodierender Produktion und decodierender Rezeption (oder besser: Re-Produktion) gesprochen. Diese Kommunikation wird durch Zeichen erreicht. Die zur Kommunikation ausgewählten Zeichen werden in einem bestimmten Format gebündelt – es entsteht ein Komplex aus Zeichen, der zwischen Produktion und Re-Produktion zu verorten ist. Diesen Komplex bezeichnet man als Medium. Damit werden Medien als „semiotische Kommunikationsinstrumente"[217] definiert. Gleichzeitig umfasst der Begriff die Materialität der Kommunikation, also den Datenträger als technisches Medium sowie die einzelnen Medienangebote selbst.[218] Ein Medium wird bestimmt durch die Auswahl und Kombination von Zeichen und Zeichensystemen, die nach einem bestimmten Gestaltungsprinzip in Form gebracht werden. Schematisierungen und Konventionen in den jeweiligen Gestaltungsprinzipien werden als Mediengattung bezeichnet.[219]

Es geht also um die ästhetische Gestaltung von Zeichen, von Wörtern, Bildern, Klängen und sogar Handlungen. „Ein Zeichen ist ein Muster aus Daten, das, wird es wahrgenommen, uns etwas anderes zum Bewusstsein bringt als sich selbst."[220] Nehmen wir ein Zeichen mit unseren Sinnen wahr, entsteht in unserem Kopf zunächst eine Repräsentation dieses Zeichens. Sogleich verknüpfen wir es mit anderen, im Laufe unseres Lebens wahrgenommenen und gespeicherten Zeichen, die wir unter Umständen als "tatsächlich existent" begreifen und so einer spezifischen soziokulturellen Konvention entsprechend als Referenzobjekte dem gerade wahrgenommenen Zeichen zuordnen. Schließlich konstruieren wir in diesem Kreislauf ein mehr oder weniger individuelles Konzept des Zeichens. Diesen Kreislauf versuchte Charles S. Pierce (1839 - 1914) mit seinem Semiotischen Dreieck

---

[216] DANIEL CHANDLER: Semiotics for Beginners, 1995. URL: http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/S4B/ (07.02.2014).
[217] Im Rekurs auf Siegfried J. Schmidt STEFAN WEBER: Konstruktivistische Medientheorien, in: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus, hg. v. STEFAN WEBER, Konstanz 2003, S. 180–201.
[218] Ebd.
[219] SIEGFRIED J. SCHMIDT: Mediengattungstheorie, in: Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe, hg. v. ANSGAR NÜNNING, Stuttgart / Weimar 2008, S. 470–472, S. 470.
[220] URL: http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/kommunikation/bedeutung/index04.php (07.02. 2014).

nachzuvollziehen. Peirce ging von einer „triple connection of *sign*, *thing signified*, *cognition produced in the mind*"[221] aus.

> „A sign, or *representamen*, is something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addresses somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign, or perhaps a more developed sign. That sign which it creates I call the *interpretant* of the first sign. The sign stands for something, its *object*."[222]

Peirce fügt den erkennenden Menschen in seine Definition des Zeichens als konstitutives Element hinzu. Das Zeichen steht nicht einfach für etwas, sondern es steht für jemanden für etwas, es ist an jemanden adressiert und lässt im Kopf desjenigen eine Repräsentation des Zeichens entstehen, das als Interpretant nicht mit dem Representamen identisch ist. Der Interpretant ist nicht zu verwechseln mit der interpretierenden Person, „er ist vielmehr die Wirkung des Zeichens in ihrem Denken oder Fühlen. Peirce gibt hier [demnach] keine Definition des Zeichens, sondern beschäftigt sich mit der *Semiose,* dem *Zeichenprozess*".[223]

Spielen wir dieses semiotische Modell einmal durch, vielleicht bei einem Glas Sekt.[224] Sie nehmen das Etikett auf der Flasche wahr: die Farbe Gold, ein Männerporträt, wir lesen *Fürst von Metternich* und kombinieren: Die abgebildete Person soll wohl diesen Fürst von Metternich darstellen. Wir brauchen dazu nicht unbedingt ein in der Realität existentes Referenzobjekt – zwischen 1820 und 1825 malte Sir Thomas Lawrence Klemens Wenzel Lothar Fürst von Metternich-Winneburg zu Beilstein; das Etikett zeigt einen Ausschnitt aus diesem Gemälde – aber das Zeichen funktioniert auch ohne dieses Wissen. Qua kulturell bestimmter Konvention erkennen wir, dass die Kleidung der abgebildeten Person nicht zeitgenössisch, zumindest extravagant ist und die ovale Form des Rahmens heute kaum noch üblichen Formen entspricht. Das auffällige Zeichen am oberen Rand löst in unserer Erfahrung eine Suche nach einem uns bekannten, archetypischen Zeichen aus. Wir kommen schließlich zu der Überzeugung, dass es sich um eine Krone handelt und sofort (oder simultan) konnotieren wir es mit anderen Konzepten: Königtum, Herrschaft, Adel, Märchen, Artus,

---

[221]Collected Papers of Charles Sanders Peirce [1839–1914], Bde. 1–6 hg. v. CHARLES HARTSHORNE, PAUL WEISS, Cambridge 1931–1935; Bde. 7–8 hg. v. ARTHUR W. BURKS, Cambridge 1958, CP 1.372.

[222]Ebd. CP 2.228.

[223]GLORIA WITHALM: Zeichentheorien der Medien, in: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus, hg. v. STEFAN WEBER, Konstanz 2003, S. 132–153, S. 136–137. Hervorhebungen im Original.

[224]Sie können auch eine alte Ausgabe von Paris-Match nehmen, aber das zeitlich und politisch inzwischen überholte Beispiel Roland Barthes' ist für unseren vorliegendes Thema „Geschichtsdesign" nicht so gut geeignet. Zum Vergleich die Vorlage bei ROLAND BARTHES: Mythen des Alltags, Frankfurt a. M. 1964 [1957], S. 95f.

Burger King u.v.a. Schließlich binden wir dieses System von Zeichen nochmal zurück an den Text: Fürst von Metternich war wohl so etwas wie ein König. Wir betrachten den unmittelbaren Kontext: eine Sektflasche. Als Kind war ich davon überzeugt, dass Fürst von Metternich der Besitzer dieser Sektfabrik ist. Aber irgendetwas stimmte dabei nicht. Fabrikbesitzer tragen Anzüge, zumindest laut meinem archetypischen Konzept aus der Erfahrung eines Kindes. Der Fürst entsprach mit seiner Kleidung nicht meinem konventionell geprägten Objekt ‚Fabrikbesitzer'. Ein Fürst musste also etwas anderes sein, vielleicht eine Art König, zumindest jemand Besonderes. Aber auch als Erwachsene können wir aus unserer unmittelbaren Lebenswelt keinen Bezug zu dem herstellen, was ein Fürst ist und ein Fürst von Metternich ist uns auch nicht aus den alltäglichen Massenmedien bekannt (außer vielleicht aus der Fernsehwerbung des hier gezeigten Produktes). So wird durch die nicht-zeitgenössisch wirkende Gestaltung von Rahmen und Bild unser Geschichtsbewusstsein aktiviert: Vermutlich lebt der Fürst von Metternich nicht mehr und er besitzt auch keine Sektkellerei. Aber zu seiner Zeit war er sicher ein bedeutender Mann, vielleicht wie Prinz William heute. Man könnte jetzt noch weiter gehen und über das Encoding im Produktionsprozess der Etikettgestaltung spekulieren. Sicher sollen Konnotationen wie Tradition, Erhabenheit, Qualität, Exklusivität hervorgerufen werden. Zweckorientiert ist die hier in Ansätzen dekonstruierte Zeichenkombination aber allein schon dadurch, dass es sich um ein Etikett handelt. Es verfolgt sicher weitere Absichten als nur diejenige, darüber zu informieren, dass es sich bei der Flüssigkeit in der Flasche um einen Rieslingsekt handelt. Das Etikett von *Fürst von Metternich Riesling Sekt* ist zweckorientiert gestaltet und es bedient sich dabei eines Zeichenvorrats, der das Geschichtsbewusstsein des Rezipienten anregt. Die Intensität dieses Reizes richtet sich nach der Ausgeprägtheit des individuellen Geschichtsbewusstseins: Von den oben genannten, eher unspezifischen Konnotationen bis zu reaktionären Lobeshymnen auf die Restaurationspolitik des Wiener Kongresses. So unterschiedlich die individuellen Konnotationen, die persönlichen Bedeutungen die ein Individuum je nach identitätsbezogener Wichtigkeit und Ausgeprägtheit ihres Geschichtsbewusstseins einem Geschichtsdesign-Zeichen beimisst, auch sein können: es gibt einen gemeinsamen Nenner an gebündelten Konnotationen, die zusammengefasst eine „unbewusste, kollektive Bedeutung ergeben, die eine Gesellschaft von einem semiotischen Prozess ableitet.“[225] Wir nennen dies mit Roland Barthes "Mythos". Das besprochene

[225]URL: http://www.mediamanual.at/mediamanual/workshop/kommunikation/bedeutung/mythos01.php (07. 02.2014).

Sektflaschenetikett soll dem Rezipienten bedeuten: dass dieser Sekt in einer ehrwürdigen Tradition steht, dass diese Tradition für die ausgezeichnete Qualität des Getränkes steht und dass solch ein exklusiver Schaumwein für die *haute noblesse* und alle, die sich ihr zugehörig fühlen wollen, die erste Wahl ist. Das primäre semiologische System bilden Bild und Text auf dem Etikett, die sich im Zusammenspiel mit dem vom Rezipienten gestifteten Sinn, seinem Konzept von dem Geäußerten, zu einem Zeichen verdichten. In der Sprache des Mythos wird das Zeichen wiederum zum Ausgangspunkt für ein „sekundäres semiologisches System".[226] Diese „enthält schließlich die *Präsenz* des Bedeuteten [Bild, Text] durch das Bedeutende [Sinn, Konzept] hindurch."[227] Der Fürst von Metternich ist „weder Beispiel noch Symbol"[228] für die entworfenen Konnotationen. Er repräsentiert sie. So macht er Historisches, zeitlich Vergangenes, präsent.[229] Darin besteht die zweckorientierte Funktion von Geschichtsdesign.

Zugegeben, der Begriff ist etwas modisch und eröffnet ein sehr weites Feld, das ihm quasi universalistische Einsetzbarkeit verleiht. Dadurch läuft man Gefahr, den ausschweifenden Textbegriff des Superstrukturalismus (Derrida: "Das, was ich Text nenne, ist alles, ist praktisch alles"[230]), durch einen ähnlich universalistischen Design-Begriff nach der Definition Enrico Morteos zu ersetzen, die besagt, dass „alles" Design sei, da alles Seiende zu irgendeinem Zeitpunkt einmal gestaltet wurde.[231] In dem Bewusstsein, dass das hier vorgestellte Konzept von Geschichte als Design entsprechend vielfältige Anwendung erfahren kann, konzentrieren wir uns zunächst auf narrative, visuelle, akustische aber auch performative Designs von Geschichtsbewusstsein anregenden Gestaltungen in Produkten. Unterschiedliche Medienformate kombinieren dabei verschiedene Designs zu einem Produkt, deren Wertigkeiten sich in simplifizierender Reduktion so darstellen könnten:

---

[226] BARTHES 1964, S. 92.
[227] Ebd., S. 97.
[228] Ebd., S. 99.
[229] Ganz ähnlich auch die zugrundeliegende strukturalistische Auffassung eines politischen Mythos bei Lévi-Strauss, vgl. Anm. 50.
[230] Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart, hg. v. PETER ENGELMANN, Stuttgart 2010, S. 20.
[231] Modernes Design produziere „nicht so sehr konkrete Güter als vielmehr kollektive Bilder." ENRICO MORTEO, ACHIM WURM: Design-Atlas. Von 1850 bis heute, Köln 2009, S. 7.

	Narratives Design	Visuelles Design	Sound Design	Performatives Design
Film	++	++	++	++
Comic / Graphic Novel	++	+++	(-)	-
Roman	+++	(+)[232]	-	-
Hörbuch / Hörspiel	+++	(+)[227]	+	+
Videospiel	+	++	++	(+) → game design
Brettspiel	-	+	-/+	(+) → game design

Abb. 3: Gewichtung spezifischer Gestaltungselemente in den jeweiligen Medien.

Es sind die spezifischen Gestaltungen von Zeichen, die, zu einem Medium gebündelt, Geschichtsbilder in der Gesellschaft verbreiten können. Ihre Ästhetik löst dabei Emotionen aus, die Beurteilung und Sinnstiftung des Historischen für die eigene Lebenswelt bestimmen. Angelehnt an Korte und Paletschek, die Populäre Geschichtskultur in textuellen, visuellen, audiovisuellen sowie performativen Darstellungsformen repräsentiert sehen,[233] konzentrieren wir uns im Folgenden auf vier Gestaltungsprinzipien populärer Medienformate: Narrative, visuelle, auditive und performative Designs.

Narratives Design

„Erzählen ist eine sprachliche Handlung: Jemand erzählt jemandem eine Geschichte."[234] Wie diese Geschichte mittels eines Plots aufgebaut wird, welche Motive in ihr verwendet werden, wie ihre Figuren und ihre Welt (Diegese) gestaltet und vermittelt sind, wird vom narrativen Design bestimmt. Narratives Design ist eng an das jeweilige Medium gebunden, in dem und durch das erzählt wird. Dadurch entstehen diverse medienspezifische Erzählweisen, die in den genannten Gestaltungselementen ihre gemeinsame Basis haben.

Plot meint Handlung, den kausal motivierten Ereignisverlauf einer Erzählung. Ein einzelnes Ereignis gilt dabei als „die kleinste, elementare Einheit der Handlung"[235]. Mehrere Ereignisse die auseinander folgen, konstituieren die Handlung. Es reicht nicht, dass sie aufeinander folgen, noch ist es notwendig, dass sie in chronologischer Reihenfolge erzählt werden. Häufig

[232] Allenfalls als paratextuelle Illustration oder in der Umschlaggestaltung.
[233] KORTE, PALETSCHEK 2009, S. 13.
[234] MATÍAS MARTÍNEZ: Erzählen, in: Handbuch Erzählliteratur. Theorie, Analyse, Geschichte, Stuttgart 2011, S. 1–12, S. 1.
[235] MATÍAS MARTÍNEZ, MICHAEL SCHEFFEL: Einführung in die Erzähltheorie, München 2007, S. 108.

lässt sich ein Plot in eine dreigliedrige Struktur von Anfang, Mitte und Ende einteilen.[236] Ein derart gestalteter Plot kommt dem aristotelischen Diktum nach, dass die Handlung „nicht an beliebiger Stelle einsetzen noch an beliebiger Stelle enden“[237] dürfe.

Der Begriff Motiv ist aus der Musik und der Malerei entlehnt. Generell bezeichnet er einen Teil des Ganzen, dem eine besondere Funktion zukommt: Das Motiv in der Musik ist eine kurze, oft einprägsame und wiederkehrende Melodielinie, ohne jedoch die ganze Melodie zu sein; in der Malerei ist es der inhaltlich prägende Bestandteil eines Bildes, ohne das ganze Bild zu sein. Ebenso verhält sich das Motiv in der Erzählung. Dort ist es eine kleinere, funktionstragende narrative Einheit, ohne selbst Plot zu sein. Ein weiteres Merkmal des Motivs ist es, dass es nicht an festgelegte Figuren gebunden ist. So kann das gleiche Motiv in verschiedenen Erzählungen auch unterschiedlicher Medien auftreten.

Figuren oder Charaktere sind meist fiktionale, konstruierte, personalisierte Elemente einer erzählten Welt, denen vom Rezipienten ein psychisches Innenleben zugestanden wird. „Damit ein Element der erzählten Welt als Figur verstanden werden kann, muss es nur eine Bedingung erfüllen: wir müssen ihm mentale Zustände (Gedanken, Gefühle, Absichten, Wünsche) zuschreiben können.“[238] Die Beziehungen, Ereignisse und Verhältnisse der Figuren untereinander bezeichnet man als Figurenkonstellation oder -konfiguration. Häufig lässt sich aus einer Konfigurationsmatrix bereits der Plot herauslesen, der von den Figuren getragen wird.

Als Diegese bezeichnet man im Rückgriff auf Étienne Souriau das raumzeitliche Universum, das ein narrativer Text ausbildet. Zu unterscheiden sind Definitionen, die Diegese als erzählte Welt ans Narrative binden (Étienne Souriau, Gerard Genette: „Die Diegese ist mithin nicht die Geschichte, sondern das Universum, in der sie spielt“[239]), und jenen, die sie als erschaffene Welt ans nicht unbedingt narrative (Kunst)Werk ansehen (Noël Burch, Anne Souriau: „Die Diegese ist das Universum des Werks, die Welt, die durch ein Kunstwerk, das davon einen Teil repräsentiert, gesetzt wird“[240]).

---

[236]So wie von Aristoteles in seiner Poetik gefordert: „Ein Anfang ist, was selbst nicht mit Notwendigkeit auf etwas anderes folgt, nach dem jedoch natürlicherweise etwas anderes eintritt oder entsteht. Ein Ende ist umgekehrt, was selbst natürlicherweise auf etwas anderes folgt, und zwar notwendigerweise oder in der Regel, während nach ihm nichts anderes mehr eintritt. Eine Mitte ist, was sowohl selbst auf etwas anderes folgt als auch etwas anderes nach sich zieht.“ Aristoteles: Poetik, hg. v. MANFRED FUHRMANN, Stuttgart 1987, S. 25.
[237]Ebd.
[238]MARTÍNEZ 2011, S. 3.
[239]GÉRARD GENETTE: Die Erzählung. München 1998, S. 201f.
[240]Im Rekurs auf Anne und Etienne Souriau ANTON FUXJÄGER: Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwirrung, Onlinedokument 2007, S. 11. URL: http://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Anton-Fuxjaeger_Diegese-Diegesis-diegetisch.pdf (20.08.2015).

Visuelles Design

Unter visuellem Design ist prinzipiell all das zu verstehen, was zum Zwecke der visuellen Wahrnehmung gestaltet wurde. Es umfasst die Gesamtheit der ikonischen Zeichen eines medialen Produkts: die Ausstattung (Kostüme, Kulissen, CGI etc.) in einem Film, die Polygone und Texturen einer Videospielgrafik, und als paratextuellen Zeichenverbund auch die Umschlaggestaltung eines Romans. Eine solche, bildliche Visualisierungen untersuchende allgemeine Bildwissenschaft analog zu einer vom *linguistic turn* geprägten Sprachwissenschaft, hat sich trotz entsprechenden programmatischen Forderungen Anfang der 1990er Jahre[241] bisher nicht etablieren können. Ohnehin ist fraglich, ob eine Wissenschaft vom Bild überhaupt die hier angeklungenen Gestaltungen visuell wahrnehmbarer Objekte, die sich fernab von einem statischen „that an image is whatever is contained within a frame"[242] bewegen. Visuelles Design umfasst mehr als einfach nur Bilder. Es ist die Gestaltung von suggestiven, bedeutungstragenden, visuell erfahrbaren Einheiten. Eine passende Terminologie, wie sie die Narratologie für das Narrative Design liefert, fehlt aufgrund dieses Forschungsdefizits. Weder eine Bildwissenschaft, noch Zeichentheorie allein oder gar Kunstgeschichte können sie aus eigener Kraft anbieten. Wenn also danach gefragt werden soll, wie visuelles Design Informationen über die mit ihr gestaltete Erscheinung vermittelt, muss auf die spezifischen medialen Bedingungen der Produktionsästhetik verwiesen werden: (digitale) 3D-Modellierung, Farben, Licht, Vorlagen/Spenderbereiche u.v.m. Alles, was visuell Informationen vermittelt und emotional einwirkt, um letztendlich Überzeugungen qua Visualität beim Rezipienten zu bilden, ist in der Analyse der visuellen Gestaltung relevant.

Visuelles Design hat zahlreiche Schnittpunkte mit narrativem Design. Motivarbeit kann selbstverständlich auch mit bildlichen Mitteln geleistet werden. Darüber hinaus ist die äußerliche Gestaltung von Figuren und Diegese in allen dominant visuellen Medien von großer Wichtigkeit. Sogar in nicht-visuellen Medien entsteht mittels Beschreibung vor dem inneren Auge des Rezipienten ein Abbild der äußeren Erscheinung, einer Figur oder eines Teils der erzählten Welt. Diese Form der Vermittlung von Visuellem ohne Visualisierung ist allerdings kein visuelles Design: Auch wenn der Erzähler Bilder im Bewusstsein des

---

[241] Zu nennen sind hier die je nach Urheber inhaltlich unterschiedlich ausgerichteten und bezeichneten Programme des ‚Imagic Turn' (Ferdinand Fellmann, 1991), ‚Pictorial Turn' (William J. T. Mitchell, 1992), ‚Visualistic Turn' (Klaus Sachs-Hombach, 1993) und ‚Iconic Turn' (Gottfried Boehm, 1994).

[242] HANS BELTING: "It is one of the great discoveries, that an image is whatever is contained within a frame", in: The digital Wunderkammer. 10 chapters on the iconic turn, hg. v. HUBERT BURDA, FRIEDRICH A. KITTLER, München 2011, S. 154–159, S. 154.

Rezipienten aufruft, ist diese Visualität nur indirekt durch das Medium der Sprache vermittelt und hat auch bei sehr ausgeprägtem Detailgrad der Beschreibung eine hohe, durch die aktive Beteiligung der Vorstellungskraft des Rezipienten bedingte Arbitrarität. Visuelles Design visualisiert, ist daher direkter. Es arbeitet nicht mit narrativen, sondern mit semiotischen Mitteln. Helm und Maske Darth Vaders erzählen keine Geschichte, sie wecken suggestiv Emotionen. Symbolisch stehen sie für Dunkelheit, Tod und Macht, da Farb- und Formgebung unterschwellig an einen Totenschädel und den deutschen M16- bzw. Wehrmachtsstahlhelm erinnern. Aufgrund dieses visuellen Designs gelingt dem Rezipienten auch ohne filmischen Kontext sofort eine korrekte Einschätzung der Figur als ‚bad guy'. Die visuelle Gestaltung prägt also wesentlich die emotionale Disposition einer Figur durch den Rezipienten. Ähnliches trifft auch auf die Visualisierung von Diegesen zu. Das bereits für sich genommen wirkungsvolle Freilicht-Diorama einer Schäferidylle des Auenland-Sets der *Herr der Ringe*-Filme wird durch die produktionsästhetischen Gestaltungsprozesse Lichtbestimmung und Farbkorrektur sowie zusätzlich hinzugefügte computergenerierte Bildelemente noch intensiviert, um so die gewünschte emotionale Beteiligung beim Rezipienten zu erreichen. Visuelles Design als Bestandteil der erzählten Welt wie in diesem Fall ist zu unterscheiden von extradiegetischen visuellen Gestaltungen. Paratextuelle Zeichen sind nie Bestandteil der erzählten Welt. In den allermeisten Fällen sind auch textuelle Orts- und Zeitangaben im Roman, Videospiel oder Film extradiegetisch.[243]

Sound-Design und Musik

Parallel zum visuellen Design handelt es sich beim Sound-Design um alle Gestaltungen, die zum Zwecke der auditiven Wahrnehmung gestaltet wurden. Das Sound-Design eines Films, Videospiels oder Hörspiels umfasst gesprochenen Text (Dialog), Geräusche (Foley) und spezielle Soundeffekte (SFX), im Film zusätzlich ADR (Automated Dialogue Replacement, also unter Studiobedingungen neu aufgenommene Dialoge) und die Atmo (diffuse Hintergrundgeräusche für den Raumeindruck). Die Tongestaltung ist somit auch funktionell von der (Hintergrund)musik eines Produktes zu unterscheiden: Der Ton trägt wesentlich zur Transportation des Rezipienten in die erzählte Welt bei. Er vermittelt eine unmittelbare Beteiligung, mit im Geschehen dabei zu sein. Die Musik als „Stenografie des Gefühls"[244] hingegen fördert die emotionale Beteiligung des Rezipienten und fungiert demnach als

[243]Vgl. FUXJÄGER 2007. Wenn in „Der Untergang" (Hirschbiegel / Eichinger 2004) das Raummikrofon in der oberen Bildhälfte zu sehen ist, handelt es sich dementsprechend um einen Filmfehler und nicht um ein Objekt der erzählten Welt. Gleiches gilt für den Druckfehler im Buch oder Bugs im Videospiel.
[244]Das Zitat geht auf eine Rede Leo Tolstois vom 12. Juni 1905 zurück.

Gemütslagen-Affiziator (mood affector), der die rezeptionale Grundhaltung und damit die gesamte Rezeption mit hoher Suggestivkraft beeinflusst. Die Hintergrundmusik eines Films, Videospiels oder Hörbuch ist extradiegetisch, da sie nicht Teil der erzählten Welt ist. Intradiegetische Musik kann, wenn sie zum Beispiel Teil der Atmo ist, dem Ton zugeordnet werden. Dialoge zwischen Figuren sind in der Regel intradiegetisch. Gleiches gilt für Geräusche, sofern sie nicht zum Score gehören oder als emotionale Beteiligung hervorrufende Shock-Sounds, wie vor allem im Horror-Genre, eingesetzt werden.

Sound-Design und Musik weisen die gleichen Schnittstellen mit narrativem Design vor wie das visuelle Design: Die Stimme einer Figur trägt wesentlich zur Einschätzung des Charakters bei. In der Postproduktion von Filmen wird bisweilen sogar die Original- beziehungsweise Feststimme eines Schauspielers durch einen anderen Schauspieler oder Synchronsprecher ersetzt, wenn dies von Seiten der Produktion für notwendig gehalten wird. Schauplätze der Diegese werden in der Tongestaltung nicht einfach nur mit der Atmo unterlegt, sondern bestimmte mit dem Bild korrespondierende Geräusche werden in der Tonmischung hervorgehoben oder durch Samples aus Geräuscharchiven ersetzt. Hinzu kommt die Musik, die die emotionale Disposition gegenüber einem diegetischen Schauplatz steuert. Dies kann auch direkt mit musikalischen Motiven verbunden sein, die immer wiederkehren, wenn ein bestimmter Ort, Character oder Gegenstand ins Bild kommt oder in einem Dialog thematisiert wird. Auffällig gestaltet ist dies zum Beispiel in John Williams‘ Score zu *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), in dem das Gral-Motiv im gesamten Film immer wieder anklingt.

Trotz wissenschaftlicher Ambitionen, auch in diesem Segment einen *turn* zu etablieren, nämlich den *acoustic turn*, sind Tongestaltung und Musik in medialen Produkten weniger umfassend erforscht als visuelle Formen der Mediengestaltung.[245]

---

[245]Das gilt gerade für jüngere Medien wie das Videospiel. „Die Analyse der auditiven Strukturen von Computerspielen spielt bisher jedoch – ähnlich wie in der Filmwissenschaft – eine eher untergeordnete Rolle.“ CHRISTIAN HANKE: >Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung, in: Game over!? Perspektiven des Computerspiels, hg. v. JAN DISTELMEYER, CHRISTINE HANKE, DIETER MERSCH, Bielefeld 2008, S. 7–18, S. 12. Ähnlich Jesper Juul: „In game development, fewer resources are usually spent on sound than on graphics, and there is a tendency for sound in games to be mostly mood-enhancing and not quite as informative than graphics.“ JUUL 2005, S. 134f. Inzwischen gibt es mindestens zwei deutschsprachige Bücher zum Thema Sound in Videospielen: KAREN COLLINS: Game sound. An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design, Cambridge, Mass 2008. - MATTS JOHAN LEENDERS: Sound für Videospiele. Besondere Kriterien und Techniken bei der Ton- und Musikproduktion für Computer- und Videospiele, Marburg 2012. Ebenso zum Sound im Film (BARBARA FLÜCKIGER: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films, Marburg 2001) und vor allem zur Filmmusik, z.B.: CLAUDIA BULLERJAHN: Grundlagen der Wirkung von Filmmusik, Augsburg 2001. - Das Handbuch der Filmmusik. Geschichte-Ästhetik-Funktionalität, hg. v. JOSEF KLOPPENBURG, Laaber 2012.

Performatives Design

Performanz ist eine körperliche Leistung, die Bedeutung produziert. Unter performativem Design dürfen alle zweckgerichteten Gestaltungen verstanden werden, die die Darbietung einer bestimmten körperlichen Leistung beinhalten. Dies kann die schauspielerische Leistung eines Darstellers, die erzählkünstlerische Leistung eines Vorlesers oder die Leistung eines Spielers im Spielprozess betreffen. Diese umgesetzten Eigenleistungen machen die Performance aus: Die selbst erdachten, fremd zugewiesenen oder im Team erarbeiteten Anweisungen, wie der betroffene Schauspieler spielen, der Erzähler vorlesen oder wie das Gameplay beschaffen sein soll, kann als performatives Design angesehen werden. Der Begriff distanziert sich damit von den in den Geisteswissenschaften etablierten Terminologien, die Performanz als soziales Handeln, als Teil der Sprechakttheorie oder eine Form von Aktionskunst verstehen.[246]

In den vorliegenden Untersuchungen nimmt performatives Design keinen fundamentalen Raum ein, da jede Performanz in den genannten Beispielen immer rein medial vermittelt ist. Im Sonderfall des Gameplays eines Videospiels handelt es sich um intentionales performatives Design, da das Gameplay zwar vorgibt, wie die Leistung des Spielers beschaffen sein sollte, um das Spiel erfolgreich zu spielen, die tatsächliche Performanz aber nur von dem Rezipienten geleistet werden kann und sie somit nicht allein im Produkt, sondern immer in der Interaktion des Spielers mit dem Gameplay des Spiels stattfindet. Dies ist von anderer Qualität als die kaum körperliche Leistung beanspruchende Rezeption von Filmen oder Romanen.

Zusammenfassung: Das Mittelalter ist Rhizom – Medievalism macht Rhizom

„Der Baum und die Wurzel zeichnen ein trauriges Bild des Denkens“[247]

Unser Mittelalter entsteht in der diskursiv geregelten Rezeption von Medien, wobei durch das jeweilige Medienformat festgelegt wird, wie bestimmte Zeichen mittels zweckgerichteter Gestaltung (Design) in Form gebracht werden und beim Rezipienten Überzeugungen über Mittelalter generieren können. Dieser Rezeptionsakt läuft synchron zur Gegenwart ab, das

[246] Bekannt sind die zahlreichen wissenschaftlichen Beiträge von Erika Fischer-Lichte zur Performativität, vgl. ERIKA FISCHER-LICHTE: Performativität. Eine Einführung, Bielefeld 2013.
[247] GILLES DELEUZE, FÉLIX GUATTARI: Rhizom, Berlin 1977, S. 26.

Mittelalter entsteht im Hier und Jetzt. Was ist dann aber mit all den Mittelalterbildern von supervirilen Wikingern, trinkfesten Mönchen, mächtigen Kaisern und edlen, minnenden Turnierrittern? Das sind doch Vorstellungsbilder mittelalterlicher Archetypen, die heute noch präsent sind, aber nicht alle im Heute entstanden sind. In der Tat entbehrt das synchrone Modell einer historischen Dimension. Eine solche könnte in etwa so aussehen, dass dem westlichen Mittelalterdiskurs des frühen 21. Jahrhunderts – um den es in dieser Arbeit geht – die Vorstellungsbilder zeitlich älterer Diskurse inhärent sind. Unser heutiges Mittelalter wäre demnach unter anderem vom beispielsweise Mittelalterdiskurs der 1980er Jahre und dem der Nachkriegszeit geprägt. Dieses Modell würde auch die diskursiv geregelte Exklusion von inzwischen unpopulär gewordenen Mittelalterbildern, insbesondere aus der Zeit von Faschismus und Zweitem Weltkrieg, vorsehen. Historistische und romantische Mittelalterbilder des 19. Jahrhunderts hingegen würden keineswegs aus der Rezeptionstradition ausgeschlossen werden, sondern im Gegenteil Vorstellungen und Gefühle folgender Generationen gegenüber dem Mittelalter nachhaltig prägen. Man kann dieses Spiel nun weitertreiben und über Mittelalterdiskurse der Aufklärung, des Absolutismus, des Barock, der Renaissance schließlich zum ‚Heiligen Gral' – dem ‚realen' Mittelalter – vorstoßen, in dem sich nach Entschlackung einer mehr als 500-jährigen Diskurstradition von Simulakren das eigentliche, das richtige Mittelalter befände (nur das dieses selbst einen doppelt so großen Zeitraum umfasst, wie der seiner Rezeptionsgeschichte). Nimmt man das verdinglichte Mittelalter zum Ausgangspunkt, so müsste unser im gegenwärtigen Diskurs konstituiertes Mittelalterbild auf die Vorstellungsbilder von Vorstellungsbildern von Vorstellungsbildern aus zeitlich älteren, abgeschlossenen Mittelalterdiskursen referieren. So gesehen wäre das heutige Mittelalter hyperreal.

Die Vorstellung eines hyperrealen Mittelalters setzt allerdings ein Referenzsystem voraus, eben jenes vermeintlich echte, da objektivierte Mittelalter. Es wurde bereits erklärt, dass auch eine Artefaktrezeption zur Rekonstruktion des Mittelalters nicht außerhalb des gegenwärtigen Mittelalterdiskurses stehen kann. Baut dieser nun auf älteren, zeitspezifischen Mittelalterdiskursen auf, die alle die Mittelalterrezeption zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort zum Inhalt haben – und solche historisch legitimierten Untersuchungsgegenstände machen einen nicht geringen Anteil an der

Mittelalterrezeptionsforschung aus[248] – läuft man Gefahr, sich in einem teleologischen Geschichtsverständnis wiederzufinden, in einer metanarrativ geäußerten Evolution der Mittelalterbilder. Jeder Epoche ihr eigenes Fischglas[249], das als Diskurs die zu einer bestimmten Zeit möglichen Aussagen begrenzt. Dieses historisierende Diskurskonzept, lässt das Bewusstsein, dass zeitspezifische Mittelalterdiskurse Konstruktionsleistungen sind, von der opiaten Wirkung der metanarrativen Vertrautheit narkotisieren. Anders ausgedrückt: Bei der Untersuchung gegenwärtiger Narrative und anderer Gestaltungen von Mittelalter auf eigene oder fremde Metanarrative zurückzugreifen, jene als Untersuchungsobjekt, diese jedoch als beweisführende Argumente heranzuziehen, muss epistemologische Bedenken auslösen. Daher wird in dieser Arbeit ein anderes Modell vom Mittelalterdiskurs aufgestellt: Das Mittelalter nicht als Hyperrealität, sondern als Rhizom.

Der Begriff ist aus der Botanik entlehnt und steht dort für ein Sprossachsensystem, welches keine Merkmale eines Wurzelsystems aufweist. Gilles Deleuze und Félix Guattari griffen dieses System auf, um Strukturen beschreiben zu können, die „im Unterschied zu den Bäumen und ihren Wurzeln“[250] nicht linear wachsen, sondern chaosmotisch wuchern: sie formieren „ohne erkennbare Ordnung Triebe, die Knoten bilden, aber auch sich kreuzen können. Was Wurzel, was Trieb ist, bleibt unentschieden, beides steht in ständigem Austausch mit der Umwelt.“[251] Nach Deleuze und Guattari ist das Rhizom ein Strukturmodell der Wissensorganisation und der Welt, den sie selbst jedoch als nicht-metaphorisch proklamieren.[252] Ausgangspunkt ihrer Kritik ist das ordnende, gliedernde Denken in der Struktur von Wurzel, Stamm und Zweigen:

> „Der Baum und die Wurzel zeichnen ein trauriges Bild des Denkens, das unaufhörlich, ausgehend von einer höheren Einheit, einem Zentrum oder Segment, das Viele imitiert. […] Die Autoren setzen diesen zentrierten Systemen nicht-zentrierte Systeme entgegen, Netzwerke endlicher Automaten, in denen die Kommunikation zwischen beliebigen Nachbarn verläuft und Stengel und Kanäle nicht schon von vornherein existieren.“[253]

---

[248] Vgl. S. 8ff.
[249] Siehe S. 25, Anm. 83.
[250] DELEUZE, GUATTARI 1977, S. 34.
[251] JÖRG SEIDEL: Rhizom. Onlinedokument 2013, URL: http://seidel.jaiden.de/rhizom.php (07.02.2014).
[252] „Wir machen absolut keinen metaphorischen Gebrauch von diesen Begriffen“. GILLES DELEUZE, CLAIRE PARNET: Dialoge, Frankfurt a. M. 1980, S. 25. „[D]emnach ist die Welt nicht wie ein Rhizom, sie *ist* ein Rhizom oder sie *macht* Rhizom, wie die Autoren es nennen.“ SEIDEL 2013.
[253] DELEUZE, GUATTARI 1977, S. 26–28. Zeichensetzung korrigiert.

Auch das Mittelalter ist nicht als genealogischer Baum zu denken – den Stamm haben wir ja bereits als Objektivation entlarvt, aber die Objektivation selbst ist durch chaosmotische Verqueckungen im Rhizomgeflecht entstanden. Das zuvor verworfene Modell vom hyperrealen Mittelalter, das sich linear aus konsekutiven Metanarrativen zusammensetzt, hat eine solche Baumstruktur. Der Diskurs geht so nicht vor. Der Gegenstand (Mittelalter), den die in den einzelnen Diskursfragmenten transportierten Aussagen hervorbringen, hat die Gestalt eines Rhizoms. Wie viele andere soziale Gegenstände auch, ist das Mittelalter ein diskursives Gewebe, einem Netzwerk von rhizomatisch wuchernden Synapsen vergleichbar[254], das „die verschiedensten Formen annehmen [kann], von der Verästelung und Ausbreitung nach allen Richtungen an der Oberfläche bis zur Verdichtung in Knollen und Knötchen.“[255] In solchen Knotenpunkten verbinden sich viele, im Rhizom wuchernde Aussagen über Mittelalter und manifestieren sich in medialen Produkten. Hier laufen die diskursiven Fäden zusammen und verbinden das Produkt (den ‚Text‘) formell (gemeinsame Designs) und inhaltlich (gemeinsame Aussagen) mit anderen Produkten zu einem intermedialen Gewebe. Der Vorteil gegenüber dem metanarrativen Diskursmodell ist, dass es ohne Kontexte auskommt, die für einen spezifischen Zeitabschnitt narrativ konstruiert werden müssten. Hier gibt es nichts weiter als Medienprodukte, die in raumzeitlicher Ausdehnung untereinander vernetzt sind. Es gibt eine zeitliche Dimension, aber keine historische. Das Mittelalter-Rhizom kommt ohne Epochenbegriff und ohne Fischgläser aus.

---

[254]Ein ähnliche Analogie des Rhizoms zur Hirnphysiologie und -anatomie findet sich bei Deleuze selbst: GILLES DELEUZE: Unterhandlungen, 1972-1990, Frankfurt a. M. 1993, S. 217. Eine Analogie zum Netzwerk bei Seidel: „In der Tat gehen Deleuzens rhizomatische Vorstellungen, die man auch als Netzwerk zu begreifen versuchte, mit den technischen Mechanismen konform“. SEIDEL 2013.

[255]DELEUZE, GUATTARI 1977, S. 11. „1. und 2. - Prinzip der Konnexion und der Heterogenität. Jeder beliebige Punkt eines Rhizoms kann und muß mit jedem anderen verbunden werden. Ganz anders dagegen der Baum oder die Wurzel, wo ein Punkt und eine Ordnung festgesetzt werden. […] Ein Rhizom verknüpft unaufhörlich semiotische Kettenteile, Machtorganisationen, Ereignisse in Kunst, Wissenschaft und gesellschaftlichen Kämpfen. Ein semiotisches Kettenglied gleicht einem Tuberkel, einer Agglomeration von mimischen und gestischen, Sprech-, Wahrnehmungs- und Denkakten […]. 3. - Prinzip der Vielheit: nur wenn das Viele als Substantiv, als Vielheit behandelt wird, hat es keine Beziehung mehr zum Einen als Subjekt und Objekt, als Natur und Geist, als Bild und Welt.“ Ebd., S. 11–13. . „Die Bestandteile werden also nicht miteinander vermischt, zu einem Amalgam vergossen, sondern bleiben - wenn freilich nicht unverändert als Heterogenität in der Konnexion erhalten, sie werden eben nicht vereinigt (und auch nicht wiedervereinigt), sie bleiben statt dessen als Vielheiten bestehen.“ SEIDEL 2013. „[I]m Unterschied zu den Bäumen und ihren Wurzeln verbindet das Rhizom einen beliebigen Punkt mit einem anderen; jede seiner Linien verweist nicht zwangsläufig auf gleichartige Linien, sondern bringt sehr verschiedene Zeichensysteme ins Spiel und sogar nicht signifikante Zustände (états de non-signes). Das Rhizom läßt sich weder auf das Eine noch auf das Viele zurückführen. Es ist nicht das Eine, das zwei wird, auch nicht das Eine, das direkt drei, vier, fünf etc. wird. […] In zentrierten (oder auch polyzentrischen) Systemen herrschen hierarchische Kommunikation und von vornherein festgelegte Verbindungen; dagegen ist das Rhizom ein nicht zentriertes, nicht hierarchisches und nicht signifikantes System ohne General, organisierendes Gedächtnis und Zentralautomat“ DELEUZE, GUATTARI 1977, S. 34–35.

Im Analyseteil werden neun dieser Knotenpunkte und das sie miteinander verbindende Gewebe untersucht. Jeweils drei Romane, Filme und Videospiele, die nach den bereits genannten Kriterien in dem willkürlichen Zeitraum zwischen 2000 und 2010 als populär einzustufen sind. Notwendigerweise ist dies nur kleiner, wenn auch nicht unbedeutender Ausschnitt aus dem gesamten Mittelalterdiskurs. Die Auswahl der Medienformate Roman, Spielfilm und Videospiel fiel so aus, da diese in der Populärkultur gewissermaßen eine Einheit bilden. Durch Medienwechsel von Roman zu Videospiel, Verfilmungen von Spielen, Romane zu Filmen, entstehen Franchises, in denen häufig sogar alle drei genannten Medien repräsentiert sind (z.B. *Herr der Ringe*, *Game of Thrones*, *Der Name der Rose*, *Die Säulen der Erde*, *Die Siedler von Catan*).[256] Andere kulturelle Erscheinungsformen wie Oper, Theaterstück oder Ballett kommen hingegen nicht vor.

Neben den Diskursfragmenten (den medialen Produkten, den ‚Knotenpunkten') werden in der Analyse die diskursiven Fäden[257] (die gemeinsamen Design-Formen und inhaltlichen Aussagen) untersucht. Sie konstituieren das diskursive Gewebe, das bei dieser Herangehensweise nicht metanarrativ oder top-down vorgegeben werden muss. Es wird anhand des untersuchten Materials erkenn- und nachvollziehbar. Die Diskursfäden lassen sich mit den Begriffen benennen, die in Vermittlungsform und Vermittlungsinhalt auf alle drei untersuchten Medienformate zutreffen: Alles, was die erzählte Geschichte in einem Roman, Film oder auch Videospiel betrifft, fällt unter den Diskursfaden *Narratives Design*. Es ist die primäre Vermittlungsart des Mediums Roman und auch noch des Kinofilms, wobei hier noch andere Designs (visuelle und akustische) eine bedeutungsstiftende Rolle spielen, wohingegen ein Spiel mit ausschließlich narratologischen Termini überhaupt nicht mehr adäquat beschrieben werden kann. Dort, wo sich inhaltliche Überschneidungen ergeben, wo

[256] *Der Herr der Ringe*, Romantrilogie von J.R.R. Tolkien (1954/55), erfolgreichste Verfilmung in drei Teilen unter Regie von Peter Jackson (New Line Cinema 2001-2003), zahlreiche Brett- und Videospieladaptionen sowohl der Romane als auch der Filme; *A Game of Thrones*, erster Teil der Fantasyromanreihe *Das Lied von Eis und Feuer* (1996-) von G.R.R. Martin, Fernsehserie unter dem Titel *Game of Thrones* (Benioff, Weiss/HBO 2011-) und unter dem gleichen Titel als Computer-Rollenspiel (Cyanide Studio/Atlus, Focus 2012) erschienen; *Der Name der Rose* (1980), Roman von Umberto Eco, verfilmt unter dem gleichen Titel (Annaud/Eberts, Eichinger, Schühly 1986) und von Stefan Feld als Brettspiel adaptiert (Ravensburger 2008); *Die Säulen der Erde*, Roman von Ken Follett, gleichnamiges Brettspiel von Michael Rieneck und Stefan Stadler (Kosmos u.a. 2006) und ebenfalls gleichnamige TV-Miniserie (Mimica-Gezzan/Ryan 2010); *Die Siedler von Catan*, Brettspiel von Klaus Teuber (Kosmos u.a. 1995), zahlreiche Videospiel-Adaptionen und ein gleichnamiger Roman von Rebecca Gablé (2003). Das letzte Beispiel hat keine Repräsentation im filmischen Medium.

[257] „Der einzelne Text, der ein Gewebe aus Diskursfäden ist, die in ihn hineinführen und ihn konstituieren, stellt stets auch eine je besondere Repräsentation dieser Diskurse dar, er formt sie mit und um als eine Diskursverarbeitungsmaschine". MORITZ BAßLER, STEPHEN GREENBLATT: New Historicism. Literaturgeschichte als Poetik der Kultur, Tübingen 2001, S. 14.

bestimmte Motive wiederholt in Erscheinung treten, Figuren oder Figurengruppen archetypisierend charakterisiert werden, wo die Mittelalter-Diegese mit ähnlichen Gestaltungselementen aufgebaut und damit eine homogene, überzeugende Sinnstiftung erzielt werden soll, da verdichten sich intermediale Diskursfäden zu übergeordneten Sinnstiftungen in unserer gegenwärtigen Geschichtskultur. Welche Inhalte diese für welche Gruppe bereithalten, welchen Sinn und Zweck, vor allem aber welche Funktion ihnen zukommt, wird im Resümee diskutiert werden.

Das Mittelalterrhizom besteht aus folgenden Elementen: Die kleinste elementare Einheit in diesem Bedeutungsgeflecht ist das **Zeichen**. Deren zweckgerichtete Gestaltungen zu Zeichensystemen werden **Design** genannt. Die Formatierung von Zeichen in einem einzelnen oder mehrerer kombinierter Designs sind im **Medium** vereint und bilden entsprechend das Medienformat. Medienrezeption bedeutet die Aufnahme der in Designs zusammengefassten Zeichen durch die Rezipienten. Die **Populäre Geschichtskultur** ist im Mittelalterrhizom die von uns betrachtete Diskurs*ebene*, die das zu untersuchende Sample bedingt (die Diskursfragmente), und gleichzeitig der symbolische Raum, in dem die hier betrachteten kulturellen Prozesse stattfinden. Eine weitere thematische Eingrenzung ist dadurch gegeben, dass wir nicht den universellen Diskurs, sondern den **Mittelalterdiskurs** als Diskurs*strang* in den Blick nehmen und ihn anhand von Beispielen untersuchen. **Medievalism** ist der Prozess, der das thematische Feld ‚Mittelalter' im Diskurs entstehen lässt. Das **Rhizom** ist die Struktur dieses Prozesses. Sein Ergebnis schließlich ist **Mittelalter**.[258] Wie im Resümee erörtert wird, besteht seine Funktion für die westlichen Gesellschaften, in denen er entstanden ist und weiterhin entsteht, darin, ein mythomotorisches Welt- und Selbstverständnis der eigenen Gegenwart zu konstruieren. Um diese These adäquat nachvollziehen zu können, ist ein Blick auf die im Folgenden analysierten Inhalte und auch Vermittlungsformen der ausgewählten Diskursfragmente notwendig, die – sollten Sie dieser Annahme zustimmen – als Mytheme bezeichnet werden.[259]

[258]Das Mittelalter, den Mittelalterdiskurs, den Prozess Medievalism als Rhizom darzustellen, hat lediglich den Zweck der Veranschaulichung. Es ist nichts Neues hinzugekommen, was nicht auf den bisherigen Seiten erläutert worden ist. Rhizom wird hier also im Gegensatz zu der Behauptung Deleuzes und Guattaris, das Rhizom sei nichts Metaphorisches (siehe Anm. 252), als Vergleich verwendet: Die Trinität Mittelalter – Mittelalterdiskurs – Medievalism ist *wie* ein Rhizom, es ist rhizomatisch aufgebaut und verhält sich so.
[259]Vgl. Anm. 49 und 50.

ANALYSE

Mittelalter im Roman

Der (Historische) Roman als Medium

Ein Roman ist eine schriftlich fixierte Erzählung größeren Umfangs. Er ist ein narratives Medium, denn seine mediale Beschaffenheit sieht keine visuellen oder auditiven Designs vor – ein Roman bleibt auch ohne Abbildungen, Umschlaggestaltung und Hörbuchbearbeitung ein Roman. Daher ist es sinnvoll, die narrativen Eigenschaften einer schriftlich fixierten Erzählung zu erläutern um zu erklären, wie der (Historische) Roman als Medium funktioniert. Technisch gesehen wird der Roman noch immer hauptsächlich in gedruckter und gebundener Form als Buch distribuiert, obwohl in den letzten Jahren vermehrt Hörbücher und eBooks auf dem Markt erschienen sind. Offensichtlich spielt das haptische, nicht-digitale Rezeptionserlebnis für viele Menschen eine große Rolle, und so wird die Digitalisierung des Mediums Roman allgemein stärker reflektiert als die kaum wahrgenommene Digitalisierung des Mediums Film. Da der Text in gedruckter oder digitalisierter Form der gleiche ist, bleibt die narrative Gestaltung von der technisch-medialen Erscheinung unberührt.

Wann immer etwas erzählt wird, wird durch eine narrative Instanz an einen Adressaten vermittelt. Im Falle einer Erzählung wie dem Roman spricht man etwas weniger umständlich von Erzähler und Leser. Da jede Vermittlung von Fiktionen in einer realen Kommunikationssituation stattfindet, unterscheidet man im Falle des Romans zwischen dem Autor als Textproduzenten und dem Erzähler, der Aussagen über die textinterne Wirklichkeit trifft.[260] Der narrativen Vermittlungsinstanz stehen dafür zahlreiche Mittel zur Verfügung: Sie kann das Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit modulieren, sie kann die Inhalte mehr mittelbar oder eher unmittelbar vermitteln, sie kann durch Fokalisierung aus verschiedenen Blickwinkeln mitteilen, sie kann zu verschiedenen Zeitpunkten und auf unterschiedlichen Ebenen erzählen. Auch wenn wir für gewöhnlich eine Lesehaltung einnehmen, in der diese narrativen Vermittlungsumstände nicht wahrgenommen oder kaum reflektiert werden, so darf neben der Funktion des Erzählers die des rezipierenden Lesers nicht außer Acht gelassen werden, da auch er im Prozess des Lesens eine konstruktive Tätigkeit ausübt. Der Erzähler

[260] NICOLE MAHNE: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung, Göttingen 2007, S. 25.

versorgt den Leser mit expliziten Textzeichen, die aufgrund des medialen Transfers jedoch nie eindeutig sein können. Der Leser decodiert diese Zeichen nach Regeln logischer Implikation, ergänzt neben der Erschließung der Diegese nach dem *principle of minimal departure*[261] unwillkürlich jedoch noch weitere Schlussfolgerungen, die je nach lebensweltlich geprägtem Vorwissen (im Sinne eines *justified true belief*) und emotionaler Veranlagung individuell und unter Berücksichtigung der Rezeptionssituation unterschiedlich ausfallen können. Vom Erzähler explizit mitgeteilte und vom Leser erschlossene Sachverhalte können in der Repräsentation der jeweiligen Geschichte im Gedächtnis des Lesers kaum noch von ihm unterschieden werden.[262] So gesehen liest jeder Rezipient eines Romans seine eigene Geschichte. Beliebig wird der narrative Text des Romans, der in seiner strukturellen Beschaffenheit derselbe bleibt, dadurch nicht.

Mit dem schriftsprachlichen Medium Text sind bestimmte Bedingungen verbunden, die die Beschaffenheit der inhaltlichen Vermittlung prädestinieren. Aufgrund der fehlenden Visualität des Mediums obliegt es allein der narrativen Instanz, den Raum, die Zeit, die Figuren und ihre Handlungen[263] sprachlich hervorzubringen und dem Adressaten zu vermitteln. Der Roman muss dabei besonderen Aufwand betreiben, um die äußere Beschaffenheit einer Landschaft, eines Raumes oder einer Person darzustellen. Er kann sie nicht einfach zeigen, er muss sie beschreiben. Nur so entsteht vor dem inneren Auge des Lesers ein Abbild des vermittelten Inhalts. Darin besteht die mithin aktivste Rolle des lesenden Subjekts. Ähnlich verhält es sich mit akustischen Elementen. Klang, Musik, die Stimme, der Dialekt oder Akzent einer Figur – all dies muss die narrative Instanz umständlich herstellen. Zwar hat sie die Möglichkeit, durch Onomatopoetika Klänge nachahmend darzustellen, doch sind diese zwangsläufig an eine Translation in das schriftsprachliche Medium gebunden, wodurch sie an Unmittelbarkeit verlieren. Auch muss die Sprache sich auf ein Tempus festlegen. Und da Erzählen in der Regel Vollzug von Nicht-Aktuellem ist und somit später erfolgt, gilt für seinen Zeitpunkt in fast allen Romanen das epische Präteritum. Die in der Rezeption Genettes von Martínez und Scheffel genannten Kategorien der Zeit und der Stimme sind prinzipiell hingegen von jedem narrativen Medium zu leisten. Die modalen Eigenschaften einer schriftsprachlichen Erzählung allerdings lassen sich anhand der

---

[261] Siehe S. 46f.

[262] MARTÍNEZ, SCHEFFEL 2007, S. 150 mit Verweis auf die kognitionspsychologischen Experimente von PERRY W. THORNDYKE: Cognitive Structures and Memory of Narrative Discourse, in: Cognitive Psychology 9 (1977), S. 77–110.

[263] Siehe S. 66f.

Mittelbarkeit des Erzählten festmachen, die in einem Spannungsfeld zwischen narrativem Modus (berichtende Erzählung, *simple narration*, *telling* = Distanz) und dramatischem Modus (szenische Darstellung, *scenic representation*, *showing* = Nähe) zu verorten ist. Ob der Erzähler selbst spricht oder ob er verborgen gehalten wird, um als objektive Vermittlungsinstanz zu fungieren[264], ist im Rezeptionsprozess ein entscheidender Faktor für den Erfolg und das Ergebnis der *transportation*. Verbirgt sich die narrative Instanz im dramatischen Modus, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass der Rezipient sie nicht weiter reflektiert und tiefer in den vermittelten Inhalt, die erzählte Welt transportiert wird. Gerade für den Historischen Roman[265], sofern er die Illusion einer authentisch-historischen Welt aufbauen und erhalten will, ist ein unverhüllter Erzähler, der sich als Mediator zwischen zu vermittelndem Inhalt und realer Kommunikationssituation zu erkennen gibt, entbehrlich. Möglicherweise war der vom schottischen Schriftsteller Sir Walter Scott geprägte Historische Roman von daher so richtungsweisend für die Gattung, galt er doch „als Garant für die Möglichkeit, vergangenes Leben ohne Einmischung des Erzählers verlebendigen zu können und rückte so zum geschätzten Muster für Objektivität auf.“[266]

Eine höchstmögliche Nähe durch szenische Repräsentation kann durch autonome direkte Rede bzw. autonomen inneren Monolog erreicht werden. Dabei handelt es sich um den Extremfall von zitierter gesprochener bzw. von zitierter Gedankenrede, wenn sie „ohne Kommentare eines Erzählers, ohne *verba dicendi* […] präsentiert wird. In diesem Fall ist tatsächlich nur die Rede der erlebenden Figuren im Rahmen der Erzählung gegenwärtig, die Distanz zum erzählten Geschehen scheint vollkommen reduziert und jede Vermittlungsdistanz ausgeschaltet zu sein.“[267] Anders als diese Erzählung von Worten besteht beim Erzählen von Ereignissen das Problem der Darstellung von Nichtsprachlichem durch Sprache. Doch auch hier gibt es Möglichkeiten, die durch eine dominante Vermittlungsinstanz entstehende Distanz zu reduzieren: Beschreibung und Fokalisierung.

Das Mittel der internen Fokalisierung bewirkt, dass die narrative Instanz aus der subjektiven Perspektive einer an der Erzählung teilhabenden Figur vermittelt. Zu diesem aktorialen Modus „gehört wesentlich eine Art Selbstvergessenheit des Erzählers, d.h. das Fehlen jeglicher Kommentare und Reflexionen auf der Ebene des Erzählens und damit die

[264]MAHNE, 2007, S. 36: „Verdeckte Erzähler fungieren als objektive Vermittlungsinstanzen, deren Funktion sich weitgehend auf die Generierung der raum-zeitlichen und personalen Deixis der fiktiven Welt beschränkt.“
[265]Im Folgenden wird der Terminus als Eigenname geführt, da sich damit keine widersprüchlichen Lesarten durch das ambige Attribut „historisch“ ergeben.
[266]HUGO AUST: Der historische Roman, Stuttgart 1994, S. 68.
[267]MARTÍNEZ, SCHEFFEL 2007, S. 51.

scheinbare Abwesenheit einer das Erzählte vermittelnden narrativen Instanz."[268] Neben der internen kann auch die externe Fokalisierung Nähe zum vermittelten Inhalt durch Zurücknehmen der erzählenden Instanz bewirken, da hier die Perspektive einer neutralen Außensicht eingenommen wird. Das Erzählte erscheint dann eher wie der objektivierte Bewusstseinsbericht einer beobachtenden Figur. Diese Art der Fokalisierung ist mit der Kameraperspektive eines Films zu vergleichen: „Hier ‹sehen› wir die Figuren sprechen und handeln, ohne daß ihr Wahrnehmungshorizont durch entsprechende Mitteilungen eines Erzählers deutlich erkennbar überschritten würde, aber auch ohne daß wir jemals einen direkten Einblick in ihr Denken und Fühlen bekämen."[269] Die externe Fokalisierung legt der narrativen Instanz damit ähnliche Beschränkungen wie derjenigen im Medium Film auf, wohingegen die interne Fokalisierung gerade mit dem emotionalen und gedanklichen Innenleben der Figuren arbeitet, ihre perspektivische Mitsicht dabei aber immer einhält. Ist letzteres nicht der Fall und erzählt die narrative Instanz mehr, als eine der Figuren weiß oder wahrnimmt, spricht man von Nullfokalisierung. Diese auktoriale Erzählerposition ist am wenigsten dazu geeignet, Nähe aufzubauen, da sich die narrative Instanz durch ihr ersichtliches Mehrwissen nicht verbergen kann. Dadurch distanziert sie sich in jedem Fall von den Figuren und macht ihre vermittelnde Position offenbar.

Gerade der Historische Roman funktioniert gut mit dem Prinzip der Perspektivierung. Häufig ist die Hauptfigur ein sogenannter mittlerer Held. Das Attribut hat zweierlei Bedeutungen: Einmal ist die Figur in einem nicht negativen Sinne mittelmäßig. Sie hat keine herausragende gesellschaftliche Position inne und wird in historische Ereignisse mehr verstrickt, als dass sie sie auslöst. Zum anderen ist der mittlere Held auch ein Mediator, denn er (oder sie) übernimmt die Aufgabe, zwischen der Welt des Lesers und der historisch gethemten Welt der Erzählung zu vermitteln.[270] Beides stellt sich als zwei Seiten derselben Medaille heraus. Den großen historischen Ereignissen und Akteuren gegenüber nimmt der durchschnittliche mittlere Held eine Beobachterposition ein und vermittelt jene somit

[268] Ebd., S. 50.
[269] Ebd., S. 67.
[270] Bei dem Adjektiv ‚gethemt' handelt es sich um eine behelfsmäßige Übersetzung von englisch *thematised*, das sich wiederum von *theme* ableitet. Der Begriff entstammt der Ludologie (vgl. Seite 222), respektive dem Computerjargon und bezeichnet dort im Sinne von ‚Stil', ‚Maske' oder ‚Skin' ein visuelles Design einer Benutzeroberfläche, die allerdings keinen unmittelbaren Einfluss auf die Programmfunktionen hat. Verstanden als thematischer Überzug eignet sich der Terminus hervorragend, um die weder Genre noch Medium beeinträchtigende Thematisierung (oder besser: Thematisation) von Mittelalter in den einzelnen Medien und Genres zu benennen. Der ursprünglich zur Beschreibung des semiotischen Systems eines Spiels genutzte Begriff wird im Folgenden auch Romane und Filme angewandt. Im Kapitel zum Medium Videospiel wird ausführlicher auf den Begriff eingegangen.

scheinbar als beobachtetes Erlebnis. In Kombination mit einer distanzlosen Fokalisierung kann der Historische Roman so den Eindruck einer unmittelbaren historischen Wirklichkeit evozieren. Der mittlere Held wird dadurch „das tragende Kompositionsprinzip des historischen Romans.“[271] Mit ihm hat der Autor alle Freiheiten, den historischen Diskurs, an den der Historische Roman gebunden ist, perspektivisch frei zu formen. Der Vorteil des mittleren Helden besteht darin,

> „daß er als durchschnittlicher Mensch antiheroisch (›bürgerlich‹ im Sinn des 18. Jahrhunderts) konzipiert ist und somit lesernah erscheint, daß er weiterhin die politischen Fronten, zwischen die er gerät, im Horizont seiner Erfahrungen und nach Maßgabe seiner Bedürfnisse vermittelt (Lukács) und daß er schließlich eine personifizierte Wahrnehmungsperspektive darstellt (Iser), die dem Leser die wechselnden Stadien der Geschichtsbegegnung präfiguriert.“[272]

Neben der Fokalisierung wurde die Beschreibung als Mittel der Verminderung von Distanz genannt. Sie ist für die Herausbildung einer Diegese notwendig und allgemein für erzählende Prosa – gerade in ihrer Langform, dem Roman – konstitutiv. In einem enggefassten Sinne von Narrativität ist sogar die Frage zulässig, ob es sich beim Beschreiben überhaupt um Erzählen handelt, vor allem wenn Details beschrieben werden, deren Signifikanz für den weiteren Verlauf der Handlung fraglich ist. In seinem berühmten Essay „Der Realitätseffekt“ fragt Roland Barthes nach der strukturellen Bedeutung der Beschreibung innerhalb der Erzählung:

> „La singularité de la description (ou du ‹détail inutile›) dans le tissu narratif, sa solitude, désigne une question qui a la plus grande importance pour l'analyse structurale des récits. Cette question est la suivante: tout, dans le récit, est-il signifiant, et sinon, s'il subsiste dans le syntagme narratif quelques plages insignifiantes, quelle est en définitive, si l'on peut dire, la signification de cette insignifiance?“[273]

---

[271] AUST 1994, S. 42., im Rekurs auf Georg Lukács.
[272] Ebd., S. 65f.
[273] ROLAND BARTHES: L'effet de réel, in: Communications 11,1 (1968), S. 84–89, S. 85. „Das Für-sich-selbst-und-allein-Stehen der Beschreibung (oder des ‚nutzlosen Details‘) im Gewebe der Erzählung bezeichnet eine Frage, die für die strukturale Analyse des Erzählens von größter Bedeutung ist. Es ist die folgende: Ist alles in der Erzählung signifikant oder, wenn dem nicht so ist und insignifikante Gefilde im narrativen Syntagma verbleiben, worin besteht dann letztlich die Signifikation dieser Insignifikanz (oder die Bedeutung dieser Unbedeutendheit)?“ Übersetzung von Konrad Honsel, URL: http://www.nachdemfilm.de/content/der-realit%C3%A4tseffekt (06.01.2014).

Für Barthes stellen die „détails inutiles“ der Beschreibung keineswegs Redundanzen dar (das Attribut *inutile* steht in seinem Text immer in Anführungszeichen). Vielmehr sind sie als denotierte Zeichen zu sehen, die sich mit der Beschreibung „verschwistern“.[274]

> „c'est la catégorie du ‹réel› (et non ses contenus contingents) qui est alors signifiée; autrement dit, la carence même du signifié au profit du seul réfèrent devient le signifiant même du réalisme: il se produit un *effet de réel*, fondement de ce vraisemblable inavoué“[275]

Was dem Leser redundant erscheinen mag, stellt sich als Mittel heraus, „die Illusion einer unmittelbar greifbaren ‹Wirklichkeit›“[276] zu erzeugen. Eben weil das Detail mit keiner motivischen oder (ding)symbolischen Bedeutung aufgeladen sein muss und so mit der Handlung selbst in keiner unmittelbaren Beziehung steht, übernimmt es keine andere Funktion, als durch seine schiere Anwesenheit die Diegese mit Realismus aufzuladen. Es steht weder für sich selbst, noch steht es für irgendetwas anderes. Es ist einfach nur da. Wenn es aber durch sein Dasein den Zweck erfüllt, die Diegese auszustatten und somit überzeugender, da realistisch, zu gestalten, so wird das *détail inutile* doch zu einem erforderlichen Ding – einer Requisite im eigentlichen Sinne. Der Forderung des russischen Formalisten Boris Tomaševskij, jedes Requisit müsse unmittelbar handlungsfunktional sein, wird hier demnach nicht zugestimmt. Ein Detail ist bereits dann ein Requisit, wenn es eine diegetische Funktion übernimmt – und diese ihm abzusprechen, wird in der Interpretation nur sehr schwer nachweisbar sein. Anders ausgedrückt: Jedes freie Motiv, das im Unterschied zum verknüpften Motiv in keinem unmittelbaren Funktionszusammenhang zur Handlung steht, ist, selbst wenn keine metaphorische oder metonymische Interpretation des Motivs gelingt, immer Teil der erzählten Welt und somit ein diegetisches Requisit, das weiterhin keiner handlungsfunktionalen Rechtfertigung bedarf.

Für den Historischen Roman sind Realitätseffekte von besonderer Wirkung. Damit ein Roman zu einem Historischen wird, muss der größere Teil des Erzählten durch einen historiografischen Code, d.h. Bezugnahme auf einen Geschichtsdiskurs, markiert sein: „über den allgemeinen ‚Effekt des Realen‘ muss sich ‚Code über Code‘ ein dem Erzähltext, dem

---

[274] „La notation insignifiante […] s’apparente à la description”. BARTHES 1968, S. 85.

[275] Ebd., S. 88. „Was damit signifiziert wird, ist die Kategorie des "Realen" (und nicht seine kontingenten Inhalte); anders gesagt, die Aussparung eben des Signifikats zugunsten des bloßen Referenten wird zum Signifikanten gerade des Realismus. Und herauskommt ein 'Real(itäts)effekt' als Fundierung jenes uneingestandenen Wahrscheinlichen.“ Übersetzung von Konrad Honsel, URL: http://www.nachdemfilm.de/content/der-realit%C3%A4tseffekt (06.01.2014).

[276] MARTÍNEZ, SCHEFFEL 2007, S. 50.

‚Lesbaren' eingeschriebenes historisierendes Leser-Erzähler-Interesse legen. Und ohne diesen historischen Fokus gibt es keinen historischen Roman."[277] Hugo Aust hat diese Kodierung als „Geschichtssignale" beschrieben: „das sind Daten, Namen (von Personen, Stätten, Ereignissen, Epochen), kultur- und sittengeschichtliche Einzelheiten, amtliche Dokumente."[278] Bei solchen Details kann es sich um Realitätseffekte handeln, welche die spezifisch historische Realität markieren sollen. Sie können als freie Motive ohne direkten handlungsfunktionalen Zusammenhang auftreten, sind jedoch für die Konstruktion einer historisch gethemten Diegese von essentieller Bedeutung für den Historischen Roman. Geschichtssignale „sind im Text an beliebiger Stelle verstreut; aber sie begegnen typischerweise oft schon im Titel, im Untertitel bzw. in der Gattungskennzeichnung, in der Buchausstattung (Klappentext, Abbildungen auf Außen- und Innenseite des Buchdeckels […]), im Vorwort und am Romananfang."[279] Gerade zu Beginn eines Historischen Romans wird mit einer ersten Markierung des historischen Diskurses die historische Diegese eröffnet und im Epilog mit einem häufig bedeutungsschwangeren Geschichtsbild wieder geschlossen.[280]

> „In der Poetik des Romans spielt die erste Seite oder auch schon der erste Satz eine bedeutende Rolle […]. Gleiches gilt - vielleicht sogar in verstärktem Maße - vom historischen Roman, weckt er doch chronologische Erwartungen, die schon der Anfang einlösen kann; einem Zeitschalter vergleichbar, ›knipst‹ oft schon der erste Satz das Licht im Geschichtsraum an".[281]

Geschichtssignale im Historischen Roman beschränken sich jedoch nicht auf das Eröffnen und Schließen des historisch-diegetischen Rahmens. Als Realitätseffekte halten sie ihn konstant aufrecht und sorgen für eine kontinuierliche Distanzlosigkeit der erzählten historischen Welt, indem sie die zwischen Leser und Welt vermittelnde narrative Instanz zurücktreten lässt. „Der auf den Erfolg im Buchmarkt ausgerichtete historische Roman der Gegenwart scheint diese indirekte Distanzierung bereits geradezu gelernt zu haben. So macht etwa die illusionäre Nähe von Gerüchen […] die Fremdartigkeit dieser ganzen Welt immer zugleich mit bewusst."[282] Eine dieser Welten ist das Mittelalter.

---

[277] HANS VILMAR GEPPERT: Der historische Roman. Geschichte umerzählt - von Walter Scott bis zur Gegenwart, Tübingen 2009, S. 159. Gepperts Verweis auf Roland Barthes an dieser Stelle ist unklar.
[278] AUST 1994, S. 22.
[279] Ebd., S. 23.
[280] Vgl. GEPPERT 2009, S. 160.
[281] AUST 1994, S. 27.
[282] GEPPERT 2009, S. 169.

Das Mittelalter im Historischen Roman

Der Gattungsbegriff ‚Historischer Roman' ist etabliert. Er bezeichnet eine längere fiktionale Prosaerzählung (Roman), deren Handlung in einer vergangenen Zeit spielt.[283] Dieser Logik zufolge müsste es sich um eine Erzählung, deren Handlung im Mittelalter spielt, um einen ‚Mittelalterroman' handeln, und tatsächlich wird diese Gattungsbezeichnung verwendet – sowohl in der Literaturwissenschaft als auch bei den Rezipienten.[284] Ob man nun diese nutzergenerierte Gattungsbezeichnung aufgreifen möchte oder nicht – literaturgeschichtlich lässt sich festhalten: Seit es so etwas wie den Historischen Roman gibt, schließt dieser auch solche mit ein, deren Handlung im Mittelalter spielt. So existiert sowohl die Sache als auch der Begriff, der jedoch weder im Duden aufgeführt, noch als Eigenbezeichnung im Untertitel eines Werks auftaucht. Gängige Eigenbezeichnungen sind stattdessen ‚Roman' oder ‚Historischer Roman', und tatsächlich ist es einer der mittelalterlich gethemten Romane der ersten Stunde, Christian Friedrich Traugott Voigts *Athelin von Brutthow oder der Kreuzzug. Ein historischer Roman* von 1794, der zum ersten Mal den Gattungsbegriff „Historischer Roman" im Untertitel anführt. Als Eigenbezeichnung ist dieser – mit wankender Intensität – bis heute gebräuchlich.[285]

Das Mittelalter im Historischen Roman ist bisher wenig erforscht, weswegen in dem hier versuchten Überblick kaum auf empirische Daten zurückgegriffen werden kann. Die Gründe hierfür liegen in der geringen Verbreitung marktwirtschaftlicher Fragestellungen, der Fokussierung auf meist nur ein Sprachgebiet und der generell geringen Akzeptanz populärer Belletristik als Forschungsgegenstand in den Literaturwissenschaften. Daher ist es schwierig, gesicherte Aussagen über den internationalen mittelalterlich gethemten Historischen Roman vom Ende des 18. Jahrhunderts bis heute zu treffen. Allein seine Zahl ist unüberschaubar und dürfte sich auf mehrere zehntausend Werke belaufen.[286] Hinweise der bisherigen Forschung

[283]Wie lange diese Zeit gegenüber dem Ersterscheinungsdatum des Romans zurückliegen muss, kann nicht generalisiert werden. Grob kann ein Abstand von einer Generationenspanne angenommen werden, sofern nicht einschneidende, als historisch empfundene Ereignisse in diesem Zeitraum datiert sind. So gilt Franz Werfels 1933 erschienener Roman „Die vierzig Tage des Musa Dagh", der den Völkermord an den Armeniern im Ersten Weltkrieg thematisiert, dennoch als Historischer Roman. Da der Fokus der Untersuchung auf Mittelalterdarstellungen in Romanen seit dem späten 18. Jahrhundert liegt, kann eine tiefergehende Erörterung des „temporalen Distanzkriteriums" Ebd., S. 2 und 32. hier vernachlässigt werden.

[284]Vgl. Ebd., S. 77. Dass der Begriff auch im öffentlichen Sprachgebrauch kursiert, kann eine einfache Stichprobe via Google bestätigen, die insgesamt 17100 Suchergebnisse (05.11.2015) in Foren, usergenerierten Bücherlisten und Kundenrezensionen in Online-Buchhandlungen verzeichnet.

[285]Vgl. Günter Mühlberger, Kurt Habitzel: The German Historical Novel (1780-1945). Aspects of a developing genre, Diagramm 4 [= Abb. 4]. URL: http://www.uibk.ac.at/germanistik/histrom/docs/kent.html (07.02.2014).

[286]Hochrechnung nach den Ergebnissen des Projekts Historischer Roman, vgl. Ebd.

gibt das vom österreichischen Forschungsfonds FWF geförderte „Projekt Historischer Roman“ (1991-1997), aus dem eine Datenbank zwischen 1780 und 1945 erschienener Werke dieses Genres im deutschsprachigen Raum hervorgegangen ist, die „nicht nur den gängigen Kanon der bekannten historischen Romane sondern die ganze Breite des Genres berücksichtigt.“[287] Zwei Mitarbeiter des Projekts, Günter Mühlberger und Kurt Habitzel, haben die Datenbank unter anderem im Bezug auf die erzählte Epoche hin ausgewertet. Das Mittelalter im deutschsprachigen Historischen Roman zwischen 1780 und 1945 wurde demnach häufiger als die Antike, aber seltener als die Neuzeit gethemt.

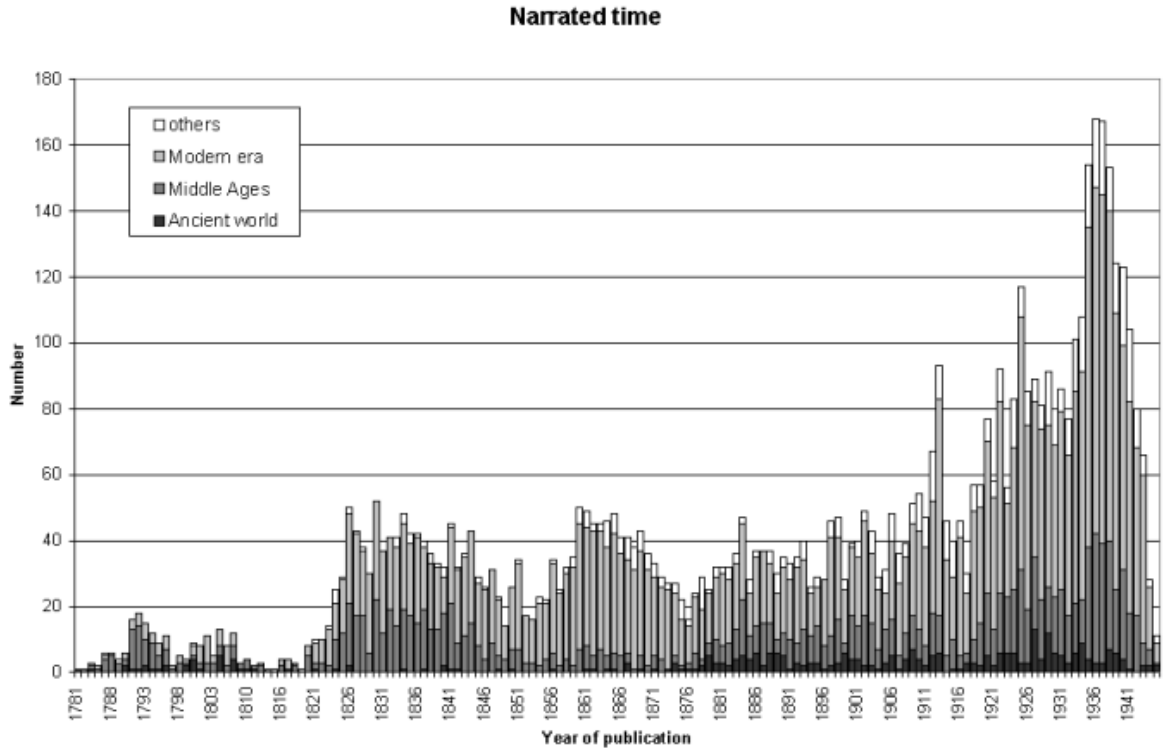

Abb. 4: Deutschsprachige Historische Romane zwischen 1780 und 1945 sortiert nach gethemter Epoche.[288]

Auffällig ist weiterhin, dass die Frühzeit des Historischen Romans vom Mittelalter-Theme[289] dominiert wird. Auch zwischen 1820 und 1850 bleibt es in etwa gleich häufig vertreten wie neuzeitlich gethemte Historische Romane, bevor es nach 1850 zugunsten eines vermehrten Interesses für neuzeitlich-gethemte Historische Romane einbricht und erst ab Ende der 1870er zusammen mit dem gänzlich verschwundenen Antike-Theme wieder auftaucht. Möglicherweise war es die Skepsis des poetischen Realismus gegenüber dem

[287] Ebd.
[288] Ebd.
[289] Siehe S. 80, Anm. 270.

Historischen Roman, die den vorübergehenden Einbruch verursachte. „Angesichts der Mittelalter-Romane“ kritisierte Fontane die zum Scheitern verurteilten Versuche, „Menschen einer entfernten Vergangenheit zu verlebendigen; die Gefahr, im bloß Schematischen stecken zu bleiben, sei groß und bringe nur ›Gattungsgestalten‹ hervor, die an den Darstellungsstil von ›Totentänzen des Mittelalters‹ erinnerten.“[290] Mit der Gründung des Deutschen Kaiserreiches erstarkte dann das Interesse an der älteren ‚deutschen‘ Vergangenheit wieder, was sich allmählich auch in der Literaturproduktion niederschlägt. Gustav Freytags epochenübergreifende Romanreihe *Die Ahnen* (1872-1880) und Felix Dahns populärer spätantik-frühmittelalterlich gethemter *Ein Kampf um Rom* (1876) stehen symptomatisch für diese Entwicklung. Darüber hinaus lässt sich aus der Statistik nicht viel heraus interpretieren. Auch Mühlberger und Habitzel resümieren lapidar: “The way the Middle Ages are taken as a theme is not devoid of idiosyncrasy.”[291]

Der Prototyp des populären mittelalterlich gethemten Historischen Romans ist Sir Walter Scotts *Ivanhoe* (1820): “[M]ost of the impact of Scott's medievalism probably came from *Ivanhoe* and *Quentin Durward,* the only two of the medieval novels that were notably popular”.[292] Die Kombination von Theme und Genre ist allerdings gut 30 Jahre älter, berücksichtigt man Peter Adolph Winkopps *Päpstinn Johanne* (1783)[293] oder die zahlreichen, größtenteils anonym erschienenen Werke der Leipziger Schriftstellerin Christiane Benedikte Naubert, die den Scott’schen Historischen Roman prägten: „Scott selbst hat nachweislich Nauberts *Herrmann von Unna* (1788) und *Alf von Dülmen* (1790) gelesen (…) und konnte bei ihr bereits sein eigenes episches Verfahren ›lernen‹, bei dem ein fiktiver, mittlerer Held die geschichtlichen Begebenheiten und Figuren vermittelt.“[294] Benedikte Nauberts erste Veröffentlichung, die *Geschichte Emmas, Tochter Kayser Karls des Großen und seines Geheimschreibers Eginhard* (1785), war die erste einer Reihe mittelalterlich gethemter Romane.[295] Bereits in dieser Frühzeit des mittelalterlich gethemten Historischen Romans werden durch das umfangreiche Gesamtwerk Nauberts und Scotts diverse themebezogene

---

[290] AUST 1994, S. 77f.
[291] MÜHLBERGER, HABITZEL: URL: http://www.uibk.ac.at/germanistik/histrom/docs/kent.html (07.02.2014).
[292] ALICE CHANDLER: Sir Walter Scott and the Medieval Revival, in: Nineteenth-Century Fiction 19,4 (1965), S. 315–332, S. 315.
[293] URL: http://www.uibk.ac.at/germanistik/histrom/cgi/wrapcgi.cgi?wrap_config=hr_bu_all.cfg&nr=88450 (05.11.2015).
[294] AUST 1994, S. 57.
[295] BENEDIKTE NAUBERT: Geschichte Emma's Tochter Kayser Karls des Grossen und seines Geheimschreibers Eginhard [1785]. Band 1 und 2, Leipzig 2012. DIES.: *Walter von Montbarry, Großmeister des Tempelordens* (1789); DIES.: *Ulrich Holzer, Bürgermeister in Wien. Vom Verfasser der Thekla v. Thurn und der Philippe von Geldern* (1793).

Inhalte aufgegriffen, darunter die Kreuzzüge in Nauberts zweiten Roman *Walter von Montabarry. Großmeister des Templerordens* (1786) oder Scotts zweiteilige *Tales of the Crusaders* (1825). Scotts von Naubert geprägte Romane wiederum beeinflussten die Literaturproduktion im deutschsprachigen Raum, wie sich anhand des mittleren Helden in Georg Sturmfeders *Lichtenstein* (1826) zeigen lässt. Auch Willibald Alexis, der zunächst nur Historische Romane Scotts ins Deutsche übersetzte, schrieb bald auch eigene mittelalterlich gethemte Romane wie *Der Roland von Berlin* (1840) oder *Der falsche Woldemar* (1842).

Auch Benedikte Naubert stellt gewissermaßen einen Prototyp dar, nämlich den der Historischen Romanautorin. Über den gesamten Zeitraum der 230-jährigen Produktion mittelalterlich gethemter Historischer Romane finden sich mit ihr beginnend immer auch Frauen als Verfasserinnen entsprechender Werke.[296] 1928 erhielt Sigrid Undset "principally for her powerful descriptions of Northern life during the Middle Ages"[297], wie zum Beispiel in *Kristin Lavransdatter* (1920-22), den Literaturnobelpreis. Internationale Bedeutung und Popularität erlangten außerdem Anya Setons *Katherine* (1954) und vor allem Donna Woolfork Cross' *Die Päpstin* (1996). Im deutschsprachigen Raum bekannt sind heute insbesondere die Autorinnenpseudonyme Rebecca Gablé (Ingrid Krane-Müschen) und Iny Lorentz (Iny Klocke und Elmar Wohlrath), deren mittelalterlich gethemte Romane zu nationalen Bestsellern wurden.[298]

Beinahe alle der in diesem Unterkapitel genannten Romane wurden in irgendeiner Form für das Kino oder Fernsehen verfilmt. Das betrifft auch solche, die vor der Erfindung und Etablierung des Mediums Film entstanden, wie Scotts *Ivanhoe* (1820, u.a. verfilmt 1952), Victor Hugos *Notre-Dame de Paris* (1831, u.a. verfilmt als *The Hunchback of Notre-Dame* 1939), *The Black Arrow* (1883/1888, u.a. verfilmt 1948), Sienkiewiczs *Kreuzritter* (*Krzyżacy* 1900, verfilmt 1960). Man kann in diesen Medienwechseln eine Übertragung des geschichtskulturellen Leitmediums vom Historischen Roman auf den Historienfilm sehen, bei dem der wirtschaftliche Faktor keine unbedeutende Rolle spielt, denn die Popularität eines bestimmten Romans kann die Zuschauerzahlen seiner Literaturverfilmung bis zu einem gewissen Grad sicherstellen. Dennoch erfolgten Verfilmungen nach Romanvorlagen auch nach der Entstehung des narrativen Films nicht immer zeitnah nach der Erstveröffentlichung

[296]Außer in Jahren sehr geringer Produktion, vgl. URL: http://www.uibk.ac.at/germanistik/histrom/cgi/graph.cgi?w (07.02.2014).
[297]URL: http://www.nobelprize.org/nobel_prizes/literature/laureates/1928/ (07.02.2014).
[298]Stellvertretend genannt seien REBECCA GABLÉ: Das zweite Königreich. Historischer Roman, Bergisch Gladbach 2000 und INY LORENTZ: Die Wanderhure. Roman, München 2004.

(wie im Falle von Umberto Eco: *Der Name der Rose* (1980) oder Ken Folletts *Die Tore der Welt*). In der Regel vergehen mehr als 10 Jahre, manchmal mehr als 20 Jahre, bis ein populärer mittelalterlich gethemter Historischer Roman verfilmt wird.[299] Das bestätigt die Annahme des Romans als *consistent seller*, als einer nicht von der gleichen medialen Schnelllebigkeit betroffenen Produktkategorie wie der Kinofilm oder das Videospiel. In der Regel vergeht eine gewisse Zeit von mindestens fünf Jahren, bis sich eine nachhaltige Popularität eines Bestsellers eingestellt hat und dann von der Filmindustrie verarbeitet wird.

Auch dieser kurze diachrone Überblick über den mittelalterlich gethemten Historischen Roman zeigt die Gemeinsamkeiten: Seit den Anfängen schreiben (und lesen) auch Frauen Historische Romane, gibt es ganze Romanreihen in mehreren Bänden, werden verschiedene themebezogene Inhalte literarisch verarbeitet, also die gesamte zeitliche Bandbreite des objektivierten Mittelalters als Diegese verwendet. Gemeinsam ist weiterhin, dass auch der mittelalterlich gethemte, wie jeder Historische Roman, einem bestimmten Geschichtsdiskurs verpflichtet ist, nämlich dem Mittelalterdiskurs. Dieser hatte im Verlauf von 230 Jahren und auch in seiner räumlichen Ausdehnung viel Platz und Zeit sich zu modifizieren. Eine kenntlich gemachte Bindung an den wissenschaftlichen Spezialistendiskurs findet nur sehr selten statt. Eindrücklichstes und ob seiner Masse an Endnoten kurioses Beispiel dürfte Scheffels *Ekkehard* (1855) sein, aber auch über hundert Jahre später verweist Michael Crichton in seinem Appendix zu *Eaters of the Dead* (dt. *Schwarze Nebel*, 1976) auf die historischen Literaturvorlagen seines Romans. Unabhängig von solchen Fällen bleibt die Faszination des Rezipienten in der Frage nach Faktualität innerhalb der historischen Fiktion, die bereits als ein Grundbedürfnis des menschlichen Geschichtsbewusstseins herausgestellt wurde.[300]

Auch die wirtschaftlichen Rahmenbedingungen von Autoren, Verlegern und Buchhändlern haben sich bis heute – da die mittel- und langfristigen Auswirkungen des eBooks noch nicht abzusehen sind – im Großen und Ganzen nicht verändert. Hinzu gekommen ist der bereits erwähnte größere Medienverbund, in dem ein populärer Historischer Roman steht, vor allem im Zusammenhang mit Film, Hörspiel, Hörbuch und auch Brettspiel. Das Medium direkt betreffend und damit ein Novum ist der ‚Tod des Erzählers'.[301] Wie der folgende Analyseteil

---

[299] Noah Gordon: *Der Medicus* (1986), verfilmt 2013. Ken Follett: *Die Säulen der Erde* (1989), verfilmt 2010. Donna W. Cross: *Die Päpstin* (1996), verfilmt 2009.

[300] Siehe S. 43, Anm. 150.

[301] Nicht zu verwechseln mit dem von Barthes geprägten Begriff vom „Tod des Autors" (vgl. ROLAND BARTHES: Der Tod des Autors, in: Texte zur Theorie der Autorschaft, hg. v. FOTIS JANNIDIS, Stuttgart 2012). In der Populärkultur ist der Romanautor in Form eines regelrechten Autorenkults – ob nun Walter Scott oder Ken Follett betreffend – sehr lebendig.

neben anderem zeigen wird, zeigt sich der gegenwärtige (mittelalterlich gethemte) Historische Roman vermehrt geprägt von einer Distanzlosigkeit des Erzählens, einem regelrechten Verschwinden des Erzählers, der für die Gattung lange Zeit von zentraler Bedeutung war.[302]

[302]Man denke hier an den „Geist der Erzählung“ in Thomas Manns Gregorius-Adaption *Der Erwählte* (1951).

Fallbeispiele:

Ken Follett: Die Säulen der Erde (1989/2010)

Synopse

Die Säulen der Erde erzählt in sechs Teilen von den Schicksalen und Erlebnissen verschiedener Personen in und um die fiktive südenglische Stadt Kingsbridge und ihrer Kathedrale. Die Handlung spielt größtenteils zur Zeit der sogenannten ‚Anarchie', also des englischen Erbfolgekriegs von 1135 bis 1154. Im letzten, mit nur knapp hundert Seiten kürzesten Teil, dienen die historiografischen Geschehnisse um Thomas Beckets Ermordung als Vorlage. Eingefasst werden die sich über einen Zeitraum von mehreren Jahrzehnten erzählten Handlungsstränge von einem handlungsauslösenden Basisplot, der im Prolog des Romans eingeführt und erst am Ende ganz aufgelöst wird. Diese durch die Figuren miteinander verwobenen Handlungsstränge sind um das zentrale Thema des Baus einer Kathedrale herum angeordnet.

Der Roman beginnt mit der Jahreszahl „1123" als Überschrift des Prologs und dem Satz: „Die kleinen Jungen waren die ersten, die zum Richtplatz kamen."[303] Durch die Jahresangabe wird der von Aust angesprochene „Zeitschalter" umgelegt und die historische Verortung der Handlung indiziert.[304] Je nach Wissen des Lesers entstehen so vor dessen inneren Auge konnotative Bilder, die ohne die vorangeschobene Jahreszahl vermutlich anders ausfallen würden, auch wenn das Substantiv „Richtplatz" bereits ein historisches Setting andeutet. Auch Umschlaggestaltung und Klappentext können die Rezeption dieses ersten Satzes wesentlich mitbestimmen. Wie der einleitende Satz bereits andeutet, wird im Prolog eine Hinrichtung erzählt: Wegen des angeblichen Diebstahls eines Kelches, wird ein junger, unbekannter Mann durch die Aussagen dreier Zeugen, eines Ritters, eines Mönchs und eines Priesters, gehenkt. Die Szene[305] bekommt eine unheimliche Wendung, als eine junge schwangere Frau die drei Zeugen verflucht und ihnen gegenüber eine unheilvolle Prophezeiung ausspricht: „'Euer Haus soll vom Feuer verzehrt werden, und Eure Kinder

[303] KEN FOLLETT: Die Säulen der Erde, Bergisch Gladbach 1990, S. 5.
[304] Siehe S. 83.
[305] Der Begriff „Szene" ist nicht allein auf das Medium Film beschränkt, sondern bezeichnet auch in anderen narrativen Medien eine annähernde Kongruenz zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit, „die vor allem in dialogischen Erzählpassagen erreicht wird." (MARTÍNEZ, SCHEFFEL 2007, S. 192.). Man spricht daher auch von ‚zeitdeckendem Erzählen'.

sollen am Galgen enden. Euren Feinden soll es wohl ergehen, während Ihr in Gram und Trauer alt werdet und in Siechtum und Elend dahinfault…'".[306]

Der Roman setzt dann zwölf Jahre später mit der Hauptfigur Tom und einem neuen Handlungsstrang ein. William Hamleigh, ein junger Adliger und Gegner des Grafen Bartholomäus von Shiring, hat den Baumeister Tom Builder um seinen Arbeitsplatz gebracht. Dieser wird von Philip, Prior des Klosters in Kingsbridge mit dem Neubau der dortigen Kathedrale betraut. In der gleichen Stadt lässt sich die von William Hamleigh vergewaltigte Aliena, die Tochter des inzwischen enteigneten Bartholomäus von Shiring, nieder und wird durch ihren in Eigeninitiative betriebenen Wollhandel reich, verliert aber ihren Besitz, als William Hamleigh die kleine Stadt überfällt und zerstört, wobei auch Tom Builder ums Leben kommt. Sein Sohn Alfred baut die Kathedrale weiter, doch ein Konstruktionsfehler unterbricht das Werk. Der im Wald mit seiner Mutter Ellen aufgewachsene Junge Jack, aufgrund einer Liasion Tom Builders mit Ellen gewissermaßen Toms Stiefsohn, hat inzwischen Frankreich und Spanien als Baumeister bereist und übernimmt den Weiterbau der Kathedrale; zusätzlich schützt er die Stadt durch eine Mauer gegen weitere Überfälle. 1174 wird Philip Zeuge der Ermordung Thomas Beckets und ruft eine Volksbewegung ins Leben, die zu einer Bestrafung der Mörder, darunter William Hamleighs Hinrichtung führt.

Auch der Basisplot wird gelöst: Jack findet heraus, dass sein verschollener Vater als Spielmann Zeuge des von englischen Baronen herbeigeführten Todes Heinrichs II. beim Untergang des Weißen Schiffes gewesen ist und deshalb von William Hamleighs Vater Percy, Philips Vorgänger Prior James und dem späteren Bischof Waleran Bigod zu Unrecht angeklagt und gehenkt worden ist. Seine Hinrichtung ist es, die zu Beginn des Romans erzählt wurde: Die dreifache Verfluchung durch seine Frau Ellen ist jetzt in Erfüllung gegangen, womit das Geschehen eine magisch-prophetische Aura bekommen hat.

Produktkontextualisierung

Noch bevor er mit seinem Thriller *Die Nadel* zum Bestseller-Autor wurde, begann Ken Follett Mitte der 1970er Jahre mit der Arbeit an einem Roman, der den Bau einer Kathedrale zum Thema haben sollte. Follett macht in Interviews mehrere Aussagen zu seiner persönlichen Motivation, erwähnt dabei jedoch nie Victor Hugos *Notre-Dame des Paris*, mit dem *Die Säulen der Erde* (*The Pillars of the* Earth) nicht nur das Kathedralen-Thema, sondern

[306] FOLLETT 1990, S. 11.

auch eine ständeübergreifende Personenkonstellation mit in sich verzahnenden Handlungssträngen gemeinsam hat. „Sometime in 1976 I wrote an outline and about four chapters. I sent it to my agent, Al Zuckerman, who wrote: 'You have created a tapestry. What you need is a series of linked melodramas.'"[307] Follett legte das Vorhaben zunächst auf Seite, um sich anderen Projekten zu widmen. Sein sich bald darauf einstellender Erfolg als Thriller-Autor bestimmte Folletts weiteres Schaffen für etwa zehn Jahre, bevor er sich wieder seiner „cathedral novel" zuwandte.[308] Nach einer Gesamtzeit von drei Jahren und drei Monaten stellte Follett *Die Säulen der Erde* im März 1989 fertig. Das Buch wurde ein internationaler Bestseller und ist bis heute Ken Folletts erfolgreichster Roman. Insbesondere in Deutschland, wo er intensiv vom Lübbe-Verlag promotet wurde, behauptete er sich über sechs Jahre auf den Bestsellerlisten. In den 2000er-Jahren erhielt der Roman neue Popularisierungsschübe. 2004 wurde er von 250.000 Deutschen auf Platz 3 der beliebtesten Bücher gewählt (nach Tolkiens *Herrn der Ringe* und der Bibel).[309] 2006 erschien eine Brettspiel-Adaption des Romans im Kosmos-Verlag, das bekannten Brettspielen mit mittelalterlichem Setting wie *Die Siedler von Catan* (Klaus Teuber, Kosmos 1995) oder *Carcassonne* (Klaus-Jürgen Wrede, Hans im Glück 2000) ähnelt. Im November 2007 wurde der Roman von der erfolgreichen amerikanischen Talkshow-Moderatorin Oprah Winfrey in *Oprah's Book Club* empfohlen, woraufhin etwa 1,6 Millionen weitere Exemplare von *Die Säulen der Erde* verkauft wurden und der Roman sich erneut in den Bestsellerlisten platzierte.[310] 2010 wurde die Verfilmung des Romans als TV-Vierteiler weltweit ausgestrahlt und eine neue Auflage des Romans mit dem Filmplakat als Buchcover erschien.[311] Die Verkaufszahlen, Neuauflagen und cross-media-Produkte zeigen, dass der Erfolg des zuerst 1989 erschienenen Buches sich in den 2000er Jahren fortsetzte, möglicherweise sogar verbreiterte und *Die Säulen der Erde* weiterhin intensiv rezipiert wird.

Der Roman ist aufgrund seiner über zwei Jahrzehnte anhaltenden Beliebtheit bei einem großen Publikum populär. Vor dem Hintergrund, dass das Buch nie mit einem nennenswerten Kritikerpreis ausgezeichnet wurde, erscheint dieser Erfolg umso mehr

[307]Ken Follett rückblickend in seiner Einleitung zu *Die Säulen der Erde* in der englischen Ausgabe von 1999, siehe URL: http://ken-follett.com/bibliography/the_pillars_of_the_earth/introduction.html (07.02.2014).
[308]URL: http://ken-follett.com/bibliography/the_pillars_of_the_earth/introduction.html (07.02.2014).
[309]URL: http://www.zdf-jahrbuch.de/2004/programmarbeit/arens.htm (07.02.2014).
[310]URL: http://www.oprah.com/oprahsbookclub/QA-with-Ken-Follett-After-the-Show-Video-Part-One (07.02. 2014), Timecode (=TC) 00:30–00:39. Zum enormen Einfluss, den die Fernsehsendung *Oprah's Book Club* auf den Buchmarkt hatte siehe URL: http://www.businessweek.com/stories/2005-10-09/commentary-why-oprah-opens-readers-wallets (07.02.2014).
[311]URL: http://www.buecher.de/shop/buecher/die-saeulen-der-erde-filmausgabe/follett-ken/products_ products/ detail/prod_id/29904297/ (07.02.2014).

‚powered by the people'. Auch in seiner Beschaffenheit ist der Roman auf Popularität hin angelegt. Follett schreibt, wie er selbst betont, um zu unterhalten, um emotionale Regung bei seinen Lesern zu bewirken, und das in einem leicht verständlichen Stil:

> „I want to entertain you. I want you to be thrilled or moved to tears or scared and I definitely want you to be on the edge of your seat all the time, wondering what is going to happen next. My aim in constructing sentences is to make the sentence utterly easy to understand, writing what I call transparent prose."[312]

Die Kombination aus Unterhaltungsabsicht, allgemeiner Verständlichkeit, Leserorientierung und publikumsgeneriertem Massenerfolg machen Ken Follett und seine Bücher geradezu zu einer Verkörperung von Popularität. Um zu erreichen, dass seine Leserinnen und Leser ständig neugierig auf den Fortgang der Handlung bleiben und also zum Weiterlesen angeregt werden, setzt Follett auf ein melodramatisches Emplotment, so wie es Zuckerman forderte. Die Hauptfiguren durchleben tragische Höhen und Tiefen, an denen der Rezipient emotional beteiligt werden soll. Auch *Die Säulen der Erde* sollten mit leichter Textzugänglichkeit der Unterhaltung dienen – diesmal als Mittel, um Begeisterung für die mittelalterlichen Kathedralen zu vermitteln:

> „I write to entertain, and I'm happy doing so. […] I did not intend to write a 'difficult' book. I would write an adventure story, full of colourful characters who were ambitious, wicked, sexy, heroic and smart. I wanted ordinary readers to be as enraptured as I was by the romance of the medieval cathedrals."[313]

Der neue Roman sollte also unterhaltend und leicht zugänglich sein und auch die weiteren Aussagen sind ohne weiteres auf Folletts andere Romane übertragbar. Der einzige in dieser Aussage erkennbare Unterschied liegt allein im gewählten Thema – das der mittelalterlichen Kathedrale. Im Folgenden soll daher analysiert werden, wie das von Follett in seiner Einleitung von 1999 so hervorgehobene Thema des Kathedralenbaus in die Handlung des Romans eingearbeitet ist: Wie stellt sich das Verhältnis der von Follett so benannten „romance of the medieval cathedral"[314] und dem melodramatischen Emplotment dar? Die FAQ auf Ken Folletts Website werden von Fragen zu den *Säulen der Erde* dominiert. Gleich

[312]URL: http://ken-follett.com/masterclass/ (07.02.2014).
[313]URL: http://ken-follett.com/bibliography/the_pillars_of_the_earth/introduction.html (07.02.2014).
[314]Ebd.

die zweite zielt auf den Hauptschauplatz der Diegese, das Städtchen Kingsbridge und seine Kathedrale ab. Follett leitet seine Antwort mit Verweis auf den „authentischen" historischen Hintergrund des Romans ein: „The historical background in ‚Pillars' is authentic but Kingsbridge and its people are fictional."[315] Zweitens soll es daher um den Aufbau, Aufgabe und Funktion der partiell fiktiven Diegese gehen. Warum wählt ein um Authentizität bemühter Historischer Roman einen fiktiven Hauptschauplatz und welche Folgen hat dies auf die Überzeugungskraft des so dargestellten Mittelalters? In der letzten Detailanalyse wird das in den *Säulen der Erde* häufig behandelte Thema der sexuellen Gewalt untersucht, das vor allem mit dem „most asked about character always"[316], dem Antagonisten William Hamleigh verbunden ist. Hier stellt sich die Frage, ob und wenn ja wie sexuelle Gewalt gegen Frauen in *Die Säulen der Erde* als etwas spezifisch mittelalterliches dargestellt wird.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

Die Säulen der Erde spielt im hochmittelalterlichen England. Handlungsorte wie Winchester, Lincoln und Canterbury, integrierte historiografische Ereignisse und Figuren wie der Bürgerkrieg zwischen König Stephan und Kaiserin Mathilde oder der Mord an Thomas Becket indizieren den Bezug zur aktualen Welt. Das Städtchen Kingsbridge, sein Kloster und die Kathedrale, die Grafschaft Shiring sowie alle Hauptfiguren sind jedoch ausnahmslos fiktiv – nach textimmanenten Angaben liegt Kingsbridge irgendwo in der Nähe von Winchester und Salisbury, also im Süden Englands.[317] Die diegetische Besonderheit besteht darin, dass der Haupthandlungsort Kingsbridge eine fiktive Blase innerhalb der aktualen Welt zur Zeit des Mittelalters darstellt. Dieses diegetische Spezifikum ist für fiktionale Werke maßgeblich, da sich in ihnen immer Elemente der aktualen mit denen einer möglichen Welt verbinden. Die Diegese von *Die Säulen der Erde* stellt insofern einen besonderen Fall dar, da hier ein zentrales fiktives Element der möglichen Welt konkret benannt werden kann: nämlich der Hauptschauplatz Kingsbridge. Die Persuasionsleistung des Romans, dessen Handlung offensichtlich nicht in einer der aktualen Welt identischen spielt, was durch den Leser ohne

[315] URL: http://ken-follett.com/faq/ (07.02.2014).

[316] Oprah Winfrey: „William is the most asked about character always, cause didn't we hate him and want him to die?", URL: http://www.oprah.com/oprahsbookclub/QA-with-Ken-Follett-After-the-Show-Video-Part-One (07.02. 2014), TC 01:12–01:16.

[317] Ken Follett bestätigt diese auch aus dem Text ersichtliche Verortung, die sich gut an den mit konkreten Zeit- und Ortsangaben erzählten Fußmärschen Philips sowie Alienas und Williams nachvollziehen lässt. Das fiktive Kingsbridge ist grob dort angesiedelt, wo heute die Kleinstadt Marlborough liegt. URL: http://ken-follett.com/bibliography/the_pillars_of_ the_earth/kingsbridge.html (07.02.2014).

großen Rechercheaufwand leicht nachzuprüfen ist, bleibt davon jedoch unbeeindruckt. Denn wie im zweiten Kapitel dargelegt wurde, leisten auch fiktionale Produkte, deren fiktiven Bestandteile leicht zu erkennen sind, Überzeugungen über einen diskursiven Gegenstand.

Im Text erscheint die räumliche Situierung Kingsbridges weniger wichtig. In den seltenen und nie ausführlichen Beschreibungen der Stadt dominiert als Dingsymbol des Romans immer die Kathedrale. Sie ist gleichsam Indikator für den Zustand der Stadt und ihre sich über die erzählte Zeit entwickelnde Prosperität vom kleinen Dorf mit heruntergekommenem Dom zur florierenden mittelgroßen Stadt mit gotischer Kathedrale. Zum ersten Mal ausführlich beschrieben wird Kingsbridge, wenn im zweiten Kapitel Philip den Ort erreicht:

> „Zur Mittagsstunde des folgenden Tages lag Kingsbridge vor ihm, genau wie Erzdiakon Waleran es vorausgesagt hatte. Von einer bewaldeten Anhöhe bot sich ein weiter Blick über eine leblose, gefrorene Landschaft, deren Eintönigkeit nur durch vereinzelte kahle Baumskelette ein wenig aufgelockert wurde. Nirgendwo war ein Mensch zu sehen, es gab ja keine Feldarbeit, die mitten im Winter zu verrichten gewesen wäre. Ungefähr zwei Meilen weiter, ebenfalls auf einer Anhöhe, ragte die Kathedrale von Kingsbridge empor, ein gewaltiges, gedrungenes Bauwerk, das Philip an ein Denkmal auf einem Grabhügel erinnerte. […] Die gewaltige Kirche mit ihren vielen Rundbögen und kleinen, tiefliegenden Fenstern beherrschte die ganze Umgebung. In gleicher Weise dominierte das Kloster das Dorf. Die Westfassade der Kathedrale, die sich Philips Blicken bot, war mit gedrungenen Zwillingstürmen versehen, von denen einer vor vier Jahren vom Blitz getroffen und eingestürzt war. Er war noch immer nicht wiederaufgebaut worden und trug wesentlich zu dem erbärmlichen Erscheinungsbild der Kathedrale bei. Philip regte sich bei jedem Besuch von neuem darüber auf, für ihn war der Trümmerhaufen vor dem Portal eine ständige, beschämende Erinnerung an den Verfall der klösterlichen Moral in Kingsbridge.
>
> Um die Kirche herum gruppierten sich, wie Verschwörer um einen Thron, die aus dem gleichen hellen Kalkstein errichteten Klostergebäude, und außerhalb der niedrigen Mauer, die das Klostergelände umgab, standen vereinzelte reetgedeckte Hütten aus Lehm und Holz. Hier wohnten die Bauern, die die Felder in der Umgebung bestellten, sowie die Diener der Mönche. Ein schmales, ungeduldiges Flüßchen plätscherte durch die Südwestecke des Dorfs und versorgte das Kloster mit Wasser. Eine alte Holzbrücke führte hinüber. Als Philip sie erreichte, spürte er einmal mehr, wie gallebitterer Zorn sich seiner bemächtigte. Die Priorei Kingsbridge war ein Schandmal der Kirche und des Klosterwesens, und er, Philip, konnte nichts dagegen tun. Seine Wut und die Erkenntnis seiner Machtlosigkeit stießen ihm bitter im Magen auf.“[318]

Der Leser liest hier nicht einfach nur eine unmittelbare Ortsbeschreibung. Er erfährt eine Stimmung aus der internen Fokalisierung Philips heraus, die Hinweise auf den weiteren

[318] FOLLETT 1990, S. 137–139.

Verlauf der Handlung gibt. Die winterliche Landschaft wie die ruinöse Kathedrale zeichnen ein von Verfall geprägtes Bild. Der Text leitet den Leser offensiv dazu an, wie er diesen Eindruck wahrnehmen soll, denn aus Philips Perspektive wird er sogleich interpretiert. Es wird explizit erwähnt, wofür die verwahrloste, teilweise eingestürzte Kirche symbolisch steht. Die verwendete Metapher zur Beschreibung des Klosters („wie Verschwörer um einen Thron") ist ebenfalls einem düsteren, negativ konnotierten Bildbereich entlehnt. Komplettiert wird das trostlose Motiv durch Philips Erkenntnis, dass er an diesem Zustand des sowohl bauwerklichen wie institutionellen Verfalls nichts zu ändern vermag. Seine Erkenntnis wird sich im weiteren Handlungsverlauf als falsch erweisen: nach seiner überraschenden Wahl zum Prior florieren Kloster und Dorf. Zu Beginn des dritten Buches wird diese Prosperität aus Sicht des Antagonisten Williams festgehalten. Auch hier steuert einfache Symbolik das Empfinden des Lesers im Rezipieren des beschriebenen Erscheinungsbildes Kingsbridges:

> „In nur drei Jahren hatte sich Kingsbridge so sehr verändert, daß es kaum wiederzuerkennen war.
> […] Damals hatte es nicht mehr als vierzig oder fünfzig Häuser gegeben, von denen sich die meisten dicht um das Klostertor drängten und nur einzelne den schlammigen Pfad säumten, der den Hügel hinunter zur Brücke führte. Nun, da William sich durch die wogenden Felder dem Dorf näherte, zählte er mindestens dreimal so viele. Die Häuser wirkten wie braune Fransen an der grauen Klostermauer und beanspruchten das gesamte Areal zwischen Priorei und Fluß. Auch auf dem Prioreigelände waren neue Steingebäude entstanden, und die Mauern der Kirche schienen rasch in die Höhe zu wachsen. Am Flußufer gab es zwei neue Anlegeplätze. Aus Kingsbridge war eine richtige Stadt geworden. […] Neue, eiligst gebaute Häuser füllten die Lücken zwischen den alten Gebäuden. Er entdeckte eine Garküche, ein Wirtshaus, eine Schmiede und einen Schuster. Der sichtliche Wohlstand ließ William vor Neid erblassen."[319]

Nicht nur in der Beschreibung entsteht vor dem inneren Auge des Lesers ein neues Bild von Kingsbridge. Auch durch die eingebettete Symbolik wird eine emotionale Einstellung evoziert, die sich von der in der ersten Beschreibung Kingsbridges vermittelten grundsätzlich unterscheidet. Im Gegensatz zur leblosen winterlichen Landschaft, in der Philip Kingsbridge liegen sieht, reitet William nun durch „wogende Felder" auf den inzwischen zur Stadt gewachsenen Ort zu. Realitätseffekte wie die einzeln eingeworfenen, aber nicht näher beschriebenen Stadt- und Handwerksgebäude komplettieren den Eindruck einer

[319] Ebd., S. 542f.

wirtschaftlich florierenden Siedlung. Dass der vom Leser ungeliebte Antagonist den Erfolg Kingsbridges, und damit den der Protagonisten Philip und Tom, schließlich auch Alienas, missgönnt, bestärkt im Gegenzug die Identifizierung des Lesers mit dem Hauptschauplatz und dessen Bewohnern. Gleichzeitig wird William nun auch zum Widersacher der Stadt, die aufgrund des Kathedralenbaus zahlreiche Arbeitsplätze bietet und zur Landflucht der von William drangsalierten Leibeigenen führt. Im weiteren Verlauf der Handlung wird William Kingsbridges Aufschwung mehrere Rückschläge zufügen, doch siegt letztlich der Eifer und Ideenreichtum der guten Hauptfiguren. Gegen Ende des Buches wird Kingsbridge wiederum aus der Sicht Williams beschrieben:

> „Als sie sich durch grünende Felder Kingsbridge näherten, erblickten sie den Dom schon von weitem. Die alte Kathedrale war ein geducktes, breitschuldriges Gebäude gewesen, dessen kleine Fenster wie glänzende Äuglein unter rundbogigen Augenbrauen hervorlugten. Die neue Kirche sah, obwohl noch nicht fertig, völlig anders aus. Die Klostergebäude ringsum wirkten wie Zwerge. […] Kingsbridge war mittlerweile eine der am stärksten befestigten Städte in ganz England. Eine dicke Steinmauer mit bezinnter Brustwehr umschloß den Ort, und dort, wo die Brücke einst kerzengerade auf die Hauptstraße zugeführt hatte, verstellte nun ein steinerner Wachturm den Weg, dessen ausladende, eisenbeschlagene Tore bei Einbruch der Nacht fest verschlossen und verriegelt wurden. Diese Stadt, dachte William, werde ich wohl nicht noch einmal niederbrennen können.“[320]

Die aus der Perspektive des Kriegers William stärker in den Fokus gerückte Wehrhaftigkeit der Stadt lässt ihn erkennen, dass sie kein schutzloses Opfer mehr für ihn ist. Im Gegensatz zu Philips sorgenvoller Erkenntnis, nichts an dem Verfall des Klosters ändern zu können, wird sich Williams Einschätzung, die Stadt nicht noch einmal niederbrennen zu können, bewahrheiten. Die alte Kathedrale, die mit ähnlichen Attributen wie in der ersten Beschreibung in Erinnerung gerufen wird und symbolisch für Verfall, Tristesse und Ausweglosigkeit stand, ist von Grund auf ersetzt worden. Auch die Metaphorik, mit der die um die Kathedrale liegenden Klostergebäude umschrieben werden, fällt ganz anders aus. Aus den „Verschwörern um einen Thron“[321] sind „Zwerge“[322] geworden – die neue Kathedrale Kingsbridges ist der alten an Größe und Erhabenheit überlegen und symbolisiert so auch den von Philip angestrebten moralischen Triumph.

[320] Ebd., S. 925f.
[321] Ebd., S. 138.
[322] Ebd., S. 925.

Die Beschreibungen von Kingsbridge sind freie statische Motive von mittelgroßer Ausführlichkeit und mit eingesprenkelten Realitätseffekten, die durch die Fokalisierung und symbolischen Vorausdeutungen mehr ein dem jeweiligen Stand der Handlung geschuldetes Stimmungsbild entwerfen, als eine detailreiche Stadtansicht. Das Motiv ist frei, da auch durch die symbolischen Andeutungen der weitere Handlungsverlauf allenfalls prognostiziert werden kann, das Motiv für diesen jedoch nicht zwingend notwendig ist. Die Beschreibungen des Hauptschauplatzes Kingsbridge dienen mehr als Angabe des aktuellen Zwischenstands der Plotentwicklung, wobei immer die Kathedrale – vom Vorgängerbau über die Baustelle zum fast fertigen Neubau – der Indikator ist.

Der fiktive Ort Kingsbridge ist für zumindest ein Genrespezifikum des Historischen Romans ungeeignet: Die Verknüpfung von historiografisch verbürgten Ereignissen mit dem Hauptschauplatz der Diegese. Einzig das Auftreten aktualweltlich überlieferter Personen in der fiktiven Stadt ist möglich, wobei von diesem Mittel nur einmal im gesamten Roman, beim Besuch des Winchester Erzbischofs Heinrich von Blois, Gebrauch gemacht wird. Historiografisch verbürgte Ereignisse finden an anderen Orten statt, wie die Schlacht von Lincoln oder die Ermordung Thomas Beckets in Canterbury, die aus der Sicht des mittleren Helden Philip erzählt werden. Philip ist damit die einzige Figur, die aus dem fiktiven Dunstkreis Kingsbridges heraustritt und Zeuge historischer Ereignisse der aktualen Welt wird.

Der Vorteil des fiktiven Hauptschauplatzes besteht darin, dass der Autor sich keinem historiografischen Stoffzwang verpflichtet. Kingsbridge ist der Archetyp einer aufstrebenden Stadt des Mittelalters mitsamt Kathedrale, so wie seine Bewohner Archetypen des gutmütigen Mönchs, des geschickten Baumeisters und der willensstarken Adelstochter sind. Der fiktionale Historische Roman bietet einen Einblick in das emotionale Leben und Leiden der Figuren und damit des mittelalterlichen Menschen. Faktuale historiografische Erzählungen können dies kaum leisten. Ebenso ist es nur der Fiktion erlaubt, einen fiktiven Schauplatz in eine ansonsten aktuale Welt zu integrieren. Die so gestaltete Diegese ist eine eigenwillige, die mit der fiktiven Blase von Kingsbridge und der Grafschaft Shiring jedoch nicht so weit von der diskursiv verhandelten, mittelalterlichen Vergangenheit der aktualen Welt entfernt ist, als das sie keine Überzeugungen über Mittelalter mehr leisten könnte. Dafür sprechen die historiografischen Querverweise, die mit Figuren, Orten und Ereignissen aus faktualer Literatur übereinstimmen (z. B. König Stephan, Kaiserin Mathilde, Winchester, Lincoln, Mord an Thomas Becket). Ziel des Romans ist nicht die Darstellung von Fakten, was allein aufgrund der Handlung und der dominant internen Fokalisierung nicht möglich wäre.

Sein Ziel ist es zu unterhalten. Ein Mittel zum Zweck der Unterhaltung ist die glaubhafte Vermittlung mittelalterlicher Lebenswelten, die mit der eigenen, gegenwärtigen Lebenswelt abgeglichen werden kann. So ist auch die Erfindung Kingsbridges ein Mittel, um die Identifikation des Lesers mit einer unspezifischen, einer stereotypen, eben ‚ganz normalen Stadt im Mittelalter' zu ermöglichen. Günstigenfalls ist der Leser am Schicksal der Stadt, ihrer Kathedrale und der Figuren interessiert. Das Narrativ von Aufbau und Prosperität gefällt vielen Leuten, da es sich um eine Erfolgsgeschichte handelt, die vor allem auf Grund der tüchtigen und einfallsreichen Leistung Einzelner liegt. Dies wird am Thema des Kathedralenbaus deutlich.

Im Gegensatz zur Stadt Kingsbridge, werden Kathedralen in *Die Säulen der Erde* sehr ausführlich beschrieben – bisweilen über mehrere Seiten und unter Einsatz kunsthistorischer Fachausdrücke. Distanz entsteht dabei allerdings nur bedingt, denn immer erscheinen die detaillierten Beschreibungen der Architektur einer Kathedrale aus der internen Fokalisierung einer der beiden Baumeister-Protagonisten heraus. Dies wird am Beispiel von Jacks Besuch der Kathedrale von Saint-Denis deutlich:

> „Drinnen sah es ganz anders aus. Vor dem eigentlichen Mittelschiff befand sich eine niedrige, Narthex genannte Vorhalle. Als er den Blick zur Decke wandte, erfaßte ihn Erregung: Die Baumeister hatten tatsächlich ein Rippengewölbe mit Spitzbogen kombiniert – und sie paßten, wie Jack blitzartig erkannte, hervorragend zusammen: Die Anmut der Spitzbogen wurde durch die anschließenden Rippen zusätzlich betont. […]
>
> Obwohl ihm allmählich der Nacken weh tat, starrte Jack unverdrossen in die Höhe, bis er Klarheit über einen weiteren bemerkenswerten Vorzug der neuen Bauweise gewonnen hatte: Die Spitzbogen konnten unterschiedliche Weiten besitzen und dennoch die gleiche Höhe erreichen – man brauchte nichts weiter zu tun, als die Rundung des Bogens entsprechend anzupassen, zu überhöhen. Der Gesamteindruck, der dadurch entstand, war von einer Regelmäßigkeit, die mit Rundbogen nie zu erreichen war, mußte doch die Höhe eines halbkreisförmigen Bogens zwangsläufig der Hälfte seiner Breite entsprechen. Ein weiter Rundbogen mußte also sehr viel höher sein als ein schmaler. Das bedeutete, daß in einem rechteckigen Bauabschnitt oder Joch die schmalen Rundbögen, wenn sie die gleiche Höhe erreichten und die Decke gerade sein sollte, höher ansetzen mußten als die weiten. Die neue Lösung beseitigte das Problem.

Jack senkte den Kopf und verschaffte seinem schmerzenden Nacken Erleichterung. Ihm war, als wäre er gerade zum König gekrönt worden. Nach diesem Vorbild, dachte er, werde ich meine Kathedrale bauen!“[323]

Die Erläuterung architektonischer Details wie den geometrischen und statischen Vorteilen des Spitzbogens gegenüber dem Rundbogen, nimmt einigen Raum in Anspruch. Hier wird ein freies statisches Motiv dazu verwendet, dem Leser konkretes bauhistorisches Wissen näher zu bringen. Mit Jacks anhaltendem Blick auf das Gewölbe wird das Motiv eingeleitet; der Doppelpunkt indiziert den Beginn des Einschubs, der auch als Gedankenrede aufgefasst werden kann. Sie endet mit Jacks Betrachtung des Gewölbes – im nächsten Absatz spricht wieder der Erzähler (die interne Fokalisierung bleibt bestehen) und präsentiert dem Leser in erlebter Rede die Schlussfolgerung, die die Figur aus dem Gesehenen für sich zieht, nämlich seine Kathedrale mit der für ihn neuen Technik mit Spitzbögen und Rippengewölbe zu bauen.

Es ist der positive Ehrgeiz der Baumeister, der in *Die Säulen der Erde* als Motivation für den Bau einer Kathedrale genannt wird. Tom und Jack verfolgen beide das Ziel, eines Tages ihre eigene Kathedrale zu bauen und nehmen dafür Unsicherheiten und Gefahren in Kauf. Es ist zunächst sogar Tom, der Prior Philip davon überzeugen muss, nach der Zerstörung der alten Kathedrale eine neue zu bauen. Tom sieht dabei in erster Linie nicht die Chance auf eine gut bezahlte Arbeit, sondern die Möglichkeit, seinen Traum zu erfüllen. Deshalb arbeitet er auch zunächst ohne Lohn nur für Unterkunft und Verpflegung. Die Errichtung der mittelalterlichen Kathedralen, so suggeriert es der Roman, war insbesondere auf den inneren Antrieb ihrer Baumeister zurückzuführen. Deren Alltag wird immer wieder thematisiert, wie zum Beispiel zu Beginn des zehnten Kapitels.

Am Gedenktag des heiligen Augustinus war Punkt zwölf Uhr Feierabend, und die Bauleute begrüßten das mittägliche Glockenzeichen mit einem Seufzer der Erleichterung. Gewöhnlich arbeiteten sie an sechs Wochentagen von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang, so daß sie die Erholungspausen, die ihnen die Heiligentage boten, gut brauchen konnten. Allein Jack war so vertieft in seine Arbeit, daß er das Läuten nicht hörte.

Die Herausforderung, harten Stein in weiche, runde Formen zu verwandeln, hatte ihn völlig in Bann geschlagen. Der Stein hatte seinen eigenen Willen und setzte sich zur Wehr, wenn Jack ihm gewaltsam zu Leibe rückte: Entweder rutschte der Meißel ab oder der Einschnitt wurde zu tief und das Muster mißlang. Aber wenn er mit dem Klumpen Stein vor ihm erst einmal vertraut war, konnte er ihn auch verwandeln. Je schwieriger die Aufgabe, umso größer Jacks Begeisterung.

[323] Ebd., S. 827–828.

Er bekam allmählich das Gefühl, die Ornamente, die Tom von ihm verlangte, seien zu einfach. Er war der Zickzack- und Rautenmuster, der Hundszahnfriese, Spiralen und einfachen Rundstäbe überdrüssig, und selbst dieses Laubfries kam ihm ziemlich steif und eintönig vor. Am liebsten hätte er natürlich aussehendes, geschmeidiges und unregelmäßiges Blattwerk aus dem Stein geschnitten und die unterschiedlichen Formen echter Blätter von Eichen, Eschen und Birken imitiert, doch Tom ließ ihn nicht. Viel lieber noch hätte er Szenen aus der Bibel dargestellt: Adam und Eva, David und Goliath, das Jüngste Gericht – vollständig mit Dämonen und Teufeln und nackten Menschen –, aber er wagte gar nicht erst darum zu bitten."[324]

Eingeleitet wird das Kapitel von einem freien, statischen Motiv, das nicht fokalisiert ist. Es hat die Funktion, den Leser in der historischen Diegese zu versichern, indem für die Handlung irrelevante Informationen über das Arbeitsleben der Bauleute im Mittelalter eingestreut werden. Gleichzeitig wird damit ein Kontrast zu der herausragenden Hauptfigur Jacks hergestellt, der so in seine Arbeit vertieft ist, dass er den von den gewöhnlichen Bauleuten ersehnten Feierabend nicht wahrnimmt. Die Perspektive wechselt nun wieder in die dominierende Darstellungsweise, die interne Fokalisierung. Der Leser erfährt Jacks Gedanken und Gefühle bei der Bearbeitung des Steins. Der dritte Absatz wirkt an der allmählichen Ablösung der Hauptfigur Tom Builder durch die Figur Jack mit. Zur Mitte des Romans hin wird die Figur Tom zunehmend abgebaut; immer seltener wird aus dessen interner Fokalisierung erzählt. Stattdessen rückt die Figur Jack zunehmend in den Vordergrund. Der Roman ist so aufgebaut, dass Tom dem Leser allmählich entfremdet wird. Nicht nur wird quantitativ weniger aus seiner Sicht erzählt, sondern Tom wird auch qualitativ zu einer immer mehr zweidimensionalen Figur. Gegenüber Jacks Fortschritten und naiver Genialität im Steinmetzhandwerk und der Baumeisterkunst erscheint Tom eher als konservativer Handwerker, der nur das ausführt, was er kann und kennt. Dadurch büßt die Figur Toms zunehmend an Sympathie beim Leser ein. Er steht den Ambitionen Jacks eher im Weg, lässt ihn nicht die kunstvollen Friese ausführen zu denen Jack imstande wäre und bevorzugt unterbewusst immer wieder seinen eigenen Sohn Alfred, obwohl dieser offensichtlich kein besonderes Talent zum Baumeister hat. Deutlich wird der Antagonismus zwischen Toms Konservatismus und Jacks Genialität in einer Szene, in der Jack eine Walkmühle für Alienas Wollhandel erfinden will, da Aliena in Kingsbridge keine Walker anheuern kann und der Transport in die nächste Stadt zu teuer wäre.

[324] Ebd., S. 618.

‚Ein echtes Problem', pflichtete Tom ihr bei und wandte sich wieder seiner Zeichnung zu.

Jack hatte eine Idee. ‚Schade, daß wir für die Arbeit keinen Ochsen nehmen können.'

Die anderen lachten. Tom sagte: ‚Das ist ja fast, als wolltest du einem Ochsen beibringen, Kirchen zu bauen.'

‚Oder eine Mühle', beharrte Jack. ‚Normalerweise gibt es gerade für die schwierigsten Arbeiten einfache Lösungen.'

‚Aber sie will den Stoff walken, nicht mahlen', wandte Tom ein.

Jack hörte nicht zu. ‚Schließlich benutzen wir Hebemechanismen und Winden, um die Steine auf die hohen Gerüste zu hieven.'

‚Oh, das wäre einfach wundervoll, wenn dieser Stoff durch irgendeine geschickte Vorrichtung gewalkt werden könnte', meinte Aliena.

Jack mußte daran denken, wieviel Freude er ihr bereiten würde, wenn er ihr diese Schwierigkeiten aus dem Weg räumen konnte. Er nahm sich vor, eine Lösung zu finden. […]

‚Es gibt aber keine', sagte Tom mit Entschiedenheit; sein Tonfall ließ keine Widerrede zu.

‚Ich gehe jede Wette ein, daß es doch eine gibt', murmelte Jack aufsässig; Tom tat, als hätte er nichts gehört."[325]

Die Szene wird im dramatischen Modus erzählt, der Leser nimmt sie also unmittelbar wahr, beinahe als wäre er unbeteiligter Zeuge des Gesprächs. Nur vereinzelt geht die Erzählung in eine interne Fokalisierung über, wenn Jack die technischen Details des Wassermühlenantriebs reflektiert oder seine Motivation eine solche Vorrichtung zu erfinden (um Aliena zu helfen, in die er verliebt ist) beleuchtet wird. Tom gibt Jack aus seinem Erfahrungswissen zwar den entscheidenden Hinweis, zeigt sich an der Problemlösung ansonsten jedoch desinteressiert und verharrt in der konservativen Sturheit dessen, was nicht über seinen Horizont hinausgeht. Jack hingegen ist jung und innovativ. Er ignoriert die wenig konstruktiven Einwände Toms und macht sich seine eigenen Gedanken zur Lösung des Problems. Der Bau der Walkmühle gelingt ihm schließlich. Die Innovation des Einzelnen ermöglicht Entwicklung und Fortschritt. Die Figur des ungewöhnlichen Jack verkörpert diese Eigenschaft des Mittelalters, wohingegen Tom mit seinem althergebrachten Wissen zwar ein tüchtiger Baumeister ist, der sich durch die selbst gesetzten Grenzen jedoch den Weg zur Weiterentwicklung versperrt. Der Tod der Hauptfigur Tom in der Mitte des Romans, der beim Leser durchaus emotionales Bedauern auslöst, da es sich um einer der guten Protagonisten der ersten Hälfte handelt, macht also Platz für die nächste Generation, macht den Weg frei für Innovation und Fortschritt, wie sie Jack verkörpert. Von da an erzählt der Roman von den

[325] Ebd., S. 660–662.

Schwierigkeiten der Akzeptanz solcher Eigenschaften in der mittelalterlichen Welt von *Die Säulen der Erde*.

Sexuelle Gewalt wird in *Die Säulen der Erde* häufig thematisiert und kommt häufiger vor als andere Geschehnisse sexuellen Inhalts. Insgesamt werden im Roman drei Vergewaltigungen, zwei Vergewaltigungsversuche und drei weitere Passagen mit sexueller Gewalt erzählt. Hinzu kommen die drastische Brutalität und die Direktheit der zuweilen unangenehm detailreichen Darstellung. In allen Fällen sind die Opfer weiblich, und bis auf zwei Ausnahmen ist der Ausführende einer gewalttätigen sexuellen Handlung immer der Antagonist William Hamleigh. Die moralische Verworfenheit dieser Figur wird in zunächst vier Passagen aufgebaut, bevor sie in der über mehrere Seiten erzählten Vergewaltigung Alienas im zweiten Buch kulminieren. Nach dieser Klimax brutaler sexueller Gewalt gegen Frauen folgen im gesamten Roman noch fünf weitere vergleichbare Geschehnisse mit William als Täter. Dessen letzter Vergewaltigungsversuch gegen Ende des Romans wird jedoch vereitelt, was den baldigen Fall der Figur andeutet.

Bereits bei seinem ersten Auftreten im ersten Kapitel, das aus der Sicht von Tom Baumeister erzählt wird, wird die Figur William als boshaft charakterisiert und somit als Antagonist eingeführt. Sein überhebliches Auftreten, vor allem aber die Rücksichtslosigkeit beim Reiten seines Schlachtrosses, mit der er Toms kleine Tochter Martha in Lebensgefahr bringt, deuten auf die Schlechtigkeit seines Charakters hin und die daraus entstehenden Konflikte an. Von besonderer symbolischer Kraft ist dabei das Schlachtross Williams. Nicht nur kommt Tom, der William zu Beginn noch erfolgreich die Stirn bietet, in der zweiten Hälfte des Romans unter den Hufen von Williams Pferd ums Leben. Stärker noch ist das Bild des gewaltigen, kraftvollen Schlachtrosses, dass die verletzliche Unschuld des kleinen Mädchens auf dem Feldweg niederzutrampeln droht.[326] Noch bevor die eigentliche Figur auftritt, wird so bereits die schadbringende männliche Gewalt des adligen Reiters William gegenüber nicht-adliger weiblicher Unschuld angedeutet. Diese symbolische Vorausdeutung wird in späteren Abschnitten konkretisiert: Durch die interne Fokalisierung gewinnt die Figur des William an Tiefe, da sein schlechter Charakter und seine Vergehen psychologisch motiviert sind. Wiederholt wird er von Aliena zurückgewiesen: Sie kündigt die arrangierte Heirat mit ihm auf und stellt ihn bei zwei Gelegenheiten öffentlich bloß. William wird dadurch zunehmend frustriert und glaubt in Anflügen von Paranoia immer wieder, von umstehenden

[326]Ebd., S. 21f.

Personen verhöhnt zu werden. Die Kompensation dieser charakterlichen Schwäche sucht und findet er allein in Gewaltexzessen, die ihm Bestätigung geben und somit etwas Befriedigung beschaffen. Deutlich wird dies bereits in Teil 1, Kapitel 3, dem ersten Kapitel mit interner Fokalisierung Williams. Analeptisch wird in erlebter Gedankenrede seine erste Zurückweisung durch Aliena und die Annullierung der Verlobung erzählt. Als William sie dann auf der Burg ihres Vaters, Graf Bartholomäus von Shiring, besucht – auch um diesen auszuspionieren – wird er erneut abgewiesen und vor den Augen einiger Burgsassen lächerlich gemacht. Auf dem Rückweg nimmt er Gilbert Catface, einen Mann des Grafen von Shiring, gefangen und befragt ihn unter Folter. Dieser Gewaltakt wird in erlebter Gedankenrede von William reflektiert und mit seinen bisherigen sexuellen Erfahrungen mit Frauen verglichen:

> „Gilberts Qualen faszinierten William. Jeder Schrei seines Opfers ließ ihn innerlich erbeben. Er hatte die Macht des Schmerzes über einen Menschen und genoß sie in vollen Zügen. Ein ähnliches Gefühl überkam ihn, wenn er mit einem Mädchen allein war, an einem Ort, wo kein Mensch ihr Jammern hören konnte, und wenn er sie dann zu Boden warf und ihr die Röcke hochschob und wußte, daß niemand und nichts mehr ihn daran hindern konnte, sie zu besitzen.“[327]

Als William schließlich durch die Folter die gewünschten Informationen erhält, wird wieder ein Vergleich zwischen seiner Sexualität und seiner Gewalttätigkeit gezogen:

> „Nur allzugerne hätte er Gilbert jetzt umgebracht. Einen Menschen foltern und ihn dann nicht töten können – das war dasselbe, wie einem Mädchen die Kleider vom Leibe reißen und es dann doch nicht vergewaltigen zu können. Je mehr er darüber nachdachte, desto stärker verlangte ihn nach einer Frau.“[328]

In Bezug auf Aliena sind Williams sexuelle Fantasien immer mit Gewalt verbunden. Auf der einen Seite fühlt er sich zu ihr hingezogen, auf der anderen sieht er sich und seine Ehre durch ihre Zurückweisung so verletzt, dass er Rache an ihr üben will. Seine Begierde wird mit Derbheit in der Sprache ausgedrückt, was erst durch interne Fokalisierung ermöglicht wird: „Er rückte so nah wie möglich an sie heran, denn er wollte sie packen, an ihr herumfummeln und herausfinden, ob diese Titten wirklich so groß waren, wie er sich das einbildete …“.[329] Die

[327]Ebd., S. 210.
[328]Ebd., S. 211.
[329]Ebd., S. 186.

Ausdrücke sind so gewählt, dass auch der über das narratologische Konzept der Fokalisierung nichts wissende Rezipient ahnt, dass das Erzählte aus Sicht Williams erzählt wird. Mit voranschreitender Entwicklung der Handlung werden Williams Gewaltphantasien gegenüber Aliena konkreter. Als die Hamleighs die Burg des Grafen von Shiring erobern und diesen gefangen nehmen, folgt nach drei kurzen Hauptsätzen der narrativen Instanz eine transponierte Gedankenrede:

> „William betrachtete Alienas Gesicht. Es war noch immer leichenblaß. In ihrer Angst gefiel sie ihm besser als je zuvor. Sie war so scheu, so verletzlich … Er wollte ihren üppigen Körper mit dem seinen zerquetschen, ihr die Schenkel auseinanderzwingen und dabei das Entsetzen in ihrem Gesicht sehen.“[330]

Trotz des militärischen Sieges und seiner Überlegenheit, wird William von Aliena wieder gedemütigt. Erst als ihr Vater Land und Titel verliert, ergibt sich für William die Gelegenheit, die schutzlose Frau zu überfallen. Zusammen mit seinem Gefährten Walter dringt er in die unbewachte Burg ein, tötet den letzten verbliebenen Diener und nimmt Alienas Bruder als Geisel, um Aliena zu vergewaltigen.

> „Er warf sich über sie. Aliena verkrampfte sich, leistete aber keinen Widerstand mehr. Sie schloß die Augen. Obwohl ihr Körper nach dem vorausgegangenen Kampf schweißüberströmt war, zitterte sie. William brachte sich in die richtige Stellung, hielt inne, um Alienas Grauen und seine Vorfreude auszukosten, und sah sich nach den anderen um. Richard starrte voller Abscheu auf die Szene, Walter glotzte geil.
> ›Du bist der nächste, Walter!‹ rief William.
> Aliena stöhnte vor Verzweiflung.
> Dann drang er hastig und heftig in sie ein. Er spürte den Widerstand ihres Jungfernhäutchens und stieß brutal nach. Es tat ihm weh – aber ihr noch mehr. Aliena schrie. William verstärkte seine Anstrengungen – bis er spürte, daß in ihr etwas zerriß. Alienas Gesicht wurde totenblaß, ihr Kopf fiel zur Seite, das Mädchen verlor das Bewußtsein. Da, endlich, vergoß William seinen Samen in ihr, und er lachte und lachte dabei, trunken vor Lust und Siegesfreude, bis er sich vollkommen leergepumpt fühlte.“[331]

In vier weiteren Passagen wird von William ausgeübte sexuelle Gewalt an Frauen erzählt, wobei keine die Darstellung von Alienas Vergewaltigung an Ausführlichkeit und Drastik übertrifft. Neben der gewalttätigen, sexuellen Demütigung einer Prostituierten durch

[330] Ebd., S. 246.
[331] Ebd., S. 394.

William und seine Soldaten sind drei weitere Passagen erwähnenswert. Nachdem William, inzwischen Graf von Shiring, aus Geldmangel eine Strafexpedition in eines seiner abgelegenen Dörfer unternimmt, dort einen säumigen Pächter von seinen Rittern halbtot prügeln lässt, die Mühle zerstört und dabei den Müller tötet, vergewaltigen er und seine Ritter mit Berufung auf das *ius primae noctis* eine junge Mutter. Die Vergewaltigung selbst wird in dieser Passage elliptisch ausgelassen, stattdessen wird die vermeintliche Rechtsgrundlage thematisiert.

> „Wer ist dein Mann, Mädchen?“ fragte William.
> Der Vater antwortete: „Sie hat keinen –“
> Aber es war zu spät, denn das Mädchen hatte bereits erwidert: „Edmund.“
> „Du *bist* also verheiratet. Und wer ist dein Vater?“
> „Ich“, sagte der bärtige Mann. „Theobald.“
> William wandte sich an Arthur. „Ist Theobald ein freier Mann?“
> „Er ist Leibeigener, Herr.“
> „Und wenn die Tochter eines Leibeigenen heiratet, ist es da nicht das Recht des Herrn und Besitzers, sich in ihrer Hochzeitsnacht als erster an ihr gütlich zu tun?“
> Arthur war entsetzt. „Aber Herr! Dieser barbarische Brauch ist in diesem Teil der Welt seit Menschengedenken nicht mehr ausgeübt worden!“
> „Stimmt“, sagte William. „Der Vater zahlt statt dessen eine Buße. Wieviel hat Theobald bezahlt?“
> „Er hat noch nicht bezahlt, Herr, aber –“
> „Noch nicht bezahlt! Dabei hat sie schon ein feistes, rotbackiges Kind!“
> „Theobald ergriff das Wort: „Wir hatten nie das Geld, Herr, und sie war schwanger von Edmund und wollte unbedingt getraut werden; aber jetzt, da die Ernte eingebracht ist, können wir zahlen.“ […]
> „Da ich in der Hochzeitsnacht nicht zu meinem Recht gekommen bin“, verkündete William, „und da auch keine Strafe gezahlt worden ist, nehme ich mir jetzt, was mir zusteht.“
> Der Vater stürzte sich auf ihn.
> William zog sein Schwert.
> Der Vater blieb wie angewurzelt stehen.
> William musterte die junge Frau, die vor ihm auf dem Boden lag und versuchte, ihre Blöße mit den Händen zu bedecken. Ihre Furcht erregte ihn. „Und wenn ich mit ihr fertig bin, können meine Ritter sie haben“, erklärte er mit einem selbstzufriedenen Lächeln. [Absatz]“[332]

Die implizite Ellipse fordert die Partizipation des Lesers. Statt einer weiteren drastischen Schilderung von sexueller Gewalt folgt mit dem Absatz ein Zeit- und Schauplatzwechsel. Der Leser muss nun annehmen, dass William und seine Ritter die Frau vergewaltigt haben, da im

[332] Ebd., S. 550.

weiteren Verlauf des Romans nichts Gegenteiliges erwähnt wird – dem Leser liegen keine Hinweise vor, dass der Inhalt der nicht erzählten Ereignisse ein anderer sein könnte. Im Gegenteil: Wenige Seiten später liest er davon, wie William aus Angst vor der Hölle vor einem angewiderten Bischof Waleran seine „Liste der Morde, Überfälle und Vergewaltigungen“[333] beichtet. Wenig später spielt Waleran auf den Vorfall an, indem er William sagt, er werde mit seinem Kontrahenten Prior Philip „kaum wie mit einem Leibeigenen umspringen können, der seine Tochter ohne Eure Erlaubnis verheiratet hat.“[334] Damit wird die Mutmaßung des Rezipienten bezüglich des elliptisch ausgelassenen Inhalts bestätigt.

Im fünften Buch wird deutlich, dass für den bösen Charakter des inzwischen 37-jährigen William allein die Vorstellung von körperlicher Liebe ohne Gewalt und Demütigung seiner Sexualpartnerin absurd und unverständlich erscheint. In seiner Hochzeitsnacht mit der 14-jährigen Ritterstochter Elisabeth erhält der Leser durch interne Fokalisierung Einblick in das Innenleben des Gewalttäters:

> „Er schob die Hand zwischen ihre Schenkel, und sofort spreizte sie die Beine. Sie stieß einen schwachen Schmerzensschrei aus und sagte gleich danach: ‚Schon gut, es macht nichts.‘
>
> Ihm kam der Gedanke, er könne die ganze Angelegenheit vollkommen falsch angegangen sein. Einen kurzen Moment lang ging ihm eine merkwürdige Vorstellung durch den Kopf: Sie lagen Seite an Seite, streichelten sich, sprachen miteinander und lernten sich allmählich besser kennen. Doch da sich bei ihrem Schrei endlich doch Verlangen in ihm geregt hatte, schob er seine Zweifel rasch beiseite. Noch rücksichtsloser als beim erstenmal stieß er zu und weidete sich an ihrer Miene. Elisabeth bemühte sich verzweifelt, den Schmerz schweigend zu ertragen.
>
> […] Diesmal stieß er zwei Finger auf einmal in sie hinein, und sie schrie wieder auf. So war’s schon besser. Doch dann fiel der blöden Kuh nichts Besseres ein, als wieder ihr Lächeln aufzusetzen! Das werde ich ihr austreiben, dachte er, und zwar sofort. Er schlug sie ins Gesicht. Sie schrie auf, und von ihrer Lippe tropfte Blut. So war’s schon viel besser.
>
> Er schlug noch einmal zu, und das Mädchen fing an zu weinen.
>
> Dann war endlich alles in Ordnung.“[335]

Dass die Figur des William Hamleigh keinerlei positive charakterliche Eigenschaften besitzt[336], bedeutet nicht, dass seine Taten nicht psychologisch motiviert werden. William ist

[333] Ebd.
[334] Ebd., S. 551.
[335] Ebd., S. 923.

paranoid und neurotisch, zeitlebens von seiner drahtziehenden Mutter bevormundet, von der schönen Aliena abgewiesen, stets von dem Gefühl besessen, andere nähmen ihn nicht ernst oder würden sich über ihn lustig machen. Seine panische Furcht vor der Hölle trägt nicht dazu bei, dass William zu einem besseren Menschen wird, zumal er von Bischof Waleran Bigod immer wieder die Absolution erteilt bekommt. Diese psychologische Situation Williams erklärt seinen gewalttätigen Charakter, rechtfertigt ihn jedoch zu keinem Zeitpunkt. Die Figur ist so beschaffen, dass der Leser sie hasst und ihre Hinrichtung am Ende des Romans mit Genugtuung erfahren soll.[337]

Das Böse, das die Figur William Hamleigh im Roman verkörpert, hat nichts Dämonisches oder Machtvolles. Es ist das Ekelhafte eines rein menschlichen Sadismus, der aus einem psychischen Defekt resultiert. Williams Minderwertigkeitskomplexe, resultierend aus dem gestörten Verhältnis zu seiner Mutter, die nie zufrieden mit ihm ist, führen bei ihm zu einer krankhaften Gier nach Macht und Überlegenheit. So sind auch seine Sexualverbrechen zu erklären. Ken Follett hat auf eine entsprechende Frage einer Leserin darauf hingewiesen, dass Sexualdelikte laut Fachermittlern, mit denen er zu Recherchezwecken für einen anderen Roman gesprochen hatte, nicht auf einen gestörten Sexualtrieb zurückzuführen, sondern eine Angelegenheit gewalttätiger Machtausübung sind.[338] William geht es nicht um Sex, sondern um eine perverse Demonstration von Überlegenheit. Deswegen verprügelt er seine junge Ehefrau in der Hochzeitsnacht, gerade *weil* sie sich ihm nicht verwehrt und er mit dem Konzept des gegenseitigen Einvernehmens nichts anfangen kann. Die von ihm angeführte (elliptisch erzählte) Gruppenvergewaltigung und die zentrale, von langer Hand geplante Vergewaltigung Alienas, sind Demonstrationen seiner Macht über Andere, die die Opfer demütigen und einschüchtern sollen. Dass diese Gewalt mit sexueller Erniedrigung einhergeht, verschärft in Kombination mit der drastischen Darstellung die negativen Empfindungen des Rezipienten gegenüber der Figur.

Wie verknüpft sich dies nun mit dem Mittelalterdiskurs? Die zitierten Textpassagen und die Aussage des Autors zur Recherche über sexuelle Gewalt deuten mit Ausnahme der

---

[336]Ken Follett dazu: "They often say that even the bad people in the novel should have some good side to them. And with William Hamleigh I thought the hack with that. […]", URL: http://www.oprah.com/oprahsbookclub/QA-with-Ken-Follett-After-the-Show-Video-Part-One (07.02.2014), TC 01:45–01:55.

[337]Vgl. URL: http://www.oprah.com/oprahsbookclub/QA-with-Ken-Follett-After-the-Show-Video-Part-One (07.02.2014), Ken Follett: „I wanted you to keep being angry and looking forward to when he finally would get his come up […] that after all he done you didn't want him to die quietly. […] And in the end you liked that, you were satisfied." TC 02:13–02:44.

[338]URL: http://www.oprah.com/oprahsbookclub/QA-with-Ken-Follett-After-the-Show-Video-Part-One (07.02.2014), TC 02:53–03:21.

Passage um das *ius primae noctis* auf nichts zeitspezifisches in der Gewaltdarstellung. Brutale sexuelle Gewalt ist nichts genuin mittelalterliches, kann aber im Kontext der mittelalterlichen Diegese vom Leser durchaus so rezipiert werden. Da William Grundherr und später Graf ist, werden sein Machtmissbrauch und seine Gräueltaten im Zusammenhang mit dem Feudalsystem verstanden.

Fazit

Das Mittelalter in *Die Säulen der Erde* ist eine fiktive Kuppel im englischen Süden der aktualen Welt, namentlich das sich entwickelnde Städtchen Kingsbridge und die Grafschaft Shiring. Diese archetypische Mittelalterwelt dient als Schauplatz mittelalterlicher Lebenswelten, aus denen die Hauptfiguren hervortreten und in große historische Ereignisse der aktualen Welt und einen verschwörungstheoretischen Basisplot verstrickt werden. Die mittelalterlichen Lebenswelten treten als Realitätseffekte auf, beispielsweise in der Darstellung folkloristischer Bräuche zu Festtagen, der Hinrichtung im Prolog, einer Bärenhatz auf dem Jahrmarkt oder eines grausamen Spiels namens „Katzensteinigen“.[339] Diese inutilen Details kolorieren die erzählte Welt, machen sie reicher und überzeugender. Die Themen sind dabei so gewählt, dass sie die archaische Grausamkeit der mittelalterlichen Welt veranschaulichen sollen. Hieran fügen sich auch die zahlreichen und drastischen Darstellungen sexueller Gewalt gegen Frauen. Da der Haupttäter dieser Fälle ein Adliger ist, schützt das mittelalterliche Feudalsystem ihn sogar vor Strafverfolgung, was die Ungerechtigkeit dieser Welt weiter verschärft. Die mittelalterliche Welt ist eine unvollkommene, ungerechte und gewalttätige, wozu Ken Follett in einem Interview meinte, dass das Mittelalter der aktualen Welt noch viel brutaler war, als er es seinen Lesern hätte zumuten können.[340]

Es ist das Heldenhafte der guten Protagonisten, dass sie sich den widrigen Umständen ihrer Welt nicht schicksalhaft ergeben, sondern sich gegen diese zur Wehr setzen und durch Einfallsreichtum, Fleiß und Ausdauer Großes erreichen. Die weibliche Hauptfigur, vergewaltigt und all ihres Besitzes beraubt, kämpft sich wieder hoch und erlangt Wohlstand, Glück und auch ihr Eigentum wieder zurück. Persönlicher Erfolg und eine Verbesserung der

[339] FOLLETT 1990, S. 486f.

[340] “I know that readers don’t like a lot of awful brutality. Eh, and so what I think is, that in order to be true to the Middle Ages, there must be one or two instances, where … of brutality. But that … if I put in as much as probably really happened then it would kind of spoil the book and you would say ‘I don’t wanna read anymore THIS!’.” URL: http://www.oprah.com/oprahsbookclub/QA-with-Ken-Follett-After-the-Show-Video-Part-One (07. 02.2014), TC 04:48–05:12.

unvollkommenen Welt können diejenigen erreichen, die die entsprechenden intellektuellen Fähigkeiten und den Mut aufbringen, über die bestehenden Mentalitäten ihrer mittelalterlichen Welt hinaus zu wachsen. So kann ein junger Baumeister durch Verwendung von Spitzbögen statt Rundbögen eine gewaltige Kathedrale in neuen Dimensionen errichten, kann Tuch mit einer Maschine statt durch Einsatz von Körperkraft gewalkt werden; kann eine Frau ein florierendes Wirtschaftsunternehmen leiten, kann ein Mönch gegen den Widerstand hoher kirchlicher Würdenträger eine prosperierende und moralisch gefestigte Gemeinde aufbauen. Das Positive an der mittelalterlichen Welt von *Die Säulen der Erde* liegt in dem Erfolg der Heldenfiguren, die mit ihren fortschrittlichen Gedanken und Taten der Ungerechtigkeit, Rückständigkeit und Gewalttätigkeit dieser Welt trotzen.

Die Vermittlung dieser Message und die Überzeugungen über Mittelalter gelingen durch die dominante Erzählweise einer variablen internen Fokalisierung. Der Rezipient erlebt Mittelalter durch die Augen mehrerer Figuren, den Guten, den Bösen, den Frauen, den Männern, den Geistlichen, den Adligen, den Handwerkern. Gerade die positiv besetzten Figuren, mit denen sich der Rezipient identifizieren kann und deren Erfolgsgeschichten nach dem Erzählmuster des ‚American Dream' gestaltet sind, vermitteln zwischen den Welten. Einerseits sind sie Teil der mittelalterlichen Welt, ihre Gedanken und Sichtweisen aber entspringen der des Rezipienten. Durch die häufig szenischen Darstellungen, die eine narrative Instanz scheinbar absent machen, wird eine Nähe zum erzählten Inhalt erreicht, der den Transportations-Effekt und damit das Abtauchen in die fremde mittelalterliche Welt begünstigt. Die ‚guten' Figuren, aus deren Mitsicht erzählt wird und deren psychologisches Innenleben durchaus mit heutigen Wertevorstellungen und lebensweltlichen Konzepten konform geht, übernehmen hierbei die Funktion, den Rezipienten durch diese Fremde zu geleiten. Drastische Gewaltszenen und das Miterleben der Höhen und Tiefen der Identifikationspotentiale bietenden guten Figuren erhöhen die emotionale Beteiligung des Rezipienten und stellen so ein Weiterlesen und eine erhöhte Aufnahmebereitschaft des vermittelten Inhalts sicher. Dadurch erhöht sich die Chance auf Überzeugungsbildungen über Mittelalter.

Donna W. Cross: Die Päpstin (1996/2009)

Synopse

Johanna kommt 814 in Ingelheim als Tochter eines angelsächsichen Priesters und einer noch heidnischen Sächsin zur Welt, lernt aufgrund ihres Wissensdrangs gegen den Willen ihres tyrannischen Vaters bei dem Gelehrten Aeskulapius Lesen, Schreiben, Lateinisch und Griechisch. Ihr Lehrer vermittelt ihr einen Platz an der Domschule von Dorstadt, wo sie von dem Grafen Gerold in seine Burg aufgenommen wird, da in der Domschule keine Mädchen wohnen dürfen. Zwischen den beiden bahnt sich eine Liebesbeziehung an. Doch in Folge eines Normanneneinfalls flieht Johanna ins Kloster Fulda, wo sie als Mann verkleidet Mönch wird und sich vor allem in der Heilkunde ausbildet. Als ihre Entdeckung als Frau droht, geht sie nach Rom und steigt dort in der Kirchenhierarchie auf, bis sie schließlich zum Papst gewählt wird. Johanna sieht nun die Möglichkeit, mit ihrer neu gewonnenen Position Gutes zu bewirken: Sie lässt eine Schule für Mädchen bauen und setzt sich für die Armen ein. Auch Gerold lebt inzwischen als Hauptmann der Papstgarde in Rom. Erfolgreich trotzen Johanna und Gerold den kurialen Intrigen um Johannas Rivalen Bischof Anastasius, bis Johanna von Gerold schwanger wird und ihr wahres Geschlecht nicht mehr lange verbergen kann. Während einer Prozession erleidet sie eine Frühgeburt und stirbt. Gerold gerät in einen Hinterhalt und wird getötet.

Zweiundvierzig Jahre später stellt Anastasius sein *liber pontificalis* fertig, in dem er die Existenz der Päpstin Johanna leugnet. Am Bischofspalast in Paris wird eine Abschrift dieses Buches angefertigt, jedoch lässt Bischof Arnaldo, der in Wirklichkeit eine Frau namens Arnalda ist, den fehlenden Abschnitt einfügen.

Produktkontextualisierung

Obwohl *Die Päpstin* (*Pope Joan*) nicht die Popularität eines *Die Säulen der Erde* erreichte, war der Roman vor allem in Deutschland mit vier Millionen verkauften Exemplaren ein großer Erfolg.[341] So wurde der Roman gerade in Deutschland für andere Medienformate adaptiert. Die Verfilmung, eine deutsch-italienisch-spanische Koproduktion, kam am 22. Oktober 2009 in die Kinos – zeitgleich erschien eine Neuauflage des Romans mit dem Filmplakat als Cover.[342] Daneben gibt es im deutschsprachigen Raum seit 2011 ein Musical

[341] MAX KERNER, KLAUS HERBERS: Die Päpstin Johanna. Biographie einer Legende, Freiburg im Breisgau 2011, S. 13.
[342] URL: http://www.amazon.de/Die-P%C3%A4pstin-Roman-Buch-Film/dp/3746625459/ref=tmm_pap_title_3 (07.02.2014).

und seit 2012 ein Theaterstück, die beide auf dem Roman von Donna W. Cross basieren. Bearbeitungen für die beiden letztgenannten Medien sind in dem Sample dieser Arbeit die Ausnahme, wohingegen die Literaturverfilmung üblich ist.

Donna Woolfolk Cross' *Päpstin* ist die jüngste und erfolgreichste Manifestation eines mittelalterlichen Legendenstoffs, der seit seiner Entstehung im 13. Jahrhundert immer wieder literarisch verarbeitet wurde. Weite Verbreitung fand sie in der Version aus der Papst- und Kaiserchronik des Martin von Troppau, der nach dem Pontifikat Leos IV. (847 – 855) den eines „Iohannes Anglicus nacione Maguntius" einfügt. Bei diesem aus Mainz stammenden Johannes habe es sich in Wirklichkeit um eine Frau in Verkleidung eines Mannes gehandelt, die unvergleichlich gebildet war und schließlich aufgrund ihrer Gelehrsamkeit und ihres Ansehens zum Papst gewählt wurde. Während ihrem Pontifikat wurde sie von ihrem Liebhaber schwanger und bekam ihr Kind auf dem Weg von Sankt Peter zum Lateran, wo sie auch gestorben sei. Martins Chronik war aufgrund ihres Formats, die die Menge der historischen Informationen über alle Päpste und Kaiser in übersichtlichen Tabellen ordnete, überaus erfolgreich und häufig kopiert. „Sie fehlte in kaum einer spätmittelalterlichen Bibliothek und fand vom Ende des 13. Jh. bis ins 15. Jh. zahlreiche Übersetzungen in die Volkssprachen."[343] Die Legende von einer Päpstin verbreitet sich, nicht zuletzt über weitere Geschichtswerke wie die Weltchronik des Nürnberger Humanisten Hartmann Schedel (1493) oder andere literarische Bearbeitungen wie Boccaccios *De mulieribus claris* (1362/63). In den kirchenpolitischen Auseinandersetzungen des abendländischen Schismas, Konziliarismus und Reformation, wird die Päpstin immer wieder als propagandistisches Mittel, als „historisches Argument" eingesetzt.[344] Erst seit dem 17. Jahrhundert brechen sich fundierte Zweifel an der Faktizität der Päpstin Bahn; so in Traktaten des niederländischen Calvinisten David Blondel von 1647 und 1658 oder in den zwischen 1705 und 1709 entstandenen *Flores sparsi in tumulum papissae* Gottfried Wilhelm Leibniz'. Ein vorläufiger Abschluss wird mit der wissenschaftlichen Untersuchung *Die Papst-Fabeln des Mittelalters* (1890) des Kirchenhistorikers Ignaz von Döllinger erreicht, der erstmals „Entstehung und Ausbildung der Sage"[345] untersuchte und an der Fiktionalität des Stoffes keinen Zweifel mehr ließ.

---

[343] BIRGIT STUDT, Martin von Troppau, in: Neue Deutsche Biographie 16 (1990), S. 279–280 [Onlinefassung], S. 280, URL: http://www.deutsche-biographie.de/pnd118782223.html (07.02.2014).
[344] KERNER, HERBERS 2011, S. 107f.
[345] IGNAZ VON DÖLLINGER: Die Papstfabeln des Mittelalters. Ein Beitrag zur Kirchengeschichte, Darmstadt 1970 [1890], S. 27.

Das bedeutete freilich nicht den Stopp literarischer Adaptionen desselben und auch nicht damit im Zusammenhang stehenden Aussagen im öffentlichen Diskurs um die realhistorische Existenz der Päpstin. Der paratextuelle Anhang „Anmerkungen der Verfasserin – Gab es Päpstin Johanna?“ in der deutschen Ausgabe von Donna W. Cross‘ Roman argumentiert mit verschwörungstheoretischen Anklängen für die reale Existenz der Päpstin und unterstreicht damit den Wahrheitsanspruch ihrer Version der Legende. Ob man dies als tatsächliche Überzeugung der Autorin oder als Marketinginstrument – beides schließt sich gegenseitig ja nicht aus – erachten mag, der im faktualen Paratext geäußerte Wahrheitsanspruch kann die Persuasionsleistung des Romantextes verstärken. Donna W. Cross gibt in ihrem Anhang Abweichungen von den „historischen Fakten“ an, die sie vorgenommen habe, „um einen möglichst spannenden Unterhaltungsroman erzählen zu können“.[346] Dabei gibt sie kleinere Verlegungen historischer Daten zu, z.B. dass die Plünderung Dorstadts (Dorestad) nicht wie in ihrem Roman 824, sondern 842 stattgefunden habe. Mit dem Eingeständnis solcher chronografischer Bagatellen verleiht sich Cross selbst erhöhte Glaubwürdigkeit, auch was die realweltliche Historizität einer Päpstin Johanna angeht. Ihre Argumente sind die zahlreichen mittelalterlichen Quellen zur Päpstin, die, auch wenn sie nicht aus dem neunten Jahrhundert stammen, sondern erst später aufkamen, keineswegs falsch sein müssen.[347] Weitere Belege sieht Cross in der Änderung der Ordinalzahl Papsts Johannes XX. in XXI. im 13. Jahrhundert, die sie „als offizielle Anerkennung des Pontifikats Johannas als Papst Johannes VIII.“[348] wertet, in der *sedes stercoraria*, mit dem angeblich nach dem Zwischenfall mit dem Pontifikat eines weiblichen Papstes eine Geschlechtsprüfung des neu gewählten Papstes vorgenommen wurde und schließlich in dem geänderten Prozessionsweg zwischen Petersdom und Lateran, der den Ort Johannas vermeintlicher Niederkunft meidet. Diese von Cross als argumentative Fakten herangezogenen Belege sind bereits ältere Bestandteile der Päpstin-Legende, die mit dem Anhang an ihren Roman eine Popularisierung in neuester Zeit erfahren haben.[349]

Im wissenschaftlichen Spezialistendiskurs liegt die Historizität der Päpstin Johanna allein in der quellenkritisch fassbaren Legende.[350] Im öffentlichen Mittelalterdiskurs hingegen ist Raum für vatikanische Verschwörungstheorien und die tatsächliche Existenz eines weiblichen Papstes, zumal wenn mit artefaktischen Medien wie dem *sedes stercoraria* argumentiert

[346] DONNA WOOLFOLK CROSS: Die Päpstin. Roman, Berlin 1998 [1996], S. 564.
[347] Ebd., S. 557.
[348] Ebd., S. 559.
[349] KERNER, HERBERS 2011, S. 20.
[350] Ebd.

wird, von dem man verschiedene Exemplare in Rom besichtigen kann, dessen Funktion jedoch stark unterschiedlich interpretiert wird. Spezialistendiskurs und populärer Diskurs scheinen im Fall der Päpstin keinen Konsens zu finden. Symptomatisch hierfür ist eine Interviewaussage der Schauspielerin Franka Potente, die für die Rolle der Johanna in der Romanverfilmung vorgesehen war: „Ob es wirklich so gewesen ist, [dass eine Frau Papst war,] will ich nicht beurteilen, das sollen die Historiker unter sich ausmachen."[351] Die Aussage unterstreicht die Bedeutungslosigkeit der geschichtswissenschaftliche Expertise, die in der öffentlichen Verhandlung um die Existenz einer Päpstin nicht mitreden darf, sondern unter sich bleiben sollen. Gegen die gewollte Utopie einer ins Mittelalter projizierten kollektiven Sehnsucht nach emanzipierter Gerechtigkeit scheinen die rationalen Argumente der Wissenschaft keinen Einfluss (vielleicht mangels geeigneter Kommunikationskanäle) zu haben.

Die Rezeption von Donna W. Cross' *Päpstin* lässt sich recht gut durch eine Marketingaktion der Autorin abschätzen. Über Telefonfreisprecheinrichtung diskutierte sie mit privaten Buchclubs über ihren Roman, um eine größere Anhängerschaft an ihr Produkt zu binden.[352] Einige der Frequently Asked Questions sind als „Anregungen für Lesekreise" als weiterer Paratext an den Roman angehängt.[353] Darunter ist neben die katholische Kirche betreffende Fragen auch eine, die auf die Schilderung von Gewalt in dem Roman abzielt. Donna W. Cross antwortet darauf ganz ähnlich wie später Ken Follett in seinem Interview mit Oprah Winfrey, dass sie die Darstellung von Gewalt „eher gemildert habe; das Leben im neunten Jahrhundert war wesentlich brutaler und ungerechter als irgendetwas, das ich in meinem Roman geschildert habe."[354] Es lohnt sich also auch für diesen Roman, die Gewalt darstellenden Passagen zu untersuchen. Unter den FAQs gibt Cross auch solche an, die sie nicht beantworten konnte. Die erste dieser Fragen richtet sich an die Bedeutung der tatsächlichen Existenz Johannas für den Roman: „Wie wichtig ist es für diese Geschichte, daß man sie für historisch korrekt hält? Gibt es Lektionen, die wir aus Johannas Geschichte lernen können, ganz gleich, ob sie nun Legende oder Wahrheit ist? Wenn ja, welche?" Für diese Arbeit ist der vorliegende, lesergenerierte Fragekomplex von grundlegender Bedeutung: Inwiefern können Persuasionsleistungen auch ohne eine positive Beurteilung von Veridikalität erfolgen? Wenn der Rezipient sich in seiner kognitiven Auseinandersetzung mit

[351]URL: http://www.max.de/pop-kultur/film/franka-potente-die-paepstin/ (07.02.2014).
[352]URL: http://www.popejoan.com/nytimes.htm (07.02.2014).
[353]In der zugrunde liegenden Ausgabe Cross 1998.
[354]Ebd., S. 569.

dem Stoff dafür entscheidet, die Päpstin Johanna als Legende zu akzeptieren, kann der Roman dann noch Überzeugungen über Mittelalter auslösen? Die zweite Frage richtet sich nach der sinnstiftenden Bedeutung der Geschichte für den zeitgenössischen Rezipienten, also welche Funktion sie – ob nun als historisch oder legendär beurteilt – für ihn in seiner gegenwärtigen Lebenswelt ausübt. Diese Fragen zu beantworten bedingt eine eingehende Betrachtung der im Text thematisierten Inhalte.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

Die Titelfigur ist kein mittlerer Held. Denn schließlich ist es Johanna, die als Päpstin nicht einfach nur in historische Ereignisse verstrickt wird, sondern diese maßgeblich auslöst und prägt. Sie zeichnet sich nicht durch Durchschnittlichkeit, sondern gerade durch ihre überragenden intellektuellen Fähigkeiten aus. Eine weitere Besonderheit stellt ihre Weiblichkeit in einer männerdominierten Welt dar. Diese drei Themen werden in der biografischen Erzählung behandelt und ziehen sich durch den gesamten Roman. In allen Lebenssituationen Johannas – als Kind des Dorfpriesters in Ingelheim, als Schülerin an der bischöflichen Schule zu Dorstadt, als Mönch im Kloster Fulda und schließlich im Rom der Päpste – ist das den Handlungsverlauf bedingende Themendreieck zwischen Weiblichkeit, Bildung und ausschließlich männlichem Klerus richtungsweisend.

Bereits im Prolog, der von Johannas Geburt im Winter 814 erzählt, wird die misogyne klerikale Männerwelt eingeführt, welche die mittelalterliche Diegese definiert. Als der Dorfpriester erfährt, dass er eine Tochter bekommen hat, wird seine durch religiösen Fanatismus bekräftigte Frauenfeindlichkeit deutlich: „‘Ein Mädchen‘, sagte er abfällig. ‚Also war alles für die Katz.‘ […] ‚Sie ist eine Strafe Gottes. Eine Strafe für meine Sünden – und die ihren.‘ Er zeigte auf Gudrun [die Mutter].“[355] Die nächsten 100 Seiten des Romans, etwa ein Sechstel der Geschichte, erzählen von Johannas Kindheit in Ingelheim, die sich immer wieder der brutalen Strenge ihres fanatischen Vaters ausgesetzt sieht. Sie erreicht einen Höhepunkt, als er Johanna eines Nachts beim heimlichen Lesen ihrer zweisprachigen Homer-Ausgabe erwischt:

> „Sein [Johannas Vaters] grobes Gesicht, vom flackernden Kerzenschein von unten beleuchtet, sah gräßlich aus, furchterregend.
>
> ‘Was tust du so verstohlen in der Nacht? Und was ist das dort auf dem Tisch?‘

[355] Ebd., S. 15.

Johannas Stimme war nur noch ein Flüstern. ‚Ein Buch.'

‚Ein Buch!' Er starrte es an, als könnte er seinen Augen nicht trauen. ‚Wie bist du daran gekommen? Und was tust du damit?'

‚Ich lese darin. Es … es gehört mir. Aeskulapius hat es mir geschenkt. Es ist meins.'

Der wuchtige Schlag ihres Vaters traf Johanna völlig unerwartet ins Gesicht und schleuderte sie vom Stuhl. Wie ein Häuflein Elend lag sie da; der lehmige Fußboden war kühl an ihrer Wange.

‚Sooo? Dein Buch? Du unverschämtes Balg! *Ich* bin der Herr in diesem Hause!'"[356]

Da der Dorfpriester die griechischen Buchstaben nicht kennt, hält er es für Zauberei und unterzieht seiner Tochter einem gewalttätigen Exorzismus. Gudruns Intervention verschafft Johanna kurz Zeit, ihren Vater dazu zu bringen, sich die Lateinische Übersetzung anzuschauen. Der Dorfpriester erkennt schließlich, dass es sich zwar nicht um Zauberei, aber doch um „das Werk eines gottlosen Heiden und deshalb eine Versündigung gegen den Herrn"[357] handelt. Zunächst will er das Buch verbrennen, entscheidet sich dann aber aufgrund dessen materiellen Werts dafür, Johanna die Buchstaben mit einem Messer vom Pergament abschaben zu lassen. Als Johanna sich schließlich weigert diese Vernichtung von Wissen vorzunehmen, peitscht der Vater sie aus und lässt sie dabei das Vaterunser beten.

„'… wie auf Erden … Unser ... täglich Brot … gib uns heute …'

Ssst. Wieder ein Schlag, bei dem ihr schwarz vor Augen wurde. Der wievielte Hieb war es? Johannas Sinne waren in hellem Aufruhr. Mehr als fünf Schläge hatte sie noch nie hinnehmen müssen.

Ssst. Irgendwo in der Ferne hörte Johanna jemanden schreien.

‚… und vergib uns … vergib uns …' Ihre Lippen bewegten sich, doch sie brachte kein Wort mehr hervor.

Ssst.

Mit dem letzten Rest an Geisteskraft, der ihr geblieben war, begriff Johanna plötzlich. Diesmal würde es niemals enden. Diesmal würde ihr Vater nicht aufhören. Diesmal würde er so lange weitermachen, bis er sie totgeschlagen hatte.

Ssst.

Das Schrillen in ihren Ohren steigerte sich zu einem unerträglichen Crescendo. Dann, plötzlich, gab es nichts mehr als Stille und gnädige Dunkelheit."[358]

Johanna wird in dieser Passage als Opfer von Ignoranz, Fanatismus und Gewalt gezeigt, die sich alle in der Person des Dorfpriesters vereinigen. Gleichzeitig ist sie eine Märtyrerin der Weisheit, da sie sich lieber geißeln lässt, als sich am Palimpsestieren des Buches zu

[356] Ebd., S. 78.
[357] Ebd., S. 80.
[358] Ebd., S. 84.

beteiligen. Die religiöse Perversion, dass Johanna während ihrer Körperstrafe das wichtigste Gebet des Christentums aufsagen muss, unterstreicht die Abscheulichkeit der Prinzipien, denen sich Johanna als Frau ihr ganzes Leben lang ausgesetzt sehen wird. Die Schilderung ist so drastisch wie einseitig, dass der Rezipient nicht umhin kann, Position für Johannas Situation zu ergreifen und das Verhalten ihr gegenüber zu verurteilen.

Mit den Mitteln von perspektivischer Beschreibung und Onomatopoesie versucht das narrative Medium, visuelle und akustische Gestaltungen zu vermitteln. Mit ihnen gelingt es der Erzählung, den Rezipienten näher an das Geschehen zu binden. Johanna, aus deren interner Fokalisierung erzählt wird, sieht das Gesicht ihres Vaters von unten beleuchtet. Es wird eine cineastische Einstellung (Froschperspektive) angedeutet, die detaillierte Hinweise zur Beleuchtung (von unten, flackernder Kerzenschein) beinhalten. Diese Beschreibung hat den Effekt, dass der Rezipient vor seinem inneren Auge, mit Johannas Augen und einer aus dem Medium Film bekannten Kameraperspektive, das Gesicht des Dorfpriesters ‚sieht'. Ähnlich wie mit der Lautmalerei des sich wiederholenden „*Ssst*", die das Geräusch der durch die Luft zischenden Gerte abbildet, soll der Rezipient mit verschiedenen Sinneseindrücken unmittelbar am Geschehen teilhaben. Nähe wird auch dadurch erreicht, dass der Dialog zwischen Johanna und ihrem Vater in dicht aneinander gereihter direkter Rede ohne *verba dicendi* erzählt wird, wodurch die Passage zusätzlich an Tempo gewinnt. Die Unmittelbarkeit der Vermittlung kombiniert mit der Drastik des Inhalts fördert die emotionale Beteiligung des Rezipienten.

Dass die frauenfeindliche Gesinnung des Dorfpriesters kein Einzelfall ist, zeigt sich in Johannas erster Konfrontation mit dem Schulmeister Odo am Bischofshof in Dorstadt. Odo lässt seinem Unmut gegenüber der Entscheidung des Bischofs, dass Johanna an der Domschule aufgenommen werden soll, freien Lauf und führt dabei einige Lehrsätze über die Natur der Frau als Argument an.

> „[Odo] verzog das Gesicht. ‚Ihr wißt sehr genau, Eminenz, daß ich Euren letzten … wunderlichen Einfall nicht gutheiße. Es ist gefährlich – und noch dazu wider den göttlichen Willen – eine Frau in die Domschule aufzunehmen.' […]
>
> ‚Außerdem ist es sinnlos, eine Frau an der *scola* aufzunehmen. Frauen sind von Natur aus nur in sehr begrenztem Maße fähig, logische Schlüsse zu ziehen.' Er streifte Johanna mit einem abfälligen Blick; dann schaute er den Bischof wieder an. ‚Ihre natürlichen Körpersäfte sind kalt und feucht und von daher für eine nennenswerte Hirntätigkeit ungeeignet, zumal die brauchbaren Teile des weiblichen Hirns

ohnehin winzig klein sind. Frauen sind nicht imstande, höhere Begriffe oder gar gedankliche Konzepte spiritueller und moralischer Natur zu begreifen.'"[359]

Als Johanna dann auf die Idee des anwesenden jungen Ritters Gerold, Johannas späteren Liebhabers und Vertrauten, von Odo vor dem Bischof und der versammelten Hofgesellschaft geprüft werden soll, behauptet sich Johanna mit ihren herausragenden Kenntnissen in Theologie und Latein. Doch auch dies kann Odo nicht von seinen starren Ansichten lösen. Als Erklärung führt er an:

„'Bei einigen Frauen ist – wie auch bei manchen Tieren – die Fähigkeit zur Nachahmung besonders hoch entwickelt, und dies erlaubt es ihnen, sich die Worte der Männer einzuprägen, sie zu wiederholen und auf dieses Weise den Anschein der Gelehrsamkeit zu erwecken. Aber diese Fähigkeit zur Nachahmung darf nicht mit der wahren Vernunft verwechselt werden, die ihrem ganzen Wesen nach eine rein männliche Eigenschaft ist.'"[360]

Odo charakterisiert sich in den zitierten Passagen selbst, der Leser erfährt seine Standpunkte aus seinen eigenen Aussagen. Zusätzlich beschreibt der Erzähler zwischen den gesprochenen Sätzen in direkter Rede die Mimik Odos. Er betrachtet „Johanna mit einem abfälligen Blick"[361] und spricht über sie in einem „herablassenden Tonfall".[362] Obwohl die Worte Odos bereits sehr aussagekräftig sind, bestärken diese Beschreibungen der Figur zusätzlich das überaus Unsympathische des Charakters. Der Erzähler drängt den Leser zu einer negativen Rezeption der Figur und spricht sein Gerechtigkeitsempfinden an, das durch den Umgang Odos mit Johanna verletzt wird. Für das Mädchen scheint sich nichts geändert zu haben. Zwar kommt Odo in seiner Ausdrucksweise gelehrter daher als Johannas abergläubischer Vater, doch auch er ist unerschütterlich von der intellektuellen Minderwertigkeit des weiblichen Geschlechts überzeugt. Auch macht er Gebrauch von der Körperstrafe, obwohl Johanna ihm keinen Anlass zum Tadel gibt – dies ist allein ihrer Weiblichkeit und Odos Verachtung dieser geschuldet.

Auch in Rom sieht sich die inzwischen zu Papst Johannes aufgestiegene Johanna extrem misogynem Gedankengut gegenüber. Johannas Entschluss, in Rom eine Schule für Frauen zu gründen, erschüttert laut Erzähler „die gesamte christliche Welt bis in die Grundfesten".[363]

[359]Ebd., S. 113f.
[360]Ebd., S. 115f.
[361]Ebd., S. 113.
[362]Ebd., S. 115.
[363]Ebd., S. 496.

Schon diese Aussage der narrativen Instanz ist symptomatisch für den gesamten Roman: Die gesamte christliche Welt ist von frauenfeindlichem Konservatismus durchdrungen. Die Ironie dieser Aussage im Kontext der erzählten Welt der *Päpstin* besteht nun darin, dass gerade die Christenheit in Wahrheit von einer Frau geführt wird. Es ist dieses Paradoxon, das den Reiz aller Päpstin-Legenden ausmacht. Die Argumente, die die päpstlichen *optimates* Johanna gegen den Bau einer Frauenschule vorbringen, erinnern an diejenigen Odos in der Domschule zu Dorstadt.

„‘Heiligkeit‘, sagte er [Jordanes], ‚Ihr begeht ein großes Unrecht, wenn Ihr den Frauen Unterricht erteilen laßt.‘

‚Wieso?‘ fragte Johanna.

‚Wie Euch gewiß bekannt ist, Heiligkeit, verhalten sich das Gehirn eines Weibes und der Uterus umgekehrt proportional. Mit anderen Worten: Je mehr ein Mädchen lernt, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, daß es als Frau jemals Kinder bekommen wird.‘

Gütiger Gott, dachte Johanna. *Lieber einen unfruchtbaren Körper als einen unfruchtbaren Verstand, der einen solchen Schwachsinn hervorbringt*. Sie mühte sich, nicht laut vor Lachen herauszuplatzen.

‚Wo habt Ihr denn *das* gelesen?‘ fragte sie statt dessen.

‚Das ist Allgemeinwissen, Heiligkeit.‘ […]

Johanna dachte einen Augenblick nach. ‚Falls es stimmt, was Ihr über das weibliche Gehirn sagt – wie erklärt Ihr Euch dann die außerordentliche Fruchtbarkeit gelehrter Frauen wie der Learta, die mit Geronimus in Briefwechsel stand und von fünfzehn gesunden Kindern entbunden wurde, wie der Heilige berichtet hat?‘

‚Eine Anomalie. Eine seltene Abweichung von der Regel.‘

‚Falls ich mich recht entsinne, Jordanes, kann Eure Schwester Julia lesen und schreiben. […] Wie viele Kinder hat Julia zur Welt gebracht?‘

Jordanes errötete. ‚Zwölf.‘

‚*Noch eine* Anomalie?‘

Eine Pause langen und verlegenen Schweigens trat ein.“[364]

Das einzige Mittel, das Johanna während ihres ganzen Lebens zur Verfügung steht um sich gegen die ignorante misogyne Welt zur Wehr zu setzen, ist ihr Intellekt. Die Schlagfertigkeit ihrer Argumentation erfährt der Leser wieder unmittelbar, denn auch in dieser Szene wird ein dialogischer Schlagabtausch in direkter Rede, bisweilen in autonomer direkter Rede erzählt. Hinzu kommt ein Gedankenzitat Johannas, das durch die Kursivschrift indiziert ist. Dieses typografische Mittel wird weiter unten wieder innerhalb einer zitierten Rede

[364]Ebd., S. 496f. Mit „Geronimus“ ist hier der Kirchenvater Hieronymus gemeint. Wahrscheinlich handelt es sich um eine Ungenauigkeit der Übersetzung.

verwendet, diesmal jedoch zur hervorhebenden Betonung einzelner Worte. Wieder werden dem Rezipienten durch konkrete Zeichen Lesehinweise gegeben, wie die zitierte Rede zu lesen, durch die reduzierte Distanz regelrecht ‚zu hören' sei.

Die Darstellung von Misogynie steht aber nicht vereinzelt an verschiedenen Plotpoints und damit im kausalen Zusammenhang mit Johannas Lebensgeschichte. Sie ist vielmehr ein diegetisches Element. Deutlich wird dies in einer Passage im Kloster Fulda. Johanna ist erst kürzlich dort eingetroffen und dem Konvent als Novize Johannes beigetreten, als die Baronin Judith zu Besuch im Kloster eintrifft.

„'Wer ist diese Frau?' fragte Johanna fasziniert.

‚Judith, die Gattin von Baron Waifar', antwortete Bruder Rudolph, der die Aufsicht über die Novizen führte. ‚Eine gelehrte Frau. Man sagt, daß sie Latein in Wort und Schrift so gut beherrscht wie ein Mann.'

‚*Deus nos salva.*' Ängstlich bekreuzigte sich Bruder Gailo. ‚Ist sie eine Hexe?'

‚Ganz und gar nicht. Sie steht in dem Ruf tiefer Frömmigkeit. Sie hat sogar einen Kommentar zum Leben der Esther geschrieben.'

‚Was für eine Scheußlichkeit', sagte Bruder Thomas, […] ‚[e]in schwerer Verstoß gegen die natürliche Ordnung. Was kann eine Frau von solchen Dingen schon wissen, wo sie doch von niederen Instinkten geleitet wird? Gewiß wird Gott sie für ihre Überheblichkeit bestrafen.'

‚Das hat er schon', erwiderte Bruder Rudolph, ‚denn der Baron braucht einen Erben, doch seine Frau ist unfruchtbar. Erst letzten Monat hatte sie wieder eine Totgeburt.'"[365]

Die Baronin setzt den Sakristan des Klosters, Bruder Hildwin, davon in Kenntnis, dass sie eine Kerze für ihr gestorbenes Kind in der Kirche entzünden will. Hildwin aber verwehrt ihr den Zutritt, da sie als Wöchnerin „unrein" sei.

„Judith errötete, verlor aber nicht die Beherrschung. ‚Ich kenne dieses Gesetz, Vater', sagte sie mit ruhiger Stimme, ‚aber mein Kind ist die vorgeschriebenen dreiunddreißig Tage tot.'

‚Euer Kind war ein Mädchen, nicht wahr?' fragte Bruder Hildwin mit einem Hauch von Herablassung.

‚Ja.'

‚Dann währt die Zeitspanne der … Unreinheit … doppelt so lange. In diesem Fall dürft Ihr den heiligen Boden dieser Kirche also erst sechsundsechzig Tage nach der Geburt des Kindes betreten.'

‚Wo steht das geschrieben? Von einem solchen Gesetz habe ich noch nie gelesen.'

‚Noch *solltet* Ihr jemals davon lesen; denn Ihr seid eine Frau.' […]

‚Kehrt nach Hause zurück, Tochter', fuhr Bruder Hildwin fort, ‚und betet in Eurer eigenen Kapelle für das Seelenheil Eures ungetauften Kindes. Was wider die natürliche Ordnung ist, verstößt gegen den

[365] Ebd., S. 249f.

Willen Gottes. Legt Schreibfeder und Pergament nieder und nehmt statt dessen Nadel und Zwirn, wie es einer Frau ansteht, und bereut Euren Hochmut.'"[366]

Die Szene mit der Baronin ist eine Analepse. Als im Roman die Erzählung von Johannas Zeit im Kloster Fulda einsetzt, ist sie bereits seit vier Jahren dort. Summarisch wird auf wenigen Seiten erzählt, wie Johanna es gelungen ist, in dieser Zeit ihr wahres Geschlecht zu verbergen. Dann wird zeitdeckend die oben in Ausschnitten zitierte Szene erzählt. Der Erzähler erklärt die plotrelevante Funktion der eingeschobenen Analepse folgendermaßen: „Johanna war drei Monate im Kloster zu Fulda, als sie Zeugin eines Ereignisses wurde, das ihr half, eine schwierige Entscheidung zu treffen."[367] In Johanna bekräftigt sich die Erkenntnis, dass Gelehrtheit, Frömmigkeit, Klugheit und edle Abstammung „in dieser Männerwelt null und nichtig"[368] sind, wenn man sie als Frau besitzt. Nach dem Einschub erklärt wieder der Erzähler: „Sie hatte erkannt, daß sie niemals glücklich sein würde, falls sie ihr Leben in der eingeengten Welt der Frauen führen mußte."[369]

Mit überschwelliger Direktheit wird die Misogynie der Welt von *Die Päpstin* deutlich gemacht. Sie äußert sich also nicht nur dort, wo Johanna unmittelbar selbst betroffen ist, wie in den Auseinandersetzungen mit ihrem Vater, Odo oder dem römischen Klerus. Sie ist in dieser Welt omnipräsent. Das soll die Szene dem Rezipienten verdeutlichen. Die narrative Instanz greift dazu direkt ein. Es wird von einer „eingeengten Welt der Frauen" und „dieser Männerwelt" gesprochen. Der Erzähler überlässt es nicht dem Rezipienten, eigene Schlüsse aus dem vermittelten Geschehen zu ziehen. Darin übernimmt er auch eine gewisse propagandistische Funktion.

In der Darstellung des Mittelalters als misogyner Zeit fehlt es auch in diesem Roman nicht an Passagen, die sexuelle Gewalt gegen Frauen beinhalten. Während des Überfalls auf Dorstadt wird Johanna Augenzeugin, wie Gerolds vierzehnjährige Tochter Gisla im geplünderten Dom von vier Normannen vergewaltigt wird.[370] Von zwei weiteren Verbrechen hört Gerold, einmal in seiner Funktion als Richter, das andere Mal als Kommandeur der Nachhut von Kaiser Lothars Armee auf dem Weg nach Rom. Im ersten Fall geht es um die Vergewaltigung und Erschlagung einer zwölfjährigen Leibeigenen (im Roman *„colona"*), wobei sich die Verhandlung ausschließlich auf das Blutgeld für die Getötete bezieht. Im

[366]Ebd., S. 251f.
[367]Ebd., S. 249.
[368]Ebd., S. 251.
[369]Ebd., S. 253.
[370]Ebd., S. 213f.

zweiten Fall erzählt eine bettelnde Mutter, dass Lothars Soldaten ihre etwa dreizehnjährige Tochter vergewaltigten und ihr danach die Zunge herausschnitten, „damit sie die Männer dieses Verbrechens nicht anklagen konnte.“[371]

Obwohl nur eine der Vergewaltigungen detailliert erzählt wird – von den anderen beiden erfährt der Rezipient aus Figurenreden – wird die Grausamkeit in allen drei Taten deutlich und durch zusätzliche Gräueltaten noch verstärkt. Nicht zuletzt dadurch, da alle Opfer nach der Norm der gegenwärtigen aktualen Welt des Rezipienten gerade erst ein adoleszentes Alter erreicht haben. Von der zwölfjährigen Colona wird gesagt, dass sie noch ein Kind war und nicht wußte „‘um was es dem Burschen ging. […] Bis zuletzt rief sie nach ihrer Mutter.‘“[372] Die Darstellung sexueller Gewalt gegen Mädchen oder junge Frauen in *Die Päpstin* verzichtet weitgehend auf konkrete Details der physischen Gewalt. Dafür klingt stärker der bei den Opfern und deren Eltern entstandene psychische Schaden an, der auch den Leser emotional berühren soll. Die Täter bleiben gesichtslos, bis auf eine Ausnahme auch ohne Namen. Sie erscheinen somit mehr als Teil der Diegese und nicht als aus eigenem Antrieb handelnde Individuen. Sexuelle Gewalt gegen Frauen ist also Bestandteil der erzählten mittelalterlichen Welt. Damit komplettiert sich das misogyne Bild, das der Roman zeichnet: Frauen sind in dieser Welt Opfer der Gesellschaft. Sie werden von allen Männern, seien sie Kleriker, Krieger oder Bauern geistig und körperlich unterdrückt.

Die Päpstin erzählt die Geschichte einer gebildeten, überaus intelligenten Frau, die ihre Bestimmung in einer männlich dominierten Welt der Ignoranz und des Aberglaubens sucht. Zahlreiche Passagen deuten eine psychologische Geisteshaltung von Figuren an, die stark von magischem Denken geprägt ist und die mit der omnipräsenten orthodoxen Lehrmeinung der christlichen Buchreligion Synkretismen eingehen. Bereits der Prolog zeigt dieses Weltbild anhand der Hebamme Hrotrud, die zur Medizinherstellung das „Sprungbein eines Kaninchens, das an Weihnachten getötet worden war“ oder ein Tuch, „das so zurechtgeschnitten war, daß es der wahren Körpergröße Jesu Christi entsprach“[373], verwendet. Nachdem sie an Gicht erkrankt ist und ihrem ursprünglichen Beruf nicht mehr nachkommen kann, ist Hrotrud den Dorfbewohnern – nach der rationalistischen Erklärung des Erzählers – „zu einem Ärgernis geworden, zu einer Belastung für ihre [der

[371]Ebd., S. 389.
[372]Ebd., S. 224.
[373]Ebd., S. 11.

Dorfbewohner] christliche Mildtätigkeit und Nächstenliebe".[374] Hrotrud wird schließlich dem Gottesurteil der Hexenprobe unterzogen, die in der Logik der Erzählung in jedem Fall tödlich für sie enden wird. Johannas Vater, der Dorfpriester, ist von der Gottgefälligkeit dieser Prozedur überzeugt. In einer Analepse wird erzählt, wie er darauf besteht, dass Johanna und Aeskulapius der Hexenprobe beiwohnen: „'Denn wenn du diesem heiligen Tribunal zuschaust, wirst du mehr über die Wege des Herrn erfahren als aus irgendwelchen alten heidnischen Schriften', hatte der Dorfpriester zu Johanna gesagt, dabei aber mit scharfem Blick Aeskulapius in die Augen geschaut."[375] Zwischen magischem Brauchtum und aufgeklärtem, antikem Bildungswissen herrscht eine krasse Diskrepanz, die in der Figur des Dorfpriesters zusätzlich eine fanatisch-christliche Hüllform erhält. Denn wie in allen Situationen beruft er sich hochfahrend auf die Bibel. So auch in der Hexenprobe, die in dem mit Weihwasser gesegneten Dorfteich abgehalten werden soll.

> „Nachdem er das Wasser gesegnet hatte, wandte der Dorfpriester sich Hrotrud zu. ‚Weib! Du weißt, welchen Verbrechens du beschuldigt wirst. Willst du deine Sünden freiwillig gestehen, um der Errettung deiner unsterblichen Seele willen?'
>
> Nachdenklich musterte Hrotrud ihn aus den Augenwinkeln. ‚Wenn ich gestehe, werdet Ihr mich dann freilassen?'
>
> Der Dorfpriester schüttelte den Kopf. ‚Das ist nach der Heiligen Schrift ausdrücklich verboten. ‚Eine Hexe sollst du nicht am Leben lassen.'' Um seine Autorität zu unterstreichen, fügte er hinzu: ‚Buch Exodus, Kapitel zweiundzwanzig, Vers siebzehn. '"[376]

Der Dorfpriester repräsentiert die Autorität in einer Gesellschaft des magischen Buches. Die Bibel ist als heilig gewerteter Text die einzige Wissensgrundlage für das Zusammenleben und die Rechtsprechung in der dörflichen Gemeinschaft. Andere Texte werden als falsch und gottlos abgewertet. Auch Auslegung und Interpretation der Schrift werden vom Dorfpriester kein großer Wert beigemessen. Seine Exegese beschränkt sich auf die naive Umsetzung des genauen Wortlauts. Dass die im biblischen Text nicht vorkommende Wasserprobe von ihm als „heiliges Tribunal" zur Rechtsfindung eingesetzt wird, macht die Bigotterie des hier dargestellten Christentums, beziehungsweise des christlich texturierten Aberglaubens deutlich. Die Leidtragende ist auch hier wieder eine Frau. Für Johanna ist die Szene dahingehend von Bedeutung, da sie nach Miterleben dieses archaischen Urteils unter

[374] Ebd., S. 66.
[375] Ebd.
[376] Ebd., S. 67.

Anleitung von Aeskulapius und mit Hilfe von Ciceros Schrift *De inventione* eine rationale Methode zur Rechtsfindung erschließt. In der beschriebenen Diskrepanz zwischen mittelalterlich- magischem und antik-rationalem Weltbild positioniert sich die Figur Johanna eindeutig in letzterer.

Diese Diskrepanz zwischen einer vernunftmäßigen Bildungswelt und einem christianisierten Aberglauben wird in einer Passage thematisiert, als Johanna bereits als Bruder Johannes im Kloster Fulda wirkt. Die Mönche führen an Allerseelen das Ritual der *separatio leprosorum* durch, um die Leprakranken aus der Gesellschaft zu verbannen. Als die Zeremonie an einer Mutter mit Namen Madalgis durchgeführt werden soll, unterbricht Johanna den Abt.

> „‘*Sis mortuus mundo, vivens iterum …*‘
>
> ‚Halt!‘ rief Johanna.
>
> Abt Rabanus verstummte, und sämtliche Brüder blickten fassungslos in die Runde, um die Quelle dieser beispiellosen Störung ausfindig zu machen.
>
> Dann ruhten aller Augen auf Johanna, als sie plötzlich zu Madalgis ging und sie rasch und fachkundig untersuchte. Schließlich wandte sie sich Abt Rabanus zu. ‚Diese Frau ist keine Aussätzige, ehrenwerter Abt.‘
>
> ‚Was sagst du da?‘ Rabanus mühte sich, seinen Zorn im Zaum zu halten, damit der [ebenfalls anwesende] Bischof nichts bemerkte.
>
> ‚Die krankhaften Veränderungen sind nicht auf Aussatz zurückzuführen. Seht Ihr, wie ihre Haut sich rötet, weil sie vom Blut darunter gespeist wird? Diese Hauterkrankung ist nicht ansteckend und kann geheilt werden.‘
>
> […]
>
> ‚Gott hat diese Frau mit den sichtbaren Malen der Sünde gezeichnet!‘ sagte Rabanus. ‚Wir dürfen uns dem Willen des Allmächtigen nicht widersetzen!‘
>
> ‚Sie ist gezeichnet, aber nicht vom Aussatz‘, antwortete Johanna unbeirrt. ‚Gott hat uns das Wissen und die Fähigkeit verliehen, jene zu erkennen, die er auserwählt hat, die Last dieser Krankheit zu tragen.‘“[377]

In dieser Passage geht es vor allem um Johannas Mut, gegen eine falsche Entscheidung des höhergestellten Abtes zu intervenieren. Ihre konkreten medizinischen Fähigkeiten werden nicht erwähnt, es wird lediglich knapp und zeitraffend bemerkt, dass sie die Kranke „rasch und fachkundig“[378] untersucht. Kurze Einschübe dieser Art, an Regieanweisungen des

[377] Ebd., S. 271f.
[378] Ebd., S. 271.

Dramas erinnernd, hindern in ihrer Knappheit kaum den Fluss des szenischen Dialogs zwischen Johanna und Abt Rabanus. Aus diesem wird deutlich, dass Johanna nicht an rituellen, sondern rationalen Formen im Umgang mit den Aussätzigen festhält. So wie Johanna nach der Hexenprobe ein vernunftbasiertes Verfahren der Jurisdiktion gegen das abergläubische Ordal ihres sozialen Umfelds entwickelt, setzt sie sich nun auch auf dem Gebiet der Medizin gegen die bestehende formalisierte Mentalität durch. Gegenüber ihrer der Erfahrungswelt des Rezipienten nahstehenden Sachlichkeit, mit der sie die Krankheitssymptome analysiert, wirken die auf das Eingreifen einer höheren Macht basierenden Erklärungsversuche der Gesellschaft – hier wieder vertreten durch eine klerikale Autorität – naiv und abergläubisch. Johanna argumentiert geschickt, indem sie der Sinndeutung des Abts, es handele sich um göttlich zugefügte Male, nicht widerspricht, sondern sie für seinen Vorstellungshorizont zugänglich uminterpretiert. So gelingt es ihr schließlich, die Einwilligung des Abtes zu erhalten, die Kranke außerhalb des Klosters gesund zu pflegen.

Unterstützt wird sie dabei von Bruder Benjamin, der mit ihr ins Dorf geht. Der alte Mönch und Arzt des Klosters ist eine der wenigen Figuren des Romans, die Johanna gegenüber positiv eingestellt sind und der ihr während ihrer Fuldaer Zeit seine medizinischen Kenntnisse weitergibt. In seiner Funktion als Lehrer übernimmt er damit die Rolle, die zuvor Aeskulapius für Johanna eingenommen hat. Der nullfokalisierte Erzähler charakterisiert die Figur wie folgt: „Bruder Benjamin furchte die Stirn. Ihm machte seine Arbeit Freude, und er war ein guter Arzt, berücksichtigte man das beschränkte Wissen seiner Zeit.“[379] Deutlich erkennbar verlässt der Erzähler spätestens im letzten Nebensatz den Wahrnehmungshorizont seiner Figuren und begibt sich auf eine auktoriale Ebene, in der nur der rezipierende Leser die Aussage vom „beschränkte[n] Wissen seiner Zeit“[380] in ein Verhältnis zwischen diegetischer Zeit (9. Jahrhundert) und Entstehungszeit des Romans (Ende 20. Jahrhundert) einordnen kann. An dieser Stelle formuliert der Roman ein direktes Statement über die Menschen des Mittelalters und wird in der Gestaltung einer rückständigen, ignoranten Epoche auffällig explizit.

Das medizinische Thema wird auch während Johannas Zeit in Rom fortgesetzt. Die alteingesessenen römischen Ärzte betrachten Johanna, die sich als Heiler in Rom einen Namen gemacht hat, mit Misstrauen, als sie zum kranken Papst Sergius bestellt wird.

[379] Ebd., S. 262.
[380] Ebd.

Stellvertretend für die römische Ärztegemeinschaft wird ihr Vorsitzender Ennodius in die Handlung eingeführt:

> „Ennodius, der oberste Arzt der Stadt Rom, hob eine eiserne Lanzette, zog sie geschickt über Sergius' linken Unterarm und schlitzte die Hauptschlagader auf. Blut strömte aus der Wunde und lief in eine silberne Schüssel, die Ennodius' Gehilfe hielt. Der Arzt schüttelte den Kopf, als er das Blut in der Schüssel betrachtete. Es war dick und dunkel; die üblen, verderblichen Säfte, die für die Krankheit des Papstes verantwortlich waren, wollten einfach nicht aus dem Körper weichen. Ennodius ließ die Wunde noch eine Zeitlang offen, so daß das Blut länger floß als üblich. Er würde Sergius jetzt einige Tage lang nicht zur Ader lassen können; denn der Mond wechselt in das Zeichen der Zwillinge, ein für den Aderlaß ungünstiges Sternzeichen."[381]

Im Gegensatz zur Einführung der Figur des Klosterarztes Benjamin wird keine direkte transdiegetische Aussage getroffen, die sich mit einer kommentierenden Bemerkung an den Leser richtet. Doch auch hier entwirft der Text das gleiche Bild vom medizinisch rückständigen Mittelalter, nur mit anderen Mitteln. Die anfängliche Übersicht wird rasch von einer Außensicht abgelöst, die dann schließlich in eine Innensicht übergeht. Zunächst erfährt der Leser, wer die in der Handlung neue Figur ist, dann sieht er dieser quasi über die Schulter zu, wie sie ihre Arbeit verrichtet. Die Interpretation dessen, was nicht nur die Figur, sondern auch der Leser vor seinem inneren Auge sieht, wird dann als Bewusstseinsbericht Ennodius' wiedergegeben. Wessen Stimme in der Außensicht erzählt, ist schwer zu sagen. Man gewinnt den Eindruck, es handele sich um einen beteiligten Beobachter. Der Text gibt allerdings keinen Hinweis auf eine homodiegetische Figur, die diese Sicht einnimmt. Möglicherweise könnte es diejenige von Ennodius' Gehilfen Florus sein, der sich im nächsten Absatz fragend zu Wort meldet; aber explizite Texthinweise gibt es für diese Lesart nicht.[382] Ebensogut könnte es der Leser selbst sein, der als unbeteiligter Beobachter in die erzählte Welt hineingezogen wird. Der Rezipient wäre dann ein pseudodiegetischer Beobachter der extern fokalisierten Teile des Abschnitts. Da die Erzählung wieder in eine interne Fokalisierung wechselt, wird der Leser auch gleich mit in die Gedankenwelt der Figur des mittelalterlichen Arztes gezogen. In dieser angekommen, formuliert der letzte Halbsatz eine Wendung. Plötzlich sieht sich der Leser mit den für ein wissenschaftlich geprägtes Weltbild abstrusen Zusammenhängen zwischen astrologischen Konstellationen und der physischen

[381] Ebd., S. 342.
[382] Das würde auch bedeuten, dass die hier als intern fokalisiert interpretierten Teile des Abschnittes von der Figur Florus gedacht werden könnten und nicht von Ennodius.

Beschaffenheit von Körperflüssigkeiten konfrontiert. Der heute in der Medizin nicht mehr angewendete Aderlass als Behandlungsmethode verstärkt den Eindruck einer auf theoretisiertem Aberglauben beruhenden, rückständigen Mentalität der mittelalterlichen Welt. Der Text wird hier nicht explizit, indem er wie zuvor das „beschränkte Wissen“ des Mittelalters ausspricht, sondern verlangt vom Rezipienten diesmal, dass er zu dem gleichen Schluss kommt, indem er ihn mit den aus heutiger Sicht unwissenschaftlichen Gedanken eines mittelalterlichen Arztes konfrontiert.

Ihm steht dann auch Johanna alias Johannes Anglicus gegenüber, in dem die römischen Ärzte einen Quacksalber sehen und ihn daher einer manipulierten Prüfung mittels einer falschen Urinprobe unterziehen wollen. Sie bestellen Johanna in die päpstliche Residenz.

> „Ennodius begrüßte Johanna mit einem kaum wahrnehmbaren Kopfnicken. ‚Falls Ihr über die erforderlichen Fähigkeiten verfügt, werdet Ihr feststellen, daß Seine Heiligkeit sich in den Klauen von Dämonen befindet, deren gefährlicher Griff sich durch keine Arznei lösen wird, sondern nur durch Glaube, Hoffnung und Beten.‘
>
> Johanna erwiderte nichts. Sie gab nicht viel auf solche Theorien. Weshalb sollte man sich auf das Übernatürliche berufen, wenn es so viele körperliche und damit *erkennbare* Ursachen für Krankheiten gab?
>
> Ennodius hielt ihr ein Fläschchen mit einer gelben Flüssigkeit hin. ‚Diese Urinprobe wurde Seiner Heiligkeit vor nicht ganz einer Stunde entnommen. Wir alle sind sehr gespannt, was Ihr daraus lesen könnt.‘ […]
>
> Johanna drehte das Fläschchen in die verschiedensten Richtungen ins Licht, damit die besondere Beschaffenheit des Inhalts deutlich zu sehen war. *Seltsam*, dachte sie, nahm den Verschluß ab und roch am Fläschchen; dann noch einmal. Sie tauchte einen Finger in die Flüssigkeit und legte ihn sich auf die Zunge. Die Spannung in der Gruppe um sie herum war beinahe körperlich zu spüren.
>
> Noch einmal roch sie am Fläschchen und kostete den Inhalt. Es gab keinen Zweifel.
>
> Ein gerissener Trick, ihr den Urin einer schwangeren Frau als den des Papstes unterzuschieben. Auf diese Weise hatten die Ärzte Johanna in eine absolute Zwangslage gebracht. Als einfacher Priester – noch dazu als Ausländer – konnte sie es nicht wagen, eine so erlauchte Versammlung der arglistigen Täuschung zu bezichtigen. Andererseits *mußte* sie die wahre Herkunft des Urins offenbaren, sonst würde man sie als Betrüger hinstellen.
>
> Die Falle war geschickt gestellt. Wie konnte sie ihr entkommen?
>
> Johanna dachte nach.

Dann wandte sie sich der Versammlung zu und verkündete mit ehrfurchtsvoller Stimme: ‚Hier sind keine Dämonen am Werk, sondern der Herrgott selbst. Er tut ein Wunder. In spätestens einem Monat wird der Heilige Vater Mutter.'"[383]

Wieder gelingt es Johanna geschickt ihre eigene Weltsicht – welche auch der des antizipierten Rezipienten am ehesten entspricht – nach den Regeln jener Welt, in der sie lebt, einzubringen, ohne dabei Ärgernis bei den Offizialen dieser Welt zu erregen. Dies zeichnet Johannas überragenden Intellekt aus. Sie ist ein Mittler zwischen der aufgeklärten Welt des Rezipienten und der irrationalen Anderswelt des Mittelalters. Wie zuvor in der Szene mit Abt Rabanus Maurus wird dieser Intellekt deutlich durch Erzählung von Worten und Gedanken. Zunächst wird mit Ennodius als hochkarätigem Vertreter der Gesellschaft deren irrationale Geisteshaltung in ihrem unerschütterlichen und omnipräsenten (Aber-)Glauben an übernatürliche Mächte aufgezeigt. In Johannas Bewusstseinsbericht – die Situation erfordert es, dass sie ihre Gedanken nicht laut ausspricht – wird diese Weltsicht zugunsten eines rationalen Denkstils klar abgelehnt. Einmal mehr sind Johannas Gedanken bestens mit denen des Rezipienten kompatibel, der aus seinem anzunehmenden wissenschaftlichen Weltbild heraus die dämonologische Diagnose des Arztes in seinen Gedanken ebenfalls als irrational bewerten dürfte. Die Meinung des Rezipienten wird so durch die Gedankenrede der Protagonistin gezielt beeinflusst. Einmal, da die Hauptfigur eine geistige und emotionale Nähe zum Rezipienten hat, während sich die meist männlichen Figuren, die als offizielle soziale Vertreter der erzählten Welt auftreten, in ihren Vorstellungen und ihrem Wissen stark von der lebensweltlichen Erfahrung des Rezipienten unterscheiden. Zum anderen arbeitet aber auch der Text so, dass er dem Rezipienten häufig eine Bewertung solcher Mentalitäten vorwegnimmt, in diesem Fall dadurch, dass Johannas Gedanken direkt nach einer entsprechenden irrationalen Aussage eines Agenten der mittelalterlichen Diegese platziert werden, dass der weiterlesende Rezipient, bevor er zu einer eigenen Reflexion einsetzen kann, mit derjenigen der Hauptfigur konfrontiert wird und diese adaptieren kann. Verstärkt wird dieser Mechanismus durch Kursive, die als explizite Zeichen im Schriftsatz obendrein noch die Betonung der Gedankenrede indizieren.

Die Pointe zum Schluss der Passage bildet Johannas geniale und für den Rezipienten humorige Lösung, das Ergebnis der Urinprobe als eine Schwangerschaft des Papstes zu werten. Johannas Triumph, die intrigante Ärzteschaft so elegant überlistet zu haben, soll den

[383] Ebd., S. 344f.

Rezipienten erfreuen. Der Witz der Unmöglichkeit eines schwangeren Papstes spielt dabei auch hier wieder auf das zentrale Thema Weiblichkeit an. Eine Vorausdeutung an das tragische Ende, dass Johanna als Papst tatsächlich schwanger wird, dadurch ihre Tarnung auffliegt und sie bei der Frühgeburt stirbt, ist an dieser Stelle nicht zu erkennen.

Fazit

Das Mittelalter in *Die Päpstin* ist eine Welt düsteren, christlich überformten Aberglaubens und tief verwurzelter Misogynie. Die protagonistische Heldin ist eine überdurchschnittlich intelligente, emanzipiert denkende Frau, die den frauenfeindlichen und abergläubischen Vorstellungen dieser Welt trotzt. Dabei sieht sie sich immer wieder den Gefahren dieser gewalttätigen Männerwelt ausgesetzt, die in Gestalt verschiedener antagonistischer Figuren als Agenten der in dieser Welt vorherrschenden Mentalitäten auftreten. Das Thema der Misogynität – kombiniert mit dem von Bildung und Wissen – dominiert den gesamten Roman, der sich damit vornehmlich auf eine einzelne Aussage des Mittelalterdiskurses konzentriert und diese in seiner Darstellung verstärkt. Der erste Schritt einer Überzeugungsleistung ist dadurch vollzogen, da die Aussage des Romans mit einer Aussage des Mittelalterdiskurses übereinstimmt, der Rezipient seine bestehenden Überzeugungen über Mittelalter (als frauenfeindliche und bildungsferne Epoche) bestätigt findet. Erhöhte Glaubwürdigkeit wird zusätzlich im Paratext mit der Bezugnahme auf mittelalterliche Quellen erreicht, wobei der legendenhafte Charakter dieser Texte nicht thematisiert wird. Stattdessen wird eine vatikanische Verschwörungstheorie entworfen, die den Roman eine *secret history* erzählen lässt und ihn damit zum Hüter einer geheimen Wahrheit stilisiert.

Die Vermittlung von Überzeugungen von Mittelalter als misogyner und bildungsferner Welt gelingt in *Die Päpstin* durch die Mittel distanzloser, szenischer Darstellung bei Dialogen und einer dominant intern fokalisierten Erzählweise aus Sicht der Protagonistin, die häufig mit Bewusstseinsberichten arbeitet. Der Rezipient sieht die mittelalterliche Diegese vornehmlich aus der Mitsicht der Titelfigur, was zu einer verstärkten Identifikation qua emotionaler Beteiligung an ihren Leiden und Erfolgen beiträgt. Daneben tritt in wenigen Fällen aber auch ein Erzähler hervor, der das Erzählte zu kommentieren scheint und damit eine direkte Einflussnahme auf die Überzeugungsgenerierung beim Leser vornimmt. Dies ist jedoch so selten, dass nicht mit Sicherheit gesagt werden kann, ob es sich um eine beabsichtigte Kommentierung unter Inkaufnahme der Distanzierung von narrativer Instanz

zu vermitteltem Inhalt handelt, oder um von der Autorin ungewollte erzählerische Versehen. Häufig wird hingegen vom Mittel der Kursivsetzung einzelner Wörter Gebrauch gemacht, das verschiedene Zwecke erfüllen kann: Als hervorhebende Betonung, häufig in zitierter oder transponierter Gedanken- oder gesprochener Rede, wobei dem Rezipienten durch die schriftsprachliche Semiotik eine bestimmte Lesart vorgegeben wird – die narrative Instanz übt hierdurch also Einflussnahme auf die Rezeption aus. Zum anderen werden lateinische oder althochdeutsche Fachbegriffe und Satzstücke ebenfalls kursiv gesetzt, die in diesen Fällen jedoch nicht als betont gelesen werden sollen, sondern an eine im wissenschaftlichen Textgebrauch gängige Praxis anknüpft. In dieser Verwendung von Begriffen und Sprachen aktualweltlich-mittelalterlicher Texte baut der Roman eine Authentizitätsfiktion auf, die dem Rezipienten ein hinter dem Erzähler stehendes, fundiertes Fachwissen suggerieren soll und damit auch eine Persuasionsleistung auf Ebene der kognitiven Beteiligung versucht.

Ken Follett: Die Tore der Welt (2007/2012)

Synopse

England im 14. Jahrhundert. Gut 150 Jahre nach den Ereignissen in *Die Säulen der Erde* erzählen *Die Tore der Welt* vom Schicksal fünf junger Menschen in der fiktiven Stadt Kingsbridge und der Grafschaft Shiring. Dem gleichen Kompositionsprinzip wie in seinem Erfolgsroman *Die Säulen der Erde* folgend, sind die Schicksale der fünf Hauptfiguren in einem komplexen Konstellationsgewebe miteinander verbunden. Die erzählte Zeit erstreckt sich über gut 30 Jahre, wobei die späten 1330er Jahre und Ende der 1340er den größten Raum einnehmen. Historiografische Bezugspunkte sind die Herrschaft Edwards III., der Hundertjährige Krieg sowie die große europäische Pestepidemie.

Vier Kinder, Caris, Gwenda, Merthin und Ralph werden Zeuge eines Kampfes zwischen dem Ritter Sir Thomas Langley und dessen Verfolgern. Mit Hilfe von Ralph tötet Langley seine Gegner. Merthin hilft ihm dabei, einen geheimnisvollen Brief im Waldboden zu vergraben. Die Kinder müssen dem Ritter schwören, nie etwas davon zu verraten, was sie gesehen haben. Sir Thomas tritt in das Kloster Kingsbridge als Mönch ein, um sich und sein Geheimnis zu schützen. Zehn Jahre später setzt die Handlung wieder ein. Ralph ist Knappe des Grafen von Shiring geworden, sein Bruder Merthin arbeitet als Geselle des Baumeisters Elfric und geht später nach Florenz, der Mönch Godwyn hat ein Medizinstudium abgeschlossen und kehrt ins Kloster Kingsbridge zurück. Gwenda, von ihrem Vater für eine Kuh verkauft, kann

sich befreien und lebt mit dem Bauern Wulfric zusammen. Caris schließlich ist Heilerin und findet Schutz im Frauenkonvent des Klosters Kingsbridge vor der Anklage Godwyns, dass sie eine Hexe sei. Godwyn stirbt an der Pest, die Kingsbridge heimsucht. Caris pflegt erfolgreich die an der Seuche Erkrankten. Ralph erwirbt durch die erzwungene Heirat mit Lady Philippa das begehrte Erbe des Grafen William von Shiring. Merthin übernimmt die Bauleitung der Kathedrale und heiratet die aus dem Konvent ausgetretene Caris. Gwenda erreicht die Rückgabe des väterlichen Besitzes an Wulfric, ihr Sohn Samuel wird Ralphs Knappe und tötet im Kampf seinen Herrn, ohne zu wissen, dass er sein Vater ist. Merthin baut den Turm der Kathedrale zum höchsten Bauwerk Englands aus.

Produktkontextualisierung

Die Tore der Welt (*World Without End*) erschien im Oktober 2007. Die deutsche Fassung kam im darauffolgenden Februar unter dem Titel *Die Tore der Welt* auf den Markt. Einige Hörbuch- und Hörspiel-Fassungen folgten zeitnah.[384] 2009 veröffentlichte der Kosmos-Verlag das gleichnamige Brettspiel, das von denselben Autoren wie die Gesellschaftsspiel-Adaption von *Die Säulen der Erde* gestaltet wurde.[385] Zwei Jahre nach der Verfilmung von *Die Säulen der Erde* erschienen auch *Die Tore der Welt* als mehrteiliger Fernsehfilm deutsch-kanadischer Produktion.[386] Die Beispiele zeigen, wie eng das *Tore der Welt*-Franchise auf den Erfolg des *Säulen der Erde*-Franchises aufbaut. Exakt die gleiche Produktkette wurde für den zweiten Roman mit Kingsbridge-Diegese geknüpft: Roman –> Spiel –> Film. Es verwundert daher nicht, dass auch der Roman *Die Tore der Welt* große Ähnlichkeit mit seinem Vorläufer *Die Säulen der Erde* aufweist, an dessen Erfolg er anknüpfen sollte. Um einen wirklichen Nachfolgeroman handelt es sich aber nicht, da beide Geschichten unabhängig voneinander gelesen werden können. Inhaltlich gemeinsam ist ihnen nur die Diegese. Fans des ersten Kingsbridge-Romans werden zwar einige Anspielungen an Figuren aus dem ersten Roman erkennen können – so haben die Nachfahren Tom Builders und Jack Jackson einige körperliche Merkmale wie die goldgesprenkelten Augen oder das karottenrote Haar sowie die entsprechenden Talente vererbt bekommen – für die Handlung sind diese Eigenschaften aber nicht entscheidend und verknüpfen für den Kenner des ersten Kingsbridge-Romans

[384]Hörbücher: KEN FOLLETT: Joachim Kerzel liest Ken Follett: Die Tore der Welt. Inszenierte Lesung, Bergisch Gladbach 2008; KEN FOLLETT, TOBIAS KLUCKERT, KATRIN ZACHEJA: Tobias Kluckert liest Ken Follett: Die Tore der Welt. Ungekürzte Lesung, Bergisch Gladbach 2008; Hörspiel: KEN FOLLETT, RAINER SCHUMACHER, MARTIN ZYLKA u. a.: Die Tore der Welt. Hörspiel, Bergisch Gladbach 2009.
[385]Michael Rieneck und Stefan Stadler, vgl. S. 75, Anm. 256.
[386]In 4 bzw. 8 Teilen (Miniserie), vgl. ebenfalls S. 75, Anm. 256.

lediglich Figuren aus beiden Handlungen zur Versicherung der gemeinsamen erzählten Welt zu unterschiedlicher Zeit. Die Wahl der gleichen Diegese hat wesentlich zur Aufmerksamkeit von *Die Tore der Welt* beigetragen und war der zentrale Inhalt der Promotion. Der prognostizierte Erfolg ermöglichte auch die vergleichsweise rasch erschienenen Adaptionen (das Spiel zwei Jahre, der Film fünf Jahre nach der ersten Auflage des Romans). Trotz des ersten Platzes auf der New-York-Times-Bestsellerliste dürften die *Tore der Welt* nie den Erfolg von *Die Säulen der Erde* erreicht haben.[387]

Die Romane und die von ihnen adaptierten Produkte sind unter Marketingaspekten eng miteinander verbunden. Die gemeinsame Diegese ist die Grundlage für ein solches Vorgehen. Obwohl die Romane inhaltlich sonst keine Gemeinsamkeiten haben, liegen den *Toren der Welt* beinahe dieselben Gestaltungsprinzipien wie dem Bestseller *Die Säulen der Erde* zu Grunde. Wieder haben wir es mit fünf Hauptfiguren zu tun, deren dominant intern fokalisiert erzähltes Schicksal über mehrere Jahrzehnte erzählte Zeit die Handlung des Romans bilden. Auch die Charaktere selbst sind ähnlich: 1. Die weibliche Protagonistin. Ganz ähnlich wie Aliena in *Die Säulen der Erde* ist Caris eine kluge und fortschrittlich denkene Frau, die unabhängig von Männern bleiben will und durch ihre Voraussicht und ihr Können zu einer erfolgreichen Händlerin wird und letzten Endes doch mit ihrer einzigen großen Liebe glücklich wird. 2. Der geniale aber durch gesellschaftliche Zwänge verkannte Baumeister, der sein Lebenswerk schließlich doch mit einer gewaltigen Bauleistung krönen kann – wie Jack und sein Nachfahre Merthin. 3. Der böse Feudalherr. Sein Leben ist geprägt durch Gewalt: Im Krieg, gegen seine Untertanen, als sexuelle Gewalt gegen Frauen. Ralph und William werden angetrieben durch den steten Ausbau ihrer Macht bis hin zum Grafentitel. Am Ende der Handlung kommen sie aber beide zu Fall. 4. Der Prior. Hier zeichnet sich ein Unterschied ab, da Philip in *Die Säulen der Erde* um die Prosperität und den moralischen Erhalt seiner Priorei bemüht ist, während Godwyn nur seine eigennützigen Ziele verfolgt. Mit Gwenda, der Landarbeiterin, bringt Ken Follett immerhin einen neuen Figurentypus in seinen zweiten Kingsbridge-Roman mit ein. Mit den ähnlichen Figuren sind auch ähnliche Motive und andere kleine Handlungsstränge verbunden. Wie Jack verlässt Merthin Kingsbridge, nachdem beide keine Hoffnung mehr haben, ihre große Liebe (Aliena bzw. Caris) heiraten zu können, und bildet sich in einem kulturellen Zentrum ihrer Zeit auf dem europäischen Festland weiter (Jack in Toledo, Merthin in Florenz). Auch Caris begibt sich ähnlich wie Aliena auf eine

[387]Vgl. dazu die zahlreichen Preise und Auszeichnungen, welche *Die Säulen der Erde* im Gegensatz zu *Die Tore der Welt* erhielt: URL: http://ken-follett.com/bibliography/the_pillars_of_the_earth/ (07.02.2014).

gefährliche Reise aufs Festland. Wieder ist es der vakante Grafensitz von Shiring, der durch politische Machtspiele schließlich in die Hand des Antagonisten fällt. Wieder geht es um die wirtschaftliche Führung der Priorei, der Stadt und die Auseinandersetzung zwischen beiden. Beide Romane haben einen umklammernden Basisplot, der zu Beginn der Handlung eingeführt und erst am Ende aufgelöst wird. Beiden gemeinsam ist, dass sie das geschilderte alltagsbezogene Leben der Figuren aus dem kleinen Kingsbridge in einen größeren historischen Kontext um verschwörerische, politische Intrigen am englischen Königshof stellen: Was in *Die Säulen der Erde* der Mord des Thronfolgers auf dem Weißen Schiff ist, ist in *Die Tore der Welt* der Brief, der Flucht und Überleben des totgeglaubten Königs Edward II. belegt. Darin ist er dem historischen Fieschi-Brief sehr ähnlich, der hier als Vorlage diente.[388] Follett integriert diese Vorlage in seine Geschichte und verwendete sie in der Promotion seines Romanes dazu, ihm den verschwörungstheoretischen Glanz einer *secret history* zu verleihen:

> „There's a mystery surrounding the death of Edward the second. The official story was that he fell over and died. There's a great suspicion that he was murdered by his wife, Queen Isabella […] and there is another theory which has recently been approached by two historians, who have both written about this period. I don't know whether it's true or not. And I won't say what the theory is, because it comes as a surprise to most readers at the end of *World Without End*."[389]

Follett verwendet historische Quellen und historiografische Sekundärliteratur nicht in der Weise eines Scheffel oder Crichton, in deren Romanen historische Vorlagen als Basis des Romans dienen. Bei Follett ist die Basis die fiktive Stadt Kingsbridge. Das Historische dient hier wie auch in *Die Säulen der Erde* als Einbindung des ganz gewöhnlichen mittelalterlichen Städtchens in einen größeren aktualweltbezogenen Kontext, der mit einer mysteriösen historischen Verschwörungstheorie ausgestattet wird.

Die folgende Analyse baut auf derjenigen des Vorgängerromans *Die Säulen der Erde* auf. Da dort bereits eingehend die gemeinsame Diegese untersucht worden ist, wird hier nun verstärkt auf das Charakterdesign der Figuren und vor allem das melodramatische Kompositionsprinzip des Plots eingegangen. Die Themen ähneln denen des Vorläufers:

[388]Der an den englischen König Eduard III. gesendete Brief wurde etwa 1337 von einem Priester der avignonesischen Kurie, Manuele Fieschi, verfasst. Fieschi behauptete darin, dass König Eduard II. 1327 nicht ermordet wurde, sondern in geheimem Exil auf weiterlebte.
[389]URL: http://ken-follett.com/bibliography/world_without_end/ (07.02.2014).

Misogynie und sexuelle Gewalt, Fortschritt und Leistung, modern denkende Charaktere in einer rückständigen mittelalterlichen Welt.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

In der Mitte des Romans lässt sich Caris nach anfänglichem Zögern als Gegenkandidatin zu Elfric in der Wahl um das Amt des Ratsältesten aufstellen. Bei den Bürgern der Stadt hat sie einen guten Ruf und wichtige Entscheidungen stehen an, allen voran die Erlangung des Stadtrechts, um sich von der Priorei zu lösen. Der Braumeister Dick Brewer versucht Caris mit entsprechenden Argumenten von einer Kandidatur zu überzeugen:

> „›Du bist die treibende Kraft bei unserem Kampf um die Stadtrechte. Die Brücke deines Verlobten hat den Wollmarkt gerettet, und dein Tuchhandel hat nach dem Preisverfall der Wolle den Wohlstand der Stadt bewahrt. Du bist die Tochter des jetzigen Ratsältesten, und obwohl ein solches Amt nicht vererbt wird, glauben die Menschen immer, dass Führer Führer gebären. Und sie haben recht. Seit fast einem Jahr, seit die Kräfte deines Vaters nachlassen, führst du ohnehin die Geschäfte des Ratsältesten.‹
>
> ›Hat die Stadt je eine Frau als Ratsältesten gehabt?‹
>
> ›Nicht dass ich wüsste. Und so jung wie du ist auch noch keiner gewesen. Beides wiegt schwer gegen dich. Ich sage ja auch nicht, dass du gewinnen wirst. Ich sage nur, dass niemand bessere Aussichten hat, Elfric zu schlagen, als du.‹
>
> Caris fühlte sich benommen. War das möglich? Konnte sie das Amt wirklich ausüben? Und was war mit ihrem Schwur, eine Heilerin zu werden?“[390]

Dominant ist in dieser Szene wieder eine distanzlose Erzählweise: Direkte, zitierte Rede, eine dialogische Struktur wie im Drama oder Drehbuch, erlebte Rede. Caris, aus deren interner Fokalisierung erzählt wird, ist sich zunächst nicht sicher, ob sie wirklich – noch dazu als Frau – Ratsältester werden kann. Als auch ihr Verlobter Merthin sein Vertrauen in sie ausspricht, stellt sie sich schließlich zur Wahl. Prior Godwyn ist dies ein Dorn im Auge, da er weiß, dass Caris wie ihr Vater vor ihr sich weiter um die Erlangung des Stadtrechts bemühen würde. Um die damit verbundene Loslösung der Stadt von der Priorei und die daraus resultierenden wirtschaftlichen Einbußen für das Kloster zu verhindern, versucht Godwyn Elfric, Caris‘ Gegenkandidaten, für sich zu gewinnen:

> Godwyn lud Elfric am Freitag der Marktwoche zum Mittagessen ein. Er bestellte ein teures Mahl: gekochten Schwan mit Ingwer und Honig. Philemon trug auf und setzte sich dann zum Essen zu ihnen.

[390] KEN FOLLETT: Die Tore der Welt, Köln 2010 [2007], S. 617.

Die Bürger hatten beschlossen, einen neuen Ratsältesten zu wählen, und in bemerkenswert kurzer Zeit hatten sich zwei Hauptkonkurrenten herauskristallisiert: Elfric und Caris.

Godwyn mochte Elfric nicht, aber er war nützlich. Er war kein sonderlich guter Baumeister, doch er hatte sich erfolgreich bei Prior Anthony eingeschmeichelt und dadurch den Kontrakt für die Reparaturen an der Kathedrale errungen. Als Godwyn das Amt des Priors übernommen hatte, hatte er Elfric als Baumeister behalten. […]

›Ich mag keine Unsicherheit‹, bemerkte Godwyn.

Elfric kostete den Schwan und grunzte anerkennend. ›In welchem Zusammenhang?‹

›Der Wahl des neuen Ratsältesten.‹

›Eine Wahl ist von Natur aus etwas Unsicheres - es sei denn, man ist der einzige Kandidat.‹

›Was ich vorziehen würde.‹

›Ich auch. Vorausgesetzt, ich bin dieser Kandidat‹

›Das wollte ich damit sagen.‹

Elfric blickte vom Essen auf. ›Wirklich?‹

›Sag mir, Elfric ... Wie sehr wünschst du dir, Ratsältester zu werden?‹

Elfric schluckte einen Bissen herunter. ›Sehr‹, antwortete er. Seine Stimme klang ein wenig heiser, und er trank einen Schluck Wein. ›Ich habe es verdient‹, fuhr er fort, und ein aufsässiger Unterton schlich sich in seine Stimme. ›Ich bin genauso gut wie alle anderen auch, oder etwa nicht? Warum sollte ich nicht Ratsältester werden?‹

›Würdest du den Erwerb des Stadtrechts weiterverfolgen?‹

Elfric starrte ihn an. Nachdenklich fragte er: ›Bittet Ihr mich, den Antrag zurückzuziehen?‹

›Wenn du zum Ratsältesten gewählt wirst - ja.‹

›Und bietet Ihr mir an, mit bei der Wahl zu helfen?‹

›Ja.‹

›Aber wie?‹

›Indem ich deine Konkurrentin ausschalte.‹

Elfric schaute Godwyn misstrauisch an. ›Ich kann mir nicht vorstellen, wie ihr das anstellen wollt.‹

Godwyn nickte Philemon zu, worauf dieser erklärte: ›Ich glaube, Caris ist eine Ketzerin.‹

Elfric ließ das Messer fallen. ›Ihr wollt Caris als Hexe vor Gericht stellen?‹ [...]

›Und habt ihr Beweise?‹, fragte Elfric misstrauisch.

Godwyn antwortete: ›Ein paar, aber wir hätten gern mehr. Was wir haben, würde reichen, um eine alte Frau ohne Familie und Freunde anzuklagen, so wie damals die verrückte Nell; aber Caris ist weithin bekannt und stammt aus einer wohlhabenden und einflussreichen Familie, wie ich dir wohl kaum erklären muss.‹

Philemon warf ein: ›Wir haben großes Glück, dass ihr Vater zu krank ist, um das Bett zu verlassen. Gott hat bestimmt, dass er nicht in der Lage sein wird, Caris zu verteidigen.‹

Godwyn nickte. ›Trotzdem, sie hat viele Freunde. Also müssen unsere Beweise stichhaltig sein.‹

›Was habt ihr im Sinn?‹, fragte Elfric.

Philemon antwortete: ›Es wäre äußerst hilfreich, wenn ein Mitglied ihrer Familie vortreten und sagen würde, dass sie den Teufel angerufen, ein Kruzifix auf den Kopf gestellt oder mit einem unsichtbaren Wesen im Zimmer gesprochen habe.‹

Einen Moment lang schaute Elfric drein, als würde er nicht verstehen; dann dämmerte es ihm allmählich. ›Oh‹, sagte er. ›Ihr meint mich?‹ [...]

Es folgte ein langes Schweigen. Niemand aß noch etwas. Geduldig wartete Godwyn auf Elfrics Entscheidung.

Philemon bemerkte: ›Und sollte Caris tot sein, würde Edmunds gesamtes Vermögen selbstverständlich an ihre Schwester gehen – an Alice, Eure Frau.‹

›Ja‹, sagte Elfric. ›Daran habe ich schon gedacht.‹

›Und?‹, fragte Philemon. ›Fällt Euch etwas ein, was uns helfen könnte?‹

›O ja‹, antwortete Elfric. ›Sogar eine ganze Menge.‹“[391]

Die Szene beginnt mit einem Realitätseffekt. Dass es sich bei dem „teuren Mahl“, mit dem Elfric offensichtlich auch bestochen werden soll, um „gekochten Schwan mit Ingwer und Honig“ handelt, ist ein Detail, das auf nichts anderes abzielt als mit den Besonderheiten exklusiver mittelalterlicher Küche auf die Andersartigkeit dieser Welt hinzuweisen. Gleichzeitig scheint durch ein solches Detail das Fachwissen des Autors hinter dem Erzähler durchzuscheinen. Nach der knappen Einleitung der Szenerie, die auf jegliche Erwähnung des Ortes verzichtet und die Zeit nur darüber andeutet, dass es sich um das „Mittagessen“ handelt, schwenkt der Erzähler dann in die interne Fokalisierung um, gibt ein kurzes Resümee der Ausgangssituation und wird erst dann im Bewusstseinsbericht Godwyns, in dem Elfric charakterisiert wird, ausführlicher. Daraufhin folgt ein langer Dialog, in dem die wenigen nicht Rede zitierenden Sätze mehr wie Regieanweisungen erscheinen denn als explizite Aussagen der narrativen Instanz. Die zitierte Rede nimmt den gesamten Raum der Szene ein und lässt eine unmittelbare Nähe zum Geschehen entstehen. Der Leser soll das Gefühl haben, mit am Tisch zu sitzen und Zeuge des Komplotts der drei Männer zu werden.

Inhaltlich generiert die Szene Überzeugungen darüber, wie im Mittelalter Lokalpolitik betrieben wurde. Als geeignetes Mittel der Kirche, einen (weiblichen) Gegner auszuschalten, erweist sich dabei die Maßnahme, die Frau als Hexe zu denunzieren und in einem Prozess zum Tode zu verurteilen. Wie aus dem Bewusstseinsbericht Godwyns zuvor klar wurde, geht es ihm dabei nicht darum, Elfric einen Gefallen zu tun, sondern ihn als nützlichen Komplizen einzusetzen, um letztlich die Unabhängigkeit der Stadt von der Priorei zu verhindern. Dass er dazu seine eigene Cousine an den Galgen bringt, stört ihn dabei nicht. Zudem wird deutlich,

[391] Ebd., S. 618–620.

dass der gesamte geplante Prozess rein politisch motiviert ist und keiner der Anwesenden wirklich an Caris‘ hexerische Fähigkeiten glaubt. Die Scheinheiligkeit des Klerus wird durch eine Aussage Philemons deutlich, der zuerst von Glück spricht, dass Caris‘ Vater erkrankt ist und diesen Umstand gleich im nächsten Satz als göttliche Fügung bezeichnet. Nach Aussage dieser Szene waren die Hexenprozesse des Mittelalters – deren Existenz hier gar nicht in Frage gestellt werden – rein politisch motiviert und ein Machtinstrument der kirchlichen Gerichtsbarkeit. Dass Godwyn und Philemon als Vertreter dieser selbst offensichtlich nicht an Caris‘ Hexenkünste glauben, zur Wahrung ihrer machtpolitischen Interessen jedoch eine unschuldige Frau zum Tode verurteilen wollen, verstärkt das moralisch verwerfliche Verhalten der beiden Kirchenmänner umso mehr.[392] Der ebenfalls seinen Reichtum und Macht ausbauen wollende Elfric steht dem nur in dem Punkt nach, dass seine ethische Fallhöhe nicht der der beiden Mönche entspricht. Das vermindert kaum den Angriff auf das Gerechtigkeitsempfinden des Rezipienten beim Lesen dieser Passage.

Dass der politische Gegner, den die beiden Kirchenmänner ausschalten wollen, eine Frau ist, rundet das Bild vom scheinheiligen, opportunistisch kalkulierenden und misogynen Klerus ab. Als Caris unter dem Vorwand, ihre alte Freundin Mattie Wise würde der Hexenprozess gemacht werden, in die Kathedrale geht, werden ihre fortschrittlichen Gedanken in einem Bewusstseinsbericht wiedergegeben:

> „Sie war fest entschlossen, Mattie zu verteidigen […] und sich auch für jede andere arme, alte Frau zu erheben, die sich der absurden Anklage der Hexerei stellen musste. Warum hassten Mönche und Priester die Frauen so sehr? Sie beteten ihre heilige Jungfrau an, behandelten aber jede andere Frau, als wäre sie der leibhaftige Teufel. Was war nur los mit ihnen?“[393]

Wenn man nun danach fragt, wessen Bewusstsein hier eigentlich spricht, so gibt es auf der syntagmatischen Ebene nur eine richtige Antwort: Die Figur Caris. Paradigmatisch entspringen die Fragen und Aussagen Caris‘ über das Verhältnis des (mittelalterlich-katholischen) Klerus zur Weiblichkeit zumindest auch einer modernen Weltsicht. Die Gedanken der diegetisch-mittelalterlichen Figur können also leicht an die heutigen Gedanken des realwelt-gegenwärtigen, intendierten Publikums anknüpfen und diesen entsprechen. Die narrative Instanz gibt nicht einfach nur die Gedanken einer intradiegetischen Figur wieder,

[392]Dass die Männer nicht wirklich an Caris‘ Hexenkünste glauben, sondern den Prozess nur als Mittel zum Selbstzweck ansehen, wird bereits in einer früheren Szene deutlich: Ebd., S. 603.
[393]Ebd., S. 621.

sondern bildet die Meinung des Rezipienten mit. Mit der Frage der Gründe für den Hass des Klerus auf Frauen wird dieser vorausgesetzt, mit der Marienverehrung die daraus resultierende Bigotterie kritisiert. So entstehen Überzeugungen über eine theologisch ungerechtfertigte Misogynie der katholischen Geistlichkeit des Mittelalters. Die fortschrittlichen Ansichten, die das Identifikationspotential des Lesers mit der Figur Caris begründen, machen diese zu einer Mittlerin zwischen der mittelalterlichen Welt der Figur und der modernen Welt des Rezipienten. Solche modern denkende Charaktere sind für Ken Follett eine grundlegende Bedingung des Historischen Romans:

> „I think as a novelist you have to assume that people in the Middle Ages thought and felt pretty much as we do - fundamentally. Of course their lives were very, very different in a material way. But I think their emotions and their desires and ambitions and so on must have been pretty much the same as ours and in fact I don't think you could write a historical novel if you don't make that assumption. And in fact I think part of the pleasure of novels set in different periods of history is that contrast: We see people very like ourselves leading quite different lives."[394]

Folletts gute Protagonistenpaare – ob Jack und Aliena in *Die Säulen der Erde* oder Merthin und Caris in *Die Tore der Welt*[395] – sind hybride Wesen, die mit der fortschrittlichen Gedanken- und Gefühlswelt der Jetztzeit den Leser von dort abholen und mit ihm eine Welt des Mittelalters betreten, in der ihre Andersartigkeit zu Konflikten mit den Agenten der Zeit führt: mit Graf Ralph, Baumeister Elfric, Prior Godwyn und anderen. Die guten Figuren stehen dem Rezipienten emotional und intellektuell ungleich näher, liefern mit ihren Charaktereigenschaften identifikatorische Anknüpfungspunkte für die moderne Frau und den modernen Mann: Caris mit ihrem Streben nach Gleichstellung, Unabhängigkeit, wirtschaftlichem Erfolg, Ausbruch aus dem Geschlechterrollendenken; Merthin mit seinem Ideenreichtum und Durchsetzungswillen, seiner Tüchtigkeit und Attraktivität. Die Sicht und Beurteilung der mittelalterlichen Welt durch die Augen dieser beiden Figuren qua dominant interner Fokalisierung wird so auch zur Sicht und Beurteilung durch den Rezipienten und leitet bei ihm entscheidend die Meinungs- und Überzeugungsbildung über diese mittelalterliche Welt an.

Die Überzeugungen bedingende emotionale Beteiligung lässt sich anhand des analysierten Handlungsabschnitts leicht nachvollziehen. Zunächst ist der Leser erfreut

[394] Ken Follett im Interview: URL: http://ken-follett.com/bibliography/world_without_end/ (07.02.2014), TC 11:51–12:27.
[395] Über die Hälfte des Romans wird in interner Fokalisierung Caris' und Merthins erzählt.

darüber, dass Caris sich zur Wahl gegen den unsympathischen Elfric aufstellen lässt, empört sich danach über die Intrige, die Godwyn und Elfric gegen ihre eigene Verwandte spinnen, noch dazu mit dem für einen aufgeklärten Menschen abstrusen Vorwurf der Hexerei. Den Höhepunkt bildet der eigentliche Prozess, dessen wechselvollen Verlauf der Leser in spannungsvoller Erwartung des Ausgangs mitverfolgt. Obwohl Caris wortgewandt und geschickt argumentiert und dadurch das Blatt zu ihren Gunsten zu wenden scheint, drohen ihre (und des Lesers) Hoffnungen im letzten Moment zu zerbrechen, als der Bischof den Nonnen des Klosters anordnet, Caris auf ein Teufelsmal hin zu untersuchen. Diese Wende schockiert nicht nur Caris, sondern auch den Leser, der aus einer zuvor beschriebenen Liebesszene mit Merthin weiß, dass Caris ein Muttermal hat: „Es war winzig, aber die Nonnen würden es finden, und das just an der Stelle, von der es hieß, dass der Teufel besonderes Interesse daran hatte: an der linken Seite ihrer Vulva, genau neben dem Spalt.“[396] Mit Hilfe von Mutter Cecilia, der Priorin des Nonnenklosters, kann Caris ihr Leben durch den Eintritt in den Frauenkonvent retten, was allerdings bedeutet, dass sie ihren Verlobten Merthin nicht heiraten kann. Das Weiterverfolgen der Handlung wird dem Leser durch ein Wechselspiel von Höhen und Tiefen, von hoffnungsvoller Erwartung und zu bewertendem Ausgang, attraktiv gemacht. So wird der Rezipient, wenn er emotional beteiligt ist, neugierig auf den Fortgang des Plots gemacht.

Das gleiche duale Kompositionsprinzip von Höhen und Tiefen, die der Leser mit den Protagonisten durchlebt, durchzieht auch den Handlungsstrang um die auf dem Land lebende Figur Gwenda. Schilderungen dörflichen Alltags des Mittelalters sind gegenüber den *Säulen der Erde* eine Neuerung in *Die Tore der Welt*. Der Hauptschauplatz Kingsbridge wird verlassen und in das Dorf Wigleigh in der Grafschaft Shiring verlegt. Der zentrale Konflikt besteht zwischen Gwenda und dem Grundherren von Wigleigh, dem Junker und späteren Ritter Ralph.

Gwenda ist der zweite weibliche Hauptcharakter des Romans, im Gegensatz zur Figur der Caris jedoch mehr in die mittelalterliche Welt integriert und von weniger intellektuellen Ausflügen in die Moderne geprägt. Doch auch wenn bei ihr keine Auseinandersetzung mit der Rolle der Frau, der Kirche oder medizinischen Praktiken ihrer Zeit stattfinden, ist sie doch eine Heldin, die Mut und Opferbereitschaft zeigt: Von Outlaws gefangen genommen, lässt sie sich vergewaltigen, um ihren schutzlosen Peiniger zu ermorden und fliehen zu können; um die Liebe des kräftigen Bauern Wulfric zu gewinnen, nimmt sie freiwillig harte Arbeit auf sich

[396] FOLLETT 2010, S. 631.

und setzt sich mit allen Mitteln für Wulfrics Recht ein, das Land seines beim Einsturz der Kingsbridger Brücke ums Leben gekommenen Vaters zu erben; als Mutter tut sie alles, um das Leben ihres flüchtigen Sohnes zu retten. Im Handlungsstrang der Hauptfigur Gwenda gewinnt der Leser dabei Überzeugungen über das mittelalterliche Leben auf dem Land. Das betrifft einerseits das Alltagsleben auf dem Dorf, das vorwiegend von Feldarbeit geprägt ist. Immer sind es aber Konflikte zwischen Personen und nicht die zwischen Mensch und Natur in der Landwirtschaft, die sich für einen Handlungsstrang mit emotionalen Höhen und Tiefen eignen. Es müssen menschliche Figuren sein, da nur ihnen vom Leser ein psychologisches Innenleben zugestanden werden kann, wodurch sie in intradiegetischer Logik für ihr Tun verantwortlich gemacht werden können. Unwetter, schlechte Ernten und Seuchen, also die Auseinandersetzung der Bauern mit Naturgewalten, eignen sich daher schlecht für eine emotionale Beteiligung am erzählten Geschehen. Die alltagsgeschichtlichen Details (*inutile*) dienen mehr als Realitätseffekte, mit denen die entsprechenden Gwenda-Kapitel eingeleitet werden, bis schließlich ein Ereignis eintritt, das die Plotline vorantreibt. Kapitel 27 beginnt mit folgendem Absatz:

> „Es war eine klägliche Ernte. Im August gab es so wenig Sonnenschein, dass das Getreide im September kaum reif war. Im Dorf Wigleigh herrschte trübe Stimmung. Von der üblichen Euphorie zur Erntezeit war nichts zu spüren: kein Tanz, kein Zechgelage, keine neuen Romanzen. Das nasse Korn würde verfaulen. Viele Dörfler würden noch vor dem Frühling hungern.“[397]

Für sich betrachtet ist in diesem ersten Absatz noch keine Fokalisierung erkennbar. Das Erzählte könnte aus Sicht einer Figur erzählt sein oder aber aus einer auktorialen Übersicht (Nullfokalisierung). Da sich im weiteren Verlauf des Kapitels eine interne Fokalisierung etabliert – es wird aus der Mitsicht Gwendas erzählt – lassen sich die Aussagen dieses Absatzes nachträglich aber auch dieser Figur zuordnen. Inhaltlich beschränkt er sich auf Verortung und Deskription der Ausgangssituation: Die Zeit, das Dorf Wigleigh, die schlechte Stimmung unter den Bewohnern im Kontrast zu den zu erwartenden bäuerlichen Feierlichkeiten zur Erntezeit, die drohende Hungersnot. Bereits aus wenigen Sätzen kann der Rezipient sich Überzeugungen über den dörflichen Alltag im Mittelalter generieren: Die Lebensqualität war abhängig von der Ernte und damit vom Wetter, es gab eine bäuerliche

[397] Ebd., S. 415.

Festkultur, der Hunger war eine ständige Bedrohung. Im nächsten Abschnitt kommen nun die Figuren in die Erzählung hinein:

> „Wulfric erntete seine Gerste in dichtem Regen und schnitt die nassen Halme mit der Sense, während Gwenda hinter ihm herging und die Halme zu Garben band. Am ersten sonnigen Tag des Septembers begannen sie mit der Weizenernte, in der Hoffnung, dass das schöne Wetter lange genug anhalten würde, um den Weizen – das wertvollste Getreide – trocknen zu lassen.“[398]

Hier erfährt der Leser etwas über den Erntevorgang. Für den Plot ist dieser Abschnitt nicht relevant, umso wichtiger aber für den Aufbau einer kohärenten erzählten Welt. Diese wiederum ist aufgrund ihres Realismus von Bedeutung für die Generierung von Persuasionsleistungen.

Im weiteren Verlauf des Kapitels wird der Übergang von makroperspektivischer Übersicht zu mikroperspektivischer Innensicht deutlich, wenn beginnend mit dem dritten Abschnitt das Subjekt „Gwenda“ dominiert. Sätze wie „Gwenda erkannte immer mehr, das Wulfric von Wut angetrieben wurde, die der plötzliche Verlust seiner Familie in ihm entfacht hatte“[399] oder „[j]ede Nacht schlief Gwenda mit schmerzendem Rücken ein und wachte auf, wenn Wulric vor Sonnenaufgang die Küchentür zuschlug“[400] lassen die Perspektivierung des Erzählten erkennen. Transponierte erlebte Gedankenrede macht deutlich, dass der Erzähler nicht mehr als die Figur weiß, weswegen unsichere Aussagen im Konjunktiv getroffen werden: „Die Ernte war kärglich gewesen, doch wenn überall so schlechtes Wetter geherrscht hatte wie in Wigleigh, würden die Weizenpreise vermutlich hoch sein.“[401]

Gwendas Gedanken sind inzwischen plotrelevant geworden. Während die analeptischen Rückblicke den alltäglichen Lauf der hart arbeitenden Bauern Wulfric und Gwenda erzählen, haben Gwendas Überlegungen über den Weizenpreis konkret mit der Handlung zu tun: Wulfric will seine Verlobte Annet heiraten, doch gestattet deren Vater die Hochzeit erst, wenn Wulfric das Land seines Vaters erbt. Dazu muss Wulfric den Hauptfall bezahlen. Ob er das Geld dafür zusammen bekommt, ist vom Verkauf des Getreides abhängig. Die Hochzeit Wulfrics mit Annet, die das endgültige Aus von Gwendas Bemühungen, Wulfric für sich zu gewinnen, bedeuten würde, scheint damit noch weit entfernt: „Also war noch nichts

[398] Ebd.
[399] Ebd.
[400] Ebd.
[401] Ebd., S. 416.

beschlossen, und Gwenda konnte weiter davon träumen, dass Wulfric das Land erben und ihr doch noch seine Zuneigung schenken würde. Alles war möglich.“[402]

Auf diesen in interner Fokalisierung erzählten Status Quo folgt ein neues Ereignis: Der Vogt des Dorfes ruft alle Bewohner zu der Neuigkeit zusammen, dass der neue Herr von Wigleigh ins Dorf kommt. In rascher Sequenz folgen zwei Wendepunkte. Der erste ist ein Schlag für Gwendas Hoffnungen: Annet hat ihren Vater dazu überredet, Wulfric das Geld für den Hauptfall zu leihen. Damit scheint sicher, dass Wulfric das Land seines Vaters erben kann und wohlhabend genug sein wird, um seine Verlobte heiraten zu dürfen. Annets Vater bietet zudem dem Vogt ein Bestechungsgeld an, damit dieser die Sache unterstützt. Der neue Status wird wieder in der gleichen Weise erzählt, wie der vorangegangene:

> „Gwenda war todunglücklich. Ihre Hoffnungen waren endgültig zerstört. Annet war wirklich sehr, sehr klug gewesen. Sie hatte ihren Vater überredet, Wulfric das Geld zu leihen, das er benötigte. Er würde sein Land erben … und Annet heiraten. […] Alles war aus und vorbei. Ein neuer Herr, der das Dorf und seine Bewohner nicht kannte, würde in solch einer Frage schwerlich etwas gegen den Rat seines Vogts einwenden.“

Die Kehrtwende folgt auf dem Fuße, als der neue Herr in der Kirche des Dorfes eintritt. Mit einem Cliffhanger, der die Information beinhaltet, dass Ralph Fitzgerald der neue Herr von Wigleigh ist, schließt der erste Teil des Kapitels. Dem Leser wird schnell klar, dass Ralph Wulfric aufgrund seines alten Grolls gegen ihn sein Land verweigern wird. So kommt es schließlich im zweiten Teil des Kapitels: Wulfric verliert nicht nur sein Erbe, sondern kurz darauf auch seine Verlobte Annet, die sich von ihm abwendet. Für Gwenda bedeutet Wulfrics Unglück jedoch eine neue Chance, ihn für sich gewinnen zu können, zumal seine Verlobung mit Annet aufgekündigt ist. Im dritten Teil des Kapitels tröstet Gwenda Wulfric und schläft mit ihm.

Auf nur wenigen Seiten macht der Plot mehrere plötzliche Wenden. Die narrative Instanz spielt so mit den Hoffnungen und Erwartungen des Lesers, der sich einen Erfolg der guten Figuren (des hart arbeitenden Wulfric, der seine gesamte Familie verloren hat und der ebenfalls schuftenden Gwenda, die ihn treu und ehrlich liebt) wünscht. Doch immer wieder erleiden die Figuren nach Teilerfolgen wieder Rückschläge, passen sich ihrer neuen Situation an, werden von den Strukturen ihrer Welt wieder zurückgeworfen, kämpfen sich wieder hoch usw. Es ist dieses sich über lange Strecken des Romans hin- und herziehende Schicksal der

[402] Ebd., S. 417.

Figuren, das den Rezipienten zum Weiterlesen anregt. Dieses Kompositionsprinzip liegt dem gesamten Subplot, der sich um die Figur Gwenda dreht, zugrunde: Die Vorgeschichte ist die Schlägerei zwischen Ralph und Wulfric, die Ralphs Hass auf Wulfric motiviert. Die Ausgangssituation ist der Einsturz der Brücke in Kingsbridge, bei dem der junge Wulfric seine Familie verliert, Gwenda ihre Freiheit erlangt und Ralph den Grafen von Shiring das Leben rettet, wodurch dieser Ralph mit dem Lehen Wigleigh belohnt. Als diese Figurenkonstellation in dem oben analysierten Kapitel aufeinandertrifft, beginnt ein neuer Handlungsstrang, der sich bis zum Ende des Romans über 25 Jahre erzählte Zeit erstreckt und der für den Leser wie für die Figuren von Erfolgen und Rückschlägen, Höhen und Tiefen geprägt ist. Dem Konflikt zwischen Gwenda/Wulfric und Ralph liegt ein antagonistisches Prinzip zugrunde, das entsprechend der Mittelalter-Diegese als Konflikt zwischen den guten, ehrlichen und hart arbeitenden Bauern und dem bösen, machtbesessenen und gewalttätigen Grundherren gethemt ist. Aufgrund der Vorgeschichte verweigert Ralph Wulfric sein Erbe, woraufhin Annet Wulfric verlässt. Gwenda gewinnt schließlich Wulfric und schläft mit ihm (Erfolg). Gwenda will bei Ralph die Rückerlangung des Landes erreichen und lässt sich von ihm zum Sex zwingen. Damit scheint Gwenda unter großen Opfern einen Erfolg erreicht zu haben, doch Ralph bricht sein Wort und teilt das Land einem anderen zu (Rückschlag). Gwenda wird schwanger und heiratet Wulfric (Erfolg). Der Vater des Kindes aber ist Ralph (Rückschlag). Gwenda und Wulfric arbeiten als Knechte ohne eigenes Land. Ralph vergewaltigt Annet im Wald, wird aber von den Dorfbewohnern unter Gwendas Federführung vor Gericht gebracht und zum Tode verurteilt (Erfolg). Ralph flieht und kämpft im Krieg gegen Frankreich, wodurch sein Urteil aufgehoben wird. Nach einigen Jahren Ruhe kehrt er zurück nach Wigleigh (Rückschlag). Gwenda und Wulfric verlassen Wigleigh und lassen sich im von der Pest entvölkerten Dorf Outhenby nieder, das dem Nonnenkloster gehört, womit die amtierende Mutter Caris Gwendas neue Grundherrin ist. Ralph versucht kurz darauf die beiden Landarbeiter zurück in sein Dorf Wigleigh zu bringen, hat jedoch keine Rechtsgrundlage für ein solches Vorgehen und wird von der Dorfgemeinschaft zum Abzug gezwungen (Erfolg). Ralph lässt mit Hilfe des Königs das Gesetz dahingehend ändern, dass Bauern ohne eigenes Land in dem Dorf ihrer Geburt arbeiten müssen, wenn der Grundherr des Dorfes dies verlangt. Mit diesem neuen Recht gestärkt, schleppt Ralph Wulfric und seine Familie zurück nach Wigleigh (Rückschlag). Allerdings sieht er sich aufgrund des durch die Pest entstandenen Arbeitermangels gezwungen, Wulfric sein Land zurückzugeben (Erfolg). Gwendas Sohn Samuel verlässt Wigleigh auf der Suche nach anderer Arbeit, wird von dem

Sohn des Vogts jedoch wieder eingefangen, worauf Samuel ihn im Kampf tötet und von Ralph zum Tode verurteilt wird (Rückschlag). Gwenda eröffnet Ralph, dass Samuel in Wirklichkeit sein Sohn ist, woraufhin Ralph Samuel begnadigt (Erfolg). Er nimmt Samuel als Knappen in seine Dienste auf und erpresst Gwenda wieder zum Sex mit ihm (Rückschlag), da er ansonsten Wulfric über die wahre Vaterschaft seines Sohnes in Kenntnis setzen würde. Samuel entdeckt, dass Ralph seine Mutter zum Sex zwingt und tötet Ralph im Kampf (Erfolg) – ohne zu wissen, dass dieser sein biologischer Vater war. Mit dem Tod Ralphs ist der Haupthandlungsstrang der Figur Gwenda beendet, der böse Antagonist besiegt. Die Hochzeit zwischen Gwendas und Wulfrics Sohn und Annets Tochter markiert das Happy End.

Das Kompositionsprinzip von Belohnen und Strafen der Figuren reflektiert sich in der emotionalen Beteiligung des Rezipienten. Sinn und Zweck dieses Systems ist es, den Leser interessiert zu halten, neugierig zu machen, wie es mit dem Schicksal der Figuren weitergeht. Erleiden die identifikatorischen, guten Figuren Rückschläge, gerade besonders drastische, die das ethische und moralische Gerechtigkeitsempfinden des Rezipienten perturbieren, wird er in der Hoffnung auf eine Lösung weiterlesen. Die Rückschläge müssen in einem austarierten Gleichgewicht mit Erfolgen derselben Figuren komponiert sein, da zu viele negative Emotionen durch die Lektüre dem Rezipienten keine Freude bereiten und er das Buch dadurch weglegen könnte. Zu viele Erfolge jedoch haben hingegen kein Konfliktpotential und lassen die utopisch wirkende Handlung schnell langweilig werden. Den Abschluss des Plots muss ein Erfolg bilden, der so gestaltet ist, dass der Leser keine weiteren Rückschläge der Figuren mehr zu erwarten haben. Dies kann als Beispiel für das Happy End als Merkmal populärer Narrativität gelten.

In den um die Hauptfigur Gwenda aufgebauten Nebenplot ist mit dem unwissentlichen Vatermord ein sehr altes Motiv eingewoben.[403] Samuel ist Gwendas Sohn, der in einem Akt sexueller Nötigung von Ralph gezeugt wurde. Wulfric ist der Scheinvater des Kindes, ahnt jedoch den gesamten Plot über nichts davon. Von der biologischen Vaterschaft wissen zunächst nur Gwenda und Caris. Erst als Ralph unwissentlich seinen eigenen Sohn zum Tode verurteilt, enthüllt ihm Gwenda das Geheimnis und erreicht so die Begnadigung. Als Ralph Gwenda wieder sexuell nötigen will, tritt Samuel hinzu und tötet im Kampf den Peiniger seiner Mutter – und damit unwissentlich seinen biologischen Vater. Im Kontext der mittelalterlichen Diegese von *Die Tore der Welt*, in der dieses Motiv nun verwendet wird,

[403]So im griechisch-antiken Ödipus-Mythos oder dem althochdeutschen Hildebrandslied.

bildet sich nun ein Subtext mit impliziten Aussagen, die wiederum Überzeugungen im Wissensfundus des Rezipienten zum Thema Mittelalter generieren können.

Durch die mittelalterliche Diegese muss die Erzählung den Sachverhalt der Vaterschaft Ralphs mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln erklären. Zum einen ist da die äußere Ähnlichkeit. Als Ralph nach Outhenby reitet und erfolglos versucht, Gwenda und ihre Familie zurück nach Wigleigh zu schaffen, packt er Gwendas Sohn Samuel und setzt ihn vor sich auf sein Pferd. Gwenda befürchtet nun, dass ihrem Sohn etwas zustoßen könnte, aber vor allem, dass man die Verwandtschaft der beiden, die nun nebeneinander sitzen, erkennen könnte.

> „Wenn Wulfric Ralph und Sam nebeneinander sah, begriff er möglicherweise, dass sie Vater und Sohn waren.
>
> Sam war zwar noch ein kleiner Junge mit dem Körper und dem Gesicht eines Kindes, doch er hatte Ralphs dichtes Haar und seine dunklen Augen, und seine knochigen Schultern waren breit und eckig.
>
> Gwenda blickte ihren Mann an. Wulfric ließ mit keiner Miene erkennen, ob er gesehen hatte, was ihr selbst so offensichtlich war.“[404]

Doch neben der äußeren Ähnlichkeit scheint Samuel einige unverkennbare Charaktereigenschaften seines biologischen Vaters geerbt zu haben, obwohl er seit seiner Geburt auf dem Bauernhof seines Scheinvaters von Gwenda und Wulfric aufgezogen wird. Besonders die Gewalttätigkeit, die beiden Figuren seit ihrer Kindheit innewohnt, wird gleichsam als Beweis der Vaterschaft Ralphs erzählt.

> „[Gwenda] sah, dass ihr Sohn Sam sich mit Jonno Reeve prügelte. Obwohl sie gleichaltrig und ähnlich groß waren, hielt Sam Jonno am Boden fest und schlug und trat ihn gnadenlos. Gwenda eilte zu den Jungen, doch Wulfric war schneller. Er packte Sam mit einer Hand und zerrte ihn weg.
>
> Gwenda betrachtete Jonno entsetzt. Der Junge blutete aus Nase und Lippen, und um ein Auge war die Haut rot und angeschwollen. Er hielt sich den Bauch, wobei er abwechselnd stöhnte und schluchzte. […]
>
> Gwenda musterte Sam. Sein Gesicht zeigte keinerlei Blessuren. Offenbar hatte Jonno nicht einen Treffer gelandet. Sam ließ keine Reue erkennen, dass er Jonno verprügelt hatte; vielmehr lag ein Ausdruck selbstgefälligen Triumphs auf seinem Gesicht. Die Miene kam Gwenda irgendwie vertraut vor, und sie wühlte in ihrem Gedächtnis, wo sie diesen Ausdruck schon einmal gesehen hatte. Sie brauchte nicht lange, bis es ihr einfiel.
>
> Den gleichen Gesichtsausdruck kannte sie von Ralph Fitzgerald, Sams leiblichen Vater.“[405]

Die Szene erfüllt zwei Funktionen: Zum einen vermittelt sie dem Leser die Tatsache, dass Sam (Samuel) einige Eigenschaften seines biologischen Vaters geerbt hat. Zum

[404] FOLLETT 2010, S. 971.
[405] Ebd., S. 1087f.

anderen dient die Szene als epische Vorausdeutung, denn als junger Erwachsener tötet Sam Jonno, als dieser den in ein anderes Dorf Geflohenen mit Gewalt zurückbringen will. Samuel wird daraufhin von Graf Ralph zum Tode verurteilt. Gwenda versucht bei Ralph dadurch eine Begnadigung zu erlangen, da sie Ralph davon überzeugt, dass Samuel sein Sohn ist. In der entsprechenden Szene wird auch das Thema der vererbten Charaktereigenschaften angesprochen.

> „‘Vor allem aber führt Euch seinen Charakter vor Augen‘, setzte sie nach. ‚Ihr habt die Aussagen beim Prozess gehört. Sam hat Jonno nicht nur abgewehrt, wie Wulfric es getan hätte. Er hat ihn nicht niedergeschlagen und ihm dann wieder aufgeholfen, wie Wulfric sich verhalten hätte. Wulfric ist stark und leicht zu reizen, aber er hat ein weiches Herz. Sam nicht. Sam hat Jonno mit dem Spaten getroffen, dass jeder Mann besinnungslos geworden wäre; dann, noch ehe Jonno hinfiel, hat Sam wieder zugeschlagen, noch härter, obwohl Jonno schon hilflos war; und dann, ehe Jonno schlaff am Boden zusammenbrach, ein dritte Mal. Wenn die Bauern von Oldchurch sich nicht auf Sam gestürzt und ihn festgehalten hätten, hätte er Jonno mit dem verdammten Spaten den Kopf zu blutigem Brei gehauen. Er wollte Jonno umbringen!‘ Sie bemerkte, dass sie weinte, und wischte sich die Tränen mit dem, Ärmel ab.
>
> Ralph starrte sie mit einem Blick an, den man nur entsetzt nennen konnte. ‚Woher soll dieser Drang zum Töten kommen, Ralph?‘, fragte Gwenda. ‚Seht in Euer schwarzes Herz. Sam ist Euer Sohn. Und, Gott vergib mir, der meine.‘“[406]

Dem Leser wird durch diese beiden Szenen vermittelt, dass der Charakter einer Person nicht durch Erziehung, sondern genetische Erbanlage vorherbestimmt ist: Samuel ist gewalttätig und brutal, scheint weder Gnade noch Reue zu kennen und hat sogar einen ähnlichen Gesichtsausdruck wie Ralph. Obwohl der Leser diese Informationen aus der internen Fokalisierung Gwendas erzählt bekommt, lässt der Erzähler doch keinen Zweifel daran, dass Gwendas Einschätzung falsch sein könnte. So unwahrscheinlich die genetische Vererbung dieser vorwiegend sozialen Eigenschaften in der realen Welt auch ist, ist sie in der textinternen Wirklichkeit der Erzählung Tatsache. Möglicherweise leistet der Text bei einigen Rezipienten die Überzeugung, dass so etwas wie ein ‚böses Gen‘ auch in der textexternen Wirklichkeit existiert. Nur indirekt wird somit eine Überzeugung über Mittelalter erreicht. Die Persuasion gelingt diesmal nicht über einen Realitätseffekt, über bestimmte Details, die am Rande der Erzählung stehen und die Diegese realistischer machen, und auch nicht in der Auseinandersetzung einer modern denkender Figur mit der Fortschrittshemmnis der mittelalterlichen Welt. Die implizite Behauptung,

[406] Ebd., S. 1200.

Charaktereigenschaften wie Gewalttätigkeit und Selbstgefälligkeit seien genetisch vererbbar, fordert zunächst nur die kognitive Beteiligung im biologischen oder anthropologischen, nicht aber historischen Wissen des Rezipienten. Weiterführend aber eröffnet sie die Frage, welchen Platz Menschen mit den erwähnten Charakterzügen nun in einer mittelalterlichen Welt wie der von *Die Tore der Welt* haben. Der Text lässt hierauf nur eine Antwort zu: Sie sind die Herrschenden in dieser Welt, wie geschaffen für diese. Deswegen macht Ralph seinen biologischen Sohn Samuel zu seinem Knappen, nachdem er ihn begnadigt hat. Er begründet die Entscheidung damit, dass Samuel den „Drang zum Töten“[407] hat. „‘Bei einem Bauern ist das gefährlich, bei einem Soldaten unbezahlbar.‘“[408] Samuel willigt sofort ein. Damit wird die Überzeugung über die genetische Vererbung von Charaktereigenschaften auch zu einer Überzeugung über das Mittelalter und über die Beschaffenheit des politischen Feudalsystems. Diejenigen, die brutal und selbstsüchtig sind, die den ‚Drang zum Töten‘ haben, keine Gnade kennen und stets auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind, bilden die herrschende Klasse. Und das macht die Mittelalterwelt von *Die Tore der Welt* zu einer grundsätzlich schlechten, in denen nur wenige Charaktere für das Gute, Friedliche, Fortschrittliche und Gemeinnützige einstehen. Der kriegerische mittelalterliche Adel aber, wie ihn Ralph verkörpert, herrschte brutal und selbstsüchtig, weil seine Vertreter brutale und selbstsüchtige Charaktere sind. Er beutet seine Untertanen aus – und frisst sich selbst, wie das Motiv des unbewussten Vatertotschlags in *Die Tore der Welt* erzählt. Das Happy End besteht darin, dass Ralph mit seinen Verbrechen letztendlich seinen eigenen Untergang verursacht.

Fazit

Das Mittelalter in *Die Tore der Welt* entspricht im Wesentlichen dem aus *Die Säulen der Erde*. Das liegt zunächst natürlich an der gemeinsamen Diegese, aber auch an den ähnlich gewählten Motiven und dem gleichen narrativen Kompositionsprinzip. Wieder sind es gute, modern denkende Heldinnen und Helden, die sich in einer ungerechten, gewalttätigen und abergläubischen vormodernen Welt behaupten. Diesen als Mittler zwischen diegetischem Mittelalter und rezipientenseitiger Realwelt fungierenden guten Figuren stehen als Antagonisten solche gegenüber, die als Agenten weltlicher wie kirchlicher Feudalherrschaft das Negative ihrer Welt vertreten. Realitätseffekte – wie etwa in der Darstellung dörflichen

[407] Ebd., S. 1223.
[408] Ebd.

Alltags – und Verwebungen mit historiografisch verbürgten Geschehnissen der aktualen Welt in die fiktionale Handlung erhöhen die Glaubwürdigkeit und damit Persuasionsleistung einer authentischen Welt des Mittelalters. Kleinere Unterschiede zum Inhalt des Vorgängerromans können durch das etwa 150 Jahre später angelegte Setting erklärt werden: So bleibt die Vergewaltigung der Bäuerin durch den adligen Junker nicht ungeahndet, und auch das Erstarken eines nach Autonomie strebenden städtischen Bürgertums kann als Indikator für eine andere Zeit angesehen werden. Doch bleibt die Welt mit Hexenprozessen, kriegerischer Gewalt und moralischem Verfall während der Pestepidemie nach wie vor eine mittelalterliche, die von Unrecht und Gewalt geprägt ist.

Die Art und Weise der Vermittlung erfolgt auch in *Die Tore der Welt* durch eine dominant interne Fokalisierung, die variabel zwischen den fünf Hauptfiguren changiert. Distanzloses szenisches Erzählen ohne sich zu erkennen gebende narrative Instanz überwiegt. Auch das Emplotment ist nach dem gleichen Kompositionsprinzip gestaltet wie in *Die Säulen der Erde*. Einer Statusmaschine vergleichbar durchläuft der Plot Höhen und Tiefen, Erfolge und Rückschläge einer Figur, wobei die Figurenkonstellationen so verwoben sind, dass die Erfolge der Antagonisten Rückschläge für die guten Protagonisten bedeuten. Gelingt die intendierte Identifikation des Rezipienten mit letzterer Figurengruppe, so bedeutet das hier dekonstruierte Kompositionsprinzip für den emotional beteiligten Leser einen Wechsel von Belohnen und Strafen – je nachdem, welches Schicksal einer guten Hauptfigur im Verlauf der Handlung gerade widerfährt. Sowohl in der formellen narrativen Gestaltung wie in der inhaltlichen Thematisierung von Mittelalter basieren *Die Tore der Welt* auf dem Erfolgsrezept des Vorgängerromans *Die Säulen der Erde*.

Mittelalter im Film

Der Kinofilm als Medium

Technisch gesehen handelt es sich beim Film um eine Abfolge von Einzelfotografien, die ab einer bestimmten Geschwindigkeit vom menschlichen Auge nicht mehr als solche wahrgenommen werden können. Dadurch entsteht der illusorische Effekt des bewegten Bildes. Mit Einführung einer Tonspur auf der Filmrolle wurde die Wiedergabegeschwindigkeit auf 24 Bilder (Frames) pro Sekunde genormt. Die mechanisch-fotochemische Beschaffenheit des Films, bei dem die Filmrolle mit Einzelbildern und Tonspur durch einen Projektor mit eingebautem Tonabnehmer läuft, ist inzwischen vom vollständig digitalisierten Kinofilm auf Festplatte oder über Datenleitung abgelöst worden. Die Digitalisierung des Kinos hat schließlich auch die Entwicklung des 3D-Kinos begünstigt, die man als eine Rückkehr zum Attraktionskino[409] werten könnte, denn die technische Neuerung des digitalen 3D-Films wirkt auch inhaltlich auf die in diesem Format produzierten Filme ein. Bildgewaltige, häufig rasante Effektszenen, die als freie Motive für die Integrität des Plots redundant sind, gewinnen im Kino der Attraktionen ausladenden Raum. Jedoch hat bereits in den 1980er Jahren der amerikanische Film- und Medienwissenschaftler Tom Gunning darauf verwiesen, dass Attraktion und Erzählung, Non-Narratives und Narratives, bezüglich des Kinofilms keine Oppositionspaare bilden. Der Kinofilm ist ein narratives Medium, aber eben nicht ausschließlich narrativ: „the system of attraction remains an essential part of popular filmmaking."[410] Wie stark die narrativen Elemente eines Films ausgeprägt sind, hängt auch mit dem Genre zusammen. So leben Action- und Splatterfilme deutlich mehr von visuellen Effekten als von ihrer narrativen Gestaltung, wohingegen das Melodram oder der Krimi stärker auf ausgearbeitete Figuren und eine ereignisreiche Handlung angewiesen sind. Ein Genre wie der Abenteuerfilm verlangt ein etwa ausgewogenes Verhältnis von Spektakel und Erzählung: Konzentration auf einen Protagonisten, viele Schauplatzwechsel, ereignisreiche

[409] Unter dem englischen Begriff des *cinema of attractions* versteht man in der Filmgeschichte vor allem die Frühphase des Kinos als eine Jahrmarktkuriosität, in der die Zurschaustellung des bewegten Bildes als neue visuelle (Kunst-)form dominant gegenüber narrativen Aspekten wie Handlung, Charakteren und Diegese war. Early cinema. Space, Frame, Narrative, hg. v. THOMAS ELSAESSER, ADAM BARKER, London 1990.,

[410] TOM GUNNING: The Cinema of Attraction[s]. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde, in: The cinema of attractions reloaded, hg. v. WANDA STRAUVEN, Amsterdam 2006, S. 381–388, S. 386. Vgl. auch MICHAELA KRÜTZEN: Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt, Frankfurt am Main 2011, S. 282.

Handlung, ausreichend Action. Eine strikte Trennung der genretypologischen Grenzen ist allerdings nur in den wenigsten Fällen befriedigend zu argumentieren.

Entscheidend ist die hier gegebene Einschränkung auf den Tonfilm, da der Einfluss des Stummfilms auf heutige mittelalterlich gethemte Kinofilme vernachlässigt werden kann. Neben den narrativen und visuellen müssen daher auch akustische Designs mit einbezogen werden. Wie kommen diese drei Gestaltungen zur Anwendung, um die Wahrnehmung durch den Rezipienten zu leiten und letztendlich bei ihm Überzeugungen über Mittelalter auslösen?

Nach Aleida Assmann „artikulieren [Historienspielfilme] Erinnerungen, mit denen die Gesellschaft schwanger geht, und geben ihnen zusammen mit einer künstlerischen Gestalt auch einen objektiven Halt im kollektiven Gedächtnis."[411] ‚Artikulation' verweist hier einerseits auf eine Entäußerung von Geschichtskultur im Medienprodukt Spielfilm und gleichzeitig auf die Eigenschaft des Spielfilms als Kommunikationsmedium zwischen Produkt und Publikum. „Soll die Kommunikation mit dem Publikum gelingen, muss im Prozess des Filmemachens bereits auf mögliche Erwartungen des Publikums sowie auf kognitive und emotionale Fähigkeiten der Zuschauer Bezug genommen werden."[412] Zwar ist es schwierig, vom Produktions- auf den Rezeptionsprozess zu schließen, denn kein Film determiniert vollständig das Rezeptionsverhalten seiner Zuschauer; die Art und Weise, wie er visuelle, auditive und narrative Designs vereint, bietet dem Zuschauer aber mehr oder minder eindeutige Deutungsangebote, wie der Inhalt zu verstehen ist. Der Rezipient wird aktiv, wenn er unter Annahme dieser Angebote den Film für sich vervollständigt, ihn in diesem Akt der Rezeption und Aneignung also erst zu Ende produziert. „Nach diesem Verständnis können Filme und Fernsehsendungen auch keine abgeschlossenen Bedeutungen an sich haben, die z.B. Film- oder Fernsehwissenschaftler in einer Analyse ›objektiv‹ freilegen könnten, sondern sie entfalten ihr semantisches und symbolisches Potenzial erst durch die aktiven Zuschauer".[413] Darin besteht die kommunikative Eigenschaft des Mediums Film.

Filme sind als Zeichensysteme zu verstehen, in die visuelle, auditive, narrative und auch performative Designs eingebettet sind. Es kommt bei der Analyse auf die Untersuchung der Semantik (die Bedeutung der Zeichen) und ihrer Pragmatik (der Wirkung und den Gebrauch der Zeichen) an. Auf der syntagmatischen Ebene findet die konkrete Darstellung von

[411] ALEIDA ASSMANN: Geschichte im Gedächtnis. Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung, München 2007, S. 168.
[412] LOTHAR MIKOS: Film- und Fernsehanalyse, Konstanz 2003, S. 19.
[413] Ebd., S. 21.

Ereignissen und Zeichen statt. Der *signifiant* wird denotativ artikuliert, welcher sich als mentales Konzept (*signifié*) konnotativ in den Köpfen der Rezipienten manifestiert.[414] Die Kunst des Films liegt in der Illusion, also in der Unsichtbarkeit seiner Konstruktion. Das „Wie" eines Films muss daher durch dekonstruierende Analyse in die einzelnen ästhetischen Gestaltungskomponenten eines Films demontiert und interpretiert werden. Dies betrifft im Einzelnen die drei Elemente (1) Mise-en-cadre (Kamera, Kadrage, Einstellungsgrößen, Perspektive, Kamerabewegung), die (2) Mise-en-scene (Licht und Farbe, Ausstattung, Ton und Sound, Musik) sowie den (3) Schnitt und dessen Montage. Die Interpretation dieser einzelnen Komponenten dient keinem peniblen, cineastischen Selbstzweck, sondern legt die einzelnen Gestaltungselemente des produzierten Films offen. Jedes dieser Gestaltungselemente übt eine spezifische Wirkung auf den Rezipienten und seine Konstruktion der Geschichte aus. Die Kamera positioniert ihn vor dem Geschehen, Licht und Musik erzeugen, verstärken und steuern emotionale Beteiligungen, die Ausstattung aktiviert sein Weltwissen und verortet ihn in der Diegese, der Schnitt schließlich verarbeitet authentische, von der Kamera eingefangene Versatzstücke zu einer filmischen Wirklichkeit.[415]

Die kleinste kompositorische Einheit des Films ist die Einstellung (nicht zu verwechseln mit dem Einzelbild oder Frame als der kleinsten technischen Einheit). Die Auswahl des Bildausschnitts einer Einstellung nennt man Kadrage. Sie legt den Bildraum fest, während Perspektive, Einstellungsgröße und Kamerabewegung die Sicht auf diesen festlegen – „und zwar so, dass die Zuschauer aufgrund ihres Weltwissens von diesen Raumrelationen einen Handlungsraum des Films in ihren Köpfen entwerfen können."[416]

Das Licht „unterstreicht die Informationen eines Plots".[417] Es kann so neben seiner assoziativen und emotionalen Wirkung eine zusätzliche narrative entfalten, indem es beispielsweise Gegenstände in einem Raum ordnet, so die Aufmerksamkeit des Rezipienten lenkt und seine Bedeutungsbildung strukturiert. Figuren können zum Beispiel durch die Lichtgestaltung charakterisiert werden. Die Zuschauer besitzen zwar ein mediales Wissen über die Gestaltung von Licht in bestimmten Genres (z.B. im Horrorfilm), doch verhindert dieses nicht die emotionale Teilnahme am Gezeigten:

---

[414]Die konnotative Bedeutung des Zeichens ist selbstverständlich an spezifische historische und kulturelle Kontexte gebunden.
[415]Vgl. dazu den „Kuleschow-Effekt", z.B. unter dem folgenden URL: http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=238 (07.02.2014).
[416]Mikos 2003, S. 184.
[417]Ebd., S. 200.

„Diese Möglichkeit des direkten Zugriffs auf die Stimmungslage des Zuschauers ist ein phantastisches Mittel für die Filmgestaltung. Licht kann die jeweilige Grundstimmung unmittelbar ins Unterbewusstsein der Zuschauer transportieren. Die Lichtfarbe signalisiert dem Betrachter die Stimmungslage der Szene. Blaues Licht erzeugt eine gewisse Kälte, Rot und Gelb dagegen strahlen Wärme aus. Diese unterbewusste Wahrnehmung der Grundstimmung durch den Zuschauer lässt sich vortrefflich für inhaltliche Absichten ausnutzen."[418]

Das Ziel von Schnitt und Montage besteht in der „Herstellung einer erzählerischen Kontinuität, die sich in einem Zeit- und Raumkontinuum ausdrückt."[419] Populäre Kinofilme arbeiten heute fast ausschließlich mit diesem in Hollywood entwickelten Continuity-System, dass im Gegensatz zur sogenannten Intellektuellen Montage der Bilderkollision russischer Filmemacher wie Sergej Eisenstein (1898-1948) steht. Der Zuschauer nimmt die aneinandergereihten Einstellungen jedoch nicht nur in ihrer Kontinuität wahr, sondern konstruiert auch eine latent strukturierte Kausalität. Innerhalb einer Szene kann die Handlung in einer Einstellung die Handlung der nächsten Einstellung kausal bedingen. Dies geschieht aber nur durch die Beteiligung des Rezipienten, denn eine Erzählung – und damit auch ihre logisch-kausalen Verknüpfungen – setzen die aktive Teilnahme eines Rezipienten im kommunikativen Akt der Erzählung voraus.

Auch im Film kann das Narrative als die kausale Verknüpfung von Situationen, Akteuren und Handlungen zu einer Geschichte bezeichnet werden. Die Dramaturgie ist die Art und Weise, wie diese Geschichte anhand der sie tragenden Figuren aufgebaut ist. Sie hat die Aufgabe, „die Kette von Ereignissen, in denen Personen handeln, so zu gestalten, dass bestimmte kognitive und emotionale Aktivitäten bei den Zuschauern angeregt werden."[420] Ihre Werkzeuge sind also die Figuren, die die Handlung vorantreiben. Diese stehen in der Narration aber nicht alleine da. In jedem Film gibt es eine narrative Instanz: Entweder direkt, z.B. als Voice-Over, wobei es sich durchaus um eine intradiegetische Figur und damit um einen homodiegetischen Erzähler handeln kann, oder indirekt durch die Perspektivierung der Kamera und der Montage. Auch die Perspektive kann personenbezogen sein. Nicht selten ist es der Protagonist, aus dessen Perspektive der Plot aufgebaut wird. Dies ist nicht zu verwechseln mit der subjektiven Kamera, die das Geschehen aus Sicht der Figur zeigt – dies kann allenfalls als extremes Mittel der Erzählerpositionierung genutzt werden. „Der Film als

[418] ACHIM DUNKER: „Die chinesische Sonne scheint immer von unten". Licht- und Schattengestaltung im Film, Konstanz 2008, S. 18.
[419] MIKOS 2003, S. 208.
[420] Ebd., S. 45.

ein audio*visuelles* Medium tendiert zum Sichtbaren, zum Äußerlichen und muß [im Gegensatz etwa zum Roman] einen besonderen Aufwand betreiben, um Inneres – Gedanken, Gefühle, mentale Zustände usw. einer Person – zu gestalten."[421] Figuren in einem Film sind Handlungsträger, die also für die Funktion der Dramaturgie unverzichtbarer Bestandteil eines Spielfilms sind und zudem auf der Ebene der Repräsentation in emotionalen Kontakt mit dem Zuschauer treten: über Empathie, Sympathie bis hin zur Identifizierung. Die Klassifizierung von Figuren, Charakteren, Personen, Akteuren, Rollen, Typen – allein die zahlreichen Begriffe deuten es an – gestaltet sich aufgrund des unterschiedlichen terminologischen Gebrauchs und der Vielzahl an disziplinären Zugängen schwierig.[422] Die im Folgenden verwendeten Begriffe orientieren sich daher an literarischen Begriffen, hauptsächlich aus der Dramentheorie.[423] So gibt es in jedem Film – wie auch im Roman – einen Protagonisten (Hauptperson/Hauptfigur). Auf ihm liegt der Fokus der Kamera, die qualitativ und quantitativ eine Perspektivierung der Erzählung um diese Figur vornimmt. Häufig entsprechen sich Protagonist und Titelrolle (*Robin Hood*, *King Arthur*, *Die Päpstin*). Ausgehend vom Protagonisten lassen sich Antagonist und weitere Nebenfiguren klassifizieren.

Eine qualitative Einordnung der Figuren eines Films, die sich immer wieder zwischen den Extrempositionen von ‚runden' und ‚flachen' Charakteren abspielt, ist insofern schwierig, als in der Geschichte des Rezipienten bestimmte Figuren eine gewisse Tiefe erhalten können, die der Plot für sie nicht vorgesehen hat. Die Grenzziehung fällt hier schwer. Natürlich besitzt die Dramaturgie des Plots die Macht, bestimmte Figuren als ‚rund' oder ‚flach' zu charakterisieren. Allein durch die Quantität der Einstellungen einer bestimmten Figur hat diese eine größere Chance entwickelt zu werden und so bei den Rezipienten eine individuelle Tiefe hervorzurufen. Kameraperspektive und Setting, also Ausstattung, Kostüm, Maske, Licht, die aktualweltliche Persönlichkeit eines berühmten Schauspielers tragen wesentlich dazu bei. Es spricht somit einiges dafür, die Figurenanalyse am Beispiel zu zeigen. Um für diese eine erleichterte Orientierung zu schaffen, sollte auf drei Aspekte der Figurenanalyse hingewiesen werden: Charakterisierung, Figurenkonstellation und Rollen.

Zunächst ist bei der Figurenanalyse nach der filmimmanenten Charakterisierung zu fragen. Der erste Auftritt einer Figur spielt dabei eine entscheidende Rolle. Findet eine Fremd- oder

---

[421] WERNER FAULSTICH: Grundkurs Filmanalyse, München 2002, S. 95.
[422] MIKOS 2003, S. 156.
[423] Diese sind im Einzelnen: Protagonist – Antagonist – Deuteragonist – Tritagonist usw., Held – Antiheld – tragischer Held – mittlerer Held – byronic hero, Hauptrolle – Titelrolle – Nebenrolle.

Selbstcharakterisierung statt? Welche Funktion nimmt dabei der Erzähler ein? Einstellungsgröße und -perspektive, Musik (womöglich verbunden mit bestimmten filmmusikalischen Motiven), Beleuchtung usw. bestimmen in besonderem Maße den ersten Eindruck einer Figur im Film. Figurenpaare können prätextuell in einer Kultur bestimmt (z.B. Robin Hood und Maid Marian, König Artus und Lancelot etc.) oder auch unbestimmt (z.B. Liebhaber und Geliebte, Gut und Böse, Freund und Freund, Vater und Sohn etc.) und somit dem Zuschauer bekannt sein. Selbstverständlich kommen auch komplexere Figurenkonstellationen, wie etwa die Dreiecksbeziehung, häufig vor.

Rollen sind oft genrespezifisch vorgegeben. Ein Western ohne Cowboy ist wie ein Krimi ohne Inspektor oder ein Kriegsfilm ohne Soldaten undenkbar. Desweiteren dürfen Statusrollen, in denen Figuren lediglich in ihrem jeweiligen sozialen Stand gezeigt werden (z.B. Ritter, Kleriker, Handwerker etc.), und typisierte Rollen, häufig klischeebeladene Archetypen, in der Figurenanalyse benannt werden, wenn ihre Klassifizierung am Beispiel und unter Heranziehung von Intertexten begründend gezeigt werden kann. Das ist nicht immer einfach. Die Figur des Gandalf im *Herr der Ringe* (Jackson 2001-2003) beispielsweise ist einerseits eine wichtige Nebenrolle, zum Anderen der genrespezifisch festgelegte und durch die Popularität der 50 Jahre älteren literarischen Vorlage der Tolkien-Romane auch der Archetypus des Fantasy-Zauberers schlechthin. Bei der Bestimmung eines Typus muss immer auch nach dem Ursprung eines diskursiv verhandelten und historisch transformierten Klischees gefragt werden.

Vordergründig sind es mehr assoziative Funktionen, die die Ausstattung (Set, Requisiten, Kostüme, Maske) eines Filmes übernehmen. Aber auch sie sind als konnotative Symbole für die Diegese, die erzählte Welt von entscheidender narrativer Bedeutung. Die Symbole der Ausstattung vermitteln dem Zuschauer, in welcher Zeit und in welchem Raum der Film spielt. Werden Minarette einer Moschee in der Totalen gezeigt, aktiviert dies das Weltwissen des Rezipienten, das ihm sagt: Die Szene spielt zum einen in der aktualen Welt und zum zweiten in einer muslimisch geprägten Kultur. Weitere Symbole, akustische wie das Rufen eines Muezzins, bestätigen diesen ersten Eindruck. Werden in der Totalen die umliegenden Häuser gezeigt, kann über deren Architektur eine weitere Eingrenzung stattfinden, etwa orientalisch oder okzidentalisch. Darüber hinaus geben Symbole Hinweise auf die Zeit. Sind auf den umliegenden Wohnhäusern Antennen zu sehen oder ist Straßenverkehr mit Motorengeräuschen zu hören, so wird der Rezipient die Diegese auf einen Zeitraum zwischen jetzt und der letzten 50 bis 80 Jahre eingrenzen. Fehlen solche Symbole, kommen im Prinzip

alle Zeiträume davor in Frage.[424] Durch Texteinblendungen wie „Damaskus 1501“ kann die zeiträumliche Verortung auch durch direkte Hinweise erreicht werden. ‚Historical correctness‘ ist dabei nicht wichtig, solange der Verweischarakter des Symboles dadurch nicht zerstört wird. Das knüpft natürlich an bestehende Diskurse an, die das Weltwissen der Zuschauer bestimmen. Intensiver Schneefall würde das Wissen über den orientalischen Raum des Zuschauers irritieren, ein vorüberfliegendes Flugzeug sein Wissen über die Zeit des 16. Jahrhunderts. Sollten hingegen in einer Naheinstellung osmanische Gestaltungselemente an dem Minarett erkennbar werden, wird das die symbolische Wirkung des Zuschauers sicher nicht beeinträchtigen, es sei denn, es handelt sich um einen Experten orientalischer Kunstgeschichte, der sich an dieser Ungenauigkeit stört.

Auch Ton, Soundeffekte und Musik besitzen eine Symbolkraft, die sowohl assoziativ auf die Diegese, wie narrativ auf den Plot einwirken kann. Grundsätzlich gehört alles audiovisuell Dargestellte zur erzählten Welt, es ist also intradiegetisch. Davon ausgenommen sind in den meisten Fällen die Filmmusik und bestimmte Soundeffekte, die lediglich emotionale Wirkung auf den Rezipienten ausüben sollen, in der Logik der erzählten Welt aber nicht vorkommen. Solche extradiegetischen Elemente sind häufig in Horrorfilmen. Ein Schockeffekt kann durch den Angstschrei einer Figur (intradiegetisch), durch bestimmte musikalische Mittel, wie den Psycho-Dreiklang (extradiegetisch) oder eben extradiegetische Soundeffekte (Shock-Sounds, im weitesten Sinne auch musikalische Mittel) verstärkt oder hervorgerufen werden. Mikos hingegen ist nicht zuzustimmen, wenn er schreibt:

> „Wenn die Zuschauer jedoch in einem Melodram die Heldin beobachten, wie sie sehnsuchtsvoll mit ihrem Angebeteten telefoniert, um ihn zu einem gemeinsamen Kururlaub zu überreden, und dabei ist durch ein offenes Fenster eine Polizeisirene zu hören […], ohne dass dies später aufgegriffen wird, so hat dieses Geräusch für die Handlung keine weitere Bedeutung. *Es gehört nicht zur erzählten Welt* [Hervorhebungen SMH].“[425]

Denn wie Mikos hinzufügt, hat die Polizeisirene symbolischen Verweischarakter für die Diegese, um „das Großstadtambiente zu unterstreichen, in dem das Melodram angesiedelt ist.“[426] Er nimmt eine Unterscheidung von plotrelevanten und plotirrelevanten Gestaltungselementen des Films vor. Plotirrelevant sind sie vielleicht für den produzierten

[424] Bei entsprechendem Weltwissen zumindest alle Zeiträume bis zurück ins 8. Jahrhundert (Bau der Umayyaden-Moschee in Damaskus, einer der ältesten Moscheen der Welt).
[425] Mikos 2003, S. 228.
[426] Ebd.

Film, sie können aber für den rezipierten Film eine Bedeutung entwickeln. In jedem Fall gehört es aber zur Diegese, denn es wird erzählt. Das akustische Zeichen eines Polizeisirenensamples im akustischen Design des Films vergewissert den Rezipienten, dass die Handlung in einer urbanen Umgebung spielt. Ein Zeichen, so wenig relevant es zunächst erscheinen mag, ist nie unbedeutend.

Musik wird im Film nur in wenigen Fällen erzählt, das heißt sie erscheint nur sehr selten im On. Wenn zu Beginn von *Der 13te Krieger* das Drachenboot in der Flussbiegung erscheint und dazu ein bestimmtes Thema ertönt, wird der Zuschauer kaum ein Orchester an Bord vermuten, welches dieses Thema spielt. Filmmusik ist also extradiegetisch. Musik im On ist eher die Ausnahme und tritt meist nur in Genres wie dem Musikfilm auf, wo sie die zentrale Funktion übernimmt. Im Spielfilm hat sie die Aufgabe, „die Distanz zum Geschehen zu mindern und die Wahrnehmung der Bilder affektiv aufzuladen".[427] Daneben kann Filmmusik auch merkantile Funktionen im Zusammenhang mit an den Musikmarkt angeschlossenen Tie-in-Produkten übernehmen.

Damit kommen wir zu den produktionstechnischen Kontexten. Filme werden nicht *sui generis* im luftleeren Raum gemacht. In der Produktion eines Filmes werden bewusst oder unbewusst andere Film- und Medientexte eingewoben, aus denen sich das neue Produkt zusammensetzt. Aber auch in der Rezeption wird der Filmtext bewusst oder unbewusst mit Versatzstücken anderer Film- und Medientexte verglichen. Intertexte lassen sich innerhalb eines Medienbereiches verorten. Folgt ein Text den gleichen Erzähl- und Gestaltungsmustern wie ein anderer Text, handelt es sich um einen solchen Fall von Intertextualität. Auch wenn eine Rolle mit einem prominenten Schauspieler besetzt ist, wird der Rezipient intertextuelle Verweise zu bekannten Rollen herstellen, die dieser Schauspieler in früheren Filmen spielte. Die Actionheld-Rollen eines Arnold Schwarzenegger in unterschiedlichen Filmen[428] sind einerseits durch die Genrekonvention ‚Actionfilm' und andererseits durch den Ikon-Charakter des Schauspielers intertextuell miteinander verwoben – und das sowohl in Produktion als auch in der Rezeption. Medientexte sind so Teil eines dynamischen Kommunikationsprozesses. „Intertextualität ist das Element, das diesen Prozess befördert,

[427] BULLERJAHN 2001, S. 73.
[428] Wie etwa *Das Phantom-Kommando* (Lester/Silver 1985), *Der City Hai* (Irvin/Schumacher 1986), *Predator* (McTiernan/Silver, Thomas, Gordon 1987), *Eraser* (Russel/Russel, Tadross 1996), um nur einige zu nennen.

weil es die Kommunikation in ein historisch-kulturelles Bezugssystem einbettet, welches sich über den Prozess zugleich erneuert".[429]

Hier wird bereits angedeutet, dass Intertextualität sich nicht allein in intramedialen (beim Film etwa: Genre, Schauspieler, Soundtrack etc.) und intermedialen Verflechtungen (ein direkter Fall wäre die Literaturverfilmung wie z.B. *Die Päpstin*; aber auch *Apocalypse Now* verarbeitet zahlreiche literarische Werke) erschöpft. Der Text und seine Intertexte werden in das erwähnte Bezugssystem eingebettet, wobei unterschiedliche historisch-kulturell und sozial bedingte Diskurse die Regeln und Möglichkeiten dieser Einbettung bestimmen. Sie muss sowohl auf der produktiven wie rezeptiven Ebene berücksichtigt werden. In der Analyse muss daher eine Positionierung des Filmtextes „im Universum bereits vorhandener Texte der Kultur bzw. der Populärkultur" erfolgen.[430] Gleichzeitig muss, wenn auch nur spekulativ, auf den möglichen Wissensstand, die Intertextkenntnisse (nach Umberto Eco die „intertextuelle Enzyklopädie"[431]) und die Rezeptionserwartungen der Zuschauer eingegangen werden. Dies positioniert den einzelnen Filmtext in den Diskursen, die er mitverhandelt, und die Lebenswelten, in denen er rezipiert wird. Filme sind mediale énoncés, die realistische oder zumindest vorstellbare Welten repräsentieren. Der Diskurs regelt die Verhandlung dieser Aussagen: In ihm konstituiert sich, durch Integration oder Negation, dann eine Überzeugung, eine persuasive Tatsache. Er komprimiert und strukturiert die Aussageformationen, durch die eine Perspektivierung von Bedeutung stattfindet. Die diskursiven Praktiken „stehen damit immer im Zusammenhang mit sozialen Prozessen der Bedeutungsbildung und der Realitätswahrnehmung. […] [I]hre Produktion unterliegt spezifischen sozialen Bedingungen und sie repräsentieren damit Macht".[432] Auch in der Rezeption spielen Diskurse eine wichtige Rolle, denn je nach Zeitpunkt der Rezeption eines bestimmten Films oder anderen Medienprodukts ändern sich die Kontexte um die im Produkt behandelten, in der Gesellschaft zirkulierenden Diskurse. Es macht einen

---

[429]Mikos 2003, S. 261.; vgl. auch Lothar Mikos: Zwischen den Bildern – Intertextualität in der Medienkultur, in: Medien lesen. Der Textbegriff in der Medienwissenschaft, hg. v. Daniel Ammann, Heinz Moser, Roger Vaissière, Zürich 1999, S. 61–85; Hans J. Wulff: Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films, Tübingen 1999, S. 258.

[430]Mikos 2003, S. 263.

[431]"Kein einziger Text wird unabhängig von den Erfahrungen gelesen, die aus anderen Texten gewonnen wurden. […] Die intertextuelle Kompetenz (die äußerste Peripherie einer Enzyklopädie) umfaßt *alle* dem Leser vertrauten Systeme." Umberto Eco: Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten, München 1987, S. 101.

[432]Mikos 2003, S. 271.; vgl. John Fiske: Television Culture. London, New York 1993, S. 15; John Fiske: Media Matters. Everyday Culture and Political Change. Minneapolis, London 1994, S. 7. Andrew Tolson: Mediations. Text and Discourse in Media Studies, London 1996, S. 192.

bedeutungstragenden und sinnstiftenden Unterschied, ob die Fernsehserie *Dallas* 1981 in der ARD oder 2002 als Wiederholung auf Kabel 1 rezipiert wird: Gleicher Text bei veränderten Kontexten. Denn die Diskurse um Öl-Industrie und kapitalistische Marktwirtschaft haben sich im Verlauf der Jahrzehnte verändert. Die Plots der Serie um Beziehungen, Intrigen und Geld sind hiervon zwar weniger betroffen, doch wurden im Seifenoper-Genre zwischenzeitlich zahlreiche andere Produkte mit vertrauteren Settings produziert. So wird man *Dallas* 2002 mit einer anderen *reading formation* rezipieren. Wichtig ist festzuhalten, dass Diskurse der Produktion wie der Rezeption immer vorgelagert sind. Serien wie *Emergency Room*, *Grey's Anatomy* oder *Schwarzwaldklinik* waren – als fiktionale Produkte – zu einer bestimmten Zeit Énoncés im Medizindiskurs einer Gesellschaft.

Im Folgenden wird es darum gehen, welche Aussagen die hier analysierten Filme im Mittelalterdiskurs machen, woraus wieder Rückschlüsse darüber gezogen werden können, welche Regeln des Sag- oder Darstellbaren der hier entworfene Mittelalterdiskurs formuliert. Außerdem wird untersucht werden, welche anderen Diskurse neben dem Mittelalterdiskurs noch vorgelagert sind und in seine rhizomatische Struktur eindringen, wie etwa der Freiheitsdiskurs, der Abenteuerdiskurs, der Religions- oder Glaubensdiskurs u.a. Dies soll in den Einzelanalysen gezeigt werden. Denn Filme sind Produkte medialer Kommunikation, die „durch ihren Inhalt und ihre Repräsentation, ihre Narration und Dramaturgie, ihre Konstruktion von Figuren […] und ihre ästhetischen Gestaltungsmittel bestimmte Diskurse in den Mittelpunkt rücken und tendenziell auch konkurrierende Diskurse ausschließen."[433]

[433] MIKOS 2003, S. 277.

Das Mittelalter im Kinofilm

Bei der Untersuchung der Darstellung von Mittelalter in Filmen gilt es ähnliche kategorische Probleme wie für den Historischen Roman zu lösen. Da mit dem Roman bereits eine Gattung (fiktionale Prosaerzählung von gewisser Länge) benannt ist, muss der gattungsneutrale Begriff Film zunächst als Spielfilm spezifiziert werden, um seinen fiktionalen Inhalt kenntlich zu machen. Drängender stellt sich die Frage, welche produktimmanenten semiotischen Codierungen darauf verweisen, dass die fiktionale Handlung im Mittelalter der aktualen Welt spielt. Einzig der Mittelalterdiskurs regelt diese Konnotationen. Unklar bleibt, welche Regeln der Diskurs für diverse typologische Grenzziehungen vorsieht. Sind Verfilmungen von Shakespeares Historiendramen *Richard III.* (1955) oder *Macbeth* (1971) ‚Mittelalterfilme'? Ist *Excalibur* (1981) ein Fantasy- oder ein ‚Mittelalterfilm'? In welcher Welt spielt *Dragonheart* (1996), der mit der Texteinblendung „A.D. 978" als Referenz auf die aktuale Welt beginnt, jedoch einen leibhaftigen, sprechenden Drachen als Deuteragonisten zeigt? Bettina Bildhauer gibt hierauf indirekt eine Antwort, wenn sie die Affinität des „Mittelalterfilms"[434] für Fantasy-Elemente beschreibt:

> „[W]hile audiences will not expect a magic potion or dragon to appear in a film set during the American Civil War, such as *Gone With the Wind* (1940), they will not be surprised to encounter them in a medieval film. Medieval films have a greater tolerance for miraculous or supernatural elements than those in later historical periods."[435]

Im Kapitel zu Medievalism wurde bereits gesagt, dass auch Produkte des Fantasy-Genres durchaus das Potential besitzen, Überzeugungen über Mittelalter zu generieren. Allerdings schaffen die genrespezifischen Elemente der Fantasy eine nicht zu verleugnende Distanz zur aktualen Welt und haben dementsprechend einen geringeren Anteil an der diskursiven Konstruktion von Mittelalter. Es gilt anhand des Prinzips der minimalen Abweichung zu unterscheiden, wie weit sich die Diegese eines bestimmten Films von der aktualen Welt entfernt. Die Welt von *Willow* (1988) weicht von der aktualen Welt weiter ab als diejenige von *Braveheart* (1996), da ihre nicht-menschlichen, aber anthropomorphen Wesen und die tatsächlich wirkende Magie dem Zuschauer das Fantastisch-Anderswelt liche indizieren.

[434] Im Gegensatz zu Bildhauer sprechen wir statt vom „Medieval film" vom medievally themed film, also nicht vom „Mittelalterfilm", sondern vom mittelalterlich gethemten Film. Diese Bezeichnung halte ich für grammatisch und genretypologisch genauer. Vgl. BILDHAUER 2011, S. 14.
[435] Ebd., S. 18.

Hingegen versuchen Diegesen mit minimaler Abweichung von der aktualen Welt eben diese Abweichung illusorisch zu verbergen. Was hier versucht wird, ist ein auf die Aktualwelt bezogenes *make belief*: man tut so, als ob etwas Fiktionales real wäre. Dementsprechend können solche Diegesen ein höheres persuasives Potential im Hinblick auf *beliefs* über eine aktualweltlich-historische Welt wie das Mittelalter leisten.

In seiner Filmografie cineastischer Darstellungen des Mittelalters verzichtet Kevin J. Harty auf „any films based directly on the plays of William Shakespeare, since such films have been the subject of a number of previous studies."[436] Eine bessere Begründung, bestimmte Verfilmungen von Theaterstücken in einer Arbeit über Mittelalter im Film außen vor zu lassen, ist, dass diese auch die entsprechenden ästhetischen Formen des Theaters mit auf die Leinwand bringen, sofern sie nicht nur lose auf einem Drama basieren. Dazu gehört vor allem eine stilisierte Sprache (häufig in Versform), in Einzelfällen auch an der Bühne orientiertes Schauspiel und Kulissen. Diese Filme verweisen nicht direkt auf eine kohärente mittelalterliche Welt, sondern zuallernächst auf die theatralische Vermittlungsform. Das Entscheidende ist die Verweisfunktion des Films, die sich anhand der Frage beantworten lässt, ob primär auf ein Mittelalter der aktualen Welt oder auf ein anderes Medium verwiesen wird. Im Gegensatz zu Filmen des Fantasygenres ist die Überzeugungsleistung für eine Darstellung des aktualen Mittelalters nicht dadurch gesenkt, dass es sich um eine anderswelt liche Diegese handelt, sondern dass eine Dramaverfilmung eines im Mittelalter spielenden Stoffes durch bestimmte ästhetische Stilisierungen, die dem Spendermedium entstammen, Distanz erzeugen, da sie das Theatrale im Film erkennen lassen.

Ähnliches gilt für Filmgattungen, die zwar eine Mittelalter-Diegese zeigen, deren Verweisfunktion und Darstellungsabsicht jedoch andere sind, als das Erzählen einer realistischen Handlung in einem Mittelalter der aktualen Welt. Der mittelalterlich thematisierte Musikfilm (z.B. *The Vagabond King*, 1930) verweist ähnlich wie die Dramaverfilmungen von Shakespeares mittelalterlich gethemten Stücken auf ein anderes Medium, nämlich das Musical. Dem Zuschauer ist klar, dass die Menschen im Mittelalter nicht die meiste Zeit über sangen, und er kann die stilisierte Form des narrativen Singens abstrahieren. Vergleichbares gilt für den mittelalterlich gethemten Zeichentrickfilm (*Robin Hood*, 1973; *Der Glöckner von Notre Dame*, 1996), die mittelalterlich gethemte Parodie (auch: *spoof film* wie z.B. *Monthy Python and the Holy Grail*, 1975; *Robin Hood – Men in Thights*, 1993) oder den mittelalterlich gethemten pornografischen Film (*Xcalibur*, 2007).

[436] HARTY 1999, S. 1.

Diese Filme verfolgen ganz unterschiedliche Ziele, die von der Darstellung einer überzeugend-realistischen mittelalterlichen Welt und Handlung stark abweichen. Gleichwohl können auch solche Filme im Rezeptionsprozess Überzeugungen über Mittelalter auslösen, jedoch dürften diese aufgrund der gegebenen (performativen, grafischen, parodistischen, inhaltlichen) Distanz bei weitem nicht so stark ausfallen, wie dies bei anderen mittelalterlich gethemten Spielfilmen der Fall ist. Damit sind Kriterien für eine Auswahl des in dieser Arbeit verwendeten Korpus genannt: Die Filme sollen überzeugend wirken, d.h. sie dürfen die illusorische Wirkung einer kohärenten mittelalterlichen Aktualwelt nicht brechen. Die hier genannten Fälle des ‚Mittelalterfilms' – entweder in der Darstellung einer gänzlich anderen Welt mit anderen Naturgesetzen und fantastischen Wesen oder durch mediale Distanzierung (im verfilmten Theaterstück oder Musical, durch technische Realisierung im Zeichentrick- oder CGI-Animationsfilm, durch Fokussierung auf hyperbolisch-parodistische oder dezidiert pornografische Inhalte) – zeigen, dass die Darstellung von als mittelalterlich konnotierten Zeichen nicht mit einer starken Persuasionsleistung über Mittelalter einhergehen muss.

Aufgrund dieser Varianzen lässt sich das Genre ‚Mittelalterfilm' nur schwer halten, da das so katalogisierte Sample an Filmen in sich so heterogen ist, dass die oftmals unklare diegetische Verortung im Mittelalter als einziges gemeinsames Merkmal nicht stark genug ist, um von einer eigenen Kategorie zu sprechen.[437] Mittelalter in einem Film zu thematisieren, kann von keinem Genre festgelegt werden, denn jedes Filmgenre kann eine Handlung in eine mittelalterliche Diegese verlegen: ein Abenteuerfilm, ein Melodram, ein Krimi, ein Fantasyfilm, ein Zeichentrick, ein Porno. Bildhauer plädiert für eine Verwendung des Genres „medieval film" im Sinne eines Clusters oder Korpus von Filmen, die sich bestimmte inhaltliche Thematisierungen wie Christentum, Rittertum und Gewalt teilen.[438] Dadurch würden aber Filme wie *Der 13te Krieger* (1999), *Der Name der Rose* (1986) oder *Die sieben Samurai* (1954) aus dem Korpus herausfallen.[439] So verwundert es nicht, dass die im Vergleich zu anderen Medien umfangreiche wissenschaftliche Literatur zum Mittelalter im Film zwar von einer durch Gemeinsamkeiten identifizierbaren Gruppe an Filmen ausgeht,

---

[437] KIENING 2006, S. 4. Bei Bildhauer findet sich eine Auflistung, wer in der Forschung die Genrebezeichnung Mittelalterfilm („medieval film") verwendet, vgl. BILDHAUER 2011, S. 225., Endnote 9.

[438] „I am using ‚genre' in the sense of a cluster or corpus of films that share certain features and raise certain expectations because they are, to some extent, modelled on each other. In terms of motifs, for instance, armour, castles with parapets, dirt, bad teeth and crosses can be expected; in terms of themes, Christianity, chivalry and violence are all-pervasive." Ebd., S. 13.

[439] Die Merkmalsemantik der drei Filme im Detail: *Der 13te Krieger* (- Christentum, + Rittertum, + Gewalt); *Der Name der Rose* (+ Christentum, - Rittertum, + Gewalt) oder *Die sieben Samurai* (- Christentum, - Rittertum, + Gewalt).

eine genretypologische Festlegung auf den ‚Mittelalterfilm' jedoch vermeidet, und zwar zugunsten von etablierten Genrebezeichnungen, wie etwa Historienfilm, Abenteuerfilm, *epic film* u.ä.[440] Die größte Nähe zu bestehenden Genrekonventionen weisen die hier untersuchten drei Filme mit dem Abenteuerfilm auf: Der Protagonist wird in eine ereignisreiche Handlung, ein Abenteuer, verstrickt; der Erzählstrang ist meist auf diese Hauptfigur fokussiert und erleichtert so die Identifikation des Rezipienten mit dieser; die Entwicklung des Helden ist den diese Entwicklung hervorrufenden Ereignissen nachgestellt, die sich in der Regel auf das Motiv ‚Kampf Gut gegen Böse' beziehen. Subgenres des Abenteuerfilms sind meist nach der Diegese des Films kategorisiert, etwa der ‚Sandalenfilm' (klassische Antike), der ‚Ritterfilm' (Mittelalter), der ‚Mantel-und-Degen-Film' (Frühe Neuzeit) oder der ‚Piratenfilm' (Karibik, Frühe Neuzeit). Auffallend ist die historische Komponente bei der Wahl der Diegese. Häufig ist die historische Welt eine solche, in der durch die Tatkraft des Einzelnen vieles bewirkt werden kann.

Seit es den Film als Medium gibt, gibt es auch das Mittelalter im Film. 1897, zwei Jahre nachdem die Brüder Lumière ihren ersten Film *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* präsentierten, zeigte ein weiterer französischer Filmpionier, Georges Méliès, der als Begründer des narrativen Films gilt, mit *Jeanne d'Arc*, „[p]ossibly the first film to treat a medieval theme".[441] Die Stummfilmzeit zwischen 1895 und 1927 bringt dann über 200 Filme[442] mit Mittelalter-Theme hervor. Kurzfilme des Attraktionenkinos prägten diese frühe Phase von den Anfängen bis zum Ersten Weltkrieg. In der Spätphase des frühen Films, die mit dem ersten Tonfilm in Spielfilmlänge (*The Jazz Singer* von 1927) endet, wurden die Inszenierungen und Dekors ausladender, nicht zuletzt durch die Verwendung von Außenkulissen und die zunehmende Bewegung im Bild. Berühmte Beispiele sind *The Hunchback of Notre Dame* (1923) mit seinem aufwendigen Kathedralen-Set und Massenszenen, Fritz Langs Monumental-Zweiteiler *Die Nibelungen* (1924) oder das in der im 19. Jahrhundert restaurierten Cité de Carcassonne gedrehte *Le Miracle des loups* (1924). Diese Filme markieren einen ersten Höhepunkt des Mittelalters im Stummfilm, das sich in relativ kurzer Zeit vom bloßen Dekor im Kino der Attraktionen zu einer diegetischen Kategorie mit eigenständigen Narrationen im stummen Langfilm entwickelte.

[440] BILDHAUER 2011, S. 13.
[441] HARTY 1999, S. 140.
[442] Kevin J. Harty zählt 226, vgl. Ebd.

Die Etablierung des Tonfilms als zentrale Zäsur der Filmgeschichte hatte selbstverständlich auch erhebliche Auswirkungen auf die Darstellung von Mittelalter im Film. Kineastische Mittelalterwelten waren jetzt nicht nur in ihrer akustischen Gestaltung von schmetternden Fanfaren, klirrenden Schwertern, surrenden Pfeilen und raschelnden Gewändern hörbar, sie wurden dadurch auch um ein vielfaches glaubwürdiger, ‚realistischer', da sie eine viel stärkere illusorische Wirkung entfalten konnten, als dies mit dem Stummfilm möglich gewesen war. Kiening hält fest, dass die Zwischentitel des Stummfilms zwangsläufig eine distanzierende Wirkung haben, da sie das Medium immer wieder präsent machen und Transportationseffekte in die Filmwelt sogar durch kommentierende, extradiegetische Texteinschübe unterbrechen konnten:

> „In Worsleys *Hunchback* [1923] wird die Folter Esmeraldas eingeleitet durch den Hinweis: 'The ›question‹ - the system of the Middle Ages to force confession'. Zehn Jahre später verlieren solche Distanzierungssignale an Bedeutung. Es geht nun darum, mit allen Mitteln das Eintauchen des Zuschauers in die filmische Welt zu ermöglichen."[443]

Damit ist die einschneidende Bedeutung des Tons für die Persuasionsleistung des Mediums Film benannt. Sie liegt nicht nur darin begründet, dass die akustische Wahrnehmung als integraler Bestandteil unserer alltäglichen Erfahrung von Welt nun auch im Film wiedergegeben werden kann und damit eine Annäherung der Filmwelt an die Realwelt geschieht. Sie macht überdies das Behelfsmittel des Stummfilms, Dialoge in Textform abzubilden, überflüssig und entledigt sich damit eines zwangsläufig distanzierenden Elements. Transportationen des Rezipienten in die erzählte Welt des Films waren ohne Abstriche erst mit dem Tonfilm möglich. Die zweite wichtige technische Neuerung des Films, das Farbbild, erscheint dagegen nur als Weiterentwicklung der bereits vorhandenen Bildhaftigkeit, die eine weitere Annäherung von Filmwelt an Realwelt bedeutet und ebenfalls ihren Beitrag zur Funktion der Illusionsmaschine leistet.

Die Zahl der mittelalterlich gethemten Kinofilme mit Ton dürfte zwischen 1927 und heute bei gut 300 liegen.[444] Der erste große Erfolg in dieser Kategorie war der bereits in Technicolor gezeigte Abenteuerfilm *The Adventures of Robin Hood* (1938) mit Errol Flynn in der Titelrolle, dessen heitere Art (wie auch der ältere Stummfilm *Robin Hood* (1922) mit Douglas Fairbanks)

[443] KIENING 2006, S. 22–23.

[444] Kevin J. Harty (HARTY 1999) zählt für den Zeitraum von 1930 bis 1996 247 Filme und kommt damit auf eine etwa gleich hohe Zahl von Stumm- und Tonfilmen. Die Filme nach 1996 wurden anhand der Filmografie von Bildhauer (vgl. BILDHAUER 2011, S. 253–259) und einer eigenen Zählung über die IMDb erhoben.

maßgeblich für weitere filmische Adaptionen des Robin-Hood-Stoffes durch die gesamte Filmgeschichte hindurch wurde. Ein ganz anderes Mittelalter zeigt das monochrome sowjetische Filmepos *Alexander Nevsky* (1938) von Sergej Eisenstein, der am Vorabend des Zweiten Weltkriegs eindeutige Parallelen zwischen Deutschritterorden und dem nationalsozialistischen Deutschland herstellt und als politisch motivierter Propagandafilm während des Hitler-Stalin-Paktes zunächst zurückgehalten, nach Hitlers Überfall auf die UdSSR 1941 aber sogleich in den Frontkinos gezeigt wurde. Der Zweite Weltkrieg bedeutete einen generellen Einbruch kultureller Produktion, und so entstanden in dieser Zeit auch nur wenige mittelalterlich gethemte Kinofilme. Nach 1945 erlebte das europäische Kino eine Amerikanisierung, „denn ein über fünf Jahre gewachsener ›Film-Stau‹ […] wartete darauf, auf dem europäischen Markt ausgewertet zu werden."[445]

In den USA selbst aber geriet das Kino zusehends in eine Krise: Die behördliche Zerschlagung der Monopolisierung der großen Filmstudios, die alle marktrelevanten Bereiche (Produktion, Verleih und Präsentation) kontrollierten, führte zum Niedergang des ‚absolutistischen' Studiosystems. Der Wegzug großer Bevölkerungsteile in die Vorstädte entzog den in den Innenstädten verorteten Kinos das Publikum,[446] das gleichzeitig durch die vermehrt in die Privathaushalte Einzug haltenden Fernsehgeräte neue Zugänge zum Medium hatten. Die Kinoindustrie suchte diese Entwicklung u.a. mit monumentalen Epics im neuen Breitbildformat (Cinemascope) zu kompensieren, die neben Stereoton und Farbe die Eigenart und sprichwörtliche Größe des Kinos gegenüber dem konkurrierenden Fernseher demonstrierten. Die aufwändigen und teuren Produktionen waren jedoch nicht alle erfolgreich wie *Joan of Arc* (1948), *The Vikings* (1959), *El Cid* (1961) oder *Camelot* (1967). Von der großen Zahl der mittelalterlich gethemten Kinofilme der 1950er und 1960er Jahre sind gut ein Viertel in Hollywood entstanden. So waren es vor allem italienische Filme (mehr als ein Drittel), die das Mittelalter in den 30 Jahren zwischen Kriegsende und Mitte der 1970er auf die Leinwand brachten.[447] Ästhetisch variiert die Thematisierung von Mittelalter mitunter stark: Die *swashbuckler* des Hollywood-Kinos wie z.B. *The Flame and the Arrow* (1950) haben wenig gemein mit den Autorenfilmen des italienischen Neorealismus, wie etwa Rossellinis *Francesco, giullare di Dio* (1950). Aufgrund dieser großen Heterogenität innerhalb des ohnehin schon durch semantische Merkmale (- fantasy, + aktualweltlich, + Kinofilm, + Ton-

[445] Geschichte des internationalen Films, hg. v. GEOFFREY NOWELL-SMITH, Stuttgart, Weimar 2006, S. 396.
[446] Ebd., S. 404.
[447] Selbst wenn man dabei die zahlreichen mittelalterlich gethemten italienischen Sexkomödien außen vor lässt, die Harty (vgl. HARTY 1999) alle mitzählt.

film, - Zeichentrick, - Musikfilm, - Theaterfilm, - pornografisch) eingegrenzten Korpus ist der Aussagewert der folgenden quantitativen Darstellung eingeschränkt.

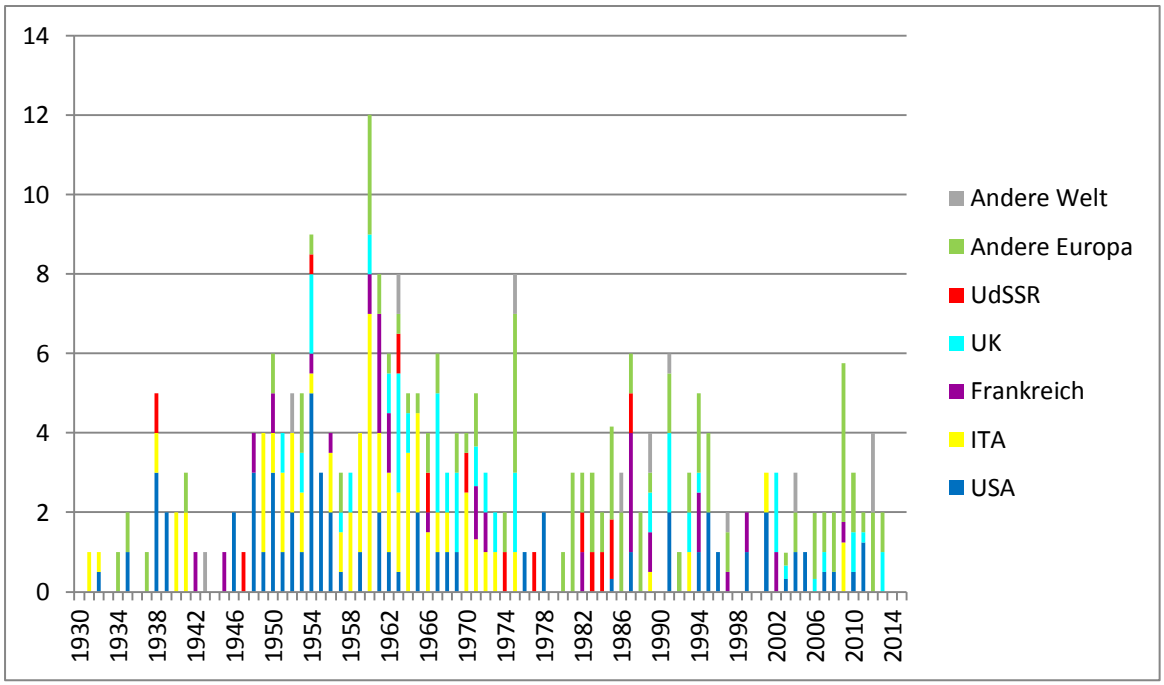

Abb. 5: Mittelalterlich gethemte Kinofilme mit Ton nach Anzahl pro Jahr und Herkunftsland.

Auffallend ist der Einbruch mittelalterlich gethemter Filme nach 1975. Das Theme wurde persifliert (*Monthy Python and the Holy Grail*, GB 1975) oder trat in Opposition zu den bestehenden Genrekonventionen des *Swachbucklers* (die alternden Helden Robin Hood und Lady Marian in *Robin and Marian*, USA 1976). In den 1980ern war es vor allem dann erfolgreich, wenn es fantastisch wurde, etwa in der düsteren Welt von *Excalibur* (USA, GB 1981) oder der esoterisch-mystischen von *Ladyhawke* (USA 1985). Auch der erfolgreichste mittelalterlich gethemte Kinofilm, *Robin Hood – Prince of Thieves* (USA 1991) ist noch stark von diesen Tendenzen der 1980er Jahre geprägt, insbesondere von der britischen TV-Serie *Robin of Sherwood* (HTV 1983-1985). Das Jahr 1995 markiert dann eine Trendwende, die bis heute anhält: Während der Artusfilm *Der Erste Ritter* (USA 1995) weit hinter den Erwartungen blieb, definierte Mel Gibsons erfolgreicher und mit fünf Oscars ausgezeichneter Film *Braveheart* (USA 1995) den Prototyp des gegenwärtigen mittelalterlich gethemten Historienfilms. *Braveheart* ist frei von offensichtlich fantastischen Elementen, zeigt eine schmutzige, brutale und ungerechte Welt, in der ein nicht-adliger, aus dem Volk stammender Held für dessen Freiheit kämpft. Motive, die konstitutiv für die mittelalterlich gethemten

Filme der darauffolgenden Jahre wie *Jeanne d'Arc* (1999), *King Arthur* (2004) oder *Robin Hood* (2010) werden.

Die Grafik zeigt außerdem, dass Mittelalter zumindest im Kinofilm gegenwärtig keinen besonderen Stellenwert einnimmt. Angesichts der hohen Budgets, die ihr enormer Produktionsaufwand mit sich bringt, stellen mittelalterlich gethemte Filme ein wirtschaftliches Risiko für die Produzenten dar. Verschärft wird die Situation dadurch, dass die Nachfrage offensichtlich nicht groß ist: In Bezug auf *Robin Hood* (2010) urteilte die amerikanische Website *Box Office Mojo*: „Medieval Times movies usually suffer at the box office (including *King Arthur* and Mr. Scott's *Kingdom of Heaven*)".[448] Die drei erfolgreichsten mittelalterlich gethemten Kinofilme der letzten Jahre waren, gemessen an den Verkäufen innerhalb ihrer medialen Produktpalette, keine kommerziellen Erfolge. Es verwundert daher nicht, dass das filmische Mittelalter sich weiterhin vermehrt auf günstigere TV-Produktionen verlagert, die ihr wirtschaftliches Risiko durch Verfilmungen mittelalterlich gethemter Bestseller reduzieren, um an den bestehenden Erfolg der Romane anknüpfen zu können.[449]

[448] URL http://boxofficemojo.com/news/?id=3051&p=.htm (07.02.2014).

[449] Beispiele sind die als TV-Mehrteiler (Mini-Series) verfilmten Follett-Romane, die TV-Verfilmungen der Lorentz-Romane *Die Wanderhure* (2010) und *Die Pilgerin* (2014) und auch der Amphibienfilm *Die Päpstin* (2009); *Der Medicus* (2013) hingegen ist ein reiner Kinofilm.

Fallbeispiele:

King Arthur (2004)

Synopse

Das Römische Imperium zu Zeiten der *Dark Ages*.[450] Ein junger sarmatischer Reiter namens Lancelot wird mit mehreren seiner Stammesgenossen von den Römern an den Hadrianswall zum Truppendienst verpflichtet. Ihr Befehlshaber ist Artorius Castus, der Sohn eines römischen Offiziers und einer Britannierin, der von seinem christlichen Mentor Pelagius zum Glauben an Freiheit und Gleichheit der Menschen erzogen worden ist. Nach Ablauf ihrer 15-jährigen Dienstzeit werden die Ritter von Bischof Germanius nur unter der Bedingung entlassen, wenn sie eine wichtige römische Familie aus dem Land der Pikten nördlich des Hadrianwalles in Sicherheit bringen. Der Sohn dieser Familie, Alecto, ist als Patenkind des Papstes als dessen Nachfolger vorgesehen. Arthur und seine Kameraden führen den Auftrag aus, befreien aber auch die Sklaven des despotischen Familienoberhaupts Marius Honorius und bringen ebenso die Bewohner aus der Umgebung der römischen Villa vor den im Osten gelandeten Sachsen in Sicherheit. Darunter sind auch der Junge Lucan und Guinevere, die Tochter des piktischen Stammeshäuptlings Merlin. Von Alecto erfährt Arthur, dass dessen Mentor Pelagius auf Bischof Germanius' Betreiben hin exkommuniziert und ermordet wurde, woraufhin Arthurs Idealvorstellung von Rom und der Kirche schwer erschüttert wird. Auf einem zugefrorenen See besiegen die Ritter und Guinevere eine sie verfolgende Gruppe Sachsen, wobei sich Dagonet für die Gemeinschaft opfert. Zurück am Hadrianswall erhalten die restlichen Ritter nach erfüllter Mission ihre Freibriefe. Guinevere überzeugt Arthur, nicht mehr für seine verlorene Vorstellung von Rom, sondern für Britannien zu kämpfen. Das Hauptheer der Sachsen wird von Arthur, seinen ihm treu zur Seite stehenden Rittern und den ihr Heimatland verteidigenden Pikten besiegt. Arthur heiratet Guinevere und wird von Merlin zum König ausgerufen.

Produktkontextualisierung

King Arthur wurde ursprünglich mit relativ brutalen Kampfszenen gedreht, die Splatter- und Gore-Elemente enthielten. Der Film war damit als R-rated (Restricted, in etwa vergleichbar mit der deutschen FSK-Kennzeichnung „Freigegeben ab 16 Jahren") vorgesehen.

[450] Bei eingeschaltetem Untertitel wird bei Filmbeginn die Jahreszahl „452 n. Chr." eingeblendet: *King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director's Cut, DVD, Buena Vista Home Entertainment, 136 Min, TC 0:01:06.

Von Seiten der Produktion – vermutlich auf Druck der zur Disney-Company gehörenden Produktionsfirma Touchstone Pictures – wurde später jedoch eine PG-13-Einstufung angestrebt, vermutlich um mit Jugendlichen zwischen 13 und 17 ein größeres Publikum zu erreichen. Dazu wurden insbesondere die Kampfszenen um jene Einstellungen gekürzt, die abgetrennte Gliedmaßen und Kopfschüsse zeigen; außerdem wurden alle Blutspritzer digital entfernt. Die plotrelevante Einstellung, die den durch einen Pfeil in den Kopf getöteten (vermeintlichen) Bischof zeigt,[451] konnte nicht herausgeschnitten werden und musste stattdessen aufwendig digital nachbearbeitet werden. Sie zeigt den Pfeil in der Brust steckend und ohne Blutflecken. Der gegenüber der Kinofassung etwa 15 Minuten längere Director's Cut zeigt viele dieser unzensierten Kampfszenen und darüber hinaus noch weitere, ergänzte oder erweiterte Szenen. In der Analyse wird hier der ausführlichere Director's Cut zitiert und gegebenenfalls auf Unterschiede zur Kinofassung verwiesen.

Sowohl Kinofassung als auch Director's Cut enden mit der Hochzeit Arthurs mit Guinevere. Diese Szene geht auf einen Nachdreh zurück, denn ursprünglich sollte die Handlung ein eher düsteres, melancholisches Ende haben und mit der Bestattung Lanzelots schließen. Wenig erfolgversprechende Testvorführungen führten schließlich zu der jetzigen Version, die zusätzlich von einem Monolog (des gefallenen) Lanzelots aus dem Off begleitet wird.

> „We did a test screening and people wanted to see a wedding, a happy ending of some sort and then we came up later with the concept of maybe it should be Lancelot telling the story so that he then lives on forever cause you hear him telling you. So you're not as … people aren't as depressed when they walked out of the theatre. So we rearranged the ending and shot other things."[452]

Lancelots Monolog rekapituliert dabei nicht nur die Message des Films (wir kommen darauf zurück), sondern fordert den Rezipienten gleichsam zu einer positiven emotionalen Beteiligung des Schlusses auf:

> „And as for the knights who gave their lives, their deaths were cause for neither mourning nor sadness. For they will live forever, their names and deeds handed down from father to son, mother to daughter, in the legends of King Arthur and his knights."[453]

---

[451] Ebd., TC 0:11:15 und 0:13:05.

[452] Antoine Fuquas Kommentar in *Alternate Ending* als Bonusmaterial auf der DVD *King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director's Cut, Buena Vista Home Entertainment, TC 00:00–00:24.

[453] *King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director's Cut, DVD, Buena Vista Home Entertainment, 136 Min, TC 2:08:18–2:08:40.

Mit dem neuen Ende reagierten die Produzenten auf die Bedürfnisse des durch die Testvorführungen prognostizierten Publikums nach einem Happy End. Hierin zeigt sich einmal mehr die Wechselbeziehung zwischen Wirtschaftlichkeit und dem *people*-Faktor im Populärkulturellen. Die Produzenten gehen auf die Wünsche einer größeren Masse ein, um größere Akzeptanz und damit kommerziellen Erfolg beim Publikum zu erzielen. Zum Erreichen dieses Ziels ist offensichtlich positive emotionale Beteiligung notwendig, weswegen das Happy End ein für populärkulturelle Produkte typisches, als Dénouement eingesetztes Stilmittel ist.

Regisseur Antoine Fuqua und Hauptdarsteller Clive Owen waren vor *King Arthur* aus keinen vergleichbaren Filmen des historisch gethemten Epic- oder Abenteuer-Genres bekannt; mit Produzent Jerry Bruckheimer (*Pearl Harbor*, 2001; *Pirates of the Caribbean*, 2003) und Drehbuchautor David Franzoni (*Gladiator*, 2001) allerdings waren zwei Vertreter dieser Sorte von Filmen in federführenden Positionen beteiligt. Auf Franzoni geht auch die Idee zurück, die historischen Wurzeln der Artussage in einem Film zu realisieren. In einem Interview verweist er auf die inspirativen Quellen seines Scripts: Erstens eine nicht näher angegebene Dissertation, in der die These vertreten wird, dass die legendäre Figur des König Artus auf den historischen römischen Feldherrn Lucius Artorius Castus zurückgeht und zweitens das Buch *From Scythia to Camelot* von Scott Littleton und Linda Malcore[454], das Zusammenhänge zwischen der Artus-Legende und der Stationierung sarmatischer Reiter als römische Auxiliartruppen in Britannien herstellt. Diesen Ansatz verfolgend las Franzoni Ovids Beschreibung der Sarmaten in den *Tristia*, was entscheidenden Einfluss auf die Charaktergestaltung der Ritter hatte:

> „[I]t was reading Ovid, the Roman poet, how when he was exiled to the Black Sea by Augustus, lived right next door to the same tribe from which our Sarmatians evolved. It was like some Truman Capote from Rome living next to the Hell's Angels and describing in exquisite detail how horrible it was. So you had this wonderful irony – that these gallant, polished knights, who were cruising around Britain solving inscrutable mysteries and rescuing bored Beverly Hills housewives from themselves, were actually descended from the Hell's Angels! After that it became for me the American GI experience – strangers in a strange land, killing to stay alive and hating doing it."[455]

[454] JOHN MATTHEWS: An Interview with David Franzoni, in: Arthuriana 14,3 (2004), S. 115–120, S. 116.
[455] Ebd.

Offenkundig wird, dass Franzoni mit dem klischeehaften Heldenbild des edlen, sauberen Ritters der Tafelrunde brechen wollte. Die Kombination aus Ovids Darstellung und der Sarmaten-Hypothese diente als Vorlage, ein neues, schmutzigeres Bild der arthurischen Ritter zu zeichnen, das zudem den Reiz hatte, durch die historiografische und wissenschaftliche Rückendeckung realistischer zu sein. Von größerer Bedeutung für Franzoni als diese durch Vorlagen legitimierte Version von „sarmatischen Hell's Angels" statt „galanten, polierten Rittern" ist jedoch der von ihm als „American GI experience" bezeichnete Gegenwartsbezug, den seine Charaktere herstellen. Diese Erfahrung, in einem fremden Land für eine Sache zu kämpfen, die man nicht versteht, umgeben von Einwohnern, die einen hassen, und von dem Gefühl gequält, einfach nur nach Hause zu wollen[456], war für Franzoni wichtiger als eine historische Korrektur der Legende.

> „That makes it real, and to get me up in the morning to write something historical, if it isn't about us today as people it isn't worth doing. We can never really know what it was like to be them, but we do know what it's like to be us".[457]

Sein Skript sei jedoch keine Allegorie des Irakkrieges von 2003 – was nicht bedeutet, dass der ein Jahr nach der Besetzung des Irak erschienene Film von damaligen Rezipienten nicht in eine solche allegorische Beziehung gesetzt werden konnte. Stattdessen gibt Franzoni Parallelen zum Guerillakrieg des Vietcong an, indem er seinen Entwurf der Figur Merlins mit Hồ Chi Minh vergleicht. In *King Arthur* nimmt die auf die sarmatischen Ritter der Tafelrunde übertragene „American GI experience" allerdings eine positive Wendung dahingehend, dass die Krieger schließlich wissen, wofür es sich zu kämpfen lohnt und wofür sie kämpfen – nämlich die Freiheit, die Verteidigung der Heimat und die Verbundenheit mit ihrem Anführer Arthur, den sie nicht im Stich lassen.

So sehr der Film darum bemüht ist, ein aktualisiertes Bild von Arthur und seinen Rittern für das beginnende 21. Jahrhunderts zu liefern und dabei Reminiszenzen an andere Artus-Filme umgeht, so sind doch Bezüge zu anderen Filmen nicht zu übersehen. Unmittelbar vor *King Arthur* führte Antoine Fuqua Regie in dem Kriegsfilm *Tränen der Sonne* (2003) Regie, in dem der Protagonist Lieutenant A.K. Waters (Bruce Willis) ein Team von sieben Navy SEALs kommandiert, die eine amerikanische Bürgerin aus einem Krisengebiet evakuieren sollen. Waters entscheidet aus ethischen Gründen und gegen den Befehl seines Vorgesetzten, auch

[456] Ebd.
[457] Ebd.

eine Gruppe einheimischer Flüchtlinge zu retten. Dieses Motiv wird in *King Arthur* ebenfalls verwendet, als Arthur die Dorfbewohner der römischen Villa vor den Sachsen retten will, obwohl dies nicht sein Auftrag ist und die Chancen auf Erfolg der Mission dadurch erheblich sinken. Die im Trailer von *Tränen der Sonne* gezeigte Tagline des Films („The lives of many rest in the courage of a few") passt ebenso gut auf Fuquas *King Arthur* wie auch auf viele andere Filme, in der eine kleine Heldengruppe unter Einsatz ihres Lebens und aus freiem Willen sich uneigennützig für andere einsetzt. Eingang in die Filmtradition erlangte das Motiv durch Kurosawas *Die sieben Samurai* (1954), der nicht nur Vorlage für das Wild West-thematiserte Remake *Die glorreichen Sieben* (1960) war, sondern in Versatzstücken immer wieder adaptiert wird, darunter von einigen Mittelalter-Epics wie *Der 13te Krieger*, *Königreich der Himmel* und eben *King Arthur*.[458] Diese intramediale Bezugnahme ist in dem bereits erwähnten Motiv der sozial abseits stehenden Heldengruppe, die sich für die Unterdrückten einsetzen, angeklungen und geht weiter bis zur Charakterzeichnung der einzelnen Figuren, deren Individualität klar ausgearbeitet wird, ohne der Homogenität der Gruppe abträglich zu sein. Dem Rezipienten wird hierdurch ein positives Gemeinschaftsgefühl vermittelt, in dem jeder Einzelne seinen Platz in der Gruppe hat, ohne in Uniformität unterzugehen. Dass es sich in den genannten Beispielen ausschließlich um reine Männerbunde handelt, deutet auf das intendierte Zielpublikum solcher Filme hin. Weitere Referenzen sind die in den Gräbern der gefallenen Ritter/Samurai steckenden Schwerter oder die besonderen Schusswaffen der Gegner (Armbrüste der Sachsen/Musketen der Banditen), von denen ein Exemplar durch den stoisch-schweigsamen Schwertmeister-Archetypus (Tristan/Kyuzo) erbeutet wird, und durch die einer der Helden in der finalen Schlacht schließlich getötet wird (Lancelot/Kyuzo). Weitere Bezüge zu anderen Filmen lassen sich leicht herstellen. Gerade die Kampfszene auf dem zugefrorenen See, die über den gesamten Produktionszeitraum von neun Monaten aufwendig inszeniert und eine fast ausschließlich computergenerierte Kulisse hat, erweckt Reminiszenzen an die berühmte Szene der Schlacht auf dem Peipussee in Eisensteins *Alexander Nevski* (1938), wohingegen Drehbuchautor David Franzoni seine Inspiration für diese Szene mit einem „Augenzeugenbericht" einer Niederlage der Sarmaten gegen die Römer um 75 n.Chr., die auf einem zugefrorenen See oder Fluss stattgefunden haben soll,

[458] „For instance, John McTiernan's *Thirteenth Warrior* (1999) maps the three-battle structure of *Seven Samurai* onto a euhemeristic interpretation of the monster fights in *Beowulf*. The mise-en-scène of the final battle in the rain is also an extended homage. An early sequence in *Kingdom of Heaven* set in France also self-consciously evokes Kurosawa's film in its six crusaders who add the ephebe Balian to their number." HAYDOCK 2008, S. 167–168.

angibt.[459] Die intra- oder intermediale Herkunft eines bestimmten Motivs, Charaktertypus, Handlungseinheit oder sonstigen Designs allerdings ist für die Persuasionsleistung des Produkts von keiner besonderen Bedeutung, wenn wir davon ausgehen, dass der durchschnittliche Kinogänger im Gegensatz zum informierten Fan solche Reminiszenzen nicht erkennt. Ist dies doch der Fall, so schafft die Identifizierung ebensolcher eine Distanz qua medialer Kompetenz, was der auf dem Transportation-Effekt aufbauenden Persuasionsleistung abträglich wäre. Wie *King Arthur* es versucht und vermutlich auch erreicht, Überzeugungen über die historischen Hintergründe der Artussage aufzubauen, wird im folgenden Analyseteil untersucht.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

King Arthur beginnt mit einer Texteinblendung, in der es heißt:

> „Historians agree that the classical 15th century tale of King Arthur and his Knights rose from a real hero who lived a thousand years earlier in a period often called the Dark Ages. Recently discovered archeological evidence sheds light on his true identity."[460]

Der Film leitet sich selbst mit einem Wahrheitsanspruch ein, der sich auf angebliche wissenschaftliche Funde und Konsense stützt. Da die erwähnten archäologischen Beweise jedoch nicht näher ausgeführt werden und die behauptete Übereinkunft unter Historikern unhaltbar ist – Kenner des Fachs wissen, dass Historiker eher selten einer Meinung sind – hat diese eingeblendete Authentizitätsfiktion allein die Funktion, den Zuschauer in das Genre und die Diegese des Films einzuführen. Der Rezipient ist nun informiert, dass der Film kein mythenbasierter Fantasyfilm ist, dass er zu Zeiten der *Dark Ages* (engl. für „finsteres Mittelalter", „Frühmittelalter") spielt und dass es wissenschaftlich erwiesen sei, dass der historische Arthur, auf den die legendäre Gestalt zurückgeht, und seine Ritter in dieser Zeit lebten. Die Schlagworte „real" und „true" unterstreichen diesen Wahrheitsanspruch. Das Geschichtsbewusstsein des Zuschauers wird angesprochen, welches nach Pandel immer darum bemüht ist, wissen zu wollen „ob etwas tatsächlich der Fall gewesen ist oder nicht".[461] Der Authentizitätsanspruch eines jeden Historienfilms spiegelt nicht zwangsläufig die

[459] MATTHEWS (2004), S. 118.
[460] *King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director's Cut, DVD, Buena Vista Home Entertainment, 136 Min, TC 00:07–00:16.
[461] HANS-JÜRGEN PANDEL: "Authentizität", in: Wörterbuch Geschichtsdidaktik, hg. v. ULRICH MAYER, HANS-JÜRGEN PANDEL, GERHARD SCHNEIDER, BERND SCHÖNEMANN, Schwalbach/Ts 2009, S. 25–26, S. 25. Vgl. dazu Pirker 2010, S. 14.

Überzeugungen der Produzenten wieder, sondern ist vielmehr ein Werbeinstrument, um die Attraktivität des Films durch den Reiz des Tatsächlichen, des neu enthüllten Unbekannten (hier: der Vergangenheit) zu steigern. So wundert es nicht, dass die im Trailer zu *King Arthur* formulierte Tagline „The true story behind the legend“[462] den Wahrheitsanspruch noch stärker betont: „For centuries historians believed that the tale of King Arthur and his knights was only a legend. But the myth was based on a real hero... who lived 1600 years ago.“[463] Was hier mit dem Topos der Korrektur eines jahrhundertealten Unwissens beworben wird, stellt sich spätestens im zweiten Satz als Euhemerismus heraus.[464] Der Film kann dabei auf das Vorwissen des Rezipienten um die Artuslegende zurückgreifen und versucht, diese durch Historisierung zu entmythisieren.

Im Folgenden sollen Szenen näher beleuchtet werden, die ebensolche euhemeristische Korrekturen von Elementen der Artussage vornehmen. Das betrifft im Einzelnen die Tafelrunde und das Schwert Excalibur. Zwar ist der Film voll mit uminterpretierten Versatzstücken aus verschiedenen Artussagen – allen voran die Figurennamen der Ritter – doch sind hier vor allem die Szenen interessant, die den mythischen Stoff versuchen zu historisieren und dadurch eine Erklärung für die Entstehung bestimmter Motive liefern wollen.

Die Tafelrunde wird in einer Szene am Anfang des Films gezeigt, nachdem die Ritter um Arthur gerade zu ihrem Castrum im Hadrianswall zurückgekehrt sind.[465] Zuvor haben sie erfolgreich einen Angriff der Pikten abgewehrt und so den römischen Gesandten, Bischof Germanius, sicher zum Wall geleitet. Die Szene setzt mit einer Halbtotalen ein; man sieht fünf der Ritter an einem gebogenen Tisch sitzen und lachen. Die vorausgegangene Szene, in der man Bors mit seinen zahlreichen Kindern und seiner Frau gesehen hat, schließt mit dem Lachen der Kinder, was im Tonschnitt direkt an das Lachen der Ritter angefügt ist. Arthur hebt an, auf die bereits gefallenen Gefährten zu trinken. Die Ritter erheben sich und zum ersten Mal wird der Tisch in der Totalen und seine kreisrunde Form gezeigt. Als Bors ein zweites Mal anhebt, um auf die Freiheit zu trinken, folgt eine weitere Totale. Dieses Bild wird

---

[462] *King Arthur*, Trailer 2004. URL: http://www.youtube.com/watch?v=fqZh1tg_bF4 (07.02.2014).
[463] Ebd.
[464] Unter Euhemerismus versteht man einen Ansatz rationalistischer Mythendeutung, der Götter oder götterähnlichen Figuren auf die mythische Überhöhung einer ursprünglich historischen, menschlichen Person zurückführt. Er geht zurück auf den griechischen Philosophen und Schriftsteller Euhemeros von Messene (* um 340 v. Chr., † um 260 v. Chr.), dessen Identifizierung menschlicher Könige mit Göttern des Pantheons jedoch mehr panegyrischer Herrscherkult seines Mäzens war als rationalistische Kritik.
[465] *King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director’s Cut, DVD, Buena Vista Home Entertainment, 136 Min, TC 0:19:50–0:20:08.

von dem pathetischen Ruf der Ritter „auf die Freiheit!“ untermalt. Damit schließt die Szene. Zusätzlich zu diesem entsprechend in Szene gesetzten Ausspruch wird die Tafelrunde nur zwei Szenen später ausführlicher thematisiert. Als Arthurs Hausverwalter Bischof Germanius in den Saal geleitet, macht ihm Germanius‘ Sekretär klar, dass seinem Herrn ein Platz am Kopf der Tafel gebührt. Als der Bischof den Saal betritt, verzieht er die Miene als er die runde Tafel erblickt, woraufhin der Sekretär den Hausverwalter anherrscht: „Eine Runde Tafel? Was ist das für ein Teufelswerk?!“, worauf dieser gelassen erwidert: „Arthur sagt, damit Männer Männer werden, müssen sie alle gleich sein.“ Durch die Ehrung der gefallenen Kameraden, durch Bors‘ Trinkspruch, vor allem aber durch Arthurs Aussage im Zitat seines Verwalters wird die Tafelrunde zum Symbol für Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit. Der Bischof und sein Sekretär, die die Tafelrunde in Mimik und Worten missbilligen, werden in dieser Szene gleichzeitig als negative Figuren dargestellt, die ein hierarchisches Systemdenken repräsentieren. Im Gespräch mit dem Bischof an der Tafelrunde wird ersichtlich, dass Arthur nach den christlichen Lehren seines Ziehvaters Pelagius lebt: „Er hat mich an Stelle meines Vaters erzogen und mir seine Lehren von Freiheit und Gleichheit nahe gebracht.“ Die Tafelrunde ist Ausdruck dieses aufgeklärten Gedankens. Dass der Bischof Arthurs und Pelagius Grundsätze missbilligt, äußert sich nicht nur in der Mimik des Bischofs beim Anblick der Tafelrunde, sondern auch in der unmissverständlichen, symbolischen Aussage der vorangegangenen Szene, in der Germanius ein Abbild Pelagius‘ in Arthurs Schlafgemach zerschmettert. Zuvor hat der Zuschauer erfahren, dass Arthur dieses Tonmedaillon als Kind selbst angefertigt hat. Germanius wird hier bereits als unsympathischer Gegenspieler eingeführt, der im Folgenden als Vertreter Roms und des Papstes die Ritter ungerechterweise auf eine weitere Mission schickt und sich zudem als Henker Pelagius‘ herausstellt.

Das Motiv der Tafelrunde ist seit dem mittelalterlichen *Roman de Brut* des normannischen Dichters Wace (ca. 1110 – 1174) Teil des arthurischen Sagenkreises. Mit Hinblick auf den textlich geäußerten Authentizitätsanspruch sowohl zu Beginn als auch in Paratexten auf der DVD, wird mit der Darstellung der Tafelrunde im Film ausgesagt, dass sie einen historischen Ursprung habe. Daher hielt sich das Produktionsdesign an Gestaltungsformen römisch-antiker Möbel und Ornamentik, um der Tafelrunde ein glaubwürdiges, historisches Design zu geben. Im Making Of werden Bilder des Tafelrunden-Sets und die Requisite selbst gezeigt, die Production Designer Dan Weil wie folgt kommentiert: „Most of the movie, most of the sets was historically speaking very accurate. The design for the round table came to an idea hiat

[?] mixing roman architecture and King Arthur myth."[466] Der Euhemerismus des Films zeigt sich also auch in der konkreten visuellen Gestaltung der Requisiten des Films, denn die Tafelrunde mit römischer Architektur zu designen trägt einen Großteil zur Historisierung dieses mythischen Elements bei.

Eine auch für den Plot entscheidende Szene ist die, in der Guinevere Arthur nachts zu Merlin führt. Dramaturgisch geschickt inszeniert, wird der Zuschauer zunächst in ein romantisches Vollmondszenario von Mann und Frau eingeführt – der Film spielt hier wieder mit Vorahnung des Zuschauers resultierend aus seinem möglichen Vorwissen um die Beziehung zwischen Artus und Guinevere – die sich dann aber unversehens in eine Bedrohung verwandelt, als plötzlich der Piktenhäuptling Merlin erscheint. Durch einen wenig subtilen, mehr an den Zuschauer gerichteten Satz Arthurs an Merlin („Soll ich deiner Erinnerung nachhelfen?"[467]) wird eine Rückblende eingeleitet, in der Arthur als kleiner Junge einen Überfall der Pikten erlebt, bei dem seine Mutter ums Leben kommt. Arthur gibt Merlin als Anführer der Pikten die Schuld am Tod seiner Mutter. In der vom erwachsenen Arthur erzählten Rückblende folgt dann ein weiterer Euhemerismus: Der kleine Arthur rennt zum Grabhügel seines Vaters, in dem dessen Schwert steckt. Es gelingt ihm, dass im Grab feststeckende Schwert herauszuziehen. In der nächsten Einstellung ist kurz ein nächtlicher, von Blitzen durchzuckter Himmel zu sehen, Donner ist zu hören, wozu die opernhafte Musik mit Chorgesang und Blechbläsern pathetische Ausmaße annimmt.

Es ist offensichtlich worauf die Szene anspielt. In einer fragmentarischen Merlin-Dichtung aus dem 12./13. Jahrhundert, die Robert de Boron zugeschrieben wird, taucht zum ersten Mal das Motiv eines Schwertes im Stein auf, das nur vom wahren König herausgezogen werden könne. In einigen Texten ist auch davon die Rede, dass Artus' Vater Uther Pendragon das Schwert kurz vor seinem Tod in den Stein gerammt habe, mit den Worten, dass nur der rechtmäßige König es wieder herausziehen könne. Der Film historisiert auch dieses Motiv wieder, indem er eine Tradition wiedergibt, bei der das Schwert eines gefallenen Kriegers in dessen Grab gesteckt wird – ein Bild, das bereits aus Kurosawas *Sieben Samurai* bekannt ist. Im Film wird das Motiv mit einer weiteren Bedeutung aufgeladen, da Merlin das Herausziehen des Schwerts für Arthur neu auslegt: „Die Klinge deines Schwertes stammt aus diesem Land. Sie wurde geschmiedet über britannischen Feuern. Es war die Liebe deiner

[466]Dan Weil in *Blood on the land. Forging King Arthur*, Dokumentarfilm als Bonusmaterial auf der DVD *King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director's Cut, Buena Vista Home Entertainment, TC 05:20–05:30.
[467]*King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director's Cut, DVD, Buena Vista Home Entertainment, 136 Min, TC 01:06:43–01:06:46.

Mutter, die das Schwert befreit hat, nicht dein Hass auf mich."[468] Da Arthurs Mutter im Film Britannierin ist, wird das Schwert zum Symbol für Arthurs Kampf für das Land und das Volk, in dem er lebt und dessen König er am Schluss des Films durch die Hochzeit mit Guinevere wird.

Damit ist eine weitere Thematisierung des Films angesprochen: Das von Heimat und Nation. Die drei Völker des Films, Römer, Pikten und Sachsen – die sarmatischen Ritter spielen eine Sonderrolle – werden durch ihre Ausstattung, Maske und Farbgebung unterschiedlich charakterisiert. Rom wird als verschwindende Kultur gezeigt: Der Abzug der Truppen aus Britannien und die von Germanius erwähnte Bedrohung der römischen Grenzen durch verschiedene Barbarenvölker verweisen auf den Zerfall des Imperiums. Das römische Reich in *King Arthur* ist dabei ein klerikales. Ein Kaiser wird im gesamten Film nicht einmal erwähnt, stattdessen erhalten die Ritter ihre Aufträge und Freibriefe aus der Hand eines Bischofs in päpstlichem Auftrag. Rom und die Kirche beziehungsweise der Papst werden häufig in einem Atemzug genannt und die Erwähnung von päpstlichen Armeen verweist auf eine enorme politische Macht der Kirche. Die Diegese von *King Arthur* stellt somit eine Welt dar, in der der Papst nicht nur Oberhaupt der Kirche, sondern auch des Staates ist. Dieser an der Historiografie der aktualen Welt gemessene Anachronismus erfüllt im Film die Funktion, Arthurs idealisierter Vorstellung von Rom einen politischen Machtapparat in Form der Kirche gegenüberzustellen. Damit greift *King Arthur* auf den Mittelalterdiskurs zurück, der eben dieses Bild der katholischen Kirche als einen machtpolitischen, bisweilen bigotten Staatsapparat formuliert.

Arthur, der von eben dieser Kirche den Auftrag erhält, das Patenkind des Papstes und möglicherweise dessen Nachfolger Alecto aus einer römischen Villa nördlich des Walls vor den einfallenden Sachsen zu retten, muss im Gespräch mit diesem erkennen, dass seine Wahlheimat Rom nur in seiner von Pelagius geprägten Vorstellung existiert. Zu Beginn schwärmt er vor seinem Vetrauten Lancelot noch über die Stadt mit den Worten: „Es ist einfach wunderbar in Rom. So geordnet, kultiviert und fortschrittlich. […] Die klügsten Köpfe des Reiches trachten gemeinsam an diesem heiligen Ort nach Freiheit für den Menschen und die Völker."[469] Nachdem Alectos Vater Marius einen Aufstand gegen die Ritter anzettelt und den Jungen Lucan als Geisel nimmt, wird er von seiner ehemaligen Gefangenen Guinevere

[468] Ebd., TC 01:08:19–01:08:29.
[469] Ebd., TC 0:17:56–0:18:15.

erschossen. Auf der Flucht vor den Sachsen zieht die Gruppe weiter und Arthur sucht das Gespräch mit Alecto:

> Arthur: „Ich bedaure Deinen Verlust."
> Alecto: „Mein Vater war verblendet. Er hat oft gesagt, die Kirche hilft uns auf dem rechten Weg zu bleiben. Aber seinen Sklaven hat sie nicht geholfen."
> Arthur: „Auf dem Weg den er eingeschlagen hatte, konnte die Kirche ihn nicht erreichen."
> Alecto: „Aber viele in Rom. Was mein Vater geglaubt hat, glaubt Rom schon lange."
> Arthur: „Was? Das manche Menschen Sklaven sein sollen? Nein, dem ist nicht so."
> Alecto: „Ist es doch. Das hat er mir gesagt."
> Arthur: „Pelagius, ein Mann der mir sehr nahe steht, ist dort und lehrt, dass alle Menschen frei sind. Und gleich. Und er lehrt, dass jeder von uns seines Schicksals eigener Herr ist."
> Alecto: „Ach ja? Und wie? Er ist ermordet worden im vergangenen Jahr. Germanius und andere haben seine Lehren als Bedrohung empfunden. Sie haben ihn exkommunizieren lassen und umgebracht. Rom wie Ihr es seht, existiert gar nicht. Höchstens in Euren Träumen."[470]

Rom und damit die Kirche wird hier als rücksichtsloser Staatsapparat dargestellt, in dem hochrangige Personen ihre egoistischen Machtinteressen durchsetzen und unter Einsatz religiöser Vorwände legitimieren. Marius, der in diesem Dialog als typischer Vertreter Roms bekräftigt wird, wurde zuvor als despotischer Grundherr charakterisiert, der vor seinen Untertanen den Anspruch erhoben hat, unmittelbar für Gott zu sprechen und dass es eine Sünde sei, ihm zu widersprechen.[471] Arthur muss durch Alecto erkennen, dass seine idealisierte Vorstellung von Rom nicht der Wirklichkeit entspricht. Damit gibt es für Arthur keinen Grund mehr, nach Rom zurückzukehren, seine Heimat scheint verloren. Erst als die weiter von Norden auf den Wall vormarschierenden Sachsen Britannien bedrohen, erkennt das Halbblut Arthur in der Verteidigung der Freiheit Britanniens seine neue Bestimmung, die schließlich mit der Heirat der Piktin Guinevere besiegelt wird und ihn zum neuen König des Landes macht.

Die Pikten werden als ein mysteriöses Urvolk eingeführt. Sie sind die einzigen (von ein paar lateinischen Satzfetzen abgesehen), die untereinander in einer für den Zuschauer fremden Sprache sprechen – für den Film verwendete man eine künstliche Mischung aus Alt-Gälisch und Alt-Walisisch. Fast im gesamten Film treten sie im Nebel auf, tragen eine blaßblaue Kriegsbemalung (Färberwaid, engl. *woad*, nachdem die Pikten im englischen

[470] Ebd., TC 1:11:11–1:12:11.
[471] Ebd., TC 0:45:54–0:46:10.

Original des Films auch benannt sind) und werden meist nur in diffusem Licht gezeigt. Diese Inszenierung verleiht ihnen etwas Mysteriöses und Unheimliches. Im Verlauf des Plots werden sie immer mehr als ihr Land verteidigendes Urvolk präsentiert, das vor allem durch die Figur der hübschen Guinevere die Sympathie der Zuschauer gewinnt. In einem Dialog mit Arthur verknüpft eine philosophische Aussage Guineveres die Freiheits- mit der Heimatthematik: „Menschen wollen in Freiheit leben. In ihrem eigenen Land. Und mein Land ist dieses hier."[472] In der Endschlacht gegen die diese Freiheit und Heimat bedrohenden Sachsen, werden auch piktische Kriegerinnen gezeigt, die an der Seite der Männer gegen die Invasoren kämpfen. Dies kann als Reminiszenz an Kurosawas *Sieben Samurai* gesehen werden, wo auch weibliche Dorfbewohner auf vom Pferd gefallene Banditen einschlagen. Die Authentizitätsfiktion des Making Of jedoch erwähnt diesen Bezug nicht und lässt Guinevere-Darstellerin Keira Knightley stattdessen sagen, dass es historische Tatsache sei, dass Frauen und Männer gleichberechtigt gekämpft hätten.[473] In den ‚Production Notes' auf der Website zum Film wurde ein ähnliches Statement abgegeben: „That's based on historical fact – the women did fight on equal standing with the men. That's never really been shown before."[474] Doch dieser Umstand, dass Hollywood in einem historisch gethemten Epic nun auch weibliche Figuren in kämpfenden Rollen zeigt, ist weniger neuen historischen Erkenntnissen als vielmehr veränderten diskursiven Regeln und daraus entstandenen, neuen ästhetisch-gendertypologischen Ansprüchen des Publikums geschuldet:

> „Audiences […] are bored with the female characters in action films who serve only as the love interest or who are relegated to the background whenever something significant happens (…), and they are more attuned to females who are capable of fighting alongside the men."[475]

In der Tat ist die Knightley-Guinevere in *King Arthur* eine der ersten weiblichen Figuren in einem Artusfilm, zumindest aber die erste so dargestellte Guinevere-Figur, die mit kriegerischen Fähigkeiten ausgestattet ist. In den erfolgreichen mittelalterlich gethemten Epics der 1990er und frühen 2000er Jahre sind die weiblichen Nebenfiguren auf ihre von Badon im obigen Zitat beschriebene Rolle beschränkt – fast immer als Geliebte des Helden

---

[472] Ebd., TC 0:59:05–0:59:13.
[473] „Women did fight on equal standing with men, that's a historical fact." Keira Knightley in *Blood on the land. Forging King Arthur*, Dokumentarfilm als Bonusmaterial auf der DVD *King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director's Cut, Buena Vista Home Entertainment, TC 08:40–08:44.
[474] Website offline, Zitat nach VIRGINIA BLANTON: 'Don't worry, I won't let them rape you'. Guinevere's Agency in Jerry Bruckheimers's "King Arthur", in: Arthuriana 15,3 (2005), S. 91–111, S. 94.
[475] Ebd., S. 92.

wie Marian in *Robin Hood – Prince of Thieves* (1991), Murron und Prinzessin Isabelle in *Braveheart* (1995), Guinevere in *First Knight* (1995), Olga in *13th Warrior* (1999), Lady Jocelyn in *A Knight's Tale* (2001). Auch in den Jeanne-d'Arc-Filmen dieser Zeit[476] wird die Titelfigur gemäß der historiografischen Vorlage als Bannerträgerin gezeigt, die zwar in kriegerische Handlungen verwickelt ist, aber nicht selbst kämpft. Dennoch ist der Typus der kämpfenden Heroine keineswegs neu. Während die Figur der Ellen Ripley aus Ridely Scotts *Alien* (1979) als Protoyp gilt, ist er in Comics des Fantasy- und Science-Fiction Genres seit Ende der 1930er (z.B. *Sheena*) vertreten, blieb aber lange auf dieses Medium beschränkt. Dass mit der Knightley-Guinevere nun auch der Mittelalter-gethemte Film den Typus der kämpfenden Heroine in sein Programm aufgenommen hat, ist jedoch nicht als Ausdruck einer genderorientierten Diskursregel der Emanzipation zu werten, sondern als eine vorwiegend an ein männliches Publikum gerichtete Attraktion.

> "This Guinevere is meant for consumption by the film's target audience, adolescent men and boys. […] It's necessary that Guinevere – like all women warriors from Ripley to Buffy to Lara Croft – be conventionally sexy. It's the thing that makes them alluring and not (too) threatening to heteromen, invoking desire instead of fear."[477]

Die weibliche Kriegerin ist keineswegs androgyn. Sie ist im Gegenteil geradezu hyperweiblich, insbesondere was die Ausgestaltung ihrer sekundären weiblichen Geschlechtsmerkmale angeht, die auf die Rezeption durch ein heterosexuelles männliches Publikum abzielen und dieses anziehen sollen. Aus diesem Grund wurde Keira Knightleys Brustumfang für das US-amerikanische Filmplakat digital vergrößert.[478] So stellen auch die kriegerischen Fähigkeiten der Heroine keine männliche Attribuierung dar, sondern eine geschlechtlich unspezifische auch sexuelle Potenz, die dem konservativen Gender zwar widerspricht und insofern emanzipiert wirkt, letztlich jedoch auf eine marktorientierte Ästhetik zurückgeht und im Hinblick auf diese wieder re-gendert wird. Die hier aufgeführten Faktoren und Traditionen des kämpfenden Heroinen-Typus entlarven die im Making Of geäußerten Faktualitätsansprüche als topische Proklamierung von Authentizität.

---

[476] *The Messenger: The Story of Joan of Arc* (Besson/Besson, Ledouc 1999) und *Jeanne d'Arc – Frau des Jahrtausends* (Duguay/Bray 1999).

[477] JENNIFER GABOURY: Women Warriors Are the Rage in Hollywood – But What Was the Truth?, in: History News Network, URL: http://hnn.us/article/7129 (06.02.2014); vgl. auch Blanton 2005, S. 94.

[478] URL: http://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-395379/My-flat-chest-turn-says-Keira.html (07.02.2014).

Die Darstellung der feindlichen Sachsen unterscheidet sich von der der zunächst ebenfalls gegnerischen, später verbündeten Pikten. Sie haben fusselige Bärte, sind in Felle und grobe Rüstungen gekleidet, marschieren im Gleichschritt durch das von ihnen verheerte Land. In fast jeder Einstellung, in der sie gezeigt werden, ist es düster oder Nacht und Feuer lodern. So trägt auch die Gestaltung von Licht, Helligkeit und Farbe zur Charakterisierung der Figurengruppe bei. Die Sachsen in *King Arthur* sind nach einer Ästhetik der Orks aus den *Herr der Ringe*-Filmen (2001-2003) und dem post-nationalsozialistischen Klischee des hässlichen Deutschen gestaltet. Ihre Anführer, dargestellt von einem schwedischen und einem deutschen Schauspieler, sind blond, bläuäugig, brutal und rassistisch. In der ersten Szene, in der die Sachsen auftreten und durch eine anlegende Flotte im Hintergrund als Invasoren charakterisiert werden, versucht ein sächsischer Krieger eine Einheimische zu vergewaltigen. Der Anführer Cerdic (Stellan Skarsgård) gibt dem Krieger einen Tritt mit den Worten: „Hände weg von ihren Weibern. Wir mischen uns nicht mit ihnen. Welche Art Nachkommenschaft würde das erzeugen?! Schwache Wesen, halbe Menschen. Ich will unser Sachsenblut nicht verdünnt sehen von fremden Volk.“ Als der Krieger auf seinem ‚Beuterecht‘ beharrt, erschlägt Cerdic ihn und lässt die Frau töten.[479] Am Ende des Films sind es letztlich die Pikten, die von den drei Parteien als siegreiche hervorgehen. Die alte Herrschaft (Rom) ist abgetreten, die Bösen (Sachsen) sind überwunden. Mit der Hochzeit Arthurs und Guineveres bricht eine mythische Welt an, in der Freiheit, Gerechtigkeit und Gleichheit von den Rittern getragen werden. Denn auch die Zukunft der Ritter der Tafelrunde wird im Film angedeutet. Die überlebenden Ritter Gawain, Galahad und Bors bleiben an Arthurs Seite und auch der kleine Lucan, der den Ring seines Retters Dagonet um den Hals trägt, trägt den Namen eines Ritters aus der Artussage. Damit deutet der Film eine Möglichkeit für das generationsübergreifende Weiterleben der Legende an, dessen historischen Ursprung er zu zeigen beansprucht.

Die immer wiederkehrende Message in *King Arthur* dreht sich um die persönliche Freiheit des Individuums und dessen freien Willen. Bereits in der ersten Szene, die die erwachsenen Ritter in Großaufnahme zeigt, wird die Freiheit, der die sarmatischen Reiter entgegensehnen, angesprochen.[480] Die oben analysierte Szene an der Tafelrunde spricht ebenfalls das Thema von Gleichheit und Freiheit an, zumal in ihr auf letzteres angestoßen wird. Während die

[479] *King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director’s Cut, DVD, Buena Vista Home Entertainment, 136 Min, TC 0:34:11–0:35:27.
[480] Ebd., TC 0:05:50–0:06:01.

Ritter alle auf ihre Freiheit, d.h. die Entlassung aus dem römischen Militärdienst warten, ist sie fester Bestandteil der Charakterisierung der Figur Arthur. Die pelagianischen Lehren von Freiheit und Gleichheit sind für ihn Grundlage seine Handelns, seiner Überzeugung und Religion. Deutlich wird dies in den Szenen vor der Villa des Marius Honorius. Zunächst befreit Arthur dort den Dorfältesten, der von Marius grausam bestraft wurde und erklärt den Dorfbewohnern, dass „jeder von Euch […] seit seiner Geburt ein freier Mensch [ist].“[481] Die folgende Szene unterstreicht die religiöse Komponente in Arthurs Ansichten und seinen Kampf gegen religiöse Verblendung. Nachdem er einige von Marius in einer unterirdischen Kapelle gefangenen Heiden, darunter Guinevere, befreit, entsteht ein handfester Streit mit Honorius. Die Figur repräsentiert die machtpolitische Instrumentalisierung des Glaubens aus rein egoistischen Motiven, während Arthur ein Christentum der Freiheit (auch Religionsfreiheit) und Gleichheit vertritt. Der Streit zwischen Marius und Arthur verdeutlicht dies:

> Marius: „Diese Heiden sind doch wilde Tiere!“
> Galahad (im Hintergrund): „Das sind wird auch.“
> Marius (weiter zu Arthur): „Sie weigern sich ihre Pflicht zu erfüllen, die Gott ihnen auferlegt hat. Ihr Tod muss sein. Als ein Exempel.
> Arthur (wütend): „Ihr wollt sie nur in die Leibeigenschaft zwingen!“[482]

Damit deckt Arthur Marius‘ ausbeuterische Beweggründe unter dem religiösen Deckmantel auf und stellt sich gleichzeitig als Gegner der Leibeigenschaft dar. Arthur ist gerecht und barmherzig, ein Schützer der Schwachen und Verteidiger der Unterdrückten, fromm und freiheitsliebend und Christ nach heutigen Wertmaßstäben. Am Ende des Films zum König erhoben, stellt er so auch einen zeitlosen politischen Sehnsuchtstypus dar. In dem bereits erwähnten Dialog mit Guinevere, erweitert die junge Frau Arthurs Standpunkt der Freiheit um den der Heimat: „Menschen wollen in Freiheit leben, in ihrem eigenen Land. Und mein Land ist dieses hier. Wohin gehörst Du Arthur?“[483] Zunächst weicht er dieser Frage aus, doch vor der entscheidenden Schlacht gegen die Sachsen, als seine Ritter die frisch

[481] Ebd., TC 0:46:17–0:46:26.
[482] Ebd., TC 0:52:04–0:52:14.
[483] Ebd., TC 0:59:34–1:00:02.

erworbene Freiheit und ihre Heimreise aufkündigen und sich wieder ihrem alten Anführer anschließen, hält er vor ihnen eine Rede (*rallying speech*[484]):

> „Ritter! Die Freiheit die ihr innehabt ist euer angestammtes Recht. Die Heimat nach der wir streben, liegt jedoch nicht in einem fernen Land. Sie wohnt in uns und in unseren Taten, an diesem Tag. Ist es uns bestimmt unterzugehen, dann sei es nun mal so. Aber die Geschichte soll vermerken, dass hier freie Männer gehandelt haben, aus freiem Entschluss!"[485]

Er zieht sein Schwert und führt seine Ritter in die Schlacht. Symbolträchtig erschießt Tristan mit einem Meisterschuss einen Britannier, der sein Volk an die Sachsen verraten hatte.[486] Die Message des Films ist zu einem Abschluss gekommen. Freiheit ist ein gottgegebenes Geschenk, auf das jeder Mensch ein Anrecht hat und für die es sich zu kämpfen lohnt, wenn fremde Invasoren einem Volk diese Freiheit nehmen wollen. Dass drei der sechs sarmatischen Ritter (und noch über 20 weitere, wie die leeren Plätze an der Tafelrunde zeigen), für die Freiheit eines ihnen fremden Landes ihr Leben lassen mussten, wird mit einer Aussage Pelagius' zu Beginn des Film erklärt, der vom jungen Arthur nach dem freien Willen der zum Kriegsdienst verpflichteten sarmatischen Jungen fragt: „It has always fallen to a few to sacrifice for the good of many."[487] Hier klingt die von Drehbuchautor Franzoni angesprochene GI-Thematik wieder an, die durchaus propagandistische Züge trägt.

Fazit

Das Mittelalter in *King Arthur* ist das einer mythischen Heldenzeit. Mit Ende des 5. Jahrhunderts zeitlich an der diskursiv gängigen Schwelle zwischen objektivierter Spätantike und objektiviertem Frühmittelalter – den Dark Ages – angesiedelt, greift der Film verschiedene Versatzstücke des Antiken- und Mittelalterdiskurses auf. Während die visuelle Gestaltung der scheidenden römischen Kultur als Antike indizierende Seme funktionieren, verweisen die Thematisierungen von Rittertum und einem politisch dominanten Papsttum

---

[484]In Anlehnung an den englischen Begriff des *rallying cry* (= Schlachtruf), habe ich den Begriff für eine versammelnde Rede vor einer Schlacht in Spielfilmen gebildet. Kinofans sprechen manchmal auch von einer *battle speech*, vgl. URL: http://www.youtube.com/watch?v=oal2YYEXp20 (07.02.2014). Monologe dieser Art sind nicht an das mittelalterliche Theme gebunden, sondern können in verschiedenen Filmen mit einem finalen Kampf vorkommen.

[485]*King Arthur* (Fuqua/Bruckheimer 2005), Director's Cut, DVD, Buena Vista Home Entertainment, 136 Min, TC 1:42:02–1:42:46.

[486]Ebd., TC 1:42:46–1:43:03.

[487]Filmzitat nach URL: http://www.imdb.com/title/tt0349683/faq (14.12.2015).

auf Inhalte des Mittelalterdiskurses. Vor allem aber die Titelfigur, mit der am Ende des Films ein neues Königtum begründet wird, ist diskursiv mit Mittelalter konnotiert.

Obwohl der Film das mythische Dunkel seiner spätantik-frühmittelalterlichen Welt durch Euhemerismen zu historisieren versucht, zeichnet er sich durch eine mythische Kontraktion seiner zeitlich weit auseinanderliegenden Vorlagen aus.[488] Historiografisch Verbürgtes aus den ersten fünf Jahrhunderten nach Christus, bisweilen auch weit darüber hinaus, werden zu einem neuen Mythos im Marketinggewand der Faktizität zusammengefügt. Der mythische Gehalt des Films erschöpft sich allerdings nicht in dieser mnemotechnischen Vereinfachung verschiedener historiografischer Versatzstücke aus unterschiedlichen Jahrhunderten zu einem wenige Tage erzählter Zeit umfassenden Plot. Vielmehr noch wird das Mythische in der gegenwartsbezogenen, identitätsstiftenden und handlungsanleitenden Message des Films deutlich. Die für die heutigen Demokratien bestimmenden gesellschaftlichen Werte der Französischen Revolution, Freiheit, Gleichheit und Brüderlichkeit, werden vom Titelhelden des Films verkörpert. Angeleitet von den Lehren Pelagius‘ kämpft Arthur in der unvollkommenen, korrupten und gewalttätigen Welt der mittelalterlichen *Dark Ages* gegen Sklaverei und Leibeigenschaft, für die Freiheit des piktischen und britannischen Volkes in ihrer angestammten Heimat gegen Invasoren von außen und für die Freiheit seiner sarmatischen Ritter. Diesen ist er (waffen)brüderlich verbunden und obwohl er ihr Anführer ist, behandelt er sie nach dem Prinzip der Gleichheit, wofür symbolisch die Tafelrunde steht. Arthurs sarmatische Rittertruppe spricht mit ihrem kumpelhaften Zusammenhalt bei gleichzeitigem Individualismus Sehnsüchte nach einer festen Peer-Group zwischen romantisierter *gang culture* und idealisierter *GI-experience* bei einem vermutlich vor allem männlichen Publikum an. Die Integration einer weiblichen Heroine in die Gruppe bestärkt diese nur umso mehr, da diese Figur sich ebenfalls an die gleiche Zielgruppe richtet. Das Thema des selbstlosen, ritterlichen Kampfes für andere und eine gerechte Sache, nämlich die Freiheit einer von außen bedrohten Nation, entspricht einer gegenwartspolitischen, aber auch propagandistisch instrumentalisierten Anschauung einiger Nationen des NATO-Bündnisses, allen voran den USA. Die unvollkommene und korrupte frühmittelalterliche Welt wird somit mit heutigen Verhältnissen parallelisiert und keineswegs als überwundene, ferne

[488]Nur um einige wenige Beispiele zu nennen: Der Prolog spielt im Jahre 457, die Haupthandlung spielt etwa 15 Jahre später. Trotz dieser Jahresangabe thematisiert der Film den Abzug Roms aus Britannien (410 n. Chr.) und die sächsische Landnahme mit den hisotoriografisch überlieferten Figuren Cerdic und Cynric (um 495) sowie deren Tod (534 bzw. 556). Der römische Offizier Lucius Artorius Castus, Vorlage für die Figur Arthurs im Film, lebte im 2. Jahrhundert nach Christus.

Vergangenheit behandelt. Denn auch heute noch, so die Message des Films, müssen Kämpfe für die Freiheit und Souveränität anderer ausgefochten werden, weswegen auch die Gegenwart heldenhafte Anführer wie Arthur und Kämpfer wie die sarmatischen Ritter braucht.

King Arthur setzt in der Art und Weise der Vermittlung dieser Message auf viel Action mit spektakulär choreografierten Kämpfen. In diesen Szenen gibt der Film sich als Kino der Attraktionen. Gewalt wird dabei trotz ihrer Brutalität (im Director's Cut) unkritisch gezeigt – das Spektakuläre überwiegt die Abschreckung. Dies gelingt nicht zuletzt durch eine rasche Schnittfolge und die antreibende Filmmusik. Der Plot fügt den Action-Anteilen des Films genretypische Erzählmuster des Abenteuerfilms hinzu, die sich vor allem in der arthurischen Rittergruppe auf ihrer Quest zur Rettung des römischen Jungen ausdrückt. Durch diese Darstellungsweise wird das Mittelalter in *King Arthur* zu einem gefährlichen Abenteuerspielplatz für kriegerische Helden mit ausreichend Möglichkeiten sich als Kämpfer zu beweisen. Arthur und seine Ritter sind rohe, aber ehrliche Heroen in einer gewalttätigen, von Bedrohungen verschiedenster Couleur durchdrungenen Welt.

Königreich der Himmel (2005)

Synopse

Frankreich 1184. Der Schmied Balian, der Frau und Kind verloren hat, schließt sich nach dem Mord an einem Priester einer Gruppe von Kreuzfahrern an, deren Anführer Godfrey von Ibelin sich als sein Vater zu erkennen gibt. Godfrey stirbt in Messina, nachdem er Balian sein Erbe und seinen Titel vermacht hat. Nach einem Schiffbruch vor der Küste des Heiligen Landes besiegt Balian einen muslimischen Ritter und gewinnt dessen Diener als Freund.

Von den Männern seines Vaters erkannt, wird Balian als Baron von Ibelin immer tiefer in die politischen Machtverhältnisse des Königreichs Jerusalem hineingezogen. Der an Lepra erkrankte König Balduin und dessen Statthalter Tiberias wollen den Frieden mit Salah ad-Din wahren – gegen den Widerstand der Templer, besonders Rainalds von Chatillon und Guys von Lusignan. König Balduin und Tiberias schlagen Balian eine Intrige vor, bei der Sybillas Ehe mit Guy aufgelöst und Balian König von Jerusalem werden soll. Guy und alle Widersacher, die Balian nicht die Treue schwören, wie dies von den radikalen Templern zu erwarten wäre, würden hingerichtet werden. Obwohl Balian insgeheim eine Beziehung mit Sybilla führt und das Königreich von großem Schaden bewahren könnte, lehnt er aus Gewissensgründen ab. Balian will kein Unrecht begehen, um das Unrecht von jemandem anderen zu verhindern. Nach Balduins Tod setzt sich die Kriegspartei unter König Guy de Lusignan durch. Sein Heer wird von Salah ad-Din bei Hattin vernichtend geschlagen, Rainald von Chatillon hingerichtet. Balian verteidigt Jerusalem und erreicht mit Salah ad-Din eine Übereinkunft: Die Stadt wird gegen freien Abzug der Bevölkerung übergeben. Mit Sybilla kehrt Balian nach Frankreich zurück. Einem erneuten Kreuzzug des Königs von England schließt er sich nicht an.

Produktkontextualisierung

Königreich der Himmel ist der populärste und erfolgreichste Spielfilm, der zur Zeit der Kreuzzüge im Heiligen Land spielt. Bemerkenswerterweise wird diese Thematik nur sehr selten in historisch gethemten Filmen behandelt. Denn in den *Robin Hood* und *Ivanhoe*-Filmen, dient die Kreuzzugszeit nur als diegetischer Hintergrund (Abwesenheit des Königs), in Filmen um *El Cid* oder *Aleksander Newski* (1938) ist ein ganz anderer geografischer und historischer Bezug gegeben. Filme wie *Kreuzzug in Jeans* (nl. *Kruistocht in spijkerbroek*, 2006) oder *Duell der Besten* (1983), weisen durch offensichtliche Science-Fiction- oder Fantasy-Elemente (Zeitmaschine, Magische Rüstung) einen hohen Fiktionalitätsgrad auf, die eine verminderte Persuasionsleistung des Historischen zur Folge hat. So bleiben für die gesamte

Filmgeschichte nur etwa ein Dutzend Filme mit Diegese im Heiligen Land zur Zeit der Kreuzzüge, die alle bei weitem nicht den Popularitätsstatus eines *Königreich der Himmel* erreichen konnten, sofern sie überhaupt ins Kino kamen und nicht nur auf Fernsehübertragungen und DVD-Verkäufe allein angewiesen waren.[489]

Wie auch in *King Arthur* führt ein zu Beginn eingeblendeter Text in die historischen Bezüge des Plots ein. *Königreich der Himmel* endet auch mit einem solchen. Nachdem in der letzten Filmsequenz der König von England auf seinem Kreuzzug zur Befreiung Jerusalems gezeigt wird, wird dieser im Schlusstext als Richard Löwenherz konkretisiert:

> "The King, Richard the Lionheart, went on to
> The Holy Land and crusaded for three years.
>
> His struggle to regain Jerusalem
> Ended in an uneasy truce with Saladin.
>
> Nearly a thousand years later, peace in the
> Kingdom of Heaven remains elusive."[490]

Durch den letzten Satz suggeriert der Film eine Kontinuität zur aktuellen politischen Lage in der Region Palästina und regt den Zuschauer zum vergleichenden Nachdenken über das gerade Gesehene an. Der Film prangert Fanatismus und Intoleranz an, formuliert ein Plädoyer für die Religionsfreiheit, wobei mit dem Bezug auf den nahen Osten der Gegenwart suggeriert wird, dass dieser Konflikt allein religiös motiviert sei. So verbleibt die Message bei einer radikalen Ablehnung religiöser Vorwände für Krieg und Gewalt. Simona Slanička hat zudem vorgeschlagen, den Film als Kritik am Irakkrieg der USA 2003 zu „lesen"[491]:

> „Liest man *Kingdom of Heaven* als Kritik am Irakkrieg, so scheinen die Aussagen Ridley Scotts eindeutig: Die Christen haben im Heiligen Land nichts verloren, zumindest so lange nicht, wie sie ihren

[489] *Didgori* (2009), *Arn – Tempelriddaren* (2007), *Die Kreuzritter* (2001), *I cavalieri che fecero l'impresa* (2001), *Lionheart* (1986), *Sultan Saladin* (1963), *La Gerusaleme liberata* (1958), *Kreuzritter – Richard Löwenherz* (1935). Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Keine der hier genannten Kinofilme – und vermutlich auch keine der übersehenen – haben jedoch je Blockbuster-Status erreicht.

[490] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 2, 20th Century Fox, 186 Min, TC 1:23:53–1:24:02.

[491] Die auch in den Filmwissenschaften verbreitete Verwendung des Verbs „lesen" in Bezug auf Filme, lehne ich ab, da sie m.E. der Audiovisualität und Bildgewalt des Mediums nicht gerecht wird.

Glauben als allein selig machenden durchsetzen wollen und die Muslime nicht als gleichberechtigte Kultur akzeptieren können."[492]

Die Gleichsetzung vom Irak mit dem Heiligen Land leuchtet allerdings nur schwer ein, ebenso die „Lesart" des Irakkriegs als Glaubenskrieg – es sei denn, hier ist mit „Glauben" eine politische Werteordnung (freiheitlich-demokratisch) oder eine Kulturkonstruktion (westlich) gemeint. Auch die nächtliche Bombardierung Jerusalems 1187 (im Film) mit der Eroberung Bagdads 2003 (in den Nachrichten) zu vergleichen, erscheint zu sehr vom Kontext des Palästinakonflikts abzuweichen, auch wenn eine Rezeption, die Parallelen zum Irakkrieg oder anderer amerikanischer Militärinterventionen in muslimischen Ländern zieht, durchaus vorstellbar ist. Eine Allegorie des westlichen Soldaten im mittelalterlichen Ritter, seinem Kampf für die Freiheit und Sicherheit anderer, wurde bereits in *King Arthur* herausgestellt. *Königreich der Himmel* hingegen nutzt diese Allegorie zur Kritik, wenn der kriegstreibende Tempelritter und König Guy de Lusignan durch Salah ad-Din „[i]n sehr mittelalterlicher – allerdings kaum muslimischer! – Manier […] halbnackt, verkehrt auf einem Esel sitzend mit einer spottbeschrifteten Papierkrone vor den muslimischen Truppen durchgetrieben [wird]: So muss der westliche (amerikanische?) Hochmut im Orient enden."[493]

Noch vor dem Filmstart war die geschichtswissenschaftliche Auseinandersetzung mit Ridley Scotts *Königreich der Himmel* bei weitem nicht sachlich und stark von religiös-politisch motivierten Emotionen geprägt. Vor allem britische Historiker kritisierten den Film als „rubbish", „ridiculous" und „complete fiction".[494] Immerhin Letzteres ist sachlich – selbstverständlich handelt es sich bei dem Spielfilm um ein fiktionales Format. Wie auch in *King Arthur* wurden in kontextuellen Aussagen während der Dreharbeiten Authentizitätsansprüche erhoben, die den Unmut der britischen Historikerelite hervorriefen. Während Jonathan Riley-Smith, eine Cambridger Koryphäe, noch Sinn für intertextuelle Bezüge erkennen lässt, wenn er die in der Darstellung Saladins als edlen Heiden einen Prätext in Walter Scotts „Talisman" (1825) zu Ridley Scotts Film erkennt, verurteilt er ohne erkennbares Gespür für Motivtraditionen in Produkten der populären Geschichtskultur dieses Bild als „Osama bin Laden's version of history. It will fuel the Islamic

[492]SIMONA SLANIČKA: Kingdom of Heaven - Der Kreuzzug Ridley Scotts gegen den Irakkrieg, in: MEIER, SLANIČKA 2007, S. 385–397, S. 391.
[493]Ebd., S. 392.
[494]URL: http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/1452000/Ridley-Scotts-new-Crusades-film-panders-to-Osama-bin-Laden.html (07.02.2014).

fundamentalists."[495] Dieser Vorwurf wird der Message des Films sicher nicht gerecht. Die Kontroverse macht aber nicht nur deutlich, dass es auf Seiten der akademischen Elite ein großes Defizit in der Beschäftigung mit gegenwärtiger populärer Geschichtskultur gibt, sondern zeigt auch unverblümt das Bedürfnis nach historischer Authentizität und Realität – Riley-Smith: „It [der Film] has nothing to do with reality"[496] – sowohl bei den Filmemachern, den Zuschauern als auch bei den Wissenschaftlern. Dieses Bedürfnis ist eines der größten Schwierigkeiten und zugleich das bemerkenswerteste Phänomen des menschlichen Geschichtsverständnisses. Ein Feature auf der DVD von *Königreich der Himmel* trägt dem Rechnung: *The Pilgrim's Guide* zeigt in voller Länge zum Film Untertitel mit faktualen Inhalten und gibt an entsprechenden Stellen auch die Abweichungen des Films von seiner historischen Vorlage zu erkennen.[497] Mit diesem Feature wird die Fiktionalität des Films eindeutig gekennzeichnet, was die oben erwähnten Vorwürfe von Seiten der akademischen Geschichtswissenschaft entkräftet. Mit dem Verzicht auf einen innerfilmisch geäußerten Faktualitätsanspruch (wie in *King Arthur*), dem stattdessen explizit gemachten Aktualitätsbezug am Schluss des Films und dem erwähnten „historical text companion"[498], wird aus *Königreich der Himmel* jedoch kein rein allegorischer Film. Er entwirft allem voran eine mittelalterliche Welt, die den Zuschauer in einen Zustand von Transportation versetzen soll und erst am Schluss zum Nachdenken an die aktuelle politische Situation in Nahost anregen will.

Auch von muslimischer Seite gab es Bedenken gegen den Film. UCLA-Professor Khaled Abu el-Fadl befürchtete, dass der Film Vorurteile in der Darstellung von Muslimen im Mittelalter beinhalten würde: „There is a stereotype of the Muslim as constantly stupid, retarded, backward, unable to think in complex forms. It's really annoying at an intellectual level, and it really misrepresents history on many levels."[499] In Anbetracht des fertigen Films waren diese Befürchtungen jedoch unbegründet.[500]

---

[495]URL: http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/1452000/Ridley-Scotts-new-Crusades-film-panders-to-Osama-bin-Laden.html (07.02.2014).
[496]URL: http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/northamerica/usa/1452000/Ridley-Scotts-new-Crusades-film-panders-to-Osama-bin-Laden.html (07.02.2014).
[497]*The Pilgrim's Guide*. Bonusmaterial auf der DVD von *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Kinofassung, 20th Century Fox, 139 Min.
[498]So die Eigenbezeichnung des *Pilgrim's Guide* im Untertitel. Ebd., TC 0:01:27.
[499]URL: http://www.nytimes.com/2004/08/12/movies/film-on-crusades-could-become-hollywood-s-next-battleground.html?pagewanted=all&src=pm (07.02.2014).
[500]Vgl. auch *The Reel Bad Arabs*, siehe S. 286, Anm. 690.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

Der von Regisseur Ridley Scott favorisierte Director's Cut mit einer Gesamtlänge von 194 Minuten war dem Produktionsstudio entschieden zu lang für einen Kinofilm. Es setzte stattdessen eine 50 Minuten kürzere Kinofassung durch, die den Film zwangsläufig veränderte. Der Schnitt konzentrierte sich dabei auf solche Szenen, die für die vom amerikanischen Mythenforscher Joseph Campbell entwickelte Theorie des Monomythos maßgeblich sind.[501] Dabei handelt es sich um ein Set von narrativen Designs, bestimmten Figuren und Motiven und insbesondere einer spezifischen, „Heldenreise" genannten Plotstruktur. Campbells Konzept der Heldenreise wurde von dem Drehbuchautor Christopher Vogler in seinem Buch „Die Odyssee des Drehbuchschreibers – über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos" für den Film adaptiert und bekannt gemacht.[502] Berühmte Filme, die das narrative Design-Set der Heldenreise verwenden sind *Star Wars*, *Der König der Löwen*, *True Grit*, *Die Matrix, 10.000 B.C.* und eben *Königreich der Himmel*. Ein Vergleich zwischen Heldenreise und einigen Plotpoints des Films machen dies deutlich:

	Heldenreise nach Campbell/Vogler	Plotpoints in *Königreich der Himmel*
1	Ausgangspunkt ist die gewohnte, langweilige oder unzureichende Welt des Helden.	Balian ist Schmied in einem Dorf in Frankreich. Er hat soeben seine Frau und Kind verloren.
2	Ruf: Der Held wird von einem Herold zum Abenteuer gerufen.	Ein Kreuzritter, der sich als Balians Vater vorstellt, will seinen Sohn mit auf Kreuzzug ins Heilige Land nehmen.
3	Weigerung: Der Held zögert, dem Ruf zu folgen.	Balian lehnt ab.
4	Aufbruch: Er überwindet sein Zögern und macht sich auf die Reise.	Balian folgt, nachdem er einen Mord begangen hat, den Kreuzfahrern.
5	Der Mentor: Der Held trifft auf einen Mentor, der ihn mit Fähigkeiten und Gegenständen (Talisman o.ä.) ausrüstet.	Balian wird von Godfrey unterwiesen und im Schwertkampf trainiert, schließlich zum Ritter geschlagen. Balian übernimmt Godfreys Schwert.
6	Die Schwelle. Der Held überschreitet die Grenze zwischen bekannter und neuer Welt.	Balian reist über das Meer ins Heilige Land und erleidet Schiffbruch, erwacht aber als einziger Überlebender am Strand.
7	Bewährungsproben; Verbündete und Feinde	Kampf in der Wüste, der unbekannte Moslem (Imad) als Freund. Männer von Ibelin, Tiberias und Balduin als Verbündete, Templer als Feinde.

[501] JOSEPH CAMPBELL: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt (Main), Leipzig 1999 [1949]. Der Begriff des Monomythos geht auf James Joyce zurück.
[502] CHRISTOPHER VOGLER: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos, Frankfurt am Main, Affoltern a.A. 2004 [1992].

8	Fortschreitende Probleme und Prüfungen; übernatürliche Hilfe	Templer/Deutschritter-Attentat auf Balian; Balians Versuchung als neuer König eingesetzt zu werden. (Übernatürliche Hilfe wird Balian nur im DC durch den Hospitaliter zuteil.)
9	Konfrontation und Überwindung des Gegners	Verteidigung Jerusalems, erfolgreiche Verhandlung mit Salah ad-Din.
10	Der Held findet den Schatz (konkret: ein Gegenstand oder abstrakt: besonderes, neues Wissen)	Balian findet eine Übereinkunft mit Salah ad-Din und sichert den Frieden.
11	Der Feind ist besiegt; der Held ist durch das Abenteuer zu einer neuen Persönlichkeit gereift.	Der Frieden ist erreicht und Balian verkörpert das Ideal eines Ritters.
12	Das Ende der Reise: Der Heros vereint Alltagsleben mit seinem neugefundenen Wissen.	Balian und Sibylla zusammen in dem französischen Dorf.

Abb. 6: Die Reise des Helden nach Campbell und ihre Entsprechungen in *Königreich der Himmel*.

In einem Monomythos ist der spätere Held zunächst in der gewöhnlichen Welt verortet. Durch den Ruf zum Abenteuer erhält er die Möglichkeit, eine fremde, neue Welt kennen zu lernen. In *Königreich der Himmel* wird diese Konstellation mit dem unbedeutenden, verschneiten Dorf in Frankreich als alter und dem Heiligen Land als herbeigesehntem, möglichem Königreich des Himmels als neuer Welt aufgebaut. Die letzte Schwelle zwischen diesen beiden Welten ist das Meer, dessen Überfahrt allein Balian überlebt und das symbolisch als Ort seiner Wiedergeburt in die neue Welt hinein fungiert. Damit entspricht auch diese Szene einem Element des Campbellschen Monomythos:

> „The idea that the passage of the magical threshold is a transit into a sphere of rebirth is symbolized in the worldwide womb image of the belly of the whale. The hero, instead of conquering or conciliating the power of the threshold, is swallowed into the unknown and would appear to have died. […] This popular motif gives emphasis to the lesson that the passage of the threshold is a form of self-annihilation. Instead of passing outward, beyond the confines of the visible world, the hero goes inward, to be born again."[503]

Verfolgen wir diesen Aspekt anhand der entsprechenden Filmszenen. Nachdem Balians Vater gestorben ist, wird der Übergang in die neue Welt in nur drei Szenen erzählt: In der ersten sehen wir in Großaufnahme den Hospitaliter, der zu Balian spricht:

[503] JOSEPH CAMPBELL: The hero with a thousand faces, Novato (CA) 2008 [1949], S. 74 und 77.

„Ihr segelt jetzt nach Jerusalem, wie es euer Vater wünschte. Ich werde in einer Woche folgen. Die Reise birgt viele Gefahren. Wenn Gott dort eine Aufgabe für euch hat, wird er euch sicher dorthin geleiten. Wenn nicht… Gott möge euch segnen.“[504]

Die Einstellung wechselt nur zweimal und zeigt dabei einmal Balian und den englischen Sergeant in Nahaufnahme, dann Balian allein in Großaufnahme. Die Szene ist nicht durch Musik unterlegt, die einzigen Geräusche bilden Möwenschreie, rufende Männerstimmen, Hufgetrappel und andere Tiergeräusche, was den akustischen Eindruck einer geschäftigen Hafenumgebung vermitteln soll. Nach den letzten Worten dreht sich der Hospitaliter um, wendet Balian und der Kamera den Rücken zu und entfernt sich gemeinsam mit einigen Rittern seines Ordens. Die Kamera fährt nach oben über die Hafenmauer hinweg auf das Meer hinaus, wobei ein anhaltender, drohender Basston anklingt und in die nächste Szene überleitet. Balian befindet sich bei stürmischer See zunächst offensichtlich auf Deck, später unter Deck. Es folgen verschiedene Einstellungen von Segelschiffen im Gewittersturm, Nahaufnahmen von Soldaten oder Rittern und einem Pferd unter Deck, schließlich ein kenterndes Schiff, eindringendes Wasser, dann eine Schwarzblende und in der letzten Einstellung ein unter Wasser treibendes Schiffswrack. Diese Szene dauert 42 Sekunden. In der darauffolgenden wird Balian in einem Schiffswrack am Strand wach. Sonnenlicht und Möwenrufe bestätigen dem Zuschauer die Verortung. Diese ersten Einstellungen der Szene werden durch extradiegetischen, atmosphärischen Frauengesang eingeleitet, bevor wieder der gleiche, tiefe Basston aus den beiden vorangegangenen Szenen erklingt. Balian ist der einzige Überlebende des Schiffunglücks, nebst einem Pferd, das ihm jedoch davonläuft. Ab da beginnen Balians Abenteuer in der neuen Welt.

Das Meer, dem wir mit dem wiederkehrenden, drohenden Basston so etwas wie ein musikalisches Motiv zuordnen können, hat Balian wiedergeboren. Der alte Balian, ein Schmied in einem französischen Dorf, ist mit dem Schiff untergegangen. Der neue Balian ist in dieser neuen Welt Baron von Ibelin. Damit bekommen auch die Worte des Hospitaliters, dass wenn Gott eine Aufgabe für Balian im Heiligen Land habe, er ihn sicher dorthin geleiten werde, eine prophetische Bedeutung, die in der Version des Director’s Cut dadurch

[504] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director’s Cut, DVD 1, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:38:14–0:38:52.

zusätzliche Tragweite erreicht, da diese Version des Films in mindestens zwei Szenen Hinweise darauf liefert, dass die Figur des Hospitaliters eine Personifikation Gottes ist.[505]

Das besondere an der Schiffsbruchszene und damit dem erzählten Übergang von der einen Welt in die andere, ist, dass sie zunächst nicht vorgesehen war und aus Kostengründen nie gedreht wurde. Da jedoch aus Testscreenings hervorging, dass die ursprüngliche Überleitung, der von dem Hafen in Europa direkt auf die Toten am Strand überblendet, nicht verstanden wurde, musste in der Postproduktion zwischen diese beiden Szenen eine narrative Erklärung eingefügt werden. Die gesamte Passage Balians auf See und des Schiffbruchs wurde daher am Computer generiert, wobei man auf bestehendes Filmmaterial von Orlando Bloom und einigen Statisten während der Belagerung von Jerusalem zurückgriff und diese Einstellungen vor einen neuen Hintergrund (Holzplanken im Schiffsinneren) setzte. Auch das Kostüm des Hauptdarstellers wurde digital verändert. Computergenerierte Schiffe, die in bestehende Realaufnahmen tosender See eingefügt wurden, komplettierten das Material. Dass es ein mehr poetischer Übergang wurde, der viel mit assoziativen Großaufnahmen der Figuren unter Deck, Slow-Motion, einigen Ausblendungen und vor allem zahlreichen Toneffekten arbeitet, scheint dabei eher der produktionstechnischen Notsituation denn der erzählerischen Absicht geschuldet zu sein.[506] Ridley Scotts Lösung fügt sich jedoch perfekt in das Campbellsche Modell des Monomythos: Im Bauch des Wals reist der Held von der alten in die neue Welt, von seinem altem Leben über (vermeintlichen) Tod und Wiedergeburt in sein neues Leben.

Im Vergleich zum ausführlicheren Director's Cut kann die Kinoversion von *Königreich der Himmel* mit seiner auf die Hauptfigur zugeschnittenen monomythischen Plotstruktur als genretypischer Abenteuerfilm gesehen werden. So entbehrt die Kinofassung der allegorischen Hinweise auf eine Personifikation Gottes in der Figur des namenlosen Hospitaliters, die der Director's-Cut-Version eine zusätzliche religionsphilosophische Komponente verleiht. Die weibliche Hauptrolle der Königin Sybilla droht durch den Wegfall tragischer Szenen – im Director's Cut vergiftet sie ihren eigenen Sohn, da er unheilbar an Lepra erkrankt ist und leitet so Guys Königtum und damit faktisch den Ausbruch des Krieges

[505]Dies zeigt eine symbolträchtige Szene mit einem brennenden Busch (*Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 2, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:19:50–0:21:28.) und eine weitere, in welcher der scheinbar tote Balian von dem Hospitaliter wieder erweckt wird (Ebd., TC 0:28:01–0:28:17).

[506]Ridley Scott in der Postproduktion: „I think the idea of going below the deck, this is a very good one. Going to the hatch slamming, silence and darkness. Ship's going over. Playing all the sound. That's the poetic thing. The sound will make it into let's say a more - if you like - poetic transition, right?" *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 4, 20th Century Fox, *All Featurettes*.

ein – in die weibliche Standardrolle der Geliebten des Protagonisten reduziert zu werden. Ganz im Gegensatz zum Director's Cut handelt es sich somit bei der Kinofassung um einen genretypischen Abenteuerfilm, dem es nicht an entsprechenden Motiven wie einer abenteuerlichen Reise, großen Schlachten, Zweikämpfen, einem weiblichen *love interest* und natürlich einem idealen Helden mangelt. Wie den Cast Rehearsals zu entnehmen ist, stellte sich Ridley Scott dazu einen ganz bestimmten Begriff von „Ritterlichkeit" als zentrales Thema des Films vor:

> „This is the whole thing is about chivalry. Which is fundamentally doing the right thing at the right time. Right. So that scholar speech then about chivalry is interesting, and I still can't get there write it, because one scholar cleric said: 'you know we have a word in Arabic for chivalry which is a beautiful word' and he said. And so when at the very end when Saladin saying to you, the misinterpreted, abuse and misuse of the word chivalry in the understanding of that western culture, said which is a pity, because our word is soandso and it means this, which is different. We…our's is quite polluted, right? For the most part. This is…is kind of what this is about. 'Cause when you talk about the new world, so it's also about opportunity."[507]

Aus diesem Mitschnipsel aus dem Produktionsprozess des Films wird deutlich, dass Scott den westlich geprägten Begriff von Ritterlichkeit für verdorben hält und in seinem Film daher den vermeintlich äquivalenten arabischen Begriff (vermutlich „futuwwa", der ihm im obigen Zitat nicht einfällt) bevorzugen will. Zwar verließ der entsprechende Dialog mit Salah ad-Din um den westlichen Ritterlichkeitsbegriff nie das Drehbuch[508], doch werden die An- und Absichten des Regisseurs klarer: Die orientalische Kultur ist der westlichen an moralischer Integrität überlegen. Der Protagonist Balian ist als idealer ‚westlicher' Ritter eine bedeutsame Ausnahme, dessen Werte er von seinem Vater vermittelt bekam. Dies wird in der Szene deutlich, in der der sterbende Godfrey seinen Sohn zum Ritter schlägt. Balian wird in einen Raum geführt, in den ihm Godfreys Offizier (Kevin McKidd) nicht folgen darf, wodurch bereits die Wichtigkeit dieses Ortes indiziert ist. Durch halbdurchsichtige Vorhänge sieht man eine

---

[507] Ridley Scott im Cast Rehearsal mit Orlando Bloom und Liam Neeson in *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 1, 20th Century Fox, *All Featurettes*, TC 03:00–03:45.

[508] "SALADIN
I admire the Franks for their courage. It is said that I have learned chivalry from them. Have you heard this?
BALIAN laughs. Saladin smiles.
SALADIN (CONT'D)
'Chivalry'. It is like faith. When it is true it is good."
Drehbuch zu *Kingdom of Heaven*. Zitiert nach *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD, 20th Century Fox.

Kapelle und einige Ritter in voller Rüstung. Alle Anwesenden tragen blütenweiße Umhänge oder Kittel. Mit zahlreichen Kerzen in warmes Licht getaucht, überwiegen kontrastreich die Schatten. Sanfte Streicher untermalen eine erhabene, sakrale Atmosphäre, obwohl auf die direkte Darstellung religiöser Symbole verzichtet wird.[509] Balian wird aufgefordert sich niederzuknien und von seinem schon bereits sehr schwachen Vater mit folgenden Worten zum Ritter geschlagen:

> „Sei ohne Furcht im Angesicht deiner Feinde. Sei tapfer und aufrecht, auf dass Gott dich lieben möge. Sprich stets die Wahrheit, auch wenn dies den eigenen Tod bedeutet. Beschütze die Wehrlosen, tue kein Unrecht. Dies ist dein Eid."[510]

Die Filmmusik setzt mit einem Chor aus Frauenstimmen ein und wird dramatischer. Godfrey übergibt Balian den Baronsring und ohrfeigt ihn, als Mahnung, seinen Eid nicht zu vergessen. Dann überreicht Godfrey ihm sein Schwert und der Hospitaliter, der das gesamte Ritual mit den umstehenden Rittern anwesend ist, fordert Balian auf, sich nun als Ritter und Baron von Ibelin zu erheben. Godfrey beichtet beim Hospitaler seine Sünden – „alle, bis auf eine" und hält den Blick dabei auf seinen unehelichen Sohn gerichtet. Die Kamera zeigt im Gegenschuss darauf Balians Gesicht in Großaufnahme. Godfrey stirbt, die Ritter neigen ihre Häupter und der Hospitaliter spendet dem alten Baron die letzte Ölung.

In dieser Szene dient der dramatisch inszenierte, romantisch verklärte Tod Godfreys der pathetischen Erhöhung von Balians Initiation. Balian tritt nun als Baron von Ibelin das auch moralisch verpflichtende Erbe seines Vaters an, das darin besteht, den König zu verteidigen und – in einem demokratisch anmutenden Zusatz – das Volk zu schützen („protect the people") wenn der König tot ist. Vor dem Hintergrund der sakralen, aber nicht stark religiös überfrachteten Mise-en-scène bekommt Balians neue Bürde die Bedeutung einer quasi heiligen Pflicht, die als Ritterschlag thematisiert wiederum ein romantisches Element aufgreift. Hier verzichtet der Film auf das bekannte Stereotyp des Ritterschlags mit dem Schwert. Aus dem Drehbuch wird ersichtlich, dass diese Handlung sogar entschieden abgelehnt wird, indem an die Handlungsanweisung zur Ohrfeige in Klammern ein Kommentar angefügt ist, der das Schwertauflegen als Unfug bezeichnet: „GODFREY with the last of his strength delivers a blow with his open hand that nearly knocks Balian sprawling.

[509] Nur im Anschnitt ist ein Kreuz auf der Altardecke und auf dem Wappenrock des Hospitaliters zu sehen.
[510] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 1, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:36:40–0:36:59.

(There was no crap with swords in those days: you got whacked)."[511] Stattdessen wird Balian also wörtlich zum Ritter geschlagen – der Initiationsritus des Erwachsenwerdens ist damit vollzogen.[512] Ohne sie mit stereotypen Codierungen zu überfrachten, gelingt Scott in dieser Szene der Entwurf eines romantischen Ritterbildes. Nicht nur die Ausstattung, insbesondere die vielen Kerzen und die in voller Rüstung schweigend im Halbkreis umstehenden Ritter, sondern auch der Inhalt – ein sterbender Vater erklärt seinen Sohn für erwachsen und zu seinem Nachfolger – sind einprägsame Motive.

Der Inhalt wird in einer späteren Szene wiederholt, als Balian die Männer Jerusalems zur Verteidigung der Stadt aufruft. Der Patriarch rät Balian zuvor mit ihm aus der Stadt zu fliehen. Als dieser ablehnt, da er das Volk beschützen will, wie sein Vater und später Balduin es ihm aufgetragen haben, fragt der Patriarch ihn, wie er die Stadt ohne Ritter verteidigen wolle. Daraufhin schlägt Balian alle waffenfähigen Männer der Stadt zum Ritter, und zwar auf die gleiche Art und Weise und mit dem gleichen Eid, wie sein Vater es mit ihm getan hat (wobei er stellvertretend für alle anderen nur einen jungen Diener des Patriarchen die zum Ritual gehörende Ohrfeige geben kann). Der empörte Patriarch entgegnet Balian nach dieser Masseninitiation: „Für wen haltet ihr euch? Wollt ihr die Welt verändern? Wird ein Mann durch einen Ritterschlag etwa zu einem besseren Kämpfer?" Balian antwortet ihm nur mit einem ausdrucksstarken „Ja."[513] Die pathetische Musik, für die man sich bei dieser Szene dem Leitmotiv aus dem *13ten Krieger* bedient hat[514], steuert genau auf diesen Höhepunkt zu. Die Message hier lautet: Jeder kann zu einem Ritter werden, gerade im Königreich des Himmels, auch wenn er als Diener geboren wurde. Damit demokratisiert der Film das Rittertum. Überhaupt arbeitet der Film mit einem Ritterbegriff, der als Chiffre beim Rezipienten Stereotype wie Mut, Stärke, Tapferkeit, Gottesfurcht (aber nicht Kirchentreue), Gerechtigkeit und Schutz der Schwachen bedient. Diesem entgegen stehen ausschließlich die Tempelritter als Vertreter eines fanatischen, kriegstreibenden und verbrecherischen Rittertums. Balian

[511]Drehbuch zu *Kingdom of Heaven*. Zitiert nach *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD, 20th Century Fox.

[512]Testscreenings haben gezeigt, dass diese Geste vom Textpublikum nicht immer so verstanden wurde, sondern ungewollt als humoristisches Element ankam. Daher war die Szene in der Produktion nicht ganz unumstritten, wie die ausführende Produzentin Lisa Ellzey zugibt: „I didn't know they slapped people back then and you know Ridley heard that and he said: 'Wow, that's cool. How fantastic' and I thought well, how do they gonna know that you know and … that scene is very solemn and really serious and people laugh when you get slaps and I was shocked, I jumped out of my chair the first time I watched it with an audience and everybody laughed. But they really enjoyed the scene I think and it still works". Executive Producer Lisa Ellzey, Ebd., TC 12:56–13:22.

[513]*Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 2, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:47:12–0:47:30.

[514]In der Filmpraxis ist es üblich, im Schnitt Musik provisorisch zu unterlegen. Offensichtlich hat man sich dafür entschieden, hier das Stück aus dem *13ten Krieger*-Soundtrack in der Endproduktion zu belassen.

aber verkörpert die Figur des vollkommenen Ritters in einem „Königreich des Gewissens“[515], wie sein Vater das „Königreich des Himmels“ schon genannt hat.

Vergewissert man sich noch einmal der Message des Films, der einen klaren Bezug zum gegenwärtigen Palästinakonflikt herstellt, dann ist vor allem Balians *rallying speech* an die Verteidiger von Jerusalem aufschlussreich:

> „‘Keiner von uns hat diese Stadt den Moslems weggenommen. Kein Moslem des großen Heeres, das jetzt gegen uns marschiert, war geboren, als diese Stadt verloren ging. Wir kämpfen wegen einer Tat, die wir nicht begangen haben, gegen Menschen die zum Zeitpunkt der Tat noch nicht geboren waren. Was ist Jerusalem? Eure heiligen Stätten liegen über dem jüdischen Tempel, den die Römer zerstörten. Die Heiligen Stätten der Moslems liegen über den Euren. Welcher Platz ist heiliger? Die Klagemauer? Die Moschee? Das Heilige Grab? Wer hat Anspruch darauf? Niemand hat Anspruch darauf. Alle haben Anspruch darauf!‘“[516]

Es bedarf kaum einer Diskussion, dass die Rede einem aufgeklärten und toleranten Weltbild entspringt. Zunächst macht Balian die Sinnlosigkeit des nun unausweichlichen Kampfes deutlich. Außerdem verurteilt er indirekt die Kreuzzüge, zumindest den ersten und die Eroberung Jerusalems durch die Kreuzfahrer, indem er diese als „die Tat“ bezeichnet und klarstellt, dass Jerusalem den Moslems gehöre. Im zweiten Teil der Rede kommt er auf die religiöse Motivation dieses Krieges zu sprechen. Dabei ist bemerkenswert, dass hier zum zweiten und letzten Mal überhaupt im Film das Wort „Jude“ oder „jüdisch“ verwendet wird. Gezeigt wird über die ganze Dauer des Films – weder in der Kinoversion noch im Director’s Cut – kein einziger als solcher erkennbarer Jude, weder in Jerusalem[517] – als hätte es im Mittelalter dort keine gegeben – noch in Ibelin, wo Almaric seinem Herrn mitteilt, dass auf seinem Gut Christen, Moslems und Juden arbeiten.[518] Dies wurde von verschiedener Seite auch an *Königreich der Himmel* kritisiert:

> „Verdrängen ist ohnehin eine Stärke des Films: Die Juden sind ihm [Ridley Scott] einen Halbsatz wert und ansonsten anscheinend alle im Urlaub. Aber was will man mit solchen Spitzfindigkeiten kommen, es

[515] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director’s Cut, DVD 1, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:32:40–0:33:40.
[516] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director’s Cut, DVD 2, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:43:56–0:44:53.
[517] Ein Statist mit Bart und Schriftrollen, der kurz in einer Einstellung (Ebd., TC 0:43:31–0:43:35) ist nur mit etwas Fantasie als Rabbi zu identifizieren. Der Film macht tatsächlich sonst keine Aussagen.
[518] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director’s Cut, DVD 1, 20th Century Fox, 186 Min, TC 1:06:34–1:06:44.

geht um ein Genre, nicht um Geschichte. Historischer Hintergrund wie tagesaktueller Polit-Bezug sind nur Wandteppiche."[519]

Dass der Konflikt nur auf einen zwischen Moslems und Christen reduziert wird, bestärkt wiederum die These Simona Slaničkas, die *Königreich der Himmel* mehr als Kritik am Irakkrieg, denn als am Palästinakonflikt ansieht. Dennoch bleibt die Frage offen, warum auf die Darstellung von Juden gänzlich verzichtet wird. Da dieses Phänomen nicht nur in *Königreich der Himmel*, sondern auch in allen anderen, hier behandelten Filmen und in anderen Medienprodukten mit mittelalterlicher Diegese zu beobachten ist, wird in der Schlussbetrachtung darauf eingegangen. Balian, der in seiner Rede also immerhin den jüdischen Jerusalemer Tempel erwähnt, gibt sich selbst in neutraler, eher atheistischer Position. Obwohl der Film ihn häufig beim Gebet (u.a. auf Golgatha) zeigt, spricht er in seiner Rede von „euren", nicht von „unseren" heiligen Stätten wie der Grabeskirche. Die religionsneutrale, ethische Message, die in der Rede Balians vertreten wird, appelliert daran, dass man für den Schutz der Menschen dieser Stadt kämpfen soll und nicht wegen der religiösen Stätten. Balian würde diese sogar mitsamt der ganzen Stadt vernichten. In der Verhandlung mit Salah ad-Din während einer Waffenpause kündigt er an, die Stadt „bis auf die Grundfesten nieder[zu]brennen. Eure heiligen Stätten und unsere. Alles was Jerusalem hat, das die Menschen in den Wahnsinn treibt."[520] Auch wenn Balian hier nun von „unseren" Stätten spricht, wird seine humanistische Ethik deutlich: Die Vernichtung der religiösen Orte Jerusalems könnte zukünftiges Blutvergießen aus fanatischen religiösen Motiven unter den Menschen verhindern. Salah ad-Din gibt eine ähnliche Gesinnung zu erkennen, wenn er darauf erwidert, dass Balian damit womöglich Recht hätte. Aufgrund ihrer Ähnlichkeit und dem Wunsch nach Frieden, kommen die beiden schließlich überein. Nach den erfolgreichen Friedensverhandlungen fragt Balian Salah ad-Din über die Schulter: „Was ist Jerusalem wert?". Salah ad-Din dreht sich nur kurz um und erwidert beiläufig „Nichts", nur um sich darauf ein weiteres Mal umzuwenden und seiner Aussage ein „Alles!" mit einer unterstützenden Geste (geballte Fäuste) hinzuzufügen.[521] Die Aussage ist bewusst opak

[519] CHRISTIANE PEITZ: Gottes Krieger Tagesspiegel vom 3. Mai 2005, URL: http://www.tagesspiegel.de/kultur/ridley-scotts-kreuzzugs-epos-gottes-krieger/605614.html (07.02.2014). Ähnlich schreibt ADRIANO SACK: Armeen, die wie Staub zerfallen, in: Welt am Sonntag vom 8. Mai 2005, URL: http://www.welt.de/print-wams/article127610/Armeen-die-wie-Staub-zerfallen.html (07.02.2014): „Wie bei einem Strickmuster gibt es allzu gleich verteilt auf beiden Seiten (Christen und Moslems, die Juden spielen nur eine Nebenrolle) die Machiavellisten, die Kriegstreiber, die Gutmenschen."

[520] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 2, 20th Century Fox, 186 Min, TC 01:10:40–01:10:50).

[521] Ebd., TC 01:11:38–01:11:57.

gehalten und kann entsprechend unterschiedlich interpretiert werden. In jedem Fall regt sie den Rezipienten vor dem Hintergrund der Message des Films zum eigenen Nachdenken an und verbleibt nicht allein als markante Phrase zurück.

Religiöser Fanatismus und seine Instrumentalisierung für Raub und Krieg sind die Hauptkritikpunkte der Message und müssen dementsprechend im Film dargestellt werden. Hierzu werden zunächst die verschiedenen Konfliktparteien entsprechend charakterisiert und durch ihre Ausstattung wiedererkennbar gestaltet. Das Wappen bzw. der Wappenrock dient dabei als ein solches visuelles Zeichen. Deutlich wird dies in der Königsrat-Szene unter Vorsitz von Balduin.[522] Die fanatischen Kriegstreiber, die das religiöse Argument für die Durchsetzung ihrer Interessen nutzen, tragen Kettenhemden, einen weißen Mantel und einen weißen Wappenrock mit einem roten, lateinischen Kreuz darauf und werden dem Zuschauer als Templer vorgestellt. Ihre Hauptfiguren sind Guy de Lusignan, Rainald de Chatillon und der Templermeister. Die gemäßigten Ritter, die für den Erhalt des Friedens mit Salah ad-Din sind, tragen blaue Wappenröcke mit einem goldenen Tatzenkreuz auf weißem Grund (das Jerusalemer Kreuz) und werden als Anhänger König Balduins und Ritter des Königreichs Jerusalem gezeigt. Ihr prominentester Vertreter ist der Graf (von) Tiberias. Den Jerusalemer Rittern beigestellt sind in dieser Szene die Hospitaliter (weißes Tatzenkreuz auf schwarzem Wappenrock), die durch den Gefährten Godfreys bereits als heilkundig und weltoffen, insgesamt positiv charakterisiert wurden. Die Uniformierung der Parteien durch bestimmte Farben, Flaggen und Wappen resultierte nicht nur aus den gewählten Vorlagen für das visuelle Design der Requisiten – hauptsächlich Historienmalerei der Orientalisten aus dem 18. und 19. Jahrhundert – sondern soll es dem Rezipienten auch möglichst leicht machen, die Frontenverteilung der gegnerischen Parteien in der optischen Gestaltung semiotisch eindeutig zu erkennen: "Ridley termed it a bit like a football team. He said I want them like football teams, so the audience can recognize who's fighting who quite easily."[523] Bereits die erste Einstellung der Szene zeigt deutlich die Parteien: Die Kamera fährt von hinten an den auf dem Thron sitzenden Balduin heran. In der Totalen erkennt man einen erhellten Innenhof, in dem links von Betrachter und König aus die Templer mit ihren Wappen und Bannern stehen. Rechts sieht man das Wappen des Königreichs Jerusalem, in der dritten Einstellung erkennt man unter ihnen und in der Mitte stehend auch einige Hospitaliter. Damit

[522] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 1, 20th Century Fox, 186 Min, TC 01:19:40–01:21:53.
[523] Set Decorator Sonja Klaus in *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 3, 20th Century Fox, *All Featurettes*: TC 39:57–40:02.

wird dem Zuschauer die Frontenverteilung semiotisch offenkundig vorgeführt. Die Templer rechtfertigen ihren brutalen Überfall auf eine Sarazenenkarawane damit, dass es sich in Wirklichkeit um ein Sarazenenheer gehandelt hätte, das auf dem Weg nach Betlehem gewesen wäre, „um den Geburtsort unseres Herrn zu entweihen." Als Tiberias Guy entgegenhält, dass er es vorziehe „mit Menschen zu leben, anstatt sie umzubringen", erwidert Guy zynisch und zum Gelächter der Templer:

> „Guy: Diese Art von Christentum hat seinen Nutzen, nehme ich an.
>
> Tiberias: Es darf keinen Krieg mit Salah ad-Din geben. Wir wollen keinen Krieg und es wäre möglich, dass wir ihn verlieren.
>
> Templermeister (empört): Blasphemie! (Großer Tumult) Ein Heer, das das Kreuz Jesu Christi vor sich herträgt kann nicht besiegt werden. Stellt der Graf von Tiberias diese Tatsache in Frage? (Kurze Pause, dann laut) Es muss Krieg geben! Gott will es!
>
> Templer: Gott will es!
>
> Guy (schreit): Gott will es!"[524]

Der rational Denkende wird von den Templern als Gotteslästerer beschimpft, den um Frieden bemühten Christen verspotten sie – hier in beiden Fällen in Person des Tiberias. Doch auch in dem durch schnelle Schnitte beschleunigten Tumult, sieht man kurz Hospitaliter und Jerusalemer mit den Templern lautstark und gestikulierend diskutieren. Nicht Tiberias steht mit seiner Ansicht alleine da, sondern die radikalen Templer, die allerdings mit Guy de Lusignan den Thronfolger in ihren Reihen haben. Die Macht, so deutet es der Film an, gelangt in die Hände von Radikalen, die den Krieg wollen. Der Frieden verfault sinnbildlich wie der Körper des leprakranken Königs Balduin.

Dieses Zeichen wird weiter ausgeführt. Wenn Salah ad-Din Balduin seine Leibärzte schicken lässt, wie er es ihm verspricht – womit implizit eine Überzeugung über die medizinisch fortschrittlichere arabische Kultur des Mittelalters generiert werden kann – macht Salah ad-Din deutlich, dass er den in Gestalt einer ausdruckslosen Silbermaske im weißen Gewand dargestellten Frieden halten will. Denn auch Salah ad-Din ist ein rational denkender Mensch, der jedoch ebenfalls einflussreiche Eiferer um sich hat, wie durch die Figur des jungen Mullah vertreten. Im Dialog mit diesem stellt sich Salah ad-Din jedoch als der weisere Debattant heraus:

[524] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 1, 20th Century Fox, 186 Min, TC 01:20:18–01:20:48.

Mullah: „Wieso haben wir uns zurückgezogen? Wieso? Gott war nicht mit ihnen. Gott allein bestimmt den Ausgang einer Schlacht."

Salah ad-Din: „Der Ausgang einer Schlacht wird von Gott bestimmt. Aber auch von der Vorbereitung, Anzahl der Männer, dem Ausbleiben von Krankheiten und der Verfu[e]gbarkeit von Wasser. [...] Wie viele Schlachten hat Gott für die Moslems gewonnen, bevor ich kam? Oder sagen wir: Bevor Gott bestimmt hat, dass ich kommen sollte."

Mullah: „Wenige genug. Weil wir gesündigt haben."

Salah ad-Din: „Es lag daran, dass ihr nicht gut vorbereitet wart."

Mullah: „Wenn Ihr so denkt, werdet Ihr nicht lange König sein."

Salah ad-Din: „Wenn ich meine Krone verliere, fürchte ich um den Islam. Danke für deinen Besuch." (Der Mullah rührt sich nicht)

Salah ad-Din (energisch): „Danke für deinen Besuch."

Mullah: „Ihr habt es versprochen. Ihr habt versprochen Jerusalem zurückzuerobern. Vergesst das nicht."[525]

Salah ad-Din zeigt sich in der Diskussion wortgewandt, da er, rational denkend, dem Mullah kaum Anlass gibt, seinen Glauben in Frage zu stellen. Somit erweist sich Salah ad-Din als überaus fähiger Anführer, da es ihm gelingt, die Interessen seiner Partei zu vertreten und die Hardliner wortgewand in Schach zu halten. Seine Aussage „Wenn ich meine Krone verliere, fürchte ich um den Islam", ist wieder aktualitätsbezogen zu verstehen. Wenn nicht weise Herrscher wie Salah ad-Din, sondern Fanatiker sich des Islam bemächtigen, steht es schlimm um das Ansehen dieser Religion. Ein Seitenblick zu den islamistischen Terroranschlägen um die Zeit vor Produktion des Filmes ist ein sicher nicht unbeabsichtigter Stimulus. Die positive Charakterisierung der Saladin-Figur geht dabei auf Prätexte des 18. und 19. Jahrhunderts zurück (Lessing: *Nathan der Weise*; Scott: *Der Talisman* u.v.a.). Der Film gibt daher ein populäres Bild dieser Figur wieder.

Der Filmtitel in der deutschen Übersetzung hat bereits zu Kritik geführt. „'Königreich des Himmels' wäre treffender gewesen, weil es hier eben um eine utopische, gewissermaßen himmlische Einheit geht, die der Vielheit und Gespaltenheit des Irdischen entgegengesetzt ist."[526] In der ersten Episode des Films (bis zur Ankunft Balians im Heiligen Land) ist dieser Raum noch der himmlische Sehnsuchtsort, „eine neue Welt", in der man seine Sünden tilgen

[525] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director's Cut, DVD 2, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:00:48–0:02:30.
[526] RÜDIGER SUCHSLAND: Die Selbstzerstörung der Christenheit, in: Telepolis 05.05.2005, URL: http://www.heise.de/tp/artikel/20/20032/1.html (07.02.2014).

kann und in der „ein Mann, der in Frankreich kein Dach über dem Kopf hatte, […] im Heiligen Land der Herr über eine Stadt [ist] – und wer einst Herr über die Stadt war, bettelt nun in der Gosse.“ Dieser an ein biblisches Jesuswort angelehnte Satz wird fortgeführt, in dem das Heilige Land, sofern es im Frieden zwischen Moslems und Christen liegt, „eine bessere Welt, als man sie jemals gesehen hat, ein Königreich des Gewissens, ein Königreich der Himmel“ ist.[527] Dieses Königreich, so zeigt die harte Realität der zweiten Episode, bleibt jedoch Utopie, solange es fanatische Hardliner gibt, die dieses Land eigennützig ausbeuten wollen. Und auch wenn man die Chance erhält, ein kleines Übel zu begehen, um ein großes zu verhindern, so muss ein vollkommener Ritter wie Balian ablehnen. Denn „es ist ein Königreich des Gewissens. Oder gar keins.“[528]

Fazit

Das Mittelalter in *Königreich der Himmel* ist das von fanatischen, religiös motivierten Glaubenskriegen. Bezogen auf den in Europa spielenden Teil der Handlung ist es eine kalte Welt, in der sogar Familienmitglieder einander umbringen.[529] In diesem Teil der Welt ist auch die Hauptfigur keineswegs vollkommen, begeht ebenfalls einen Mord.[530] Doch auch der Sehnsuchtsort des Heiligen Landes ist eine Welt des brüchigen Friedens, kriegstreiberischer Fanatiker und brutaler Gewalt. In dieser ebenfalls unvollkommenen Welt, die gleichzeitig aber auch neue Möglichkeiten mit der Chance auf einen Neuanfang bietet, findet die Hauptfigur zu sich selbst, wird zu einem idealen Ritter, der den Frieden schützt, die Wehrlosen verteidigt, religiöse Toleranz übt und auch das unmoralische Angebot, ein kleines Übel zu begehen um ein größeres zu verhindern, ablehnt. Das Königreich des Himmels ist in dieser Welt unerreichbar, aber der Einzelne kann für sich ein Königreich des Gewissens aufbauen und bewahren. Darin besteht der Begriff von Ritterlichkeit in der Message des Films.

Ridley Scotts *Königreich der Himmel* ist Ausdruck gegenwärtiger Kreuzzugskritik und damit Teil des seit den Äußerungen George W. Bushs zu den Terroranschlägen vom 11. September besonders kritisch geführten Kreuzzugsdiskurses.[531] In der gegenwärtigen öffentlichen

---

[527] Godfrey zu Balian in *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director’s Cut, DVD 1, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:32:40–0:33:40.
[528] *Königreich der Himmel* (Scott 2005), Director’s Cut, DVD 2, 20th Century Fox, 186 Min, TC 0:10:23–0:10:31.
[529] So führt es zumindest der *Director’s Cut* weiter aus.
[530] Im *Director’s Cut* an seinem Stiefbruder. In der Kinofassung wird die Beziehung zwischen beiden nicht näher beleuchtet.
[531] Siehe S. 287.

Meinung waren die Kreuzzüge des Mittelalters religiös verirrte Angriffskriege zivilisatorisch unterentwickelter Europäer auf die muslimisch-arabische Kultur. Die politische Message des Films bestätigt und formt diese Ansicht, worin eine Differenz zu zeitlich älteren Kreuzzugsdiskursen festzumachen ist, wie zum Beispiel in dem Diskursfragment des Historischen Romans *The Talisman* (1825) von Sir Walter Scott.[532] Insgesamt erstaunen aber die zahlreichen Ähnlichkeiten in der Mittelalterdarstellung der beiden Scotts. Das Bild des edlen Heiden Saladin, die fanatischen Templer, die Ritterromantik, der Orientalismus – dies alles sind Themen und Motive, die auch *Königreich der Himmel* verwendet.

Obwohl Religion ein zentrales Thema des Films ist, sind seine Sympathieträger Vermittler aufgeklärten Gedankenguts. Für Gott ist dort Platz, nicht für Blutvergießen in seinem Namen oder für institutionelle Dogmen der Kirche, denen eine Gottesferne unterstellt wird. Auch der ungleich positiver dargestellte Islam ist vor fanatischen Instrumentalisierungen nicht sicher, doch können diese Kräfte im Zaum gehalten werden. Darin besteht der Verdienst der Heldenfiguren auf christlicher und muslimischer Seite, die durch ihre humanistisch-ethische Einstellung der Mentalität ihrer Welt politisch, kulturell und religiös voraus sind.

Diese Message wird hauptsächlich anhand der Entwicklung der Hauptfigur vermittelt, die auf dem monomythischen Erzählmuster der Reise des Helden aufbaut. Der Held nimmt die auserwählte Gelegenheit wahr, nach einer symbolischen Wiedergeburt aus dem Meer ein idealer Ritter nach heutigen Wertmaßstäben zu werden. *Königreich der Himmel* kombiniert in seinem narrativen Design genretypische Elemente des Abenteuerfilms mit denen des Dramas, die im Director's Cut deutlich größeren Raum einnehmen als in der Kinoversion. Die ebenfalls genrebedingten actionreichen Kämpfe sind einerseits als heroische Verteidigung der Wehrlosen durch den Protagonisten im Sinne der im Film propagierten Ritterlichkeit dargestellt, andererseits von blutiger Grausamkeit geprägt, die kritisch die Sinnlosigkeit des gegenseitigen Blutvergießens aus religiösen Motiven zur Schau stellt. So sind zahlreiche Kampfszenen mehr als blutige Gemetzel denn als ansprechende Kampfchoreografie gestaltet. So kann *Königreich der Himmel* durch die Art und Weise seiner Darstellung als Antikriegsfilm verstanden werden.

[532] WALTER SCOTT: *Tales of the Crusaders*, Part 2: *The Talisman* (1825).

Robin Hood (2010)

Synopse

1199 belagert Richard Löwenherz auf dem Rückweg von seinem Kreuzzug die Burg Chalus in Frankreich. Robin Longstride, Bogenschütze im Heer des englischen Königs, wird wegen einer offenherzigen Antwort in den Block gespannt, kann aber nach Richards Tod mit seinen Freunden Will Scarlett, Allan A'Dayle und dem Soldaten Little John fliehen. Auf dem Weg nach England kommen sie in den Besitz von Richards Krone und bringen sie der Königinmutter Eleonore, die Richards Bruder John damit krönt. Der französische König Philipp bereitet die Eroberung Englands vor und wird dabei vom Adligen Godfrey unterstützt, der auch Robin Longstride verfolgen lässt. Auf Vorschlag von Roberts Vater nimmt Robin Rang und Namen des ermordeten Roberts von Loxley an und gilt damit als Ehemann Lady Marions. Godfrey beutet als Steuereintreiber König Johns das Volk aus, um die Einheit der Engländer gegen den bevorstehenden Angriff Philipps zu schwächen. Robert kommt in den Besitz einer Charta, die sein Vater, wegen seiner freiheitlichen Gesinnung als Empörer hingerichtet, vor seinem Tod verfasste. Robin ringt König John das Versprechen ab, eine solche Charta der Freiheitsrechte zu unterzeichnen. So geeint, kann das französische Heer von der englischen Armee unter Robins Führung besiegt werden. Da aber König John sein Versprechen nicht hält, zieht sich Robin Hood mit seinen Gefährten in den Wald zurück, um weiter für Freiheit und Gerechtigkeit zu kämpfen.

Produktkontextualisierung

Die Produktionsphase von *Robin Hood* war von zahlreichen Umgestaltungen des Scripts geprägt. Das im Januar 2007 von Universal erworbene Spec-Script (von *speculative screenplay*) sah eine Erzählung des Robin-Hood-Stoffes vor, in der die prätextuell vorgegebenen Rollenverhältnisse zwischen dem ‚guten' Protagonisten Robin Hood und dem ‚bösen' Antagonisten Sheriff von Nottingham wenn nicht umgekehrt, so doch merklich abgeschwächt wurden. Im Zentrum des Plots stand eine Dreiecks-Liebesgeschichte zwischen dem Sheriff, Lady Marian und Robin Hood. Das Script sah den Filmtitel *Nottingham* vor.[533] Ridley Scott wurde im April als Regisseur engagiert. Gegenüber der *Times* machte er deutlich, dass er kein großer Freund bisheriger Robin-Hood-Filme ist, wenn er Mel Brook's Parodie *Men in Tights* (dt. *Robin Hood – Helden in Strumpfhosen*) als wahrscheinlich besten Film dieses Stoffes bezeichnet:

[533] URL: http://www.variety.com/article/VR1117963977 (07.02.2014).

„‘I am trying to think of the last good one,” said Scott. “Errol Flynn? A bit cheesy? A big cheese. God bless him. Kevin Costner? In the wig, you mean? The one I thought was the best, frankly, was Mel Brooks’s Men in Tights, because Cary Elwes [who played Robin] was quite a comic.’“[534]

Vielleicht ist aus dieser Unzufriedenheit mit den filmischen Erzählungen des traditionellen Stoffes zu erklären, dass Scott das Neuartige des *Nottingham*-Scripts zugunsten einer wieder mehr bekannten Figurenkonstellation aufgab. Im Jahr 2008 wurde es zu einer Vorgeschichte der bekannten Robin-Hood-Legende umgeschrieben, der Filmtitel wurde in *Robin Hood* umbenannt. Die Chance, aus den bestehenden erzählerischen Konventionen des Stoffes herauszutreten war damit vertan. Einzige Innovation blieb die Erzählung als Vorgeschichte der Legende, also wie Robin Hood zu der Figur wurde, die der Rezipient aus anderen Texten bereits kennt.

Die narrative Konvention um die Figur des Robin Hood setzte sich auch durch, als Brian Helgeland (*A Knight’s Tale*, 2001) engagiert wurde, das Drehbuch umzuschreiben. Während zunächst geplant war, dass die Figur des Sheriffs als rechte Hand Richard Löwenherz‘ nach Nottingham zurückkehrt, und in einen Konflikt zwischen dem korrupten Königreich unter John und den anarchistischen Gesetzlosen unter Robin Hood gerät, wurde das Script von ihm weiter verändert. Zunächst sollte Robin die Identität des getöteten Sheriffs übernehmen, was Scott jedoch nicht gefiel. “It is better to simply have the evolution of a character called Robin Hood, who will come out of a point in the Crusades which is the end.”[535] Damit schließt der Film sich chronologisch gesehen direkt an Scotts letzten mittelalterlich gethemten Film an. Am Schluss von *Königreich der Himmel* begibt sich Richard Löwenherz auf den Kreuzzug, in *Robin Hood* kehrt er „bankrott an Ruhm und Reichtum“[536] von diesem zurück. Die Ereignisse des Kreuzzuges werden im Film nicht gezeigt (im animierten Abspann sieht man jedoch einige Kreuzzugsszenen, u.a. wie Löwenherz einen Moslem enthauptet)[537], doch durch die kritische Erzählung Robins vom Massaker in Akkon rekapituliert. Die Diegese beider Filme ist selbstverständlich nicht dieselbe, aber thematisch knüpfen beide Filme so aneinander an.

---

[534]URL: http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts_and_entertainment/film/article5114486.ece (07.02. 2014).
[535]URL: http://moviesblog.mtv.com/2009/02/17/exclusive-ridley-scott-reveals-new-name-for-nottingham-and-its-back-to-basics/ (07.02.2014).
[536]Texteinblendung zu Beginn des Films *Robin Hood* (Scott 2010), Director’s Cut, DVD, Universal, 149 Min, TC 0:03:44–0:03:53.
[537]Ebd., TC 2:23:37–2:24:02.

Schaut man sich das Produktionsteam und den Cast an, so fallen einige bekannte Namen und Gesichter des Historienfilm- oder Epic-Genres auf. Allen voran Russell Crowe in der Titelrolle, der mit Ridley Scott 2001 als *Gladiator* das Genre des Sandalenfilms wiederbelebte. Aber auch mit Brian Helgeland und Mark Addy in der Rolle des Bruder Tuck, sind der Regisseur und ein Schauspieler der mittelalterlich gethemten Komödie *Ritter aus Leidenschaft* (2001) vertreten. Wie auch in *Königreich der Himmel* übernahm Velibor Topic eine kleinere Nebenrolle und mit Max von Sydow als dem alternden Sir Walter Loxley wurde sozusagen ein Veteran des mittelalterlich gethemten Kinofilms gecastet. Von Sydow spielte die Hauptrolle des Ritters Antonius Block in Ingmar Bergmans Autorenfilm *Das siebente Siegel* (1957).

Robin Hood ist einer der erfolgreichsten *epics* mit mittelalterlicher Diegese, erreichte aber nicht ganz die Verkaufszahlen des 20 Jahre älteren *Robin Hood – König der Diebe* (1991) mit Kevin Costner in der Titelrolle. Beide *Robin Hood*-Filme gelten nach gegenwärtig bekannten Zahlen als die beiden kommerziell erfolgreichsten mittelalterlich gethemten Kinofilme weltweit.[538] Die Popularität des Stoffes mag auch damit zusammenhängen, dass er sich als Vorlage bestens eignet, um sowohl Abenteuer, Action, Humor und eine romantische Mittelalterwelt darzustellen, ohne allzusehr Brutalität und Ernsthaftigkeit thematisieren zu müssen.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

Die ersten Szenen zeigen Robin als mutigen Bogenschützen, der Soldaten im Lager mit Jagdbeute versorgt und in der Schlacht den jungen Jimmy aus einer brenzligen Situation rettet. Obwohl Robin bereits in diesen Szenen gezeigt wird, erfolgt eine ausführliche Charakterisierung erst später. Nachdem der Soldat John bei einem fairen Wettspiel gegen Robin verloren hat, kommt es zu einer Schlägerei zwischen den beiden.[539] Richard, der sich auf der Suche nach einem „ehrlichen Mann“ unter sein Heer mischt, stellt daraufhin beide zur Rede:

> Loxley: „Auf die Knie vor eurem König! Zurück mit euch, sofort!“
>
> Löwenherz: „Schon gut, Loxley. Das sind Soldaten beim Spiel. Sünder. Ganz nach meinem Geschmack.
>
> Wer von euch hat den Streit begonnen?“

[538] URL: http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=medieval.htm (12.12.15).
[539] Ebd., TC 0:13:16–0:15:18.

Robin: „Ich, Sire. Der erste Schlag kam von mir."

Löwenherz: „Ah, ein ehrlicher Mann. Gegen wen kämpfst Du?"

Little John: „Er kämpft gegen mich, euer Majestät. Ich hielt ihn für unehrenhaft und er belehrte mich eines Besseren."

Löwenherz: „Ein Feind, der Dir seinen Respekt zollt. Steht auf, alle beide. [Zu Will Scarlet und Alan A'Dale] Nicht ihr. [Zu Robin] Du bist tapfer und ehrlich. Bist Du auch ehrlich genug einem König zu sagen, was er nicht hören will? Wie stehst Du zu meinem Kreuzzug? Wird Gott zufrieden sein mit meinem Opfer?"

Robin (zögernd): „Nein, wird er nicht."

Löwenherz: „Warum sagst Du das?"

Robin: „Das Gemetzel in Acre, Sire."

Löwenherz: „Sprich lauter!"

Robin: „Als wir auf euer Geheiß zweieinhalbtausend muslimische Männer, Frauen und Kinder zusammentrieben, lag vor mir eine junge Frau. Ihre Hände gefesselt sah sie zu mir hoch. In ihrem Blick lag weder Angst noch Wut, nur Mitleid. Weil sie wusste, wenn wir euren Befehl erhalten, und unsere Schwerter auf ihre Häupter niedergehen, in diesem Augenblick würden wir gottlos sein. Wir alle. Gottlos."

Löwenherz: „Ehrlich, tapfer und naiv. [Zu Loxley] Da ist euer Engländer. Da steht er."[540]

Diese Szene hat die intrafilmische Funktion, Robin als ehrlichen, ehrenhaften und ehrfürchtigen Mann zu charakterisieren. Seine Charakterisierung ist von impliziter Direktheit. Es ist der Rezipient, der den Charakter Robins erschließen muss, aus dessen Taten, Worten und Mimik, aber auch aus den Zuschreibungen durch andere Figuren. Die Hinweise hierfür werden aber so unmittelbar angeboten, dass es schwer fällt, Robin anders wahrzunehmen. In der vorangehenden Szene wird die Charakterisierung Robins vorbereitet, wenn Richard zu Loxley sagt: „Kommt Loxley, wir mischen uns unter die Raufbolde. Trinken, lachen. Vielleicht finden wir einen, einen ehrlichen Mann."[541], woraufhin beide durch das Lager streifen und schließlich auf Robin treffen. Die ersten Worte, die der König an Robin richtet („Ah, ein ehrlicher Mann."), dicht gefolgt von Little Johns Aussage, dass er Robin für unehrenhaft hielt, aber eines besseren belehrt wurde, sind eindeutige Zuweisungen durch andere Figuren, welche die zuvor gezeigten Eindrücke (das faire Spiel, das John als schlechten Verlierer entlarvt und auch Robins Tapferkeit in der Schlacht in einer früheren Szene) über die Figur Robins bestätigen. Nach diesen positiven Fremdzuweisungen erreicht die Szene ihren

[540]Ebd., TC 0:15:32–0:17:38.
[541]Ebd., TC 0:13:07–0:13:15.

Höhepunkt in Robins Beurteilung von Richards Kreuzzug. Löwenherz befiehlt ihm aufzustehen, König und gemeiner Bogenschütze stehen sich nun auf Augenhöhe gegenüber. Die neue Situation wird durch einsetzende Streichermusik eröffnet. Robin ist offensichtlich angespannt, er atmet hörbar und sein Blick bleibt sorgenvoll nach unten oder zur Seite gesenkt. Löwenherz wiederholt die Fremdcharakterisierung („Du bist tapfer und ehrlich") und fordert Robin auf auszusprechen, wie er über seinen Kreuzzug denkt. Nach dem Wort „Kreuzzug" ertönt ein leichter Paukenschlag und zusätzliche Basstöne erhöhen die Spannung. Mit dem Stichwort steht ein neues Thema im Raum, das dem Rezipienten geläufig ist und das im öffentlichen Diskurs vorwiegend negativ konnotiert ist. Robin wird jetzt in einer halbnahen Einstellung gezeigt, wie er, immer noch mit vor dem König gesenkten Haupt, wieder einen kurzen Blick an Löwenherz vorbei wirft. Die nächste Einstellung zeigt Sir Robert Loxley ebenfalls in der Halbnahen, der Robin besorgt anschaut und ihm mit einem angedeuteten Kopfschütteln vermitteln zu wollen scheint, dass das Thema Kreuzzug ein heikles sei und Robin seine wahren Gedanken besser für sich behalten solle. Hier wird gleichzeitig der Rezipient angesprochen, der in die Ausweglosigkeit von Robins Situation hineinversetzt wird. Denn spätestens jetzt ist klar, dass Robin – wie auch der antizipierte Zuschauer mit seinen diskursiv geregelten Einstellungen gegenüber den Kreuzzügen – schlecht über den Kreuzzug denkt und als der ehrliche und tapfere Mann, als der er in den Film und speziell in diese Szene unmissverständlich eingeführt wurde, auch dementsprechend ehrlich auf die Frage des Königs antworten will. Die übernächste Einstellung zeigt Robin wieder in der Halbnahen, wie er tief Luft holt und dem König erwidert, dass sein Kreuzzug Gott missfällt. Als Löwenherz ihn auffordert sich zu erklären, wechselt die Einstellung in eine Nahaufnahme von Robins nachdenklichem Gesichtsausdruck, die Musik geht in einen sphärischen Sopranchoral über, als Robin damit beginnt, vom Massaker in Akkon zu erzählen. Die Kameraeinstellungen wechseln zwischen Nahaufnahmen von Robin und dem König, sowie Totalen der umliegend knienden Soldaten. Am Ende von Robins Schilderung ertönen verhallte Schreie von Frauen und Kindern, die eindeutig einer metadiegetischen Ebene angehören, nämlich der von Robins Erzählung über das Massaker. Mit dem Verklingen dieser Schreie und dem Einsetzen eines Bläserthemas wird die Hypodiegese wieder verlassen, unter anderem indiziert durch das nah ertönende Wiehern eines Pferdes – dieser Ton ist wieder der diegetischen Ebene des Feldlagers zuzuordnen. Löwenherz ergänzt seine Einschätzung von Robin mit dem Attribut „naiv" und benennt ihn gegenüber Loxley zusätzlich als Engländer, was allerdings auf keine im Film

gezeigte Unterhaltung über das englische Volk oder ähnliches zurückgeht und hier ohne direkten Zusammenhang erscheint. Gleichwohl ist Robins Charakterisierung damit abgeschlossen: Er ist ehrlich, mutig, ehrenhaft und ehrfürchtig – gegenüber seinem König aus Respekt, aber viel ehrfürchtiger vor der todgeweihten Muslima aus seinem Bericht, die Mitleid mit ihren Henkern hat. Robins Schilderung des Massakers von Akkon deutet somit nicht nur auf die Grausamkeit Richard Löwenherz', sondern auch die ethische Überlegenheit der Muslime im Angesicht ihrer Hinrichtung an. Ridley Scott knüpft damit an die Thematik seines fünf Jahre älteren Films *Königreich der Himmel* an: Die mittelalterlichen Kreuzzüge ins Heilige Land, der Krieg der Christen gegen Muslime, werden als „gottlos" verurteilt. Da in *Robin Hood* die Kreuzzüge und die Frage nach Gottgefälligkeit sonst nicht weiter thematisiert werden, kann dies auch als interfilmischer Bezug gesehen werden.

Obwohl Löwenherz von Robins Ehrlichkeit beeindruckt zu sein scheint, zeigt sich unmittelbar im Anschluss an die Szene seine herrschaftliche Willkür: Nach dem Schnitt sieht man Robin mit seinen Gefährten in Halsgeigen stecken, wobei die Gefährten Robin ironisch loben („Gut gemacht, Robin!" – „Dem hast Du's gezeigt!"[542]). Neben der humoristischen Wendung führt die Sequenz auch das Thema der später bekämpften königlichen Tyrannei ein und ebnet zugleich die aus Prätexten bekannte Glorifizierung der Figur Richard Löwenherz' ein. Während zwanzig Jahre zuvor in *König der Diebe* der von Sean Connery verkörperte Löwenherz als beinahe mythischer König von den Kreuzzügen, die mit keinem einzigen kritischen Unterton bedacht werden, zurückkehrt, zeigt Ridley Scotts *Robin Hood* einen zwar mutigen, aber doch grobschlächtigen, plündernden und willkürlich handelnden Löwenherz. Zwar wird er von seinem Volk geschätzt, und möchte auch in dieser positiven Erinnerung bewahrt bleiben („Und den Zustand will ich gerne bewahren: Das man meiner gedenkt, wie ich war"), doch folgt dieser Anspielung auf die beinahe ausnahmslos positiven Darstellungen der Löwenherz-Figur in Robin-Hood-Filmen und Serien die Scottsche Kritik auf dem Fuße, wenn Löwenherz nachdenklich mit Blick auf den andauernden Kampf um die belagerte Burg hinzufügt: „Mein Heer weiß es besser."[543] Hier formuliert der Film den Anspruch, eine korrigierende Revision der Löwenherz-Figur in Robin-Hood-Texten zu liefern. Das historiografisch verbürgte Massaker von Akkon eignet sich als perfekte Vorlage.

Können beim Charakterdesign der Figur Richard Löwenherz' also gewisse kritische Neuerungen gegenüber früheren Darstellungen der Figur in Robin-Hood-Erzählungen

[542] Ebd., TC 0:17:39–0:17:43.
[543] Ebd., TC 0:12:27–0:12:40.

festgestellt werden, so entspricht diejenige seines Bruders Johann Ohneland der gängigen Stoffkenntnis als ungerechtem und unfähigem König. Seiner Tyrannei soll auf einer Versammlung der Barone in Barnsdale ein Ende gesetzt werden.[544] Hier ist es Robin, dem es mit seiner Rede gelingt, sowohl die Engländer gegen die Franzosen zu einigen, als auch dem König das Versprechen einer Urkunde abzuringen, in der dieser Freiheitsrechte garantieren wird.

> Robin: „Wer versucht für die Zukunft zu bauen, braucht Grundmauern, die stark genug sind. Die Gesetze dieses Landes, machen das Volk zum Sklaven seines Königs. Eines Königs der unbedingte Treue fordert, aber nichts als Gegenleistung bietet. Ich marschierte von Frankreich nach Palästina und wieder zurück und ich weiß, dass Tyrannei nur Scheitern zur Folge hat. Ein Land baut man wie eine Kathedrale, von unten nach oben. Übertragt dem Volk Macht und ihr erntet Stärke."
>
> König John: „Hm. Nun, wer widerspräche solch besonnenen Worten?"
>
> Robin: „Würde Euer Majestät auf Gerechtigkeit setzen, Gerechtigkeit in Form einer Carta der Freiheitsrechte, die es einem Jeden erlaubt, für Haus und Hof zu sorgen, die ihn schützt vor Verurteilung ohne Grund und Anlass, oder Gefängnis ohne Schuldspruch, die ihn arbeiten, essen und leben lässt, wie er es verdient durch seine Arbeit und ihn so glücklich sein lässt, wie er kann. […] Dieser König, der wäre groß. Nicht nur die Treue seines Volkes wäre ihm sicher, sondern auch seine Liebe."
>
> König John: „Also, was schlagt ihr vor, hm? Für Jedermann eine Burg?" [Gelächter, ein Ruf im Hintergrund: „Warum nicht?!"]
>
> Robin: „Eines jeden Engländers Heim ist seine Burg! [Jubel] Was wir fordern, Euer Majestät, ist Freiheit. Freiheit per Gesetz!"[545]

Zu Beginn der Szene wird Robin als Mann des Volkes gezeigt, dessen Sprecher er ist. Durch die weitwinklige Cadrage von den Neben- und Komparsenrollen zunächst nicht zu unterscheiden, tritt er während seiner *rallying speech*, die immer wieder auf anerkennende Zustimmung aus der Menge stößt, vor den König, wobei währenddessen extradiegetisch ein leichtes Holzbläserthema die pathetische Grundstimmung untermalt. Robin zeigt sich mit seiner Kathedralen-Metapher eloquent, charakterisiert sich selbst als Mann, der tyrannische politische Systeme während der Kreuzzüge erlebt hat. Mit dieser Erfahrung fordert er als Vertreter des Volkes von König John „Freiheit per Gesetz". Der Film verbindet hier das seit Mel Gibsons *Braveheart* und auch in *King Arthur* verwendete Freiheitsmotiv mit englischer Geschichte, indem er Robin die Freiheit des englischen Volkes durch ein rechtsgültiges Dokument fordern lässt. Obwohl die Urkunde im Film so nicht genannt wird, ist der Bezug zur

[544] Ebd., TC 1:44:49–1:46:35 und 1:48:17–1:51:23.
[545] Ebd., TC 1:51:08–1:52:49.

Magna Carta oder zur Carta of the Forest doch offenkundig, sofern sich der Zuschauer etwas in mittelalterlicher oder englischer Geschichte auskennt. Wohlgemerkt wird nicht das Königtum als solches angegriffen oder in Frage gestellt, sondern ein gerechter Monarch, der von seinem Volk geliebt werden kann, herbeigesehnt und gefordert.

Die Magna Carta ist integraler Bestandteil britischer Geschichtskultur und so spart der Film gegen Ende, als der Kampf gegen die französischen Invasoren bevorsteht, auch nicht mit romantischen Heimatbildern. Als Robin von Nottingham zum Landungsort der Franzosen aufbricht, fährt die Kamera durch üppige, grüne Hügeltäler, vorbei an einem großen Hügel mit einem weißen Kalkpferd, wo sich Robins Heer und das der Barone mit dem des Königs als gemeinsames englisches Heer vereinigen.[546] Weiße Kalkpferde sind seit prähistorischer Zeit in der englischen Landschaft verbreitet und demnach in der Volkskultur tief verwurzelt. Als das (fiktive) weiße Kalkpferd im Film ins Bild kommt, ertönt zu der klassisch besetzten Filmmusik eine Tin Whistle (auch English Flageolet), ein typisches Instrument englischer Folkloremusik. Danach kämpfen König, Barone und gemeine Bogenschützen zusammen gegen den gemeinsamen Feind, die Franzosen.

Die Robin-Hood-Legende ist bei aller internationalen Berühmtheit doch vornehmlich ein englischer Nationalmythos, da er zeiträumlich definiert ist (Sherwood Forest, Nottingham, Regierungszeit Richard Löwenherz‘ und Johann Ohnelands). Es ist aber gleichzeitig ein romantisch-politischer Mythos um eine freiheitliche Gemeinschaft unter einem idealen Anführer. Der britische Ritter Sir Ridley Scott fügt dem Freiheitsgedanken und der Widerstandsthematik gegen einen korrupten Tyrannen eine starke heimatbezogene und heimatverteidigende Komponente hinzu – auch dieses Motiv ist aus den mittelalterlich gethemten Epics *Braveheart* oder *King Arthur* bekannt. Die Landschaftsaufnahmen in der oben untersuchten Sequenz mit der folkloristisch instrumentierten Musik im Hintergrund liefern dafür mit entsprechenden Symbolen, der grasgrünen Hügellandschaft mit dem weißen Kalkpferd, eine Basis. Der Film vermittelt ein englisches Wir-Gefühl. Nicht der König verteidigt sein Reich, sondern das Volk seine Heimat.

Diese Thematik wird auch in den Szenen um die Carta aufgegriffen. Es ist das Volk, das die Gesetze entwirft und beim König die Zusicherung seiner Freiheitsrechte einfordert. Sein Sprecher ist Robin Hood, der später auch die Engländer in die Schlacht führt und dem sich die Franzosen ergeben. Dieser Robin Hood kommt von unten. Wo Kevin Costner 1991 noch den jungen Adligen Robin von Locksley spielt, der sich zwar sehr volksnah und gleichwertig

[546] Ebd., TC 2:05:38–2:07:09.

gegenüber seinen Männern gibt, aber dennoch ein Adliger ist, ist Ridley Scotts Robin Hood Sohn eines Steinmetzes. Er ist auch der auserwählte Wortführer, der eine Carta der Freiheitsrechte beim König einfordert, womit sich der Freiheitskampf der Engländer – auch im Krieg gegen die Franzosen – in ungleich größerem Ausmaß abspielt als in *König der Diebe*, wo der Kampf gegen den despotischen Sheriff von Nottingham größtenteils eine persönliche Sache zwischen Held und Bösewicht darstellt. Dieses neue Gewicht, das die Freiheitsthematik in mittelalterlich gethemten Epics einnimmt, zeugt von einem veränderten Diskursinhalt, in dem unfreie Mittelalterwelt und freiheitlich-demokratische Werte miteinander verhandelt werden und dessen erster deutlicher Ausdruck in Mel Gibsons *Braveheart* formuliert wird. Ridley Scotts Robin Hood und seine Forderungen scheitern jedoch am Wortbruch des Königs – er muss scheitern, damit die prätextuell gegebenen Grundlagen der Robin Hood-Legende gewährleistet sind und der Film seinen Anspruch erfüllen kann, die Vorgeschichte, wie Robin Hood zu dem wurde, den alle kennen, zu erzählen. So zieht sich Robin mit seinen Männern, Marion und den Waisenkindern in den Wald zurück, um als Gesetzloser in einer Art utopischen Anarchie zu leben. Das romantische Bild des guten Gesetzlosen ist perfekt. So heißt es in Marions Monolog am Schluss:

> „Der Wald ist der Freund der Gesetzlosen. Nun heißen uns die Waisenjungen willkommen. Es gibt keine Steuern, keinen Zehnten, keine Reichen, keine Armen. Die Natur deckt ihren Tisch für alle gleich. Es gibt viel Unrecht wieder gut zu machen im Reich von König John. Wache über uns, Walter." (Texteinblendung: "And so the legend begins").[547]

Die politische Utopie und die englische Nationalverklärung sind selbstverständlich keine neuen Elemente im Robin Hood-Stoff. Und auch bei der genaueren Betrachtung kleinerer Gestaltungselemente wie dem Herrenhaus der Loxleys und der Figur Walters sowie dem Motiv des heimkehrenden Sohns (auch wenn es sich dabei um eine Verstellung handelt), werden Parallelen offensichtlich, die stark an die englisch-völkische Mittelalterromantik eines anderen Scott erinnern: Walter Scotts *Ivanhoe* (1819), einer der ersten und populärsten Historische Romane der Literaturgeschichte, prägte mehr als alle anderen modernen Texte das Bild Robin Hoods als edlen Gesetzlosen. Sir Walter, auch der Name darf als Verweis auf den romantischen Autor verstanden werden, hat ähnliche Charakterzüge wie der sächsische Adlige Cedric, dessen Sohn Ivanhoe als Anhänger Richard Löwenherz' von den Kreuzzügen

[547] Ebd., TC 2:22:38–2:23:14.

heimkehrt. Das vergleichsweise schlichte, rustikale Herrenhaus mit den prasselnden Kaminfeuern und den Jagdhunden, wird in ähnlicher Weise in Ivanhoe beschrieben. Weitere Parallelen finden sich in der Figur des Bruder Tuck, aber auch in denen der Lady Rowena respektive Lady Marion.

Ridley Scotts *Robin Hood* zeigt, dass viele romantische Mittelaltermotive sich noch heute großer Popularität erfreuen, insbesondere dann, wenn sich der Rezipient mit den Figuren identifizieren kann. Sir Ridley und Sir Walter Scott zeigen Helden, auch Helden aus dem einfachen Volk, zeigen sympathische englische bzw. sächsische Urwüchsigkeit, trinkfeste aber ehrliche Mönche, schöne und tapfere Frauen und eine naturnahe politische Utopie. Das Mittelalter der beiden Scotts, trotz des 200-jährigen Abstands, zeigt zahlreiche Parallelen. Doch gerade die Unterschiede machen deutlich, was sich geschichtskulturell in dieser Zeit geändert hat: Für adlige Ritter, die auf Turnieren kämpfen gibt es in Ridley Scotts *Robin Hood* keinen Platz mehr. Während von Ivanhoe erzählt wird, dass er sich bei der Belagerung Akkons an der Seite Richard Löwenherz‘ verdient gemacht hat, kritisiert Robin im Film das Massaker in der Stadt als gottlos. Die Bewertung der Kreuzzüge hat sich vehement gewandelt, doch dürften die Gründe hierfür nicht so weit zurück liegen. Im *Robin Hood* von 1991 wird jedenfalls keine besondere Kritik am Kreuzzug ins Heilige Land gegen die Türken (!) geübt. Einen dritten vehementen Unterschied des Mittelalters in *Ivanhoe* teilen alle hier untersuchten Filme mit Ridley Scotts *Robin Hood*. Während im Roman von 1819 Isaak von York und seine Tochter Rebecca eine zentrale Rolle spielen, wird in großen Mittelalter-Epic-Kinofilmprodukten auf jegliche Darstellung von Juden verzichtet.

Im Gegensatz zu Ridley Scotts *Königreich der Himmel* spielt das Thema Religion in seinem *Robin Hood* keine große Rolle. Es ist vielmehr die Kirche als politische Kraft, die der Ausbeutung des Volkes durch den König jedoch nicht entgegenwirkt, sondern als Feudalinstitution genauso ausbeuterisch verfährt. Damit ist auch die Thematisierung von Kirche im Film Teil der Kritik am Feudalsystem, welches der Titelheld bekämpft. Zum ersten Mal wird das Thema ausführlich in einer Szene in Nottingham angesprochen, als mit Bruder Tuck ein neuer Pfarrer in die Gemeinde kommt. Die Szene wird mit einer Totale und der Außenansicht einer kleinen Kirche eingeleitet. Ein Reiter galoppiert darauf zu. Glockengeläut ist zu hören, obwohl weder zu einer Messe oder anderem Ereignis gerufen wird und die von außen sichtbare Glocke der Kirche sich nicht bewegt. Das Audiosample dient vielmehr der unterschwelligen Bewusstmachung und Einstimmung auf die nun im Kircheninneren spielende Szene. Das Glockengeläut ist auch nach dem Schnitt ins Innere noch zu hören,

dient also auch der Verbindung der daran montierten ersten Einstellung des Interieurs, die langsam aus der Großaufnahme eines Kruzifixes herauszoomt. Noch während dieser beginnt der Dialog.

> Tuck: „Die neue Kirche gefällt mir." (Marion tritt ein)
>
> Tankred (ironisch): „Lady Marion! Es hätte mir leidgetan mich ohne Euer Lebwohl auf den Weg zu machen, danke!"
>
> Marion: „Ich verabschiede Euch mit Freuden, Pater Tankred, aber eigentlich wollte ich unseren neuen Hirten kennen lernen."
>
> Tankred: „Man hat Euch in letzter Zeit beim Sonntagsgebet vermisst und bei meinen Predigten."
>
> Marion: „Oh, ich schätze eine stille Kirche beim Gebet für ein Wunder. (zu Tuck) Eure neue Herde besteht aus Frauen, Kindern und Alten. Unsere Männer sind im Krieg oder gebrochen heimgekehrt. Ihre Waisen leben verwildert im Wald. Unsere Felder könnten längst bestellt werden, aber wir haben kein Saatgut. Und die Scheune der Kirche ist voller Getreide."
>
> Tankred: „Ihr erwartet doch gewiss nicht von der Kirche, dass sie ihr Getreide für Eure Felder zur Verfügung stellt. Dieses Getreide ist auf dem Weg nach York."
>
> Tuck: „Ich, ähm, bin Bruder Tuck. Pater Tankred ist nach York abberufen, wo er ganz gewiss den Bischof erinnern wird, dass das Volk von Nottingham…"
>
> Tankred: „Der Bischof muss nicht daran erinnert werden, dass das Volk von Nottingham erntet was es sät und dass es büßt für seine Sünden."
>
> Marion: „Das Wunder für das ich bete ist, dass der Bischof ein wenig mehr christliche Nächstenliebe zeigt. Wie ich sagte, Pater, ich schätze eine stille Kirche beim Gebet. (ab)"[548]

In der Auseinandersetzung zwischen Lady Marion und Pater Tankred – Bruder Tuck hat kaum Gelegenheit einzugreifen – werden christliche Ideale wie Fürsorge und Nächstenliebe mit Gier und Selbstsucht der Kirche kontrastiert. Marion kommt, um den neuen Pfarrer um Hilfe zu bitten, führt jedoch stattdessen ein Streitgespräch mit dem gerade packenden Pater Tankred, der sich mit den Worten „Ihr erwartet doch gewiss nicht von der Kirche, dass sie ihr Getreide für Eure Felder zur Verfügung stellt"[549] in das Gespräch einmischt, wobei die Betonung auf „der KIRCHE" – gemeint ist also die Institution – liegt. Während dieser Worte („…gewiss nicht von der KIRCHE") wird in Detailaufnahme gezeigt, wie Tankred zwei kostbare Kelche in ein wertvoll dekoriertes Kästchen einpackt.[550] Obwohl diese Montage von Bild und Ton nur etwa eine Sekunde dauert, trifft sie eine klare Aussage über die Institution Kirche im

[548] Ebd., TC 0:22:46–0:24:30.
[549] Ebd., TC 0:23:43–0:23:48.
[550] Ebd., TC 0:23:45.

Mittelalter: Zwar ist sie wohlhabend genug um den Armen (hier: den Bauern von Peper Harrow und Nottingham) zu helfen, doch wird sie diese Hilfe nicht gewähren. Zynisch führt der Pater die unglückliche Lage des Volkes mit einem passenden Bibelzitat auf deren selbstverschuldete Sündhaftigkeit zurück. Um ihre Eigennützigkeit zu kaschieren, macht die durch Pater Tankred vertretene Kirche pragmatisch von einem autoritären Dogmatismus Gebrauch. Marion erklärt hingegen, dass das Volk nicht eigenverschuldet in die bestehende Notsituation geraten ist, sondern dass sie vielmehr auf die Krone zurückgeht, die die Männer aus den Dörfern in den Krieg ziehen lässt und die, wie Marion in einer späteren Szene dem Sheriff vorwirft, zudem das Volk durch überhöhte Steuern weiter schröpft:

> „Ihr habt uns im Namen König Richards unser Vermögen genommen für die Abenteuer im Ausland, während hier die Kirche im Namen des Herrn der Gnade ohne Gnade einen Großteil der Vorräte an sich gerafft hat, von denen wir uns zu ernähren gedachten. Ob Sheriff oder Bischof, ich wüsste nicht, wer für das aufrechte englische Volk der größere Fluch ist."[551]

In dieser Aussage wird die Feudalismuskritik des Films offenbar, die sich gegen weltliche wie kirchliche Grundherrschaft gleichermaßen richtet. Sie hat die Funktion, eine ungerechte mittelalterliche Welt aufzubauen, die sodann von dem demokratisch – also antifeudal – denkenden Helden in Gestalt Robin Hoods bekämpft werden kann. Obwohl die Vertreter der weltlichen Herrschaft, König John oder der Sheriff von Nottingham, als unsympathische Charaktere dargestellt werden, wiegt die Kirchenkritik aus dem Munde Marions doch umso schwerer, da jene die von ihr vertretenen christlichen Werte von Mitleid, Fürsorge und der von Marion direkt ausgesprochenen Nächstenliebe und Gnade mit Füßen tritt. Die moralische Fallhöhe der Kirche ist ungleich größer. Dennoch sind die zentralen Gegner die Vertreter der weltlichen Gewalt, allen voran die Könige John und Philip. Mit der Kirche von York werden Robin und seine wenigen Gefährten, darunter inzwischen Bruder Tuck, hingegen leicht fertig, als sie das abtransportierte Saatgut in einer abenteuerlichen Nacht-und-Nebel-Aktion wieder zurückbringen.[552] Von der Kirchenkritik des Films ist die Figur des einfachen, heiteren und trinkfreudigen Bruder Tucks ausgenommen, der sich als volksnaher Geistlicher gibt und sich Robin schon früh anschließt.

[551] Ebd., TC 0:34:05–0:34:21.
[552] Ebd., TC 1:23:25–1:24:39.

Fazit

Das Mittelalter in *Robin Hood* ist gemäß der Tradition des Stoffes das eines tyrannischen Feudalismus, einer ungerechten Politik, die das ohnehin schon arme Volk ausbeutet. Gegen diese ungerechte Welt kämpft der ehrliche und tapfere Held mit seinen Idealen an. Er ist ein Mann aus dem Volk, der selbst kein Adliger ist, und führt schließlich auch das Volk bei der Verteidigung seiner Heimat gegen Invasoren an. Die Message dieses *Robin Hood* formuliert damit auch Aussagen in politischen Diskursen der Gegenwart. Die Idee einer freiheitlich-demokratischen Grundordnung wird vom Helden des Films als prometheisches Feuer in die mittelalterliche Welt gebracht. Deren Unvollkommenheit liegt in der Tyrannei begründet, zu deren Überwindung wiederum Rebellion gerechtfertigt ist. Es ist nach der Message des Films nur logisch, dass der Held ebenfalls ‚von unten' kommt und dennoch die Eigenschaften mit sich bringt, die ihn zum idealen Anführer prädestinieren. Es ist ein Rittertum der eigenen Fähigkeiten, welches ihn adelt, nicht seine Herkunft.

Trotz der im Film geäußerten Feudalismus- und Kreuzzugskritik, die durchaus ernste Töne anschlägt, zeichnet sich der Film in der Art und Weise seiner Darstellung durch zahlreiche humoristische Passagen, idyllische Landschaftsbilder und in den actiongeladenen, aber nicht übermäßig brutalen Kampfszenen, rasante Begleitmusik aus. In *Robin Hood* wird keine düstere Geschichte erzählt, sondern eine amüsant-abenteuerliche. Das ist auch der Stoffvorlage und den damit verbundenen Erwartungen des intendierten Publikums an eine Neuauflage geschuldet. Im Gegensatz zum 20 Jahre älteren Robin-Hood-Film *König der Diebe*, der noch ganz der Tradition fantastisch geprägter mittelalterlich gethemter Filme und Serien der 1980er Jahre verhaftet ist[553], verzichtet Ridley Scotts *Robin Hood* auf low-fantasy-Elemente wie Hexen oder Barbarenkrieger und entwirft, auch im Rekurs auf historiografische Themen (Richard Löwenherz' Tod bei Chalus, die ‚Magna Carta' etc.), ein mehr historisches denn fantastisches Bild. Dieser Stil trägt zur Persuasionsleistung über Mittelalter dieses Robin Hood-Films bei.

[553] Insbesondere der New-Age-geprägten britischen TV-Serie *Robin of Sherwood* (Carpenter/HTV 1983–1985).

Mittelalter im Videospiel

Das Videospiel als Medium

Im Vergleich mit Film und Literatur ist das Videospiel[554] ein sehr junges populärkulturelles Medienformat. Aufgrund dieses Altersunterschieds wird es immer wieder in Beziehung zu den beiden älteren Medien gesetzt. Die große Zahl an cross-media Produkten bekräftigt diese intermediale Vergleichbarkeit: Einerseits gibt es Videospiele, die auf literarischen und filmischen Vorlagen basieren, wie *Agatha Christie: Murder on the Orient Express* (AWE 2006) oder *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I* (Interplay 1990) beziehungsweise *Shrek* (DICE 2001) oder *Rambo III* (Ocean 1988).[555] Umgekehrt belegen Verfilmungen von Videospielen wie *Street Fighter – The ultimate battle* (Columbia 1994) oder *Lara Croft: Tomb Raider* (Paramount 2001), beziehungsweise literarische Spin-offs von Videospielen in Romanform wie *Warcraft. Day of the Dragon* (Richard A. Knaak 2001) oder *Assassin's Creed: Renaissance* (Oliver Bowden 2010)[556] die intermediale und merkantile Einheit, die die drei Medienformate Film, Roman und Videospiel in der Populärkultur bilden. Die Gleichberechtigung des Videospiels wird dadurch bestätigt, dass dem jüngsten Medium in dieser Trias keine genealogische Sukzession aus dem Film oder der Literatur heraus beigemessen werden kann. Das Videospiel ist keine interaktive Form des Romans und auch keine des Films. Es ist allein schon vom linguistischen Kopfprinzip her zuallererst Spiel. Die Rechtsköpfigkeit indiziert die Bedeutungskategorie, während das vom Kopf abhängige Erstglied die Kategorie lediglich näher spezifiziert, nämlich dass das Spiel den Gebrauch eines Ausgabegeräts für visuelle Informationen erfordert. Das Videospiel gehört strukturell somit zu einer Form, die sogar älter ist als schriftlich fixierte Literatur und weitaus älter als der Film: „if we think of video games as *games*, they are not successors of cinema, print literature, or

[554]Im Deutschen sind die Termini ‚Videospiel' und ‚Computerspiel' bedeutungsgleich. Aufgrund der umgangssprachlichen Verwechslungsgefahr des letzteren Begriffs mit ‚PC-Spiel' und wegen der größeren Nähe mit dem englischen *video game*, wird im Folgenden die Bezeichnung ‚Videospiel' verwendet.

[555]Zu bemerken ist, dass es sich bei den auf Filmen basierenden Videospielen meist um ein Tie-in oder Spin-off handelt, während die Adaption einer literarischen Vorlage nur sehr selten in einem direkten wirtschaftlichen Zusammenhang steht. In den genannten Beispielen sind die Spiele zum Film zeitnah erschienen, bei den Romanvorlagen handelt es sich um zeitlich ältere, wenngleich ebenfalls um populäre Titel.

[556]Oliver Bowden ist ein Pseudonym des englischen Schriftstellers Anton Gill.

new media, but continuations of a history of games that predate these millennia."[557] Dieser Ansatz, Videospiele als Spiele zu betrachten, wird hier verfolgt.

Das Videospiel unterscheidet sich von anderen Spielen dadurch, dass der Prozess des Spielens nur in der Interaktion zwischen Spielendem und visuellem Display stattfindet und ansonsten keine weiteren Materialien mit einbezieht (wie bei Video-Brettspiel-Hybriden).[558] Videospiele sind keine Narrative, können aber Narrative implementieren, sie sind keine Videos, sind aber an das visuelle Medium gebunden.[559] Der Hauptunterschied des Videospiels zu Film und Literatur liegt in dem obligatorischen physikalischen Input durch den Rezipienten. Der Spieler ist nicht allein sehender und hörender Rezipient, er ist ein körperlich aktiver Partizipient und auf diese Weise in das Spiel involviert, was gleichermaßen Bestandteil und Bedingung des Spiels ist. Mit den vergleichsweise banalen physischen Aktivitäten des Seitenumblätterns und Blu-ray-Einlegens zur Rezeption eines Romans oder Films steht der partizipierende Spieler in keinem Verhältnis, da es sich in diesen Fällen lediglich um die technischen Erfordernisse für das Rezeptionserleben handelt, so wie beim Videospiel das Hochfahren des Computers oder das Einlegen des Konsolenmoduls.

Das Videospiel hat – wie Roman und Film auch – eine spezifische Medialität.[560] Diese theoretisch zu fassen, wurde bereits häufig vor allem von Seiten der Geisteswissenschaften mit trans- und interdisziplinären Zugängen versucht.[561] Von einem Theoriedefizit in Bezug auf die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Videospielen kann daher keine Rede sein. Vielmehr scheint sich ein theoretisches Übergewicht gegenüber einer anwendungsbezogenen Methodendiskussion eingestellt zu haben, das sich in einem Theorieüberschuss bei gleichzeitigem Methodendefizit niederschlägt: „systematic and widely acknowledged methods for video game studies, especially concerning the studying of games from the perspective of game design, are still largely missing."[562] Möglicherweise sind die zahlreichen, aus verschiedenen Disziplinen stammenden Ansätze ein Grund dafür, warum der methodische Zugang zum Videospiel so schwer fällt. In dem Bewusstsein, dass

---

[557] JUUL 2005, S. 3f.

[558] „As long as the action itself takes place on-screen, such games can be considered as ‚video' games." MARK J. P. WOLF: The medium of the video game, Austin 2002, S. 18.

[559] Nicht berücksichtigt sind die kleine Gruppe der so genannten *Audiospiele*, die hauptsächlich für Menschen mit Sehbehinderung oder als Kunstspiele entwickelt wurden. Vgl. URL: http://www.spiegel.de/netzwelt/games/sechs-kuriose-audiogames-im-test-a-818842.html (07.02.2014).

[560] HANKE 2008, S. 8.

[561] Vgl. The video game theory reader, hg. v. MARK J. P. WOLF, BERNARD PERRON, New York, London 2003; Game over!? Perspektiven des Computerspiels, hg. v. JAN DISTELMEYER, CHRISTINE HANKE, DIETER MERSCH, Bielefeld 2008.

[562] AKI JÄRVINEN: Understanding Video Games as Emotional Experiences, in: The Video Game Theory Reader 2, hg. v. MARK J. P. WOLF, BERNARD PERRON, New York, London 2009, S. 85–108, S. 85.

unterschiedliche Fragestellungen unterschiedliche Herangehensweisen an den Untersuchungsgegenstand erfordern, soll hier nicht der Diversität der theoretischen Zugänge zum Videospiel eine Absage erteilt werden. In Hinsicht auf eine methodisch abgesicherte Analyse von Videospielen, die hier angestrebt wird, ist es allerdings notwendig, sich auf einige grundlegende Bestimmungen und ein Vokabular festzulegen. Eine erste Blickrichtung wurde hier bereits dadurch festgelegt, da das Videospiel primär als Spiel und damit als primär nicht-narratives Medium begriffen wird. Die folgenden Ausführungen orientieren sich daher häufig an ludologischen Forschungen, insbesondere an den Arbeiten bekannter skandinavischer Ludologen.[563] Insofern muss gefragt werden, was ein Spiel als solches ausmacht, welche Erscheinungsformen es bezogen auf Videospiele gibt und wie das Videospiel als Medium funktioniert. Letzteres schließt die Fragen mit ein, wie ein Videospiel Inhalte vermitteln kann, wie das Rezeptionserleben ist und warum Videospiele spielen Spaß macht.

Nach Jesper Juul besteht ein Videospiel aus zwei Komponenten: Realen Regeln und fiktionalen Spielwelten.[564] Bereits bei Johan Huizinga kommt die Spieldefinition nicht ohne Regeln aus: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird.“[565] Ein Regelsystem ist für alle Spiele konstitutiv und obligatorisch. Vereinfacht können wir darunter all das verstehen, was in einem Spiel möglich oder erlaubt ist und was das Ziel des Spiels ist (*goal rule*). Der Unterschied zwischen Videospielen und Spielen der Offline-Kultur[566] in Bezug auf Regeln liegt darin, dass bei Videospielen der Computer für die Einhaltung der Regeln sorgt und vorgibt, was möglich ist und was nicht.[567] In allen anderen Spielen müssen die Spieler sich selbst gegenseitig auf die Einhaltung der Regeln hin kontrollieren; in Spielen mit Spielleiter oder im Sport durch Schiedsrichter wird diese Aufgabe von einer speziellen Person eingenommen. In jedem Fall ist der Spieler an die Regeln des Spiels dahingehend gebunden, dass Regelwidrigkeiten oder -brüche sanktioniert werden. Ein Abweichen oder Brechen der Regeln in den vom Programm vorgegebenen Codes eines Videospiels ist ebenfalls nicht ohne weiteres möglich.[568]

---

[563] Insbesondere Espen Aarseth, Jesper Juul und Aki Järvinen.
[564] „These are the two things that video games are made of: real rules and fictional worlds.” JUUL 2005, S. 1.
[565] JOHANN HUIZINGA: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 2006 [1938], S. 12, S. 37.
[566] Darunter auch Sport – mit Ausnahme der e-sports.
[567] Vgl. HEINZE 2012, S. 61–66.
[568] Die Cheats eines Videospiels (sofern vorhanden) sind in den Quellcode einprogrammiert. Von diesem nicht vorgesehene Veränderungen sind nur durch Veränderungen desselben möglich (= Mods). Beispiele für

Kommen wir auf Juuls Definition zurück: „To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.“[569] Durch die Einschränkung, dass die Spielumgebung auch eine abstrakt-ikonische sein kann, die auf nichts außerhalb der Spielregeln verweist, bestätigt Juul, dass es weder zwangsläufig eine “Welt” noch eine “fiktionale” Spielumgebung haben muss, um als Spiel klassifiziert zu werden. Hinzu kommt, dass er die Interaktion zwischen Spielregeln und Spielumgebung fokussierend, gleichzeitig die konstitutive, aktive Partizipiation des Spielers in die Definition mit einbezieht: “The interaction between game rules and game fiction is one of the most important features of video games”.[570] Diese Interaktion zwischen Regeln und Spielumgebung ist das, was in der Ludologie unter dem Begriff Gameplay verstanden wird. Damit erhalten wir das Modell von drei Elementen eines Spiels nach Espen Aarseth, bestehend aus (1) Regeln, (2) semiotischem System (der Spielwelt) und (3) Gameplay.[571] Was Juul in „Half-Real“ auf fiktionale Spielwelten engführt, wird hier neutraler als ein semiotisches System bezeichnet, welches das gesamte Spektrum von abstrakten Spielumgebungen wie in *Halma* (George Howard Monks 1883) oder *Tetris* (Alexei Paschitnow 1984) bis hin zu komplexen fiktionalen Spielwelten wie in *World of Warcraft* (Blizzard 2004) oder *Arkham Horror* (Chaosium 1987) umfasst. Als drittes Element wird von Aarseth das Gameplay explizit benannt: “[Gameplay are] the events resulting from application of the rules to the gameworld.“[572] Die Aussage ähnelt derjenigen Juuls über das wichtigste Feature eines Spiels, die Interaktion zwischen Regeln und Spielfiktion.[573]

Während also die beiden Modelle von Juul und Aarseth gewissermaßen aufeinander aufbauen, unterscheidet Mark J. P. Wolf vier Elemente eines Spiels, von denen nur dasjenige der Regeln mit den beiden anderen hier vorgestellten Modellen identisch ist. Bei Wolf kommt ein semiotisches System/eine Spielwelt als konstitutives Element nicht vor, stattdessen könnten seine drei Aspekte neben den Regeln – Konflikt (ich verstehe es als ‚Herausforderung‘), Spielerfähigkeit und Ergebnis – gut als Teilaspekte des Gameplays aufgefasst werden. Damit lässt sich das Modell Aarseths erweitern:

Modifikationen in nicht-computergestützten Brett- oder Gesellschaftsspielen sind ein privat neu gestaltetes Monopoly-Brett oder Skat-Hausregeln (auf die sich alle Spieler einigen, bevor sie mitspielen). Hausregeln müssen im Spielprozess genauso eingehalten werden wie vorgegebene Regeln, sonst handelt es sich um einen Regelverstoß.

[569] Juul 2005, S. 1.

[570] Ebd., S. 2.

[571] Espen Aarseth: Genre Trouble, 2004. URL: http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant (07.02.2014).

[572] Ebd., S. 2.

[573] Juul 2005, S. 2. Vgl. Anm. 564.

<table>
<tr><td rowspan="3">SPIEL</td><td>(1) REGELN</td><td>(1.a) procedure rules
(1.b) manipulation rules
(1.c) goal rules</td></tr>
<tr><td>(2) SEMIOTISCHES SYSTEM</td><td>(2.a) abstract game environment (- Theme)
(2.b) incoherent game world / environment (+ Theme)
(2.c) coherent game world (+ Theme)</td></tr>
<tr><td>(3) GAMEPLAY</td><td>(3.a) conflict/challenge
(3.b) valued outcome
(3.c) player ability</td></tr>
<tr><td colspan="3">SPIELEN</td></tr>
</table>

Abb. 7: Erweitertes Spiel/Spielen-Modell (ursprüngl. Modell bei E. Aarseth, vgl. Anm. 571)

Das Modell bedarf einzelner Erläuterungen:

(1) Regeln. Jedes Spiel definiert sich durch seine Regelhaftigkeit. Darin sind sich alle Definitionen – ausgehend von derjenigen Huizingas – einig. Egal ob Fangen, Schach, Fußball, oder *StarCraft* (Blizzard 1998), Regeln sind die grundlegende Bedingung dafür, dass ein Spiel überhaupt erst möglich wird. Komplexität und Genauigkeit der Spielregeln variieren mitunter stark, doch sind sie unabhängig von diesen Faktoren immer vorhanden. Die Spielregeln definieren, wie das Spiel abläuft, wie der Spieler das Spiel zu spielen hat und welches die Gewinnbedingungen des Spiels sind.

1.a – procedure rules. Die *procedure rules* regeln den Ablauf eines Spiels. "Procedures are courses of action or algorithms specified in the rules"[574] Ist das Spiel zeitlich begrenzt, gehört auch das Zeitlimit in diese Regelkategorie. Wer bei Fangen berührt wird, ist als nächster am Spielzug, andere zu fangen; schlägt mein Läufer den Springer, wird dieser vom Spielfeld genommen, und mein Gegenspieler ist am Zug; rollt der Ball ins Aus, gibt es entweder Einwurf oder Eckstoß; schießt mein Marine auf einen Zergling, werden diesem Hitpoints abgezogen. Spiele werden daher auch als *state machines* bezeichnet.[575] Darunter versteht man den Ablauf der sich durch bestimmte Ereignisse verändernden Status. Die *procedure rules* legen fest, was passiert, wenn dieses oder jenes Ereignis eintritt, und wie der Spielverlauf nach Eintritt des Ereignisses voranschreitet.

1.b – manipulation rules. Die *manipulation rules* regeln die Steuerung des Spiels. Sie legen fest, was der Spieler machen darf (und was nicht), um die Ereignisse zu beeinflussen, die den Status des Spiels verändern. Diese Regeln erklären dem Spieler auch, wie er das Spiel steuern

[574] AKI JÄRVINEN: Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design, Onlineausgabe 2008, S. 72.
[575] Heinze spricht von Zustandsmaschinen, vgl. HEINZE 2012, S. 37f. im Rekurs auf JUUL 2005, S. 59f.

kann. Sie sind nicht zu verwechseln mit Spielstrategien oder -taktiken, die Möglichkeiten des schnellen Erreichens des Spielziels aufzeigen. Manipulationsregeln sind das Weg- bzw. Hinterherlaufen und Greifen bei Fangen; den Läufer diagonal, den König um ein Feld in alle Richtungen weiter bewegen; den Ball mit dem Fuß treten im Fußball; gewünschte Einheiten mit der Maus anwählen und Zielpunkt anklicken in *StarCraft*. Die *manipulation rules* beschränken zwangsläufig auch den Raum, innerhalb dessen das Spiel abläuft. Aktionen des Spielers haben nur innerhalb der von den Regeln festgelegten Parameter von Raum und Zeit Gültigkeit. Schachfiguren können nur auf dem Spielbrett bewegt werden, der Ball nur auf dem Fußballfeld, die Zerglinge nur auf der Map. Auch bei Fangen werden die für das Spiel gültigen Parameter Raum und Zeit von den Spielenden festgelegt.

1.c – goal rules. Die *goal rules* legen das Spielziel fest. Sie erklären dem Spieler, was er tun muss, um das Spiel zu gewinnen. Diese Regel beeinflusst wesentlich, wie der Spieler seine Interaktion anpassen muss, um den Ablauf dahingehend zu manipulieren, dass er die *goal rule* erreicht. Dem Fänger ausweichen bzw. als Fänger jemand anderen berühren; den gegnerischen Spieler matt setzen; vor Ablauf der Zeit mehr Tore schießen als der Gegner; die Mission Objectives erfüllen bzw. die gegnerischen Einheiten aus dem Spiel werfen.

2. Semiotisches System. Jedes Spiel findet in einem zuvor definierten Raum und oftmals mit zusätzlichen Spielkomponenten (Ball, Pöppel, Würfel, Grafik etc.) statt. All dies wird mithilfe eines Zeichenverbunds dargestellt. Dieses semiotische System verhilft den Spielenden zur grundlegenden Orientierung, indem es zunächst die Spielumgebung festlegt. Außerdem trägt es zu einem leichteren Verständnis der Regeln bei, wenn beispielsweise Spielfiguren mit einer bestimmten Farb- und Formgebung, Zugehörigkeit (zu einem Spieler) und Funktion (*manipulation rules*) zugewiesen werden. Der weiße Springer im Schach, durch seine Farbe einem der beiden Spieler zugeordnet, verweist mit seiner von den anderen Spielfiguren zu unterscheidenden Form auf die dieser Figur zugeschriebenen Regeln hin. Ist der Springer zusätzlich als Pferd gethemt (*thematised*)[576], ergibt sich eine direkte Konnotation zwischen gestalteter Form, zugeschriebener Bezeichnung und der in dem Spiel außerordentlichen Regel, dass diese Figur als einzige über andere Figuren hinweg bewegt werden kann (Überspringen). Järvinen spricht in diesem Zusammenhang vom „theme [as] the subject matter that is used in contextualising the rule set and its game elements to other meanings that what the game system as an information system requires.“[577]

[576] JÄRVINEN 2008, S. 77–81.
[577] Ebd., S. 77.

Das *theme* ist die konkrete Gestaltungsform des semiotischen Systems eines Spiels. Das semiotische System von Schach muss so beschaffen sein, dass unterschiedliche Bewegungsregeln (*manipulation rules*) durch unterschiedlich gestaltete, also voneinander unterscheidbare Spielsteine dargestellt werden. Ob der Spielstein, der sich über andere hinwegbewegend drei Felder vor und eins zur Seite bewegen kann, dabei als Pferd (klassisches Schach), Maggie Simpson (*Simpsons*-Schach), Obi-Wan Kenobi (*Star Wars*-Schach) oder ein Glas Champagner (Alkohol-Schach) gethemt ist, ändert nichts an den Regeln. Nach Aki Järvinen ist das Theme „[t]he subject matter of the game which functions as a metaphor for the system and the ruleset."[578] Darin besteht seine primäre Funktion. Darüber hinaus wohnt den Themes auch ein marktrelevanter Aspekt inne: Je nach gewähltem Theme wird das Produkt für eine bestimmte Zielgruppe attraktiv. Wenn nun Mittelalter oder andere historische Settings als Theme in Spielen Verwendung finden, dann richten sich diese Produkte auch an ein geschichtsinteressiertes Publikum. Mit Blick auf Järvinens Definition sind Thematisierungen von historischen Bilderwelten und Inhalten, sind Mittelalter und Geschichte eine Metapher für die Spielmechanik.

Die grundlegende Aufgabe des semiotischen Systems liegt in der Bereitstellung einer Spielumgebung, dem Raum, in dem das Spiel stattfindet. Das kann bei Fangen der Schulhof sein, beim Fußball ist es das Fußballfeld, beim Schach das Spielbrett, in *StarCraft* die Map. An diesen knappen Beispielen zeigt sich bereits, dass Spielumgebungen ganz unterschiedlich gestaltet sein können – von einfachen, abstrakten Strukturen bis hin zu komplexen Spielwelten. In Anlehnung an Juul lassen sich drei verschiedene Systeme des Semiotischen in Spielen unterscheiden:

2.a – abstract game environment. Abstrakte Spielumgebungen sind durch Zeichen gestaltet, die auf nichts anderes als das Spiel selbst verweisen. Ein Theme ist nicht erkennbar, hier arbeiten keine Metaphern für das Regelset. Fangen wäre ein Beispiel für eine solche Spielumgebung, weiter sämtliche Sportarten, aber auch klassische Spiele wie Halma, Mühle, Backgammon oder *Tetris*. Aufgrund des Abstraktionsgrades kann nicht von einer Spielwelt, sondern es muss von einer Spielumgebung gesprochen werden.

2.b – incoherent game world/game environment. Diese Spiele verweisen auf eine Welt außerhalb des Spiels, die jedoch zahlreiche Elemente enthalten, die mit dieser Welt nicht in direktem Zusammenhang stehen und demnach nicht ohne die Regeln erklärt werden können: "If the effort required to fill in a blank in the game world becomes too big, we have

[578] Ebd., S. 338.

to resort to a rule-oriented explanation."[579] Es ist nicht aus dem Theme der klassischen Schachfiguren heraus zu erklären, warum der Springer sich drei Felder vor und eines zur Seite bewegen darf – es sind die Regeln, die dies festlegen. Auch das Spielbrett muss als abstrakt angesehen werden, da es sich offensichtlich nicht um eine Thematisation als Schlachtfeld handelt. Ein nicht gethemtes Schachspiel – wie beispielsweise das Josef Hartwigs[580] – wäre demnach eine abstrakte Spielumgebung und keine inkohärente.

2.c – coherent game world. Kommt die Spielumgebung der Simulation einer ganzen Welt gleich, in der die Regeln nahezu vollständig im semiotischen System des Spiels aufgehen, spricht man von einer kohärenten Spielwelt. Diese Spiele sind notwendigerweise gethemt, beispielsweise *StarCraft* als militärische Science-Fiction. Der Übergang zwischen inkohärenten und kohärenten Spielwelten ist fließend und sollte in graduellen Abstufungen gedacht werden. Da kein Spiel der Welt eine vollständige Illusion ohne erkennbare Regeln aufbaut, bleibt die vollkommen kohärente Spielwelt eine rein theoretische Annahme. Zudem ist jede Adaption eines realweltlichen Systems nicht nur eine Vereinfachung des simulierten Referenzobjektes, sondern gerade im Videospiel eine Stilisierung: "games are often *stylized simulations;* developed not just for fidelity to their source domain, but for aesthetic purposes. These are *adaptations* of elements of the real world."[581]

3. Gameplay bezeichnet die Tätigkeit des Spielenden, der ein Spiel (*game*) spielt (*play*). Es ist die resultierende Handlung, wenn durch die aktive Partizipation des Spielers die Regeln auf das semiotische System angewandt werden. Dann entsteht aus den beiden *game*-Komponenten das *play*. Die Analyse eines Spiels zieht also immer auch eine Spielen-Analyse nach sich, deren epistemologische Notwendigkeit sich darin zeigt, dass die Untersuchung eines ungesehenen Films oder von ungelesener Literatur ebenso sinnlos wie die eines ungespielten Spiels ist. So wurde in das erweiterte Modell Aarseths neben dem Spiel als Produkt das Spielen als Prozess integriert. Es bildet damit die Basis für eine Methode, "that show[s] sensitivity to the specificity of videogames as played objects that are only mobilized by the action of the playing subject".[582] Folgende Einzelaspekte des Gameplays lassen sich diagnostizieren:

---

[579] JUUL 2005, S. 130.
[580] Vgl. HEINZE 2012, S. 42–44.
[581] JUUL 2005, S. 171f.
[582] ATKINS, KRZYWINSKA 2007, S. 3. Mit Bezug auf LAURA ERMI, FRANS MÄYRÄ: Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion, Onlinedokument 2005, S. 1. URL: http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf (07.02.2014).

3.a – Die Ausgangssituation des Spiels besteht in einer Herausforderung, die den Spielenden mit einem Problem oder einer Aufgabe konfrontiert. Häufig ist diese aus der *goal rule* zu erkennen: Um zu gewinnen, muss man die anderen Mitspieler fangen (goal rule), aber diese werden vor dir weglaufen (Herausforderung); um den König matt zu setzen (goal rule), muss man erst an anderen gegnerischen Spielfiguren vorbeikommen, und der König darf selbst nicht matt gesetzt werden (Herausforderung); man muss vor Ablauf der Zeit mehr Tore schießen als der Gegner (goal rule), aber dieser wird einen daran hindern wollen und seinerseits selbst versuchen, Tore zu schießen, die man wiederum verhindern muss (Herausforderung); Man muss die konföderierten Einheiten vernichten (bevor sie einen selbst vernichten), und die Spielfigur General Duke muss überleben. Juul definiert das Gameplay über die Herausforderung, die der Spieler im Spiel zu überwinden versucht: „The way the game is actually played when the player tries to overcome its challenges is its *gameplay*."[583] Wolf spricht statt von Herausforderung auch vom Konflikt des Spiels, und tatsächlich ist die Herausforderung des Spiels häufig als Konflikt gethemt.

3.b – Ebenfalls im Zusammenhang mit der *goal rule* steht das *valued outcome*, also der bewertete Ausgang des Spiels, wie etwa Gewinnen oder Verlieren, das Erreichen einer hohen Punktzahl oder die Bewältigung der Herausforderung in möglichst kurzer Zeit.[584] Der bewertete Ausgang ist eine der wichtigsten Motivationen, ein Spiel zu spielen.

3.c – Die *player ability* ist die Fähigkeit des Spielers, die Herausforderung eines bestimmten Spiels oder einer bestimmten Art von Spielen so zu meistern, dass das *valued outcome* möglichst positiv ist. Bei aller Fähigkeit spielt aber auch der Faktor Glück eine je nach Spiel mehr oder minder große Rolle. Das Spiel mit dem bestmöglichen Ergebnis abzuschließen, ist eine der wichtigsten Motivationen, ein Spiel zu spielen. Entsteht im Prozess des Gameplays ein austariertes Verhältnis zwischen Spielerfähigkeit und Herausforderung, entsteht ein *flow*, was wir neben Präsenz und Transportation als dritte Form des *involvements* definiert haben.

Dazu ist ein bestimmter Grad an Immersion in die Spielumgebung notwendig. Im Videospiel jedoch ist der *flow* von anderen Eigenschaften mitgeprägt als im Roman oder Film. Während der *flow* bei Murray eine immersive Form von Transportation in eine fiktionale Welt ist[585], gilt für das Videospiel, dass der Spieler unabhängig von der Existenz

[583] JUUL 2005, S. 56.
[584] WOLF 2002, S. 14.
[585] JANET HOROWITZ MURRAY: Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace, Cambridge 1997.

einer fiktionalen Spielwelt in einen *flow* geraten kann: „The player may be completely absorbed by the game *as a real-world activity*“.[586] Die Regeln eines Spiels sind Teil derselben Welt wie die der realen Erlebenssituation. Ein Spiel ohne fiktionale Spielumgebung, die wir bereits als nicht obligatorisch für ein Spiel definiert haben, kann den Spieler zwischen Herausforderung und seinen Fähigkeiten im Gameplay einen *flow* versetzen.[587] Letztlich kommt es auf den Spielertypen und das Umfeld des Spielprozesses an, was von einem Spiel wahrgenommen wird. *StarCraft* im Einzelspieler-Kampagnenmodus kann sehr stark mit Bezug auf Spielwelt und Handlung gespielt werden. Zwei Spieler, die das gleiche Spiel im Mehrspieler-Kartenmodus spielen, womöglich im Rahmen eines professionellen e-sports-Turniers, werden der exotischen Spielwelt und den animierten Figuren wohl kaum die gleiche Beachtung schenken, sondern die grafische Repräsentation als metaphorische Zeichen für regelrelevante Informationen sehen, oder besser: durch sie hindurchsehen.[588] In der Untersuchung von Videospielen muss daher zunächst immer danach gefragt werden, ob der primäre Fokus auf dem Spiel oder dem Spieler liegt.

Die wissenschaftliche Untersuchung des Videospiels birgt aufgrund des unbeständigen Syntagmas des Mediums ein grundlegendes Problem: Wie soll das Videospiel zitiert werden?[589] Während die anderen beiden hier untersuchten Medien Roman und Film durch ihre festgelegte Linearität anhand von Seitenzahlen oder dem Timecode genau zitiert werden können, ist dies beim Videospiel so nicht möglich, da der Spielprozess je nach Partie einen unterschiedlichen Spielverlauf haben kann. Anders ausgedrückt: Während Literatur- und Filmwissenschaftler sich mit einiger Sicherheit auf die gleiche syntagmatische Grundlage berufen können, ergeben sich durch die partizipierende Interaktivität des Rezipienten im Medium Videospiel unterschiedliche syntagmatische Verläufe: Das Spiel, welches der Ludologe zur Grundlage seiner Analyse gespielt hat, ist nicht mehr exakt reproduzierbar und die notwendige Nachprüfbarkeit somit nicht mehr gewährleistet. „Gerade durch die Anlage

[586] JUUL 2005, S. 190.

[587] “Rules separate the game from the rest of the world by carving out an area where the rules apply; fiction projects a world different from the real world. The space of a game is *part of* the world in which it is played, but the space of a fiction is *outside* the world from which it is created.” Ebd., S. 164.

[588] “The interaction between game rules and game fiction is one of the most important features of video games […]. This interaction gives the player a choice between imagining the world of the game and seeing the representation as a mere placeholder for information about the rules of the game.” Ebd., S. 2.

[589] Die folgenden Abschnitte zur Methode habe ich in ähnlicher Form bereits an anderer Stelle vertreten, vgl. SIMON MARIA HASSEMER: Screening the game – screening the play. Zur videografischen Analyse von Videospielen, in: Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, hg. v. FLORIAN KERSCHBAUMER, TOBIAS WINNERLING, Bielefeld 2014, S. 55–70.

des variablen Verlaufs […] und dem performativen Charakter des Spielens wird es problematisch, eine abgesicherte, letztgültige Fassung des Spielablaufs zu fassen zu bekommen: Es existiert keine historisch-kritische Ausgabe einer Spielsitzung am Computer."[590] Um die damit verbundenen wissenschaftlichen Probleme zu minimieren, muss der für die Untersuchung gespielte Spielverlauf dokumentiert werden: Der Ludologe muss das Spiel aufzeichnen. Er erhält damit eine zitierfähige Videografie *eines* möglichen Spielverlaufs.

Dieses Vorgehen vollzieht bereits Danny Kringiels ausführliche Computerspielanalyse von *Max Payne 2*, in dem er für seine Argumentation einschlägige Spielpassagen durch auf seiner Homepage verlinkte Videomitschnitte des Spiels zitiert. Ein so dokumentiertes *close playing* (analog zur grundlegenden Methode des New Criticism) ist allerdings ein medial transferierter Kompromiss, ein Workaround, der es aber immerhin möglich macht, den analysierten Spielverlauf nachzuvollziehen. Kringiel geht sein Fallbeispiel mit sechs disziplinär unterschiedlichen Zugängen an: ludologisch, narratologisch, theaterwissenschaftlich, filmwissenschaftlich, architektonisch und didaktisch. Das Hauptaugenmerk seiner Studie liegt also auf dem Computerspiel als Produkt und nicht als Prozess des Spielens. Sein Ansatz versucht aufbauend auf den zuvor dekonstruierten Gestaltungsmerkmalen des Computerspiels, „den Fragen nach Wirkungen des digitalen Spiels auf Heranwachsende und nach pädagogisch sinnvollen Umgangsformen […] gerecht werden zu können."[591] Dennoch sieht sein Ansatz „keine Analyse der emotionalen und kognitiven Beteiligung des Spielers [vor], gibt also keine Auskunft über die psychische Verfassung des Spielenden während des Spielprozesses."[592]

Dies versuchen die von dem finnischen Ludologen Aki Järvinen vorgestellte „Rapid analysis methods" (RAM) zu kompensieren, die Järvinen als Werkzeugkasten für eine angewandte Ludologie versteht.[593] Ob die RAM nun auf Computer- oder andere Spiele angewandt werden – zunächst müssen die ein Spiel konstituierenden Elemente bestimmt werden. Järvinen dekonstruiert ein Spiel in die neun Bestandteile Spielkomponenten, Spielumgebung, Regeln, Spielmechanik, Theme, Information, Interface, Spieler und Kontexte.

---

[590] GUNNAR SANDKÜHLER, Der Historiker und Silent Hill. Prospektives Quellenstudium, in: ‚See? I'm real…'. Multidisziplinöre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill', hg. v. BRITTA NEITZEL, MATTHIAS BOPP, ROLF F. NOHR, Münster 2010, S. 213–226, S. 214.
[591] DANNY KRINGIEL: Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2, Frankfurt a. M., München 2009, S. 21.
[592] HASSEMER 2014, S. 57.
[593] JÄRVINEN, 2008, S. 336.

Identifikation und Analyse dieser Elemente bilden den Kern der RAM. Järvinen ergänzt diesen mit Instrumenten „zur Identifikation der Spielerfähigkeiten und derjenigen Bedingungen, die Emotionen in Spielsituationen auslösen. Damit beziehen die RAM explizit das emotionale und kognitive Beteiligung des Spielenden im Spielprozess mit ein.“[594] Järvinens Methodologie konzentriert sich also im Wesentlichen auf die Frage, *was* an einem partikularen Spiel untersucht werden soll, gibt jedoch nur rudimentär Handlungsanweisungen zu einer methodischen Durchführung, dem *wie*. Eine Kombination von methodischem Vorgehen bei Kringiel mit den methodologischen Inhalten bei Järvinen erscheint daher sinnvoll. Den Fokus definiert dabei die geschichtskulturelle Fragestellung, die nach dem Wie und Was der Vermittlung historischer (mittelalterlicher) Inhalte durch das Spielen eines Spiels fragt. Auf diesem Gebiet hat Carl Heinze Pionierarbeit geleistet, der in seiner Dissertation sechs Mittelalter modellierende Computerspiele untersucht. Heinze geht methodisch mit einem *close reading* an seine Untersuchungsgegenstände heran und wählt je nach Produkt unterschiedliche Schwerpunkte. So ergibt sich als Ergebnis beinahe zwangsläufig ein überaus uneinheitliches Mittelalterbild im Medium Computerspiel. Heinzes Schlussfolgerung, „[e]ine andere Methode wäre der Heterogenität des Gegenstandes nicht angemessen“ gewesen, entpuppt sich im Umkehrschluss vielmehr als Ursache: Schließlich führt das *close reading* der sechs einzelnen Produkte, noch dazu unter Einbezug verschiedener Aspekte, gerade zu dem Ergebnis, das die Darstellung von Mittelalter im Medium Computerspiel von besonderer Diversität geprägt sei. Dies zeigt, welch entscheidenden Einfluss die gewählte Methode auf das Untersuchungsergebnis haben kann. Da *close reading* von seiner Beschaffenheit her mehr das Partikulare denn das Allgemeine fokussiert, überrascht auch das – in seiner Aussage keineswegs falsche – Ergebnis wenig. Aus diesem Grund wird im Folgenden die oben skizzierte Methodenkompilation zwischen Kringiel und Järvinen angewandt.

Bei den wissenschaftlichen Auseinandersetzungen mit Videospielen handelt es sich häufig um genretheoretische Debatten.[595] Abzulehnen sind in diesem Zusammenhang

[594] HASSEMER 2014, S. 58.

[595] HANKE 2008, S. 9: „Chris Crawford unterschiedet zwischen den Haupttypen *Skill-and-Action Games* und *Strategy Games* (Crawford 1984); Geoff King und Tanja Krzywinska (2002) klassifizieren Genres entlang etablierter Hollywood-Kategorien wie *Action, Horror, Science Fiction, Sports*; Claus Pias (2002) identifiziert spiellogisch die drei Typen *zeitkritische Actionspiele*, *entscheidungskritische Adventurespiele* und *konfigurationskritische Strategiespiele*; Jesper Juul (2005) setzt die Kategorien *iconic games, coherent* und *incoherent world games* bzw. *staged games* sowie *progressive* und *emergent games* an; bei Mark J.P. Wolf

Klassifikationen, die sich ausschließlich am Theme des Spiels orientieren. Eine solche Taxonomie funktioniert allenfalls bei primär narrativen Medien und damit nur schlecht beim Videospiel. Wie Mark Wolf vergleicht, werden verschiedene Tänze auch nicht nach Aussehen und Kleidung der Tänzer, sondern nach Bewegung, Takt und Ablauf definiert, so wie sich das Genre eines Spiels aus den Regeln ableitet.[596] Bei *StarCraft* (Blizzard 1999) handelt es sich nicht einfach um ein Science-Fiction-Spiel, sondern um ein science-fiction gethemtes Echtzeit-Strategiespiel. Virulent wird diese Unterscheidung auch in der Klassifizierung von Videospielen mit historischem Inhalt. Es gibt keine Geschichtsspiele, sondern historisch gethemte (*historically themed*) Videospiele, ob nun Strategiespiele, Action-Adventures oder Wirtschaftssimulationen. Geschichte ist kein Genre, sondern ein Theme.

Der fundamentale Unterschied zwischen dem Medium Spiel und primär narrativen Medien liegt in der Regelhaftigkeit des Spiels begründet. Um Narrative zu integrieren, müssen Spiele auf intermediale Gebiete ausweichen, entweder durch Cutscenes (narrative Videos zwischen zwei Spielabschnitten) oder – was bei älteren Videospielen häufig der Fall war – durch narrative Paratexte im beiliegenden Manual. Spiele müssen also besonderen, in ihrem Fall extraludischen, intermedialen Aufwand betreiben, um komplexe Themen wie Liebe, seelischen Schmerz oder soziale Konflikte darzustellen, denn sie lassen sich nicht oder nur extrem simplifiziert in Regelform ausdrücken.[597] Spiele können außerdem keine Tragödien sein, da das Spielziel für den Spieler attraktiv bleiben muss:

> "The goal has to be one that the player would conceivably want to attain. Likewise, consider this hypothetical advertisement for a game based on *Hamlet:* 'Your father has been murdered! With much effort, fail to avenge him and die a meaningless death!' […] It is hard to create a tragic video game – tragedies are about events beyond our control that are then transformed into something more meaningful through the tragedy, but games are mostly about having power and overcoming challenges."[598]

(2001) finden wir gar eine Differenzierung nach 42 verschiedenen Spielkategorien." Hinzugefügt werden kann die dichotomische Einteilung Hartmanns in reflexive und reflektionistische Computerspiele, vgl. dazu BERND HARTMANN: Literatur, Film und das Computerspiel (Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte 22), Münster 2004, S. 67f. insb. S. 67, Fig. 6.

[596]WOLF 2002, S. 115: "Just as different forms of dance (fox-trot, waltz, ballet, jazz) are defined by how the dancers move rather than how they look, an examination of the variety and range of video games reveals the inadequacy of classification by iconography, even for narrative-based games."

[597]JUUL 2005, S. 189.

[598]Ebd., S. 161.

Das Beispiel zeigt, dass dem Spiel gänzlich andere Kompositionsprinzipien zugrunde liegen als dem primär narrativen Medium. "Although characters in a film or novel may be goal orientated, video games (and games in general) frequently rely more in the attainment of a particular goal and a win/lose distinction rather than on character and thematic development."[599] Damit wird auch deutlich, dass das Spiel auf andere Weise sinnstiftende Überzeugungen generiert als durch rein narrative Vermittlung. Beliefs erzeugt das Videospiel also nicht nur über den verhältnismäßig geringen Anteil an narrativen Elementen wie Cutscenes, sondern über Thematisations und Regeln. Worüber es Überzeugungen vermittelt, kommt auf die Inhalte in der kognitiven Beteiligung des Spielenden im Spielprozess an. Es darf aber angenommen werden, dass das semiotische System des Spiels diese Auseinandersetzung entscheidend mitbestimmt. So entsteht die Überzeugung, dass die Abseitsregel abgeschafft werden sollte, wohl kaum während der Rezeption von *Indiana Jones and the Last Crusade – The Graphic Adventure*, und umgekehrt ist eine Reflektion über die Existenz venezianischer Katakomben in der aktualen Welt während einer Partie *FIFA 14* unwahrscheinlich. Ist das Theme eine mittelalterliche Spielumgebung, so sind also durch das Spiel vermittelte Überzeugungen über Mittelalter wahrscheinlich.

[599] WOLF 2002, S. 105.

Das Mittelalter im Videospiel

Auch eine kurze historiografische Darstellung des mittelalterlich gethemten Videospiels sieht sich mit der definitorischen Aufgabe konfrontiert, welche Kriterien zutreffen müssen, um ein Spiel als Mittelalter vermittelnd zu klassifizieren. Analog zu den zuvor untersuchten Medien existiert auch das Wort und damit die Sache „Mittelalterspiel“ im öffentlichen Sprachgebrauch, genauso wie der „Mittelalterroman“ oder der „Mittelalterfilm“.[600] Damit ist jedoch keineswegs ein eigenständiges Videospielgenre benannt, sondern ein gemeinsames Theme. Für ein *medievally themed video game* werden hier die gleichen merkmalssemantischen Kriterien zu Grunde gelegt wie für entsprechend gethemte Produkte aus den anderen beiden Medien: (- fantasy; + aktualweltbezogen). Auffallender als in den anderen Medien verwenden Videospielprodukte das Adjektiv „medieval“ häufig synonym zu „Medieval Fantasy“, beispielsweise in den Spieletiteln *MediEvil* (Sony 1998), *Get Medieval* (Monolith 1998), *The Sims – Medieval* (EA 2011). Das Medium Videospiel bewirkt damit auf der Diskursebene eine stärkere Verlagerung auf fantastisch-nichtaktualweltbezogene Aussagen über Mittelalter als andere Medien. Zwar wurde bereits festgehalten, dass auch fantasy-gethemte Produkte Überzeugungen über Mittelalter bilden können, insbesondere wenn man von einem Subgenre ‚mittelalterlich inspirierte Fantasy‘ ausgeht. Doch gerade vor diesem Hintergrund erscheinen die beiden genannten Merkmalskriterien zur Einschränkung eines auf die Fragestellung dieser Arbeit bezogene Korpus als notwendig und sinnvoll.

Das Videospiel braucht einige Zeit, um das (aktualweltliche) Mittelalter als Spielwelt zu integrieren. In seiner Entwicklungsgeschichte vom Ende des Zweiten Weltkrieges bis zum Aufkommen der Arcade-Automaten und Heimspielkonsolen Anfang der 1970er Jahre findet sich kein einziges Produkt eines *medievally themed video game*. Auch in der ersten Kommerzialisierungsphase durch die Arcade-Spiele und Telespielkonsolen gibt es neben der Masse an grafisch einfachen Geschicklichkeitsspielen kaum Befunde. Das Spiel *Invasion* (Magnavox 1972), mehr eine Telespiel-Adaption des Brettspiels *Risiko* (Albert Lamorisse; Miro Company 1957), stellt in seinem semiotischen System zwar Burgen und Ritter dar, ein spezifischer historiografischer Bezugspunkt ist jedoch nicht gegeben. Auch andere historische Thematisierungen sind in dieser Zeit kaum auszumachen. Shoot ‘em ups wie *Gun Fight* (Midway Games 1975) oder *Outlaw* (Atari 1976) sind beide in einem Wild-West-Theme

[600] Eine Suchanfrage von “Mittelalterspiel” via Google führte zu immerhin 20800 Treffern (Februar 2014). Im September 2015 sind es 24400 Treffer.

gestaltet, das aufgrund der technischen Beschränkungen der damaligen Grafikhardware dem Rezipienten nicht genug Input für eine Aktivierung seines Geschichtsbewusstseins liefern kann. Erst 1978 erschien in einem Computermagazin mit *Santa Paravia and Fiumaccio* (George Blank; Instant Software 1978) ein Wirtschaftssimulationsspiel, das aufgrund seiner Referenz zur Historiografie der aktualen Welt (hier die italienische Renaissance im 15. Jahrhundert) als *historically (medievally) themed video game* einzustufen ist. Das Spielprinzip von *Santa Paravia and Fiumaccio* basiert auf *The Sumer Game* (Doug Dyment, 1968), einem Demonstrationsprogramm für die Programmiersprache FOCAL, das später unter dem Namen *Hamurabi* bekannt wurde. Im Gegensatz zu dem rein textbasierten *Sumer Game* und seinen Ablegern beschränkt sich *Santa Paravia and Fiumaccio* nicht nur auf wenige textuelle Versatzstücke, um das historische Theme darzustellen, sondern bietet mit seiner grafischen Oberfläche auch die Visualisierung einer spätmittelalterlichen Spielwelt.

Als dann in den 1980er Jahren zunehmend protagonistische Charaktere wie *PacMan*, *Mario* oder *Q*bert* das Videospiel bestimmen,[601] kommt 1983 in Anlehnung an Victor Hugos berühmten Historischen Roman, beziehungsweise dessen Verfilmungen, das Jump&Run *Hunchback* auf den Markt, in dem der Spieler ähnlich wie in den Mario-Spielen seine Spielfigur durch eine zweidimensionale Welt über den Bildschirm rennen und hüpfen lässt, um nach Ausweichen von Hindernissen und Gegnern Esmeralda zu befreien. Bereits hier wird deutlich, wie genreabhängig die Vermittlung von Mittelalter in diesen beiden frühesten mittelalterlich gethemten Videospielen ist: Das Spielen einer auf Reflexion mathematischer Verhältnisse beruhenden Wirtschaftssimulation bedingt andere kognitive Prozesse als ein auf Geschicklichkeit und schnelle Reflexe ausgelegtes Jump&Run.

Während in den 1980ern noch vor allem Actionspiele das Theme dominierten – unter ihnen zwei weitere Quasimodo-Jump&Runs[602] – bildet sich beginnend mit dem Jahr 1989 über die ganzen 1990er Jahre hinweg bis Mitte der 2000er ein deutliches Übergewicht an Strategiespielen heraus. Mit *Medieval Lords: Soldier Kings of Europe* (Strategic Simulartions, 1991) erscheint das erste mittelalterlich gethemte Globalstrategiespiel. Verortet in Europa, Nordafrika und dem Nahen Osten zwischen 1028 und dem 1528, muss der Spieler in 100 Runden à 5 Jahren die Politik eines Reiches inklusiver wirtschaftlicher, religiöser und militärischer (Eroberung anderer Reiche) Faktoren managen. Einen noch stärkeren Fokus auf den militärischen Aspekt legt *Lords of the Realm* (Impressions Games, 1994) in dem sich der

[601] WOLF 2002, S. 97.
[602] *Quasimodo* (Synapse 1984) und dessen Klon *Hunchy* (o. A. 1986).

Spieler in England des 13. Jahrhunderts gegen fünf feindliche Barone im Kampf um die Krone durchsetzen muss. 1999 erschien dann *Age of Empires II: The Age of Kings*, das zwar nicht das erste mittelalterlich gethemte Echtzeit-Strategiespiel war,[603] aber den größten und am längsten anhaltenden Erfolg hatte und damit eines der populärsten Spiele des Themes und Genres wurde. Ein Subgenre des Strategiespiels sind die Wirtschaftssimulationen (WiSims), die ihren Fokus weg von militärischen Operationen hin zu Aufbau und Prosperität eines Wirtschaftssystems legen und in der folgenden Grafik als eigenes Genre behandelt werden. Mittelalterlich gethemte WiSims sind seit *Hanse* (Ariolasoft 1986) kontinuierlich vertreten (im Schnitt gut ein Titel alle anderthalb Jahre). Diese Kontinuität ergibt sich nicht zuletzt durch zahlreiche Fortsetzungen erfolgreicher Spiele. Bekannte Vertreter sind Titel der *Anno*-Reihe (*Anno 1503*, Electronic Arts 2003; *Anno 1404*, UbiSoft 2009), der *Patrizier*-Reihe (*Der Patrizier*, Ascon 1992; *Patrizier II: Geld und Macht*, Strategy First 2001; *Patrizier IV*, 2010) und der *Gilde*-Reihe (*Die Gilde*, 2002; *Die Gilde 2*, 2006). Der Trend setzt sich gegenwärtig fort. Mit *Banished* (Shining Rock Software 2014) ist kürzlich eine weitere Simulation des mittelalterlichen Siedlungs- und Städtebaus erschienen.

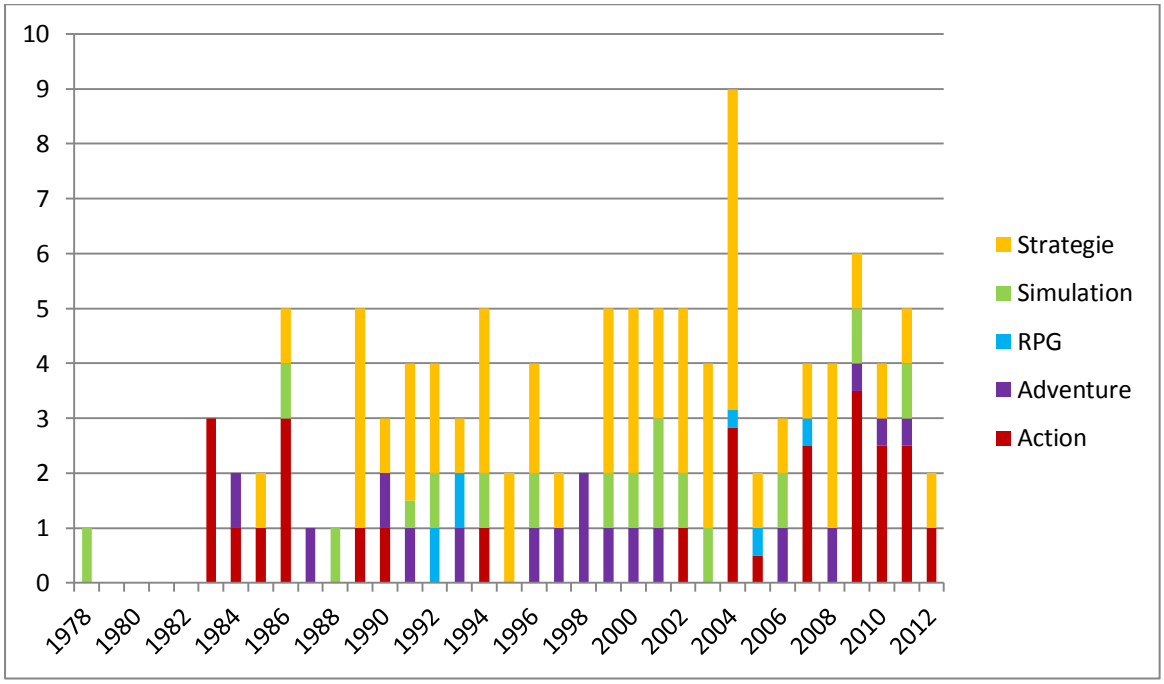

Abb. 8. Anzahl mittelalterlich gethemter Videospiele nach Erscheinungsjahr und Genre.

Seit Anfang der 2000er Jahre erscheinen wieder vermehrt actionlastige mittelalterlich gethemte Videospiele. Den Beginn dieses Trends macht *Inquisition* (Wanadoo 2002), in dem

[603] *Polanie* (TopWare 1996), *Svea Rike* (Levande Böcker i Norden AB 1997), *Braveheart* (Eidos 1999).

der Spieler den Dieb Matthew durch das mittelalterliche Paris steuert und dem Geheimnis um einen Templer-Schatz nachgeht. Story und Gameplay (*stealth game*) ähneln damit stark dem erfolgreichsten mittelalterlich gethemten Action-Videospiel der 2000er Jahre, *Assassin's Creed* (UbiSoft 2007). Zu diesen Spielen zählen auch First-Person-Shooter, die selten mittelalterlich gethemt sind wie *Knights of the Temple: Infernal Crusade* oder *Chivalry: Medieval Warfare*. Erstgenannter Titel spielt zwar in der aktualen Welt des 13. Jahrhunderts, weicht jedoch durch einige Fantasy-Elemente wie Dämonen und Golems wiederum von dieser ab. Der *Chivalry*-Titel verzichtet zwar auf solche Elemente, ist hingegen aber in der fiktiven mittelalterlichen Welt Agatha verortet. Beide Beispiele bestätigen die Affinität des Mittelalter-Themes für Anleihen aus der Fantasy.

Das mittelalterlich gethemte Videospiel wird häufig von populären Heldenfiguren des Mittelalters getragen. Abgesehen von Spielen, die in einer arthurischen Sagenwelt angesiedelt sind, sind es Johanna von Orléans (in drei Spielen zwischen 1989 und 2004, darunter *Age of Empires II*, 1999) und vor allem Robin Hood (in sechs Spielen zwischen 1983 und 2002), die als protagonistische Spielfiguren eingebettet sind.[604] Die Kreuzzüge werden vergleichsweise häufig (aber erst seit 1997) in elf Spielen thematisiert. In diese Gruppe gehören auch alle im folgenden Analyseteil untersuchten Videospiele.

[604]Im letzteren Fall spielen auch Spin-off-Produkte von Kinofilmen eine Rolle, wie in dem Videospiel *Robin Hood – Prince of Thieves* (Virgin Games, 1991) oder auch *Braveheart* (Eidos 1999) und *King Arthur* (Konami 2004).

Fallbeispiele:

Age of Empires II: The Age of Kings (1999)

Gameplay

Age of Empires II: The Age of Kings ist wie sein Vorgänger *Age of Empires* ein Echtzeit-Strategiespiel. Dem Spieler stehen verschiedene Mehrspieler- und Einzelspieler-Modi zur Auswahl. Im Einzelspieler-Modus kann der Spieler zwischen „Standardspiel“ und „Kampagnen“ wählen. Während erstere im Prinzip einzelne Partien gegen einen oder mehrere Computergegner mit je nach Spieltyp unterschiedlichen *goal rules* darstellen, handelt es sich bei den Kampagnen um mehrere aufeinander aufbauende Einzelmissionen, die durch ein Narrativ zusammengehalten sind. Zwischen den einzelnen Spielabschnitten erzählt eine narrative Instanz die jeweilige, in Text und unbewegten Bildern dargestellte Geschichte weiter und leitet zur nächsten Mission über. Entsprechend dem Theme des Spiels basieren die Kampagnen auf historiografisch überlieferten Figuren des mittelalterlichen Epochennarrativs und den mit ihnen verbundenen Ereignissen. Die fünf Kampagnen sind nicht chronologisch, sondern nach unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sortiert. Im Tutorial, der „William Wallace Lernkampagne“, lernt der Spieler den Umgang mit dem Spiel anhand des entsprechend gethemten Settings. Die Unerfahrenheit des Spielers spiegelt sich in der des aufzustellenden schottischen Bauernheeres wieder, das der Spieler auf den Widerstandskampf gegen den englischen König Edward I. ‚Longshanks‘ vorbereiten und führen muss. So wird intradiegetisch plausibilisiert, dass der Spieler in diesem Szenario bei Null anfangen muss und ihm die grundlegende Spielsteuerung (*manipulation rules*) erklärt werden kann. Im Verlaufe des Tutorials dienen die historischen Schlachten von Stirling (1297) und Falkirk (1298) als Vorlage, um dem lernenden Spieler die Steuerung in einer Schlacht beizubringen. Auch der Volksheld William Wallace wird als Sondereinheit mit besonders hohen Werten und Eigenschaften ins Spiel integriert. Diese Figur sowie das gesamte Szenario gehen auf den Erfolg des mittelalterlich gethemten Kinofilms *Braveheart* (Gibson/Gibson u.a. 1995) zurück, der den Freiheitskampf der Schotten unter William Wallace gegen Edward I. popularisierte. In der zweiten Kampagne muss der Spieler mit der Sondereinheit Johanna gegen die Frankreich besetzt haltenden Engländer und Burgunder kämpfen. Diese Kampagne wird im übernächsten Kapitel analysiert. Die dritte Kampagne widmet sich dem Aufstieg Saladins und seinem Sieg über die Kreuzritter. Das Leveldesign des zunächst in Ägypten spielenden Szenarios ist an die Topografie der veränderten Spielwelt angepasst: Wüsten statt

Wiesen, Palmen statt Nadelhölzern. Auch die Gebäude sind der spielbaren Kultur entsprechend orientalischer Architektur nachempfunden. Die vierte Kampagne handelt von der Einigung der mongolischen Stämme unter Dschingis Khan, was gleichzeitig auch das Missionsziel des ersten Szenarios ist. Der Spieler muss hier verschiedene, rollenspielartige Subplots erledigen, um die Mission erfolgreich zu beenden. Ähnlich wie in der Saladin-Kampagne sind die Gebäude der Mongolen dieser Kultur entsprechend anders gestaltet. Die letzte und schwierigste Kampagne des Basisspiels ist um die Figur Friedrichs I. Barbarossa angelegt. Nach Einigung der deutschen Stämme, der Überwindung des Widersachers Heinrich des Löwen und der Unterwerfung Italiens geht es auf den Kreuzzug. In der letzten Mission muss der Spieler den Leichnam Barbarossas in den Felsendom nach Jerusalem bringen, der von Saladin verteidigt wird. Die Kampagnen des Add-ons sind ebenfalls nach aktualweltlich überlieferten Figuren und Ereignissen gestaltet: „Attila der Hunne“, „El Cid“ und „Montezuma“. Mit letzterem wird der zentralamerikanische Kontinent als neue Spielwelt mit entsprechend neuen Designs im semiotischen System eingeführt. In einem weiteren Kampagnen-Modus kann der Spieler verschiedene mit dem Spielsystem simulierte Schlachten des aktualweltlichen Mittelalters und der Renaissance nachspielen, z.B. Hastings (1066), Azincourt (1415), Tours (732) oder Lepanto (1571).

Wie für Spiele des Echtzeitstrategie-Genres typisch, geht es auch in *Age of Empires II* um den Aufbau einer eigenen Basis/Siedlung, das Sammeln von Ressourcen, Aufstellen von Armeen und schließlich das Besiegen des Gegners durch Zerstörung seiner Einheiten und Gebäude. Grundlage bildet das Sammeln von vier verschiedenen Rohstoffen (Nahrung, Holz, Stein und Gold), die als Währung dienen, um Gebäude oder Einheiten zu bauen, beziehungsweise um neue Technologien entwickeln zu können, welche die eigenen Gebäude und Einheiten verbessern. Neue Gebäude, Einheiten und Technologien werden allerdings nur freigeschaltet, wenn der Spieler mit Rohstoffen eine nächste Entwicklungsstufe erkauft, die im Spiel als Zeitalter gethemt sind.

Im Standardspiel beginnt der Spieler die Partie mit einem „Dorfzentrum“ genannten zentralen Gebäude, einer berittenen Kundschafter-Einheit und drei Arbeitern („Dorfbewohner“)[605] auf der ersten von vier Entwicklungsstufen, die als „Finstere Zeit“ („Dark Ages“) gethemt ist. In dieser stehen ihm wenige Möglichkeiten offen: Er kann nur bestimmte Gebäude und einige wenige Einheiten bauen. Neue Technologien, die seine bestehenden

[605]Videografie „Age of Empires II: Standardspiel“, in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:01:51–0:02:20.

Einheiten und Gebäude verbessern, stehen ihm auf dieser Stufe nur eine einzige zur Verfügung (die als „Webstuhl“ gethemte Erhöhung der Hitpoints der Dorfbewohner-Einheiten). Der Spieler muss also möglichst schnell auf die nächste Entwicklungsstufe, in das nächste Zeitalter (die „Feudalzeit“) aufsteigen, damit neue Gebäude, Einheiten und Technologien freigeschaltet werden, mit denen er seine als Zivilisation gethemte Spielfigurengruppe aufbauen und verbessern kann. Auf der dritten Stufe, der „Ritterzeit“, stehen bereits mächtige Einheiten wie Ritter, Armbrustschützen und Kriegsgaleeren, Gebäude wie Burg, Kloster und Universität sowie diese Einheiten und Gebäude verbessernde Technologien zur Verfügung. Diese als zivilisatorisch-technischer Fortschritt gethemte *procedure rule*, bis zur höchsten Entwicklungsstufe („Imperialzeit“) aufzusteigen, muss der Spieler zum Erreichen der *goal rule* nachfolgen – verharrt er auf einer der niedrigen Stufen, entwickelt er seine Zivilisation also nicht weiter, wird es ihm unmöglich sein, eine Partie zu gewinnen.

Neben zivilen Einheiten, die allein dem Rohstoffabbau und -handel dienen, gliedern sich die zahlreichen militärischen Einheiten in die drei Kategorien Infanterie, Kavallerie, Fernkämpfer. Hinzu kommen Belagerungsmaschinen und Kriegsschiffe. Diese Einheiten stehen in intransitiver Relation zueinander, sind – vereinfachend ausgedrückt – auf dem Schere-Stein-Papier-Prinzip basierend austariert. Dieses zwingt den Spieler zum strategischen Denken, in dem er die Schwächen bestimmter Einheiten durch Stärken anderer kompensieren muss. Im Theme des Spiels ausgedrückt ist also eine Kombination unterschiedlicher Waffengattungen generell von Vorteil und muss zusätzlich auf die jeweiligen Ziele eines Spielzugs oder eines Szenarios abgestimmt werden. Gebäude sind unterteilt in solche für „Wirtschaft und Infrastruktur“ und solche mit rein militärischer Funktion. In Gebäuden können Einheiten oder Upgrades gekauft werden, was als Ausbildung beziehungsweise Erforschung neuer Technologien gethemt ist.

Der Spieler kann zwischen 13 (plus fünf weiteren durch das Add-on) „Zivilisationen“ oder „Kulturen“ genannten Spielfigurengruppen wählen, die sich nicht nur durch ein teilweise unterschiedliches semiotisches System auszeichnen, sondern auch leichte regeltechnische Unterschiede in Form von Boni und eine differenzierte Verfügbarkeit bestimmter Einheiten, Gebäude und Technologien in ihrem „Technologiebaum“[606] aufweisen. Die Japaner beispielsweise können kein Schießpulver entwickeln und demnach auch keine mit Kanonen bestückten Einheiten produzieren. Solche stehen den Türken zur Verfügung, die jedoch die

[606]Ebd., TC 0:00:31–0:01:42.

für die Mönchseinheiten relevanten Technologien „Blockdruck“ und „Kräutermedizin“ nicht erforschen können. Insgesamt spielen sich die verschiedenen Kulturen allerdings recht ähnlich, es werden lediglich unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt. Jeder Zivilisation stehen eine oder mehrere spezielle Einheiten mit besonderen Fähigkeiten zur Verfügung. Diese Sondereinheiten sind kulturspezifisch gethemt, etwa der Samurai für die Japaner, das Drachenboot für die Wikinger oder der Jaguarkrieger für die Azteken. Einen besonderen Einfluss auf die Spielmechanik haben die Spezialeinheiten jedoch nicht. Sie dienen vielmehr der Unikatisierung der jeweiligen Kultur durch eine auch grafisch einzigartige, zusätzliche Spielfigur, deren Name und Gestaltung sich an populärem Geschichtswissen orientiert. Gleiches gilt für die je nach Zivilisation unterschiedlich gestalteten „Weltwunder“, besonders kostspielige große Gebäude, die für die *goal rule* des Standardspiels wichtig sind. Regeltechnisch sind die Weltwunder aller Kulturen identisch.

Der Ablauf eines Standardspiels erfolgt in der Regel nach der Taktik des aus dem Globalstrategiegenre bekannten 4X-Schemas (Explore – Exploit – Expand – Exterminate). Zunächst erkundet der Spieler mit seinen ersten Einheiten das Gebiet, während seine Arbeiter Rohstoffe abbauen. Diese nutzt der Spieler, um neue Gebäude und neue Einheiten zu erschaffen und upzugraden oder in ein neues Zeitalter aufzusteigen. Hat er genügend, entsprechend aufgerüstete Einheiten zu seiner Verfügung, macht er sich an die Vernichtung der oder des (Computer-)Gegner(s). Mit dem Fokus auf den regel- und gameplaytechnischen Funktionen des Spiels betrachtet, erscheint die mittelalterlich gethemte Spielwelt *Age of Empires II: The Age of Kings* in der Tat als austauschbares semiotisches System. Wenn aber das Mittelalter-Theme metaphorisch für Teile des Regelsystems steht, dann lassen sich Überzeugungen über Mittelalter im Spielen des Spiels an dieser Schnittstelle betrachten. Hinzu kommen außerdem die narrativen Bestandteile im Kampagnen-Modus.

Diese drei Elemente, semiotisches System, dessen Regelset-Metaphorik und die ins Spiel integrierten Erzählungen werden nach einer kurzen produktbezogenen Kontextualisierung näher analysiert.

Produktkontextualisierung

Age of Empires ist eine von den texanischen *Ensemble Studios* entwickelte und von *Microsoft* vertriebene Videospielserie. Sie besteht aus drei Haupttiteln mit insgesamt vier Add-ons und fünf Spin-offs (z.B. *Age of Mythology* (2002), in dem im Gegensatz zur Hauptserie ein mythologisches statt eines historischen Settings bespielt wird). Während der

erste Teil von 1997 und sein Add-on *The Rise of Rome* (1998) die Periode von der Steinzeit bis zur Spätantike behandelt, folgte mit dem Nachfolger *Age of Empires II: The Age of Kings* das Mittelalter als thematisierte Epoche. Entwickler Matthew Pritchard begründete diese Entscheidung mit der chronologischen Konsequenz, die sich aus dem Theme des Vorgängers ergab: „Given our historically-based themes and time periods in *AoE*, the chosen time period for *Age of Empires II: The Age of Kings* (*AoK*), the Middle Ages, practically picked itself."[607] Das zugehörige Add-on *Age of Empires II: The Conquerors* (2000) erweitert den Zeitabschnitt um die spanische Eroberung Amerikas. Der dritte Teil *Age of Empires III* mit seinen beiden Erweiterungen (2005–2007) spielt ausschließlich in der Frühen Neuzeit. Keines der Spiele ist eurozentrisch angelegt – ungeachtet des periodischen Zeitabschnitts gibt es immer auch Kampagnen afrikanischer, asiatischer und (ab *Age of Empires II: The Conquerors*) amerikanischer Hochkulturen. Ob mit diesem breiten Fokus auch ein globales – und nicht nur westliches – Publikum intendiert ist, kann nicht eindeutig beantwortet werden. Von dem populärsten Teil der Serie, dem mittelalterlich gethemten *Age of Empires II: The Age of Kings*, wurden nach Angaben des Vetreibers Microsoft weltweit bereits nach drei Monaten zwei Millionen Exemplare verkauft: „'Age of Empires II: The Age of Kings' quickly climbed the sales charts worldwide, reaching the top position in the United States, Japan, the United Kingdom, Germany, France, Australia and Korea."[608] Auch von der internationalen Fachpresse wurde *AoK* überaus positiv bewertet[609] und galt am Beginn des 21. Jahrhunderts als das beste Spiel des Echtzeitstrategie-Genres.[610] Es dürfte diesem Erfolg geschuldet sein, dass im April 2013 ein Re-Release des Spiels unter dem Titel *Age of Empires II: HD Edition* (Hidden Path Entertainment 2013) erschien. Zu diesem Produkt, das im Wesentlichen ein Facelift des Originalspiels mit dessen Erweiterung in hochauflösender High Definition-Grafik ist, erschien im November 2013 das Add-on *Age of Empires II: The Forgotten* (Skybox Labs/Forgotten Empires LLC 2013) mit fünf neuen Völkern und vier neuen Kampagnen. Das Besondere an dieser Erweiterung ist, dass sie auf einem usergenerierten Mod basiert.[611] Eine internationale Community von jungen, größtenteils in Europa ansässigen *AoK*-Fans hat sich 2009 zu einem Team zusammengeschlossen, um eine inoffizielle Erweiterung zu programmieren. Dieser

[607]URL: http://www.gamasutra.com/view/feature/131844/postmortem_ensemble_studios_age_.php (07.02.2014).
[608]URL: http://www.microsoft.com/en-us/news/press/2000/jan00/crownedpr.aspx (07.02.2014).
[609]Verschiedene Wertungen durch die Fachpresse zwischen 1999 und 2004 unter URL: http://www.gamerankings.com/pc/63605-age-of-empires-ii-the-age-of-kings/index.html (07.02.2014).
[610]URL: http://www.gamestar.de/spiele/age-of-empires-2-hd-edition/test/age_of_empires_2_hd_edition, 49268,3011299.html (07.02.2014).
[611]URL: http://www.forgottenempires.net/ (07.02.2014).

Mod unter dem Titel *Age of Empires II: Forgotten Empires* behebt zudem einige Bugs und verbessert Funktionen des Originalspiels. Für ein populärkulturelles Produkt ist dieser dann auch kommerziell verwertete usergenerierte Inhalt so bemerkenswert, da es als Erzeugnis einer nicht rein konsumierenden, sondern partizipierenden Kultur von Prosumenten zum Verständnis von Populärkultur als *people-powered* beiträgt. In dem sich technisch rasant weiterentwickelnden Medium Videospiel, in dem ein Produkt nach wenigen Jahren schnell als überholt gilt, stellen kommerzielle Re-Releases nach über 13 Jahren eine erwähnenswerte Ausnahme dar. Das nach wie vor bestehende Interesse an *Age of Empires II: The Age of Kings* belegt die durchgehende Popularität des Spiels.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

In der vorliegenden Partie eines Standardspiels tritt der Spieler mit den Teutonen gegen vier Computergegner (Azteken, Wikinger, Japaner und Türken) an.[612] Im Spiel orientiert er sich an dem 4X-Schema: Er erkundet die Karte nach Rohstoffen, beginnt mit dem Aufbau seiner Siedlung, beutet die Rohstoffe aus und macht sich schließlich daran, eine der Siegbedingungen zu erfüllen (im vorliegenden Fall durch Errichtung eines Weltwunders, das 300 intradiegetische Jahre überdauert). Seine Taktik besteht darin, ein großes Gebiet von etwa einem Viertel der Karte zu ummauern, um die darin befindlichen Rohstoffe abzubauen und seine Armee aufbauen zu können. Die Angriffe der vier Computergegner können mit Wachtürmen, einer Burg und später mit an der Universität entwickelten Kanonentürmen abgewehrt werden. Da der Gegner nicht imstande ist, diese Verteidigungsanlagen zu durchbrechen, gewinnt der Spieler durch Errichten und Halten seines Weltwunders.[613]

Das Spielfeld, auch Karte oder Map genannt, ist eine kohärente Spielwelt, deren semiotischer Verweischarakter allerdings während der gesamten Partie offensichtlich ist. Die Symbolfunktion der Spielelemente zeigt sich in den nicht maßstabsgetreuen Größenverhältnissen zwischen Lebewesen und Gebäuden oder den ohne geologischen Zusammenhang auf der Map verteilten Stein- und Goldvorkommen. Diese visuell möglichst eindeutig gestalteten Metaphern stehen jeweils für bestimmte spielrelevante Informationen: Die unterschiedlich gestalteten Einheiten für ihre wirtschaftliche oder militärische Funktion, die unterschiedlichen Gebäude für die Möglichkeiten der durch sie produzierbaren Einheiten

[612] Videografie „Age of Empires II: Standardspiel“, in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:00:13–0:00:30.
[613] Ebd., TC 1:10:42–1:35:13.

oder Technologien, die mineralen Rohstoffe für numerische Werte in zwei Währungen. Auch die Spielwelt kann nicht ohne Verweis auf die Regeln des Spiels erklärt werden: Ihr Raum ist begrenzt – die im Programmcode definierten *manipulation rules* erlauben es nicht, das Spielfeld über den Rand hinaus zu verlassen. In dieser Begrenztheit ist die Spielwelt von überschaubarer Größe, auf der dennoch fünf unterschiedliche Völker, Azteken, Japaner, Wikinger, Türken und Teutonen,[614] gleichermaßen Platz haben. Damit sind die an der Partie beteiligten Völker eindeutig als Spielfiguren(gruppen) bezeichnet. Vom Gameplay her gesehen, handelt sich um fünf verschiedene Mannschaften, die auf einem begrenzten Spielfeld gegeneinander antreten. Gethemt sind sie als fünf verschiedene Völker, die sich in einer mittelalterlichen Welt entwickeln und gegenseitig bekämpfen. Diese Ereignisse finden in einem zeitunspezifischen Raum statt, der nicht das Mittelalter ist, sondern ein Spielfeld mit mittelalterlich gethemtem semiotischem System. Mittelalter ist hier lediglich Design. Bestätigt wird diese Annahme auch durch das Fehlen jeglicher Datumsangaben. Die vier Zeitalter sind Metaphern für Entwicklungsstufen der Spielfigurengruppen, die als Teil der *procedure* und *manipulation rules* die beim Stufenanstieg neu erhaltenen Möglichkeiten festlegen. Auch durch den Erhalt des Weltwunders über 300 Jahre spielweltinterner Zeit wird keine Datumsangabe spezifiziert.

Die Kohärenz der Spielwelt im Standardspiel von *Age of Empires II* ist eine Kohärenz mit Abstrichen. Ohne Verweis auf die vom Spieler vorgenommenen Einstellungen ist nicht zu erklären, warum Teutonen, Azteken, Japaner, Türken und Wikinger in bewaffneten Konflikten aufeinandertreffen. Es handelt sich um eine stilisierte Simulation von Kulturen in einer mittelalterlich gethemten Spielwelt, die jedoch keinerlei historiografische Bezüge aufweist: Im Spielmodus „Standardspiel“ kommt *Age of Empires II* ohne narrative Gestaltungen aus. Das hat zur Folge, dass während des Spielens ein stärkerer Fokus auf den regeltechnischen Inhalten liegt, die von dem semiotischen System repräsentiert werden.

Auch die Perspektive, aus der das Spiel wahrgenommen und gesteuert wird, hat Konsequenzen für die Rezeption der mittelalterlich gethemten Spielumgebung. Bereits die *presence*, die im zweiten Kapitel als „Nicht-mehr-Wahrnehmen der technischen Rahmenbedingungen“ definiert wurde[615], ist in Folge der Steuerung des Spielgeschehens durch Maus und Tastatur nicht mehr hundertprozentig gewährleistet. Der Spieler ist nicht unbeteiligter Zuschauer der vermittelten Welt – er kontrolliert sie. Allerdings wird ein

[614] Vgl. Anm. 612.
[615] Siehe S. 49f.

erfahrener oder frequenter Spieler die von ihm gesteuerten Eingabegeräte kaum noch wahrnehmen. Trotzdem bleibt er immer der Welt der realen Erlebenssituation verhaftet, was der *transportation* abträglich ist. Der *flow* besteht in dieser realweltlichen Aktivität des Spielens. Auch die emotionale Beteiligung ist von realweltlicher Provenienz: Der Spieler empfindet Angst und Stress durch die Angriffe des Computergegners, Aufregung und Euphorie im Angesicht eines sich abzeichnenden Sieges, nicht jedoch Empathie mit dem Schicksal einer der Spielwelt angehörenden Figuren, wie etwa dem von einer Kanonenkugel getöteten Kamelreiter. Die emotionalen Zustände des Spielers entstehen primär in der Welt der realen Erlebenssituation.[616]

Das hat Auswirkungen auf die möglichen Überzeugungen von Mittelalter, die das (Standard-)Spiel leisten kann. Offensichtlich erfolgen sie nicht durch emotionales Involvement. Es wurde aber auch festgestellt, dass das semiotische System eine mittelalterlich gethemte Spielwelt darstellt. Es lohnt sich daher, die auf Regelinhalte verweisende Funktion der Zeichen zu untersuchen, da sich hier die Schnittstelle zwischen Spielinhalten und mittelalterlichem Theme befindet. In dem Gebäude „Mühle“ beispielsweise können Technologien entwickelt werden, die die Nahrungserträge der Felder erhöhen. Auf der letzten Entwicklungsstufe („Imperialzeit“) kann die Technologie „Dreifelderwirtschaft“ entwickelt werden, die die Felderträge um 175 Nahrungseinheiten steigert. Visualisiert ist sie nur durch einen Button, der ein Feld mit drei im Kreis angeordneten grünen Pfeilen zeigt (und an gegenwärtige Recycling-Symbole erinnert). Damit die Dreifelderwirtschaft zur Verfügung steht, muss der Spieler zuvor die Technologien „Schwerer Pflug“ und „Brustgeschirr“ entwickeln. Die „Dreifelderwirtschaft“ ist die höchste zu entwickelnde landwirtschaftliche Technologie im Spiel und steht damit am Ende der Entwicklung. Sie wird im Spiel selbst nicht als Fruchtfolge von Wintergetreide, Sommergetreide und Brache gezeigt oder erklärt. Auch im Paratext „Geschichte“, den der Spieler über das Hauptmenü aufrufen kann und in dem er nicht-spielrelevante historiografische Texte zu Völkern, zum Kriegswesen und zur Wirtschaft im Mittelalter findet, wird nur auf das Kummet und den Räderpflug eingegangen. Die Dreifelderwirtschaft, obwohl auch im Spiel thematisiert, bleibt unerwähnt. Sie steht im Spiel nur als Namenspatron für eine entwickelbare Technologie, die eine Metapher für bestimmte Regelinhalte ist, nämlich: ‚Zahle 250 Nahrungs- und 250 Holzeinheiten, um nach dem Ablauf einer kurzen Zeit alle

[616]Sie sind der wichtigste Grund, warum Videospiele spielen Spaß macht, solange sie den Spieler nicht unter- oder überfordern und damit Langeweile beziehungsweise Frustration verursachen.

deine bestehenden und zukünftigen Felder mit zusätzlichen 175 Nahrungspunkten auszustatten'. Aufgrund ihres Stellenwertes könnte der Spieler zu der Überzeugung gelangen, dass die Dreifelderwirtschaft im objektivierten Mittelalter eine wichtige, hohe und spät entwickelte Technologie war, die zeitlich nach der Erfindung von Brustgeschirr und schwerem Pflug erfolgte. Sollte es zu einem solchen kognitiven Involvement kommen, kann der Spieler seine Überzeugungen durch den im Spiel enthaltenen Paratext (sofern dieser entsprechende Informationen bereithält, was im vorliegenden Beispiel nicht der Fall ist) oder durch eigene Recherche, am naheliegendsten vielleicht über das Aufrufen des entsprechenden Wikipedia-Artikels, verifizieren und korrigieren.

Weiteres Beispiel einer Regelmetapher ist das Gebäude „Universität". Es kann erst ab der „Ritterzeit" (dritte Entwicklungsstufe) gebaut werden und ist wie alle Gebäude je nach Kultur visuell unterschiedlich gestaltet: Es gibt ein west- und zentraleuropäisches, ein nahöstliches, ein asiatisches und ein mittelamerikanisches Design.[617] Die „Universität" steht metaphorisch für eine Spielkomponente, in der nur Technologien erforscht, aber keine Einheiten hergestellt werden können. Bis auf die Technologie „Baukran", durch die Gebäude schneller errichtet werden, sind alle weiteren in der „Universität" erforschbaren Technologien Upgrades der militärischen Spielkomponenten. So können beispielsweise die Steinwälle zu befestigten Wällen aufgewertet werden, wodurch sich deren Trefferpunkte um fast das Doppelte erhöhen. Ab der „Imperialzeit" (vierte Entwicklungsstufe) kann in der „Universität" die Technologie „Chemie" entwickelt werden, die Voraussetzung für die Produktion von Einheiten mit Feuerwaffen ist. Über die regelbezogenen Komponenten hinaus steht die „Universität" für Forschung, Fortschritt und Weiterentwicklung, allerdings größtenteils auf militärischem Gebiet.[618] Da darüber hinaus keine Darstellung von Studenten, Vorlesungen, Theologie, Jura, Medizin oder anderer denkbaren Adaptionen aus historischem Quellenmaterial erfolgt, beschränkt sich diese Metapher allein auf ihre Regelverweise und die beschriebenen möglichen Konnotationen mit Forschung und Fortschritt, die der Rezipient jedoch bereits vor dem Spielen von *Age of Empires II* mit seiner Vorstellung von Universität assoziierte, auf der die Metapher der „Universität" im Spiel dann eher aufbaut, als dass sie diese entwirft. Weitere Überzeugungen über die Universität im Mittelalter sind kaum

[617]Die europäischen Universitäten sehen sich sehr ähnlich. Das gebäudespezifische Sounddesign ändert sich mit der Kultur nicht. URL: http://ageofempires.wikia.com/wiki/University?file=UniversityAoEII_All.png (07.02.2014).
[618]Vgl. Videografie „Age of Empires II: Standardspiel", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:45:05–0:45:15.

vorstellbar, da das Spiel keine zusätzlichen Zusammenhänge zwischen der Universitätsmetapher und Regelinhalten bereithält.

Neben Technologien und Gebäuden steht das Theme auch bei den Einheiten metaphorisch für bestimmte Regelinhalte. Der „Deutschritter“ ist die Spezialeinheit der „Teutonen“[619] und aufgerüstet zum „Elite-Deutschritter“ mit regeltechnischen Werten von 100 Trefferpunkten, 17 Attackepunkten und 10 Rüstungspunkten (ohne Boni) eine der stärksten Einheiten im gesamten Spiel. Visuell gestaltet ist die Figur mit Topfhelm, weißem Wappenrock mit Kreuz, Umhang, Kettenpanzer und Schwert, und somit als Deutschordensritter gethemt.[620] Semiotik und regeltechnische Werte der Einheit kombiniert, erlauben dann Aussagen wie folgende aus dem fangenerierten *Age-of-Empires*-Wiki: „The [Elite] Teutonic Knight is the most powerful infantry unit in the game.“[621] Der Deutschritter fungiert als Metapher für große militärische Stärke und die Metapher als erleichterte Verinnerlichung der Regeln. Aus diesem Grund greift das semiotische System „auf eine ganz bestimmte mimetische Bilderwelt als Metapher [zurück], in die das abstrakte Spielprinzip eingebettet wird”.[622] Mitunter kann diese Verinnerlichung von regelbezogenen Spielkomponenten dafür sorgen, dass die Regel-Zeichen-Konvergenz mit sinnstiftenden Inhalten durch den Rezipienten aufgefüllt wird. Im bereits zitierten Artikel zum Deutschritter im *Age-of-Empires*-Wiki heißt es weiter: „However, they [the Teutonic Knight units] are extremely slow, due to the large amount of armor they wear”.[623] Die Regeln beinhalten lediglich, dass die Einheit sich nur sehr langsam fortbewegen kann, nicht aber warum. Diese Leerstelle wurde von dem kognitiv involvierten Autor des zitierten Wiki-Artikels aus dem Theme des Spiels abgeleitet. Durch das semiotische System wird das Geschichtsbewusstsein des Spielers aktiviert – durch die in den Regeln festgelegten Eigenschaften der als Deutschritter gethemten Spielkomponente kann er dann möglicherweise die Überzeugung erlangen, dass die Deutschritter die stärksten Fußsoldaten des Mittelalters waren, sich wegen ihren schweren Rüstungen aber nur sehr langsam fortbewegen konnten.

Einen ganz anderen Spielmodus als das „Standardspiel“ stellt derjenige der „Kampagnen“ dar, der anhand der Kampagne „Johanna von Orléans“ untersucht wurde. Die Kampagne

---

[619]Teutonen bezeichnen spielintern eine Kombination aus (Heiligem) Römischen Reich und Deutschem Orden, nicht die antiken Teutonen. Das liegt auch an der Übersetzung aus dem Englischen (Deutscher Ordern = Teutonic Order).

[620]Vgl. Videografie „Age of Empires II: Standardspiel“, in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), ab TC 1:23:03.

[621]URL: http://ageofempires.wikia.com/wiki/Teutonic_Knight (29.07.13).

[622]Kringiel 2009, S. 46. Mit Verweis auf Juul 2005, S. 163 und S. 176f.

[623]URL: http://ageofempires.wikia.com/wiki/Teutonic_Knight (29.07.13).

besteht aus sechs Einzelmissionen, die nicht immer dem zuvor untersuchten Spielprinzip des Standardspiels folgen, sondern in den Missionen spezielle *goal* und *procedure rules*, besondere Helden-Einheiten und vor allem narrative Elemente beinhalten. In der Leitfrage, wie welche Überzeugungen über Mittelalter durch das Spiel generiert werden können, ist es wichtig, zwischen Spielphasen und Erzählpassagen zu unterscheiden, da das Rezeptionserleben jeweils ein grundlegend anderes ist. Während der Rezeption der zwischen den Missionen gezeigten Cutscenes spielt der Spieler nicht – er sieht ein narratives Video. Im Gegensatz zum Standardspiel, in dem nicht erzählt wird, melden sich auch in den Missionen vereinzelt Figuren zu Wort: Beispielsweise wünscht ein Mönch am Wegesrand Johanna Glück[624], Sieur Bertrand beklagt sich im Kampf gegen Wegelagerer über den moralischen Verfall Frankreichs[625] oder ein Kundschafter informiert über ein burgundisches Lager im Norden.[626] In den wenigsten Fällen handelt es sich dabei um spielrelevante Informationen wie im letztgenannten Beispiel. Vielmehr tragen solche Elemente zu einer lebendigen, kohärenten Spielwelt bei und leisten damit einen Beitrag zur Transportation des spielenden Rezipienten in die nur rezessiv narrativ vermittelte Diegese. Aufgebaut wird diese durch die bereits erwähnten Cutscenes, die für das Spiel selbst optional sind und durch einen einfachen Tastendruck des Spielers übersprungen werden können.

Die Videos sind eine Art vorgelesenes Bilderbuch mit fixierter Perspektive: Der Rezipient sieht ein Schriftstück vor sich, auf dem nacheinander Standbilder und Text erscheinen, während der Text von einer Erzählerstimme aus dem Off vorgelesen wird und zusätzliche Hintergrundgeräusche die Erzählung untermalen. Im Falle der Johanna-Kampagne werden die Ereignisse aus dem Tagebuch des französischen Ritters Guy Josselyne erzählt. Dabei wird eine die Missionen der Kampagne umrahmende Geschichte aufgebaut, beginnend mit Johannas erstem Auftauchen bei Vaucouleurs über ihre Reise nach Chinon und die Befreiung von Orléans bis zum Verrat des Königs bei der Belagerung von Paris und Johannas Gefangennahme bei Compiègne, die zu ihrer Verurteilung zum Tode führt. Vor der letzten Mission, in der der Spieler mit Guy Josselyne das französische Heer anführt und einen Marktkarren in die englische Festung bringen muss, erzählt Josselyne, dass Johannas Tod jedoch nicht umsonst gewesen sei: „‘La Pucelle‘ heißt der Kampfruf, als Bauern und Adelige

[624]Videografie „Age of Empires II: Kampagne ‘Johanna von Orléans’ Teil 1/4“, in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:28:44–0:28:45.
[625]Ebd., TC 0:06:47–0:06:53.
[626]Ebd., TC 0:04:30–0:04:38.

gemeinsam zu den Waffen greifen. Mein Heer ist ein Heer des Volkes, und selbst ohne den König sind wir bereit, die englische Festung von Castillon anzugreifen."[627]

Der Plot der Kampagne ähnelt sowohl in den behandelten Thematiken als auch in der Art und Weise seines Umgangs mit historiografischen Stoffen aus den aus anderen Medien bekannten populärkulturellen Narrativen mit mittelalterbezogenen Inhalten. Da ist zunächst die mythische Kontraktion, die zeitlich weit auseinanderliegende Ereignisse der historischen Überlieferung auf einen kurzen, im vorliegenden Fall nicht näher spezifizierten Zeitraum (es wird gänzlich auf die Angaben von Jahreszahlen verzichtet) zusammenfasst und durch die komplexen personengebundenen Verhältnisse in ein einfaches narratives Schema von guten und bösen Figuren presst. Auch die Räume der Vorlage werden auf eine für das Spiel geeignete Größe skaliert: Die Städte Blois und Orléans (zweite Mission) oder Paris und Compiègne (fünfte Mission) sind auf den jeweiligen Maps zwar mit den gleichen aktualweltlichen Himmelsrichtungsbezügen zueinander angeordnet, die kurzen Entfernungen – ein Reiter im Spiel kann beide Strecken in wenigen Sekunden zurücklegen – und die dementsprechend nicht maßstabsgetreuen Größenverhältnisse lassen jedoch auch hier die Zeichenhaftigkeit der Spielelemente offensichtlich werden. Die mythischen Kontraktionen beziehen sich also auf Zeit und Raum. In diesem Sinne handelt es sich auch im Kampagnenmodus um eine stark stilisierte Simulation. Inhaltlich wird in den narrativen Passagen ein patriotisch-demokratisches Bild eines vom Volk ausgetragenen Befreiungskampfes gegen eine englisch-burgundische Besatzungsmacht gezeichnet. Der König wird als Verräter an Johanna und am französischen Volk dargestellt. Die Heldin der Kampagne ist das Bauernmädchen aus dem Volk, das die französische Nation anführt. Selbst nach ihrem Tod ist ihr Vermächtnis stark genug, Adel und Volk zu einigen.

Nicht nur in den narrativen Cutscenes ist Johanna eine heroische Figur; sie ist auch eine Spielfigur, die der Spieler in den Missionen steuert. In der ersten Mission noch zu Fuß unterwegs und in einfacher Bauernkleidung dargestellt[628], werden Johanna vom Dauphin in Chinon Pferd und Rüstung gegeben, wie die Cutscene vor der zweiten Mission erzählt.[629] Ab da ist Johanna mit die stärkste Einheit der gesamten Kampagne, die sinnvollerweise also auch aktiv im Kampf eingesetzt werden kann. Da die Figur für den weiteren Verlauf der

[627]Videografie „Age of Empires II: Kampagne 'Johanna von Orléans' Cutscene", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014).
[628]Videografie „Age of Empires II: Kampagne 'Johanna von Orléans' Teil 1/4", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:03:05–0:23:21.
[629]Ebd., TC 0:25:42–0:25:52.

Erzählung wichtig ist, verlangt der Plot in jeder Mission mit Johanna die spezielle *goal rule*, dass die Spielfigur Johanna überleben muss. Ansonsten ist die Mission sofort verloren;[630] eine alternative Geschichtserzählung ist also nicht möglich. Für andere Heldeneinheiten, die aus der historiografischen Vorlage und populären Erzählungen bekannt sind, beispielsweise La Hire oder der Herzog von Alençon, die sich im Spiel ebenfalls durch hohe regeltechnische Werte auszeichnen, gilt diese Regel nicht. Generell unterscheiden sich die Missionen der Kampagne vom Standardspiel dadurch, dass ein spezifisches, zur Handlung passendes Szenario im Rahmen der Möglichkeiten des Spiels entworfen wird. Nicht immer geht es dabei um den Aufbau einer Siedlung und das Aufstellen einer Armee zum Besiegen des Gegners. In zwei Missionen stehen dem Spieler weder Rohstoffe noch Arbeiter zur Verfügung. Stattdessen muss er eine Gruppe von Spielfiguren gemäß gesetzter *goal rules* von einem Ort auf der Map zu einem anderen bringen. Dieses Leveldesign verursacht ein anderes Rezeptionserleben, da der Spieler mangels eigener Basis mit all seinen Einheiten die Map durchquert, wobei ihn immer neue Herausforderungen erwarten. Das Gameplay ändert sich dadurch nicht wesentlich, denn weiterhin ist reflektiertes Taktieren mit den zur Verfügung stehenden Einheiten gefragt. Für mögliche Überzeugungen über Mittelalter sind solcherart gestaltete Missionen hingegen relevant, da sie das gleiche Theme anders verwenden als das auf zivilisatorischen Fortschritt fokussierte Standardspiel. Die Null-Ressourcen-Missionen haben eher den Charakter eines strategischen Abenteuers: Die Heldeneinheiten Jean de Metz und Sieur Bertrand bringen Johanna die Jungfrau durch eine Map voller Gefahren und Hindernisse nach Chinon[631]; Johanna führt eine Armee nach Paris und bringt einige Flüchtlinge sicher nach Compiègne.[632] In dieser Weise präsentiert das Echtzeit-Strategiespiel *Age of Empires II* auch ein Bild des Mittelalters als eine gefahrvolle Welt mit Helden und in verschiedenen strategischen Aufgaben bestehenden Abenteuern.

Fazit

Age of Empires II: The Age of Kings zeigt ein globales Mittelalter zivilisatorischer Entwicklung und militärischer Expansion und ist damit vom Spielprinzip seinem antik gethemten Vorgänger und seinem frühneuzeitlich gethemten Nachfolger gleich. Das

[630]Videografie „Age of Empires II: Kampagne 'Johanna von Orléans' Teil 3/4", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 2:28:58–2:29:16.
[631]Videografie „Age of Empires II: Kampagne 'Johanna von Orléans' Teil 1/4", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:01:54–0:23:21.
[632]Videografie „Age of Empires II: Kampagne 'Johanna von Orléans' Teil 3/4", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 2:05:29–2:28:58.

vermittelte Geschichtsbild ist ein teleologisches, bestehend aus wirtschaftlichem Florieren, (militär-)technologischem Fortschritt und kriegerischen Auseinandersetzungen. Diese kombinieren sich zu einem spielerisch simulierten Kampf der Kulturen im Wettstreit um historische Bedeutsamkeit. Das Mittelalter ist dabei eines von drei „Zeitaltern der großen Reiche“. Bemerkenswert ist jedoch der große Erfolg des Spiels, der nicht allein mit spieltechnischen Verbesserungen erklärt werden und am Mittelalter als der gegenüber der Antike beliebteren historischen Spielwelt liegen kann. Auch die Rezeption aktueller populärer Mittelalterfilme aus der Entstehungszeit von *Age of Empires II: The Age of Kings* könnte mit Hinblick auf die Erwartungshaltung des Zielpublikums geschehen sein: Das Tutorial behandelt den mit Mel Gibsons *Braveheart* (1995) populär gewordenen Befreiungskampf der Schotten gegen England, und auch die erste Kampagne um Johanna von Orléans deutet auf eine intermediale Koppelung mit dem im gleichen Jahr erschienenen Film *The Messenger: The Story of Joan of Arc* (1999) von Luc Besson hin.

Das Design der Spielwelt arbeitet mit Zeichenträgern, die für Mittelalter stehen. Wie stark die Ästhetik dieser Symbole gerade bei längerem Spiel noch wahrgenommen, ab wann stattdessen nur noch die dahinterstehenden spielrelevanten Werte und Eigenschaften gesehen werden, kann ohne Rezeptionsstudien nicht geklärt werden. In dieser Frage nach dem Umgang des Geschichtsbewusstseins mit dem mittelalterlichen Theme konnte allerdings gezeigt werden, dass Überzeugungen durch ludische Bestandteile, also die kognitive Beteiligung des Rezipienten in der Anwendung themebezogener Metaphern auf Regelinhalte, entstehen können und das oben beschriebene Mittelalter- und Geschichtsbild von Fortschritt und Prosperität zum Ausbau militärischer Macht bestätigen. Daneben werden Überzeugungen durch Narrative geleistet, die sich des aus den Historischen Romanen entlehnten Kompositionsprinzips des mittleren Helden bedienen und auch inhaltlich an Aussagen anderer Medien innerhalb des Mittelalterdiskurses wie Freiheit, Nation und Volk anknüpfen.

Medieval 2: Total War (2006)

Gameplay

Medieval 2: Total War kann dem Subgenre der Globalstrategiespiele zugeordnet werden. Gegenüber anderen Strategiespielen zeichnet sich dieses dadurch aus, dass der Spieler einer Simulation vergleichbar umfangreiche politische, wirtschaftliche und militärische Parameter seiner als „Volk“, „Nation“, „Zivilisation“ oder „Kultur“ gethemten Spielfigurengruppe steuern

kann. Globalstrategiespiele sind daher meist rundenbasiert, da die Beherrschung der komplexen Einflussmöglichkeiten in Echtzeit nicht umsetzbar wäre. Sie erfordern vom Spieler also mehr kognitive Reflexionen denn schnelle Reaktionen. Weil das oben analysierte *Age of Empires II* ausschließlich in Echtzeit abläuft, die wirtschaftlichen Spielelemente recht einfach gehalten sind und die Spielzeit einer umfangreichen Partie einige Stunden nicht überschreitet, wird es hier nicht zu den Globalstrategiespielen gezählt. *Medieval 2: Total War* beinhaltet verschiedene Spielmodi: Der zentrale Modus ist die (lange oder kurze) Kampagne, in welcher der Spieler auf einer großen Karte Europas und des gesamten Mittelmeerraums bis einschließlich Bagdad die oben genannten Parameter seiner gewählten Fraktion kontrolliert und im Fall des Zusammentreffens mit einer gegnerischen Armee oder Siedlung Echtzeit-Schlachten auf einer eigenen Schlachtkarte austragen kann. Die kurze Kampagne, die im Folgenden genauer analysiert wird, umfasst rund 20 Stunden Spielzeit, die lange Kampagne beansprucht etwa das Fünffache. Neben den Kampagnen kann der Spieler auch direkt eine Echtzeit-Schlacht spielen, entweder eine nach historischem Vorbild, eine „schnelle“ oder eine benutzerdefinierte. Während die „schnelle“ Schlacht sofort in den Kampfmodus übergeht und per Zufallsgenerator Schlachtfeld, Konfliktparteien und Einheiten zusammenstellt, kann der Spieler in der benutzerdefinierten Schlacht diese Parameter vorher selbst einstellen. Die „Historischen Schlachten“ sind mit den Mitteln des Spiels gestaltete Simulationen historiografisch überlieferter Auseinandersetzungen, wie zum Beispiel die „Belagerung von Setenil“, die „Schlacht bei Tannenberg“ oder die „Schlacht von Hastings“. Dem Spieler ist es nicht möglich, diejenige Fraktion zu spielen, die nach dem historiografischen Prätext die Schlacht verloren hat (man kann in den genannten Beispielen also nicht die Mauren, Deutschritter oder Sachsen spielen). Es ist zwar denkbar, dass der Spieler die simulierte Schlacht verliert und damit ein gemessen an dem historischen Diskurs kontrafaktisches Ergebnis erzielt, allerdings ist das Spiel nicht darauf angelegt. In den Zusatzkampagnen der verschiedenen Add-ons ist diese Einschränkung nicht gegeben. Der Spieler kann im Spielen der Schlacht auf dem Peipussee frei zwischen dem Deutschen Orden und Nowgorod als spielbare Fraktionen entscheiden und somit auch im Gewinnen der Partie ein kontrafaktisches Ergebnis gegenüber dem historiografisch Gefestigtem erzielen.

Obwohl die Echtzeit-Schlachten theoretisch nur optionales Spielelement sind, die sich auch im Kampagnen-Modus automatisch kalkulieren lassen und also nicht gespielt werden müssen, sind es diese grafisch opulenten Schlachten mit bis zu tausenden von Einheiten, die den Erfolg und die Popularität der gesamten Serie ausmachten. Der Spieler kann zwischen 17

verschiedenen Fraktionen wählen, die sich ähnlich wie in *Age of Empires II* und anderen Strategievideospielen in einigen Details voneinander unterscheiden und sich durch jeweils eine militärische Sondereinheit auszeichnen. Diese sind populärem Geschichtswissen oder geschichtsbezogenen Konnotationen entsprechend gestaltet: englische Langbogenschützen, ägyptische Mamluken, russische Kosaken.

Die Kampagnen-Karte ist in Regionen unterteilt, in denen jeweils eine Siedlung oder Burg platziert ist. Erobert der Spieler diese Siedlung oder Burg, fällt ihm die Kontrolle der Region zu, und er kann deren Parameter steuern. Im Kampagnenmodus beginnt der Spieler mit einer geringen Anzahl Regionen und muss je nach modusspezifisch formulierter *goal rule* weitere Regionen erobern. In der langen Kampagnen muss er 45 Regionen erobern und halten, darunter ein oder zwei bestimmte Regionen – beispielsweise müssen die meisten europäischen Fraktionen die Region Jerusalem erobern, womit bereits in der gethemten Spielzielregel eine Kreuzzugsthematik eingebracht wird. In der kurzen Kampagne muss der Spieler 15 Regionen erobern und halten sowie zwei bestimmte Fraktionen vollständig vernichten. Militärische Eroberung ist also obligatorisch für das Erreichen der *goal rule*, mit ausschließlich diplomatischen Mitteln ist das Spiel nicht zu gewinnen.

Produktkontextualisierung

Total War ist eine von der britischen Spieleentwicklerfirma *The Creative Assembly* produzierte und seit 2005 von *Sega* vertriebene Videospielserie. Sie besteht aus acht Haupttiteln mit insgesamt neun Add-ons und zwei Spin-offs. Jeder Teil der Reihe zeichnet sich durch ein bestimmtes historisches Theme aus: Das feudale Japan, das antike Rom, das europäische Mittelalter mit der Conquista Mesoamerikas, die Frühe Neuzeit inklusive der napoleonischen Kriege. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind es vier auch regional unterschiedliche Epochen der aktualweltlichen Geschichte, die der Serie als Vorlage dienen und auf die jeweils zwei Titel entfallen. Die einzelnen Spiele bauen chronologisch nicht aufeinander auf, wie dies bei den Titeln der *Age-of-Empires*-Serie der Fall ist. Somit handelt es sich bei *Medieval 2: Total War* (2006) und dem zeitlich älteren *Medieval: Total War* (2002) um zwei unabhängige Titel, die sich allerdings ein gemeinsames Spielprinzip, bedingt durch ihre in der Serie angelegten Verwandtschaft, und das gleiche Theme teilen. Das Add-on *Medieval 2: Total War: Kingdoms* erschien ein Jahr nach dem Hauptspiel. Thematisch umfasst es andere Kampagnen als das Wikinger-gethemte Add-on zu *Medieval: Total War* von 2003,

bezieht aber ähnlich wie das Add-on zu *Age of Empires II* das südliche Nordamerika und seine entsprechenden indigenen Kulturen dieser Zeit mit ein.

Von der Fachpresse wurde *Medieval 2: Total War* durchweg positiv beurteilt und erhielt ähnlich hohe Wertungen wie *Age of Empires II: The Age of Kings*.[633] Über die Verkaufszahlen von *Medieval 2: Total War* liegen allerdings keine exakten Angaben vor. „In der ersten Woche nach dem Erscheinen im November 2006 war es das in den Vereinigten Staaten zweitmeist verkaufte Spiel, unter den Jahres-Bestsellern 2006 in Deutschland belegte es Platz 25.“[634] Insgesamt wurden von den ersten sieben Spielen der *Total-War*-Serie mehr als sieben Millionen Exemplare verkauft.[635] Grob geschätzt und unter der Voraussetzung, dass diese Zahl stimmt, kommt man auf eine Million verkaufte *Medieval-2*-Titel – wenig im Vergleich mit den über 20 Millionen verkauften Exemplaren der nur drei Titel umfassenden *Age-of-Empires*-Serie.[636] Unabhängig vom Ausmaß des kommerziellen Erfolgs bildete sich eine Fan-community um *Medieval 2*, die sich auch in einem umfangreichen Modding ausdrückt. Größter Reiz scheint es dabei zu sein, ähnlich wie in dem *Age-of-Empires-II*-Mod *Forgotten Empires*, zusätzliche Fraktionen zum bestehenden Spiel hinzuzufügen. Im Falle der sogenannten „total conversion“ Mod *Third Age: Total War*[637] wird das Spielgeschehen von der mittelalterlichen Spielwelt in die von J.R.R. Tolkiens Mittelerde versetzt. Bei dem vollständig neuen grafischen Design der Einheiten orientierten sich die Macher an den Kostümen und Requisiten der *Herr der Ringe*-Filme von Peter Jackson. Ein ähnlicher Fall liegt mit dem Mod *Rage of Dark Gods. Battle for the Empire Total War*[638] vor, welches das mittelalterliche Szenario in die Welt des Fantasy-Tabletop- und Rollenspiels *Warhammer* verlegt. Beide Beispiele zeigen die Affinität auf, die zwischen populären aktualweltbezogenen Mittelalterdarstellungen und populären parahistorischen Fantasywelten besteht.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

Eine Kampagne in *Medieval 2: Total War* beginnt im Jahr 1080 mit einer einigermaßen an der historiografischen Überlieferung orientierten Ausgangssituation. Im vorliegenden Fall

[633] URL: http://www.gamerankings.com/pc/931592-medieval-ii-total-war/index.html (07.02.2014).
[634] Heinze 2012, S. 274.
[635] URL: http://tech.fortune.cnn.com/2013/08/08/sega-is-refashioning-itself-as-a-pc-game-maker/ (07.02.2014).
[636] URL: http://ageofempires3.filefront.com/news/Bruce_Shelley_Blog_Update;39633 (07.02.2014).
[637] URL: http://www.moddb.com/mods/third-age-total-war (07.02.2014).
[638] URL: http://www.moddb.com/mods/call-of-warhammer-total-war (07.02.2014).

spielt der Spieler England[639] und knüpft damit zeitlich an die Lernkampagne an, welche u.a. die Schlacht von Hastings 1066 als Taktik-Tutorial umfasst. Ab Kampagnenbeginn entwickelt sich die im Spiel simulierte Geschichte zwangsläufig kontrafaktisch, d.h. nicht kongruent zum historiografischen Diskurs der Realwelt. Der Spieler simuliert einen alternativen Verlauf der mittelalterlichen Geschichte ab 1080. Seine manipulierbaren Parameter sind dabei politische Mittel wie Diplomatie, Heirat, Bekehrung, Mord, vor allem aber Krieg und wirtschaftliche Mittel wie Steuern, Handel und Aufbau einer Infrastruktur. Die Kampagne gilt als beendet, wenn der Spieler die *goal rules* oder das Rundenlimit von 200 erreicht hat.[640] In beiden Fällen, ob siegreich oder nicht, kann der Spieler noch 25 weitere Runden bis zum Jahr 1530 spielen. Im Fallbeispiel der mit England gespielten kurzen Kampagne geben die grob am historiografischen Vorbild des Hundertjährigen Krieges und der Schottischen Unabhängigkeitskriege orientierten *goal rules* („Haltet 15 Regionen. Löscht folgende Seiten aus: Frankreich, Schottland"[641]) die Hauptschauplätze des Spiels vor: Die Kampagne findet vor allem auf den britischen Inseln und in Westeuropa statt.

Wie Ralf Schlechtweg-Jahn und Nicole Müller bemerkt haben, entsteht auf der Kampagnenkarte des Spiels eine Art „Brettspielatmosphäre", die „durch das spielfigurenähnliche Design der einzelnen Elemente wie Abgesandte, Prinzessinnen oder militärische Einheiten noch zusätzlich gestützt"[642] wird. Was hier angesprochen wird, ist der symbolische Verweischarakter des semiotischen Systems des Spiels auf dessen Regeln. Die Repräsentationsfunktion der Spielfiguren für bestimmte Spielinhalte ist offensichtlich: Das Größenverhältnis von Figur zu Spielfeld ist extrem unterschiedlich, zudem kann eine militärische Spielfigur für eine ganze Armee oder Flotte stehen und damit hunderte Einheiten repräsentieren. Nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich gesehen haben die Spielfiguren jeweils Eigenschaftsregeln: Während eine Runde zwei Jahren intradiegetischer Zeit entspricht, altern Agenten in einer Runde nur um ein halbes Jahr. Daraus resultiert eine für den Spielprozess unproblematische Zeitverschiebung, da die Spielfiguren im Verlauf von hundert Jahren nur um ein Viertel der Zeit altern. Die Konsequenz dieses nur mit dem

[639]Videografien „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England", 1–10, in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014).

[640]Die Modifikation dieses Rundenlimits ist bei Spielern allerdings sehr beliebt und auch einfach zu handhaben, vgl. URL: http://www.spieletipps.de/pc/medieval-2-total-war/tipps/24102/2/ (07.02.2014).

[641]Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 1/10", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:02:18–0:02:24.

[642]Nicole Müller, Ralf Schlechtweg-Jahn: Mittelalterbilder im Computerspiel „Medieval: Total War". Zu Performativität und Immersion von Spieler und Avatar, in: Perspecuitas. Internet-Periodicum für mediävistische Sprach-, Literatur- und Kulturwissenschaft, Onlinedokument 2010, S. 9, URL: https://www.uni-due.de/imperia/md/content/perspicuitas/mittelalterbilder_computerspiel.pdf (07.02.2014).

Verweischarakter der Spielelemente zu erklärenden Widerspruchs bedeutet auch hier eine Wahrnehmung des Spiels als eher realweltliche Aktivität und macht die Medialität des Mittelalter-Themes bewusst. Der Spieler wird nicht in eine in sich geschlossene Mittelalterwelt transportiert, sondern er kontrolliert eine simulierte Mittelalterwelt mit Hilfe von mittelalterlich gethemten Repräsentamen.

Ein Beispiel dafür sind die einzelnen Figuren der Herrscherfamilie des Spielers, die nicht nur als militärische Befehlshaber („Generäle“) eine wichtige Funktion erfüllen, sondern auch die Bedingung für die Kontrolle der einzelnen Regionen sind. Hat der Spieler in einer seiner Städte oder Burgen kein Familienmitglied stationiert, dann kann er in die Parameter dieser Spielelemente nicht eingreifen – sie werden stattdessen automatisch verwaltet. Ist Ersteres jedoch der Fall, kann er neue Gebäude bauen, Truppen rekrutieren, die Steuern erhöhen oder senken. Dadurch kann die Überzeugung entstehen, dass die Ausübung von politischer und wirtschaftlicher Macht im Mittelalter nur in persönlicher Anwesenheit des Herrschers oder eines mit ihm verwandten Familienmitglieds möglich war. Das politische und wirtschaftliche System ist nicht durch eine feudale Gefolgschaftsordnung, sondern ausschließlich von einer absoluten Erbmonarchie bestimmt.

Diese totale Kontrolle des Spielers durch seine Herrscherdynastie beinhaltet auch den Parameter Religion. Religiöse Aspekte sind in *Medieval 2: Total War* ein ausschließlich politischer Faktor. Gegnerische Ketzer- und Hexenfiguren verringern den prozentualen Anteil an der Staatsreligion (im vorliegenden Fall von England als Spielfraktion ist die Herrscherfamilie katholisch – die Konfession kann im Spiel nicht verändert werden), was zu einem Konflikt mit der computergesteuerten Fraktion der „Papststaaten“ führen kann. Der Spieler hat die Möglichkeit, mit seinen Priestern gegnerische Hexen und Ketzer durch „Anprangern“[643] aus dem zu Spiel werfen, wobei der Computer den Erfolg des Ergebnisses anhand der verglichenen Frömmigkeitswerte der beiden Spielfiguren kalkuliert. Ein weiteres Beispiel für den politischen Faktor Religion ist das Spielelement „Kreuzzug“.[644] Im Verlauf einer Kampagne kann der computergesteuerte Papst zu einer militärischen Aktion gegen eine nicht-katholische Region aufrufen. Der Spieler muss dann entscheiden, ob er sich mit mindestens einem Familienmitglied (dem General) und acht Truppen dem Kreuzzug

[643]Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 1/10“, in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 2:01:31–2:01:46. Vgl. auch Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 4/10“, in: Ebd., TC 1:19:32–1:19:49.
[644]Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 5/10“, in: Ebd., TC 0:35:42–0:36:07; Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 6/10“, in: Ebd., TC 0:09:24–0:10:00.

anschließt, oder aber den Aufruf des Papstes ignoriert und dadurch sein Ansehen bei diesem riskiert, das wie alle Parameter durch ein numerisches Punktesystem abgebildet werden soll, was schlimmstenfalls zu einem offenen Konflikt mit den „Papststaaten“ führen kann.

Medieval 2: Total War ist von minimaler Narrativität durchsetzt. Nur vereinzelt werden bestimmte Ereignisse in kurzen Cutscenes erzählt, beispielsweise die Hochzeit eines Familienmitglieds, die Durchführung eines Attentats, der päpstliche Aufruf zum Kreuzzug, der Tod oder die Gefangennahme eines eigenen oder gegnerischen Generals in der Schlacht. Diese Clips haben eine rein illustrative Funktion, sind also nicht spielrelevant. Direkt unter dem Videofenster erscheint außerdem eine Checkbox, die der Spieler anklicken kann, damit ein bereits gezeigter Videocliptyp nicht mehr wiederholt wird.[645] Weil narrative Elemente in diesem Spiel kaum Bedeutung haben, sind die möglichen Überzeugungsleistungen über Mittelalter wie auch in *Age of Empires II: The Age of Kings* in den durch das Theme metaphorisch kodierten Regelinhalten zu suchen. *Medieval 2* zeigt dabei eine ähnliche Thematisierung von Fortschritt und Aufbau, indem Dörfer zu Kleinstädten und Kleinstädte zu Großstädten, Motten zu Burgen und Burgen zu Festungen ausgebaut werden können, wodurch neue Gebäude und Einheiten freigeschaltet werden. Dieses Upgraden zeigt sich auch in der Metapher der „Anbetungsstätten“[646], die je nach gewählter Fraktion als Kirchen oder Moscheen gestaltet sind. Im vorliegenden Fall einer katholischen Fraktion ist die kleinste „Anbetungsstätte“ eine „kleine Kirche“, die in insgesamt fünf Stufen über eine „Abtei“ zu einer „Kathedrale“ aufgerüstet werden kann. Die Größe des Gebäudes steht metaphorisch für einen größeren prozentualen Anteil der Siedlungsbevölkerung, die zur Staatsreligion der spielergesteuerten Dynastie konvertiert wird. Nach dem gleichen Prinzip funktionieren die vier stufenweise aufeinander aufbauenden landwirtschaftlichen „Gebäude“: Auf der untersten Stufe steht die „Rodung“, mit welcher der Spieler seine Nahrungsmittelproduktion um +1 steigern kann. Sie kostet 600 Gulden und ist in 2 Runden fertig gestellt. Das auf der „Rodung“ aufbauende nächste „Gebäude“, die „Farmgemeinschaft“, erhöht die Nahrungsmittelproduktion um zwei weitere Punkte, kostet allerdings bereits 1200 Gulden und benötigt drei Runden zur Fertigstellung. Genauso verhält es sich mit der dritten Stufe („Fruchtfolge“: Nahrungsmittelproduktion +3, Kosten 2400, Dauer: 4 Runden) und der letzten Stufe („Bewässerung“: Nahrungsmittelproduktion +4, Kosten 4800, Dauer: 6 Runden). Das Beispiel macht deutlich, wie die mittelalterlich

[645] Z. B. Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 1/10“, in: Ebd., TC 2:55:18–2:55:54.
[646] Ebd., TC 0:11:25–0:11:39.

gethemten Metaphern für spezifische Regelinhalte stehen. Dadurch, dass statt eines neutralen ‚Landwirtschaftsgebäude Stufe 3' die themebezogene Metapher „Fruchtfolge" verwendet wird, können Überzeugungen über Mittelalter in der Verbindung von Theme und Regelinhalten entstehen. Hinzu kommt, dass in *Medieval 2: Total War* die Beschreibungen der „Gebäude" zusätzliche Hintergrundinformationen beinhalten und also nicht nur über den Weg eines mittelalterlich gethemten Regelinhalts und seiner Bedeutung im Spiel, sondern durch das Lesen kurzer Texte Wissen über Mittelalter erweitert werden kann. Diese Texte sind jedoch nicht spielrelevant, ihre Lektüre bedeuten für den Spieler keinen Vorteil im Erreichen der *goal rule*. Davon unabhängig bleiben der in der Theme-Regel-Interrelation entstehende Eindruck und die daraus möglicherweise abgeleitete Überzeugung von historisch fortschreitender Verbesserung und erhöhter Produktionsmenge, die durch kapitalistisches Investment erreicht werden kann.

Die Taktik-Schlachten werden auf einer frei perspektivierbaren dreidimensionalen Map ausgetragen. Diese kann topografisch unterschiedlich gestaltet sein (Hügel, Ebene, Wald), Zivilgebäude (aber keine Zivilisten) als Hindernisse beinhalten und zusätzlich von den Faktoren Wetter und Tageszeit beeinflusst sein. Zwei Parteien können vor Schlachtbeginn in einem abgegrenzten Feld positioniert werden, bevor der Spieler die eigentliche Schlacht per Mausklick startet.[647] Fliehen angesichts einer drohenden Niederlage einzelne Truppenteile, so gilt die Flucht als geglückt, wenn diese über eine bestimmte auf der Map eingezeichnete Linie gelangen. Anhand dieser Linie ist das Schlachtfeld als Spielfeld erkennbar, denn diegetisch sind sie nicht erklärbar, nur ludisch. Die erfolgreich vom Schlachtfeld geflohenen Einheiten können vom Spieler, bzw. vom Computer nach der Schlacht wieder eingesetzt werden. Ebenfalls als ausschließlich ludisches Element erklärbar ist der Stadtplatz einer Siedlung: Wird dieser von Truppen eingenommen und mindestens drei Minuten gehalten (oder vernichtet er vorher alle gegnerischen Einheiten), so gilt die Siedlung oder Burg als erobert.[648] Diese Spielregeln können nicht intradiegetisch erklärt werden und werden vom Rezipienten entsprechend auch als dezidiert ludisches Regelelement verstanden und nicht als Spezifikum der durch das Theme vermittelten mittelalterlichen Kriegsführung erscheinen. Die Taktik-Schlachten sind also auch stilisierte Simulationen, die zusätzlich stark von Spielregeln geprägt sind und sich mühelos als solche identifizieren lassen.

[647]Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 5/10", in: Ebd., TC 0:00:00–0:03:40; Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 8/10", in: Ebd., TC 1:35:32–1:38:33.
[648]Ebd., TC 2:09:18–2:11:43.

Gleiches gilt für die einheitliche farbliche Kennzeichnung der Spielfiguren. Dem Gameplay geschuldet ist die nur mit der besseren Spielbarkeit zu erklärende semiotische Uniformität der Einheiten: Jede Figur trägt den gleichen Waffenrock, der sich je nach Fraktion aus zwei unterschiedlichen Farben zusammensetzt. So verliert der Spieler nicht den Überblick über seine zahlreichen Spielfiguren und kann seine Einheiten von denen des Computergegners leicht unterscheiden. Da diese Beschaffenheit des semiotischen Systems also ausschließlich mit Verweis auf seine ludische Funktion erklärt werden kann, führen Vergleiche der Videospielgrafik des taktischen Teils von *Medieval 2: Total War* mit Schlachtenbildern des 17. oder 19. Jahrhunderts[649] nicht weiter, da sie zeitlich, ästhetisch und medial zwei völlig unterschiedliche Erscheinungen miteinander in Beziehung setzen. Die Überzeugungsleistung der Taktik-Schlachten entfaltet sich zwar vor allem über das visuelle Design – sie ist allerdings auf militärische Inhalte beschränkt, die auch in diesem Strategiespiel die intransitive Relation der unterschiedlichen Einheiten zueinander ausdrückt: Bogenschützen eignen sich gut gegen Infanterie, Kavallerie gegen Bogenschützen und andere Fußtruppen, mit Ausnahme von Speerträgern, die wiederum effektiv gegen berittene Einheiten eingesetzt werden können. Die Taktik in Feldschlachten besteht meist aus den Basisoperationen eines ersten Angriffs mit Fernwaffen, dem Schützen der Flanken durch Speerträger und dem Umgehen der feindlichen Streitmacht mit Kavallerieeinheiten. Bei Belagerungen muss der Spieler zunächst mit Belagerungswaffen (Rammböcke, Leitern, Belagerungstürme, Katapulte) die gegnerischen Verteidigungsanlagen überwinden, um dann im Häuserkampf zum Stadtzentrum vorzudringen und dieses zu besetzen. Die frei bewegliche Kameraperspektive bleibt in der Praxis meist auf eine übersichtliche 45°-Draufsicht bei maximalem Herauszoomen positioniert. Dadurch kann der Spieler zwar nicht die vielen grafischen Details der einzelnen Figuren erkennen, hat aber den besseren Überblick und damit die größere Kontrolle über das Spiel. Zudem kann er die in Echtzeit ablaufende Schlacht jederzeit pausieren, um beispielsweise neue Befehle zu erteilen.[650] Die *manipulation rules* machen dem Spieler die Vermitteltheit und die Steuerbarkeit der mittelalterlich gethemten Schlacht immer wieder bewusst. Im Hinblick auf die Steuerung hat Carl Heinze auf die Gemeinsamkeiten mit aus Betriebssystemen, Textverarbeitungs- und Kalkulationsprogrammen bekannten

[649]"Ihre [der Einheiten] Organisation in festen Truppenkörpern wie auch ihre Uniformierung erinnern allerdings eher an Schlachtenbilder des 19. Jahrhunderts." MÜLLER, SCHLECHTWEG-JAHN 2010, S. 11. Der Vergleich mit Schlachtengemälden des 17. Jahrhunderts stammt von dem schwedischen Historiker Peter Englund URL: http://www.dn.se/spel/spelrecensioner/medieval-ii-total-war/ (07.02.2014).
[650]Videografie „Medieval 2: Total War: Kurze Kampagne England 8/10", in: Ebd., TC 1:38:33–1:39:30.

Tastenkombinationen hingewiesen. Beispielsweise können Truppenteile bei gedrückter Strg-Taste per Mausklick gleichzeitig angewählt werden; mit der Tastenkombination Strg+A werden alle eigenen Einheiten angewählt. „Soldaten auf dem Schlachtfeld werden somit auf dieselbe Art verwaltet wie Dateien in der Ordnerstruktur des Heimcomputers. Das Kriegführen wird zum Verwaltungs- und Ordnungsakt“.[651] Der totale Krieg wird durch seine totale Kontrollierbarkeit zur spielerischen Herausforderung. Die Verwendung gleicher Tastenkombinationen ist zunächst der Praktikabilität geschuldet: Das ohnehin komplexe Spiel soll nicht durch eine von Grund auf neu zu erlernende Steuerung verkompliziert werden. Da die Spiele der *Total-War*-Reihe reine PC-Spiele sind, kann auf Konventionen von Maus- und Tastaturoperationen der gängigen Betriebssysteme zurückgegriffen werden. Ob der Rezipient diese Steuerungsgleichheit bewusst reflektiert und ob davon die Überzeugungen über Mittelalter beeinflusst werden, sei dahingestellt. Heinze jedenfalls führt die These an, dass in *Medieval II: Total War* „Wissensbestände über das Mittelalter vollständig in informationelle, mathematische Prozesse übersetzt“[652] werden. Dies zeichnet das Spiel als die bereits erwähnte stilisierte Simulation von Mittelalter aus.

Fazit

Medieval 2: Total War ist eine stilisierte Simulation der politischen und militärischen Systeme des Mittelalters anhand eines spielerischen Modells. Die steuerbaren Parameter Wirtschaft, Religion, Diplomatie, Spionage, Mord und Krieg erzeugen im Spiel einen zwar aktualweltbezogenen, aber historiografisch gesehen kontrafaktischen Verlauf der europäischen mittelalterlichen Geschichte zwischen 1080 und 1530. Diese Geschichte ist geprägt von einem Kampf der Nationen, als welche die Fraktionen dargestellt werden. Das Mittelalter in *Medieval 2* erscheint als vom Spieler und seiner Spielfigurendynastie vollständig kontrollierbare Welt, in der sämtliche politischen, wirtschaftlichen und militärischen Parameter kalkulierbar sind. Impliziert ist auch ein in der Regelmetaphorik verhaftetes Vorstellungsbild von Fortschritt, der an die Faktoren Kapitalinvestition und Zeit geknüpft ist. Das Mittelalter ist damit auch in diesem Spiel eine fortschrittsoptimistische Geschichtswelt.

Herausragendes Spielelement bleiben jedoch die Taktik-Schlachten, die in grafischer Detailliertheit ein militärisches Mittelalter zeigen. Der Spieler wird zum übermächtigen

[651] Heinze 2012, S. 281.
[652] Ebd., S. 292.

Feldherrn, der nicht nur seine Einheiten, sondern auch seinen Blickwinkel und sogar die Zeit beeinflussen kann. Was *Medieval 2: Total War* im Schlachtenmodus vor allem zeigt, ist das Mittelalter der Burgen, Bogenschützen und Belagerungsmaschinen, der Ritter, Fahnen, Wimpel und Wappenröcke. Die für das Mittelalter im Kinofilm obligatorischen Massenschlachten werden in *Medieval 2* zu einer spielbaren Simulation[653] – der medial bedingte Unterschied liegt in der Verschiebung von emotionaler Beteiligung in den actionreichen, pathetischen und brutalen Schlachtszenen des Films zu einer kognitiven Beteiligung in der Aufstellung und Bewegung von verschiedenen Truppenteilen. Dies macht den Unterschied zwischen den realweltlichen Erlebenssituationen narrativer und ludischer Medien aus.

Assassin's Creed (2007)

Gameplay/Synopse

Das Genre von *Assassin's Creed* wird in der englischsprachigen Wikipedia als „historical action-adventure open world stealth video game"[654] bezeichnet. Die etwas umständliche Beschreibung benennt wesentliche Aspekte des Gameplays: Das eigentliche Genre des Spiels soll demnach ein Action-Adventure sein, also eine Mischung von Reflektion erfordernden Lösungsstrategien und Reflexen erfordernder, physischer Geschicklichkeit. Im Falle von *Assassin's Creed* überwiegen dabei allerdings eindeutig die Action-Elemente.[655] Mit „historical" ist das Theme angegeben, das nach der in dieser Arbeit verwendeten Terminologie als ‚historically themed' beziehungsweise ‚medievally themed' bezeichnet wird. Die in der obigen Definition nachgestellten Attribute beschreiben Level-Design und Gameplay genauer: „open world" bedeutet generell, dass der Spieler seine Spielfigur relativ frei durch die Spielwelt bewegen kann, ohne dass *procedure rules* oder die Story ihn daran hindern. „Stealth" bezieht sich auf eine grundlegende Eigenschaft des Gameplays, nämlich dass primär heimlich durchgeführte Aktionen erfolgversprechender sind als offene Konfrontationen.

---

[653]Auf die intermedialen Bezüge zwischen *Medieval 2: Total War* und mittelalterlich gethemten Kinofilmen habe ich bereits an anderer Stelle hingewiesen: HASSEMER 2011, S. 134f.

[654]URL: http://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_%28video_game%29 (07.02.2014).

[655]Heinze weist darauf hin, dass das Spiel wohl deshalb als Action-Adventure bezeichnet wird, „[d]a der Spieler durch sein Spiel schrittweise den Plot einer fest vorgegebenen, recht umfangreichen Erzählung entfaltet". HEINZE 2012, S. 156. Die Integration einer ausführlichen Story verändert aber nicht zwangsläufig das ausschließlich durch ludische Elemente definierte Genre, zumal die Herausforderung des Spiels „durch präzise und zeitkritisch ausgeführte Hand-Auge-Koordination" gemeistert werden muss. Ebd., S. 156f.

In *Assassin's Creed* übernimmt der Spieler die Rolle des Assassinen Altaïr, den er aus der Verfolgerperspektive (Third-Person-Perspektive) durch die als Heiliges Land zur Zeit des dritten Kreuzzugs (1191) gethemte Spielwelt steuert. Diese besteht aus den Städten Jerusalem, Akkon und Damaskus, der Assassinenburg und dem Dorf Masyaf sowie der als „Königreich" bezeichneten Landschaft zwischen diesen vier Orten. Ziel des Spiels ist es, in den genannten Städten insgesamt neun Attentate zu verüben. Diese Missionen – Kernelement des Spiels – laufen immer nach dem gleichen Schema ab: Zunächst muss der Spieler als Altaïr die Stadt erkunden und durch verschiedene kleinere Aufträge (z.B. Taschendiebstahl von Briefen, Verhör von Personen) Informationen über sein Ziel beschaffen. Erst wenn er dessen Aufenthaltsort ausfindig gemacht hat, kann er das Attentat durchführen. Ist es geglückt, muss er durch die Stadt vor seinen Verfolgern flüchten, dort untertauchen und schließlich zu seinem Auftraggeber zurückkehren. Die Spielfigur wird dabei nach dem so genannten „Puppenspieler-Konzept" gesteuert: Ein Knopf des Eingabeinstruments (für gewöhnlich ein Joypad) steht für eine von vier Körperpartien: Kopf, linker und rechter Arm, Beine. Hat die Spielfigur beispielsweise eine Waffe in der Hand, wird diese mit dem Knopf für den rechten Arm gesteuert. Laufen und Springen hingegen wird über die den Beinen zugeordnete Taste ausgelöst; mit den Steuerkreuzen werden Figur und Kamera gedreht.

Assassin's Creed besitzt einen umfangreichen Plot, der in zahlreichen Zwischensequenzen erzählt wird. Die Rahmenhandlung spielt im Jahre 2012. Der Barkeeper Desmond Miles wird von der mysteriösen Korporation *Abstergo Industries* entführt und unter Anleitung von Dr. Warren Vidic und seiner Assistentin Lucy Stillman an den Animus angeschlossen, einer Maschine, welche die genetisch vererbten Erinnerungen von Desmonds Vorfahren in dessen DNA entschlüsseln und in Bilder übersetzen kann. Desmond erlebt im Animus die Erinnerungen seines Vorfahren Altaïr, einem mittelalterlichen Assassinen. In dieser Binnenhandlung ist Altaïr bei dem Meister seines Ordens Al-Mualim in Ungnade gefallen und wird zum Novizen degradiert. Um seinen Status und seine Ausrüstung wiederzuerlangen[656], muss Altaïr die oben genannten Auftragsmorde ausführen. Bei den Opfern handelt es sich laut Al-Mualim um „Kriegstreiber. Ihre Macht und ihr Einfluss zerstören das Land und lassen

[656]Dieses Plotelement der Degradierung und der allmählichen Zurückerlangung der Ausrüstungsgegenstände, dient vornehmlich dem ludischen Zweck, dass der Spieler seine Spielfigur Altaïr über das Spiel hindurch sukzessive aufbauen kann. Es wird hier also durch den Plot ein Nullpunkt als Ausgangslage geschaffen, der dem Anfängerstatus des das Spiel kennen lernenden Spielers in der Spielfigur des als Novize zurückgestuften Altaïr entspricht.

den Kreuzzug andauern."[657] Im Verlauf seiner Aufträge kommt Altaïr einem Geheimnis auf die Spur: Seine neun Opfer gehören allesamt – Kreuzfahrer wie Araber – der Geheimorganisation der Templer an. Sie stehen weder auf Seiten Richard Löwenherz' noch auf der Saladins und bereichern sich auch nicht am Krieg, wie Al-Mualim es behauptet, sondern streben nach einer neuen, gerechten und friedlichen, jedoch totalitären Gesellschaftsordnung unter ihrer Führung und Kontrolle. Mit Hilfe eines besonderen Artefakts, dem Edensplitter, wollen sie alle Menschen durch Gehirnwäsche ideologisch manipulieren und sie so nach ihren Vorstellungen umerziehen. Altaïr muss feststellen, dass sein Meister Al-Mualim selbst ein Templer ist, der ihn benutzte, um das Artefakt durch Ausschalten seiner neun größten Konkurrenten für sich allein besitzen zu können; Altaïr tötet den Verräter im Kampf. Mit dem Edensplitter entdeckt er die Lage zahlreicher weiterer Edensplitter auf der ganzen Welt. In der Rahmenhandlung stellt sich heraus, dass Dr. Vidic, der wie die Firma Abstergo den Templern angehört, die ganze Zeit auf der Suche nach diesen Standorten war: Mit Hilfe der Artefakte wollen auch die Templer im 21. Jahrhundert eine neue Gesellschaftsordnung erzwingen. Desmond soll getötet werden, kann jedoch von Vidics Assistentin, der Assassinin Lucy, davor bewahrt werden. Der Plot endet mit einem Cliffhanger, in dem Desmond mysteriöse Zeichen entdeckt, die auf ein größeres Geheimnis hinweisen.[658]

Produktkontextualisierung

Assassin's Creed ist eine sehr erfolgreiche Videospielserie, die seit 2007 von UbiSoft entwickelt und vertrieben wird. Das gleichnamige erste Produkt erschien im November 2007 für Sony Playstation 3 und Microsoft X-Box 360. Eine Version für PC folgte im April 2008. Die Serie besteht aus inzwischen neun Hauptiteln (für Playstation, XBOX und PC) und dreizehn Nebentiteln für andere Systeme (Handhelds, Smartphones und Facebook). Zusammengehalten durch die in *Assassin's Creed* eröffnete Rahmenhandlung, sind die Spielwelten der Binnenstruktur historisch unterschiedlich gethemt: Die Levante während des dritten Kreuzzugs ist Setting eines Haupt- und zweier Nebentitel, das Italien der Renaissance und Istanbul sind Schauplätze in drei Haupt- und vier Nebentiteln, das koloniale Nordamerika und die Karibik des 18. Jahrhunderts, die Zeit der Französischen Revolution, England im Viktorianischen Zeitalter. Ziel der Entwickler war und ist es, historisch gethemte Spielwelten

[657]Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 1", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:10:14–0:10:39.
[658]Videografie „Assassin's Creed – Finale", in: Ebd., TC 0:31:39–0:32:22.

zu entwerfen, die auf dem Videospielemarkt eher exotisch sind, weswegen beispielsweise der in Videospielen häufig thematisierte Zweite Weltkrieg bisher ausgeschlossen wurde.[659] Angesichts der Ausweitung des *Assassin's-Creed*-Franchises, ist das Mittelalter inzwischen das am seltensten verwendete Theme.[660]

Eine sich vergrößernde Fangemeinde um *Assassin's Creed* findet sein Echo in einer inzwischen breiten Produktpalette zahlreicher Spin-offs in anderen Medien. Drei animierte Kurzfilme vertiefen Plot, Diegese und Figuren aus den Renaissance-gethemten Titeln der Videospielreihe.[661] Eine Realverfilmung im Kinoformat kommt im Dezember 2016 in die Kinos.[662] Zudem sind bereits zahlreiche Romane und Comics des *Assassin's-Creed*-Franchise erschienen. Die futuristische Rahmenhandlung als diegetische Ausgangsbasis für verschiedene historisch gethemte Erzählungen und Figuren eignet sich besonders gut für weitere Adaptionen in narrativen Medien, da der Geschichtsdiskurs viel Spielraum für weitere Szenarios bereithält. Inspirationsquelle für das erste Videospiel in der Diegese von *Assassin's Creed* war der Historische Roman *Alamut* (1938) des slowenischen Autors Vladimir Bartol, der erst 2004 ins Englische übersetzt wurde. Zahlreiche Motive dieses Romans hat das Spiel entlehnt.[663]

Assassin's Creed wurde von der Fachpresse durchgehend positiv bewertet und gewann mehrere Awards.[664] Noch größer war der kommerzielle Erfolg: Nach Angaben von UbiSoft wurden zwischen Erstveröffentlichung und April 2009 über 8 Millionen Exemplare verkauft. Gegenüber den PC-Spielen sind hier die veränderten Marktbedingungen des konsolenbasierten Spiels zu berücksichtigen: Etwa jeder zehnte Besitzer einer Playstation 3 oder Xbox 360 kaufte demnach *Assassin's Creed*. Die Anzahl der Spieler dürfte aber noch höher liegen, wenn man die Verkäufe der PC-Version und die illegalen Kopien hinzuzieht. Laut UbiSoft gelangte das Spiel noch vor seiner Veröffentlichung durch eine Sicherheitslücke in der Datenträgervervielfältigung illegal ins Netz und sei über 700.000-mal runtergeladen

---

[659]"I will, however, go on the record saying Assassin's Creed will NEVER TAKE PLACE DURING WORLD WAR 2 – at least as long as I'm involved with the project! Hopefully I haven't just been fired. Regardless of my employment status, one of our major goals with Assassin's Creed is to transport players to times and places not normally visited in games." URL: http://blogs.ign.com/UbiAssassinsCreed/2009/10/22/131037/ (26.05.2010).

[660]Selbst wenn man davon ausgeht – und das ist in dieser Arbeit der Fall –, dass die „Renaissance" einen weitgehend autonomen Diskurs führt und nicht im Mittelalterdiskurs aufgeht.

[661]URL: http://www.youtube.com/watch?v=rUeABamPlc0 (07.02.2014).

[662]URL: http://www.imdb.com/title/tt2094766/?ref_=nv_sr_1 (10.09.2015).

[663]Vgl. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Alamut_%28Bartol_novel%29#Cultural_impact (07.12.2015).

[664]Beispielsweise den *Game Critics Award* der E3 (Electronic Entertainment Expo), vgl. URL: http://web.archive.org/web/20080322213612/http://gamecriticsawards.com/2006winners.html (07.02.2014) oder in der Kategorie „When we were you" der *MTV Game Awards* vgl. URL: http://de.wikipedia.org/wiki/MTV_Game_Awards (07.02.2014).

worden. Der Fall macht deutlich, dass die Forschung bei der Bestimmung kultureller Produkte als populär sich nicht allein auf das kommerzielle Argument verlassen darf, da Verkaufszahlen nicht mit der Anzahl des tatsächlich rezipierten Produkts identisch sein müssen.

Ausgewählte Passagen und Gestaltungselemente

Die in einer Science-Fiction-Diegese spielende Rahmenhandlung erfüllt mehrere Funktionen. Zunächst plausibilisiert sie das Interface, durch das dem Spieler u.a. Lebensenergie und Position seiner Spielfigur angezeigt werden. Für gewöhnlich sind Interfaces in Videospielen extradiegetisch, da sie Informationen zwischen Spielwelt und realer Erlebenssituation vermitteln. Durch die zwei diegetischen Ebenen können die obligatorischen spielrelevanten Informationen erzähllogisch erklärt werden, da es sich um intradiegetische Anzeigen aus dem Animus handelt. Die mittelalterliche Spielwelt ist in *Assassin's Creed* eine hypodiegetische auf zweiter Ebene, die der Spieler nur durch die erste diegetische Ebene (ein futuristisches Jahr 2012) wahrnimmt. Widersprüche, die die Spielwelt unlogisch erscheinen lassen, werden durch die Wundermaschine des ‚Animus' erklärt: Auf die Frage Desmonds, warum die Menschen in den Erinnerungen seines Vorfahren alle deutsch sprechen, antwortet die Labor-Assistentin Lucy:

> Lucy: „Der Animus übersetzt alles, was ihm wichtig erscheint, in halbwegs modernes Deutsch. Erwarten Sie also ein paar Anachronismen. Ich könnte es authentischer machen, aber… kennen Sie Walther von der Vogelweide?"
>
> Desmond: „Wen?"
>
> Lucy: „Gut. Dann vergessen Sie's."[665]

In diesem kurzen Dialog wird eine intradiegetische Erklärung dafür gegeben, warum die Spielsprache Deutsch ist (im englischen Original wird statt Walther von der Vogelweide Geoffrey Chaucer als Referenz für eine authentische Sprache des Mittelalters genannt).[666] Unberücksichtigt bleibt, dass auch die Sprachwiedergabe in Mittelhochdeutsch bzw. Mittelenglisch keineswegs einen Zugewinn von Authentizität in der Darstellung des Heiligen Landes bedeuten würde, da weder Altaïr noch die meisten seiner Gesprächspartner einem dieser Sprachräume angehören. Daneben sind einige arabische und französische

[665] Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 1", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 2:16:55–2:17:10.

[666] Ein Haken der Synchronisation der deutschen Version: Die Figuren der Rahmenhandlung, Desmond, Lucy und Dr. Vidic müssten demnach deutsche Muttersprachler sein.

Sprachfetzen, die in der intradiegetischen Logik formuliert vom Animus wohl für nicht relevant erachtet werden, Bestandteil eines eine kohärente mittelalterliche Welt vermittelnden Sounddesigns. Die narratologische Deus-ex-Machina-Funktion des Animus erklärt dem Spieler, warum er in einer mittelalterlichen Welt eine ihm bekannte Sprache hört – eine für die Rezeption notwendige, aber ansonsten eine der Diegese widersprechenden Eigenschaft, die in anderen Erzählungen ohne entsprechende *framing device* stillschweigend übergangen wird.[667] Durch die Thematisierung dieses Problems im oben zitierten Dialog kann der Rezipient ein Bewusstsein für die (sprachliche) Andersartigkeit der mittelalterlichen Epoche schärfen.

Der Animus löst außerdem das Problem, dass sich aus der wesenhaften Unvereinbarkeit zwischen linearem Syntagma des Plots und offenem Ablauf des Spielprozesses ergibt. Im Prinzip kann Altaïr nicht sterben und seine Attentate können nicht misslingen. Wird der Spieler im Kampf besiegt oder missglückt ihm ein Auftrag, so erklärt das Spiel dies mit einem Synchronitätsverlust zwischen der Wahrnehmung Desmonds und den Erinnerungen Altaïrs im Animus. Extradiegetisch wird das Spiel unterbrochen, intradiegetisch ist das „Gedächtnis-Update fehlgeschlagen“, und die Mission wird an einem zeitlichen früheren Punkt „reinitialisiert“. Ähnlich wird der Spieler in der Freiheit seines Handelns eingeschränkt, auch mit moralischen Implikationen: Da Altaïr in der erzähllogischen Wirklichkeit keine unschuldigen Zivilisten getötet hat, führt das Töten von Zivilisten durch den Spieler (intradiegetisch gesprochen) zu einem „Synchronitätsverlust“ und damit faktisch zu einem Abbruch des Spiels.

Die *framing device* des Animus ist der Versuch, eine vollständig kohärente Spielwelt zu erschaffen, in dem die Differenzen der fiktionalen Spielwelt und -geschichte mit den medialen Anforderungen an ein Spiel (Regeln, aktive Partizipation des Spielers) in Einklang gebracht werden sollen. Für das im Spiel dargestellte Mittelalter bedeutet das, dass der Rezipient die mittelalterliche Welt nicht unmittelbar durch eine gläserne vierte Wand wahrnimmt, sondern die Erinnerungen eines mittelalterlichen Menschen nacherlebt. Das hat zur Folge, dass in diesem Fall die ‚Vermitteltheit‘ der mittelalterlichen Welt stärker herausgestellt und dem Spieler durch Informationen des Animus (weibliche Computerstimme, eingeblendeter Text, optische Designelemente) die intradiegetische Vermittlungsebene immer wieder vor Augen geführt wird. Dennoch wird das im Spiel dargestellte Mittelalter als authentisch erzählt, da es sich erzähllogisch um die tatsächlichen

[667] Wie beispielsweise im (Ton-)Film.

Erinnerungen eines Zeitgenossen handelt. Die zentralen Plotpoints dieser Erinnerungen sind nicht beeinflussbar, sie werden in Cutscenes erzählt. Dem Spieler wird lediglich überlassen, auf welchem Weg er diese Ereignisse begeht.

Die Spielwelt von *Assassin's Creed* ist eine detailreiche stilisierte Simulation des Heiligen Landes am Ende des 12. Jahrhunderts. Das Design der drei Städte fällt je nach dargestellter Kultur unterschiedlich aus. Während in der Kreuzfahrerstadt Akkon zahlreiche Kirchen – darunter eine gewaltige gotische Kathedrale – und einige zerstörte Minarette zu sehen sind, wird mit dem Level-Design von Damaskus durch seine detailliert ausgearbeiteten Suqs und Minarette eine arabisch-nahöstliche Architektur gezeigt. Als Referenz für die simulierten Städte wurde nach Aussagen der Produzentin vor allem historisches Kartenmaterial verwendet, welches unter Zuhilfenahme von fachhistorischen Beratern ausgewertet wurde.[668] Die detailreich gestaltete Architektur Akkons, Damaskus' und Jerusalems haben neben dem Levelaufbau den Sinn, mit kulturspezifischen Zeichenträgern den zeitgebundenen Ort der Handlung darzustellen. Minarette und Kuppeln, der gelbfarbene Sandstein und das gleißende Sonnenlicht (in Damaskus und Jerusalem, wohingegen das am Meer liegende Akkon einen kühleren graublauen Farbton hat) sorgen für die diegetische Verortung. Dies lässt sich am Beispiel des im Spiel ebenfalls als konnotatives Ikon fungierenden Felsendoms erläutern: Der Spieler kann auf diesen klettern, besondere spielwirksame Bedeutung hat dies aber nicht.[669] Außerdem wird das Gebäude in seiner heutigen Form mit dem erst 1993 vergoldeten Kuppeldach dargestellt und nicht in seinem rekonstruierten Aussehen von 1191: Bei aller Liebe zum Detail, die die Entwickler bei der Simulation des mittelalterlichen Jerusalems aufgebracht haben, wird doch nicht auf die anachronistische Zeichenhaftigkeit der goldenen Kuppel verzichtet. Dieses Zeichen dient ebenfalls der mythischen Vergegenwärtigung des Raumes: Der Felsendom steht symbolisch für Jerusalem, und der Rezipient erkennt über dieses Zeichen, in welcher Stadt er Altaïr klettern und laufen lässt. Dass der Felsendom in seiner heutigen Gestalt ikonisch dargestellt wird, stellt sicher, dass das Zeichen vom Rezipienten auch erkannt und verstanden wird.

Das semiotische System des Spiels gibt keinerlei Hinweise darauf, dass es sich bei dem Felsendom um ein Sakralgebäude handeln könnte. Überhaupt wird das Thema Religion trotz

---

[668]Gamereactor: „Assassin's Creed interview UbiDays", in URL: http://www.gamereactor.de/grtv/?id=1004 (27.05.2010) vom 12.06.2007, TC 07:47–08:36.

[669]Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 2", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 1:33:35–1:34:56. Vgl. auch Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 5", in: Ebd., TC 0:02:46–0:03:42.

der Kreuzzugsthematik überraschend wenig behandelt. Die Entwickler waren offensichtlich darum bemüht, religiöse Inhalte aus dem Spiel möglichst herauszuhalten bzw. unverfänglich zu gestalten.[670] Religiöse Symbole lassen sich ausschließlich im christlichen Kontext finden: Kreuze finden sich auf den Wappenröcken der Templer und Hospitaliter und auf Kirchtürmen. Vergleichbares für den Islam gibt es nicht: Auf den Spitzen von Minaretten ist statt eines sichelförmigen Mondes ein geschlossener Kreis zu sehen. Einige Fahnen, darunter die sammelbaren „Sarazenen-Flaggen", zeigen jedoch den sichelförmigen Mond mit Stern – hier von unmittelbaren religiösen Kontexten entrückt.[671] Die jüdische Bevölkerung der Levante wird überhaupt nicht dargestellt. Valentin Groebners Feststellung, dass es „bei aller stolz präsentierten historischen Detailtreue […] es im ganzen Spiel nicht einen einzigen Hinweis auf die jüdische Religion [gibt]"[672], ist allerdings nicht ganz richtig, da in der ersten Mission in Jerusalem Altaïrs Verbindungsmann das jüdische Viertel namentlich erwähnt.[673] Im Spiel ist die Stadt jedoch nicht in ethnisch-religiöse Viertel aufgeteilt, sondern, wie die beiden anderen bespielbaren Städte Damaskus und Akkon auch, in ständische. In jeder dieser Städte gibt es ein Armen-, ein Reichen- und ein Bürgerviertel, die grafisch entsprechend erkennbar gestaltet sind. Durch den Verzicht auf die Adaption der historiografischen Vorlage der ethnisch-religiösen Viertel zugunsten dieser ständischen Aufteilung, vermittelt die Spielwelt von *Assassin's Creed* das Bild einer dreigliedrigen mittelalterlichen Gesellschaftsordnung nach ausschließlich sozialwirtschaftlichen Kriterien.

Teile des Sounddesigns der mittelalterlichen Welt von *Assassin's Creed* sind Straßenpredigten in allen drei Städten. Diese Gestaltungselemente sind nicht spielrelevant, sondern tragen zu einer kohärenten Atmosphäre der Spielwelt bei. Über diesen Weg werden Aussagen transportiert, die das kreuzzugzeitliche Setting des Spiels betreffen. Während in Akkon zur Buße aufgerufen wird, damit Gott die Kreuzfahrer unterstütze, werden in Damaskus und Jerusalem Lobreden auf Saladin gehalten, und der Kreuzzug Richard Löwenherz' wird verurteilt. So ist in diesen Städten immer wieder die Phrase „sie nennen es

---

[670]Dies zeigt sich bereits in dem bei Spielstart gezeigtem Disclaimer, der besagt, dass das Spiel von historischen Ereignissen inspiriert sei und von einem Team verschiedener Kulturen und Religionen geschaffen wurde: „Inspiriert von historischen Ereignissen & Charakteren. Dieses fiktive Werk wurde von einem multikulturellen Team Angehöriger verschiedener Religionen und Glaubensrichtungen erschaffen, entwickelt und produziert." Videografie „Assassin's Creed – Intro", in: Ebd., TC 0:00:12–0:00:20.

[671]Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 4", in: Ebd., TC 2:03:25–2:04:11.

[672]Valentin Groebner: Willkommen in der Zeitmaschine, in: Literaturen 11 (2008), S. 16–20, S. 19.

[673]Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 2", in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:59:49–1:00:20: Malik: „Mir fallen drei Orte ein: Südlich von hier auf den Märkten entlang der Grenze zwischen den muslimischen und den jüdischen Vierteln, im Norden bei der Moschee in diesem Viertel und im Osten vor der Sankt-Anna-Kirche, in der Nähe des Bab-al-Ihab[?]-Tores."

einen Kreuzzug – einen Kreuzzug für was? Ignoranz? Grausamkeit? Wahnsinn?“[674] Hier werden einem arabischen Redner Worte in den Mund gelegt, die in der Beurteilung der Kreuzzüge dem heutigen Mittelalterdiskurs entsprechen oder entnommen sind.

Wie sich dem Spieler im Verlaufe des Plots immer deutlicher zeigt, stehen sich in der Mittelalterwelt von *Assassin's Creed* zwei atheistisch-rationale Gruppierungen gegenüber – die Assassinen und die Templer. Die Templer sind in dieser Diegese eine Geheimorganisation, die zwischen den Fronten des Kreuzzugkrieges ihre eigenen Ziele einer elitären, durch Gedankenkontrolle erreichten Friedensordnung herstellen will. In den Dialogen, die Altaïr mit jedem seiner sterbenden Opfer führt, wird diese Absicht allmählich erkennbar. Dabei wird der durch das historische Setting thematisierte Mittelalterdiskurs durch Diskussionen zwischen freiheitlicher Selbstbestimmtheit des Volkes (Standpunkt der Assassinen/Altaïrs) versus ideologische Kontrolle der Massen (Standpunkt der Templer/der Zielpersonen) erweitert. Die Templer sind davon überzeugt, eine neue, elitäre Ordnung über die unmündigen Massen etablieren zu müssen, da ihrer Meinung nach das Volk nicht für sich selbst sorgen kann, sondern geführt werden muss. Dies wird vor allem im Dialog Altaïrs mit dem sterbenden Wilhelm von Montferrat deutlich:

> Wilhelm: „Die Stadt gehört dem Volk.“
>
> Altair: „Ihr erdreistet euch für das Volk zu sprechen?! Ihr nehmt ihnen die Nahrung, schindet sie ohne Gnade, zwingt sie in den Frondienst für euch.“
>
> Wilhelm: „Alles das geschah, um sie für die neue Welt vorzubereiten. Ich nehme ihnen die Nahrung? Nein. Ich nahm sie in Verwahrung, damit sie in schlechten Zeiten wohl rationiert werde. Schaut euch um. In meinem Bezirk gibt es keine Missetaten, außer denen, die von euresgleichen verübt werden. Und der Heeresdienst? Sie werden nicht für den Krieg ausgebildet. Wir lehren sie allein die Vorzüge von Ordnung und Disziplin. Das kann schwerlich unrecht sein.“[675]

Während Altaïrs demokratischer, liberaler und antifeudaler Standpunkt klar erkennbar ist und mit zahlreichen Aussagen von modern denkenden Protagonisten in mittelalterlich gethemten Erzeugnissen der Populärkultur konform ist, erweitert Wilhelms Aussage die Feudalismuskritik um einen neuen Aspekt, der allerdings nur in der spezifischen Diegese von *Assassin's Creed* und seiner Rahmenhandlung möglich ist: Der mittelalterliche Feudalismus wird nur vordergründig als Selbstbereicherung der herrschenden Stände

[674] Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 2“, in: Ebd., TC 1:47:24–1:47:41.
[675] Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 6“, in: Ebd., TC 0:58:19–0:59:02.

dargestellt, in seiner geheimen Wirklichkeit hingegen als Teilmaßnahme einer totalitären Korporation. Nicht zur Selbstbereicherung Weniger auf Kosten von Vielen, sondern zur Führung und Kontrolle der Massen durch Wenige werden die feudalen Strukturen verwendet. Nicht materielle, sondern ideologische Ausbeutung ist das Ziel dieser Entmündigung des Volkes. Die Ideologie der Templer, die sie der Welt oktroyieren wollen, ist jedoch nicht religiös geprägt – im Gegenteil: Wie aus dem Dialog mit Hochmeister Sibrand hervorgeht, wollen die Templer die Kreuzzüge sogar beenden, intrigieren daher auch gegen die Kreuzfahrer.

> Altair: „Verweilt noch einen Moment und nennt mir eure Rolle in dem Spiel."
>
> Sibrand: „Eine Seeblockade, um die unwissenden Herrscher und Herrscherinnen zu hindern Verstärkung zu entsenden. Nachdem wir … das heilige …"
>
> Altair: „... Land erobert haben?!"
>
> Sibrand: „Befreit haben, Ihr Narr. Von der Tyrannei des Glaubens."
>
> Altair: „Freiheit? Ihr kontrolliert die Gedanken der Menschen, unterwerft Städte, tötet jeden, der euch widerspricht!"[676]

Aus Sibrands Seeblockade vor Akkon gegen die europäischen Herrscher wird erkennbar, dass die Templer eine atheistische Organisation sind: Sie wollen das heilige Land nicht für die Christenheit erobern, sondern von sämtlichen Religionen befreien, um ihre eigene Ordnung etalbieren zu können. Altaïr widerspricht, da die Absichten der Templer nicht auf Freiheit, sondern Unterwerfung und Kontrolle abzielen. Spätestens ab dem Dialog mit Sibrand wird deutlich, dass sich mit Templern und Assassinen zwei atheistisch-rationale Korporationen gegenüberstehen, die in der diegetischen Logik einer *secret history* Geschehnisse zur Zeit des dritten Kreuzzugs im Heiligen Land mitbestimmten. Neben diesen beiden verborgenen Parteien treten die in ihren Konflikt nicht eingeweihten Figuren als Agenten einer aktualweltlichen Mittelalterwelt auf, die von der ‚geheimen Geschichte' nicht oder nur sehr schwach beeinflusst ist. Von den im Spiel auftretenden Figuren haben nur die elf Templer (die neun Zielpersonen, Al-Mualim und die Templerin Maria[677]) Kenntnis von den geheimen Plänen mit dem Edensplitter-Artefakt ihres Ordens, dessen verschwörerischen Machenschaften Altaïr schließlich auf die Spur

[676] Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 8", in: Ebd., TC 1:22:52–1:23:20.
[677] Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 9a", in: Ebd., TC 1:35:09–1:36:40.

kommt und nur seinen Freund Malik einweiht. Es sind also 13 Figuren, welche die *secret history* genau kennen – alle anderen Figuren können als Repräsentanten eines aktualweltlichen Mittelalters verstanden werden. Dies betrifft sämtliche Nebenfiguren (Assassinen, Informanten, befragte Figuren) und Figuranten (‚Statisten' wie Zivilisten, Gelehrte, Wachen), mit denen Altaïr allerdings eher spiel- denn plotbezogene Dialoge führt. Die einzige Ausnahme ist die Nebenfigur Richard Löwenherz, den Altaïr im Nebeneffekt vor den Intrigen seiner Vasallen Wilhelm von Montferrat und Robert de Sablé befreit. Wie auch der nur erwähnte Salah ad-Din/Saladin ahnt Richard nichts von der geheimen Verschwörung der Templer, die im Hintergrund des Krieges zwischen jenen beiden abläuft, und wird auch von Altaïr diesbezüglich nicht aufgeklärt. Löwenherz lässt sich durch ein von ihm angeordnetes Gottesurteil durch Zweikampf gegen Robert de Sablé von Altaïr überzeugen, dass Wilhelm, Sibrand und Robert Verräter waren, aber welche Hintergründe ihr Verrat hatte und wie sie miteinander in Verbindung standen, erfährt er nicht und fragt auch nicht danach. Stattdessen entwickelt sich sein Gespräch mit Altaïr zu einem politikphilosophischen Geplänkel, in dem die Ansichten des modern denkenden und geheimgeschichtlichen Protagonisten auf die des mittelalterlich aktualweltlichen Herrschers treffen:

Richard: „Gut gekämpft, Assassine. Es scheint, Gott stand heute auf eurer Seite."

Altaïr: „Gott hatte damit nichts zu tun. Ich war der bessere Kämpfer."

Richard: „Ah, vielleicht glaubt Ihr nicht an ihn, aber er glaubt an Euch. Bevor Ihr geht, habe ich eine Frage."

Altaïr: „Dann stellt sie."

Richard: „Warum? Warum reist Ihr so weit? Riskiert Euer Leben wohl tausend Mal, um einen einzelnen Mann zu töten?"

Altaïr: „Er bedrohte meine Brüder und das, wofür wir stehen."

Richard: „Ah, Vergeltung also."

Altaïr: „Nein, nicht Vergeltung. Gerechtigkeit, um dem Frieden den Weg zu bereiten."

Richard: „Ah, dafür kämpft Ihr: Frieden. Seht Ihr nicht den Widerspruch?"

Altaïr: „Mit einigen Männern kann man eben nicht reden."

Richard: „Wie mit diesem tollen Hund Saladin."

Altaïr: „Mich dünkt, er würde ebenso gerne diesen Krieg beenden wie Ihr."

Richard: „Das hörte ich. Aber ich sehe es nicht."

Altaïr: „Auch wenn er es nicht sagt, es ist Volkes Wille, Sarazener wie Kreuzfahrer."

Richard: „Das Volk weiß nicht, was es will. Deswegen wendet es sich an Männer wie uns."

Altaïr: „Dann liegt es an Männern wie Euch, das Rechte zu tun."

Richard: „Unsinn. Von Geburt an schreien und treten wir. Gewaltsam und unberechenbar, so sind wir halt – und können es nicht ändern."

Altaïr: „Nein, wir sind was wir zu sein leben."

Richard: „Euresgleichen! Immer spielt Ihr mit Worten."[678]

Zu Beginn des Dialogs wird erneut Altaïrs rational-atheistische Gesinnung offensichtlich, die ihn auf die eigenen Fähigkeiten und nicht auf das Eingreifen einer höheren Macht vertrauen lässt. Richard Löwenherz hingegen scheint ganz auf das von ihm angeordnete Gottesurteil zu vertrauen, so dass er nicht einmal nach einer näheren Erklärung des Verrats Roberts verlangt, sondern stattdessen nach den Absichten der Assassinen fragt. Hieraus entspinnt sich die Gegensätzlichkeit zwischen modernen und mittelalterlichen Ansichten zu Staatsform und Natur des Menschen: Während der religiöse mittelalterliche Herrscher starke Führungspersönlichkeiten für das nicht zur Selbstbestimmung fähige Volk favorisiert und den Krieg in der Natur des Menschen begründet sieht, spricht der modern denkende Assassine vom Frieden als Wille des Volkes und streitet die Unmündigkeit des Menschen ab („wir sind, was wir zu sein leben"). In seinen Cutscenes vermittelt *Assassin's Creed* also auch eine politische Botschaft.

Wie in der Beschreibung des Gameplay bereits erwähnt, läuft das Spiel immer nach dem gleichen Muster ab: Die Spielfigur betritt eine der drei Städte, sucht das „Büro des Verbindungsmanns" der Assassinen auf und beginnt mit Nachforschungen in jeweils einem der drei Stadtviertel über sein Ziel.[679] Hat er mindestens drei Informationen eingeholt, sucht er die Zielperson auf, tötet sie, flüchtet und taucht unter. Mit der Rückkehr zum Verbindungsmann und schließlich zu Al-Mualim gilt die Mission als abgeschlossen. Um in diesem Ablauf erfolgreich zu sein, stehen dem Spieler mehrere semiotisch an das Theme angepasste Spielelemente zur Auswahl. Anhand dieser wird im Folgenden die Interrelation

[678]Videografie „Assassin's Creed – Auftrag 9b", in: Ebd., TC 0:51:58–0:53:26.
[679]Drei Städte à drei Viertel ergeben neun Ziele, die von Al-Mualim als Auftraggeber genannte Zahl entstammt also keiner narrativen Logik, sondern orientiert sich am Levelaufbau.

von Spielregeln und mittelalterlicher Spielwelt untersucht, um die spezifisch ludischen Überzeugungsleistungen zu dekonstruieren. Orientierungshilfe ist dabei das erwähnte Muster, das trotz der offenen Spielwelt in der immer gleichen Reihenfolge abläuft.

Der Spieler wäre kaum mit einer Herausforderung konfrontiert, hätte seine Spielfigur keine Gegner zu überwinden. In jeder der drei Städte befindet sich eine große Zahl an Stadtwachen (in Akkon vor allem Kreuzritter des Hospitaliter- und des Deutschen Ordens, in anderen Leveln zusätzlich Tempelritter), die den Spieler, respektive seine Spielfigur, angreifen, wenn diese/r sich auffällig verhält – beispielsweise wenn er über die Dächer der Stadt springt oder einen Stadtwächter tötet und dabei auffällt. Der entstehende Eindruck der mittelalterlichen Spielwelt durch die Omnipräsenz der spielrelevanten Gegnerfiguren, ohne die das Spiel nicht herausfordernd, dementsprechend langweilig und ohne Spielspaß wäre, ist derjenige, dass die großen Städte des Heiligen Landes zur Zeit der Kreuzzüge stark bewacht waren und patrouillierende Bewaffnete, teilweise in voller Rüstung und stets mit der Hand am Schwertgriff, zum alltäglichen Stadtbild gehörten.

Um unbemerkt in die gut bewachten Städte hinein oder in gesicherte Gebiete zu gelangen, kann die Spielfigur sich in einer Gruppe weiß gewandeter „Gelehrter“ (in Akkon als Mönche dargestellt) verstecken, die mit gefalteten Händen und gesenkten Köpfen langsam durch die Straßen ziehen und von den Wachen nicht kontrolliert werden. Die zwischen zwei Punkten hin und her verlaufende Route der „Gelehrten“ folgt keiner diegetischen Logik, sondern einer ludischen: Der Spieler trifft sie dort an, wo er sie spieltechnisch sinnvoll nutzen kann, beispielsweise vor einer Stadt oder um zu einer Zielperson zu gelangen.[680] Der Umstand, dass die „Gelehrten“ von den Wachen nicht kontrolliert werden, vermittelt den Eindruck, dass die zumindest in Akkon als Mönche konkretisierten „Gelehrten“ einen besonderen Sozialstatus hatten, der sie vor dem Zugriff durch Repräsentanten der weltlichen Macht entzog. Selbst wenn dieser interpretatorische Transfer vom Rezipienten geleistet wird, ist dadurch nicht erklärt, warum die vier Gelehrten einen unbekannten Fünften in ihrer Mitte dulden beziehungsweise nicht erkennen. Die Absenz einer diegetischen Logik macht die vorherrschende Funktion als Spielelement offensichtlich.

Die Orientierung in der ausladenden Spielwelt würde ohne eine Karte – die als Gedächtniskarte wiederum mit der *framing device* Animus erklärt wird – schwer fallen. Um bestimmte spielrelevante Punkte aufzudecken, kann die Spielfigur auf einen Turm, ein

[680]Videografie „Assassin’s Creed – Auftrag 6“, in URL: http://www.youtube.com/user/PopCultMedievalism (07.02.2014), TC 0:55:35–0:57:43.

Minarett oder ein anderes hohes Gebäude klettern, der als Aussichtspunkt markiert ist und semiotisch durch einen (diegetisch unlogischen) vorgelagerten Balken und einen (diegetisch plausiblen), wegfliegenden Adler gekennzeichnet ist. Nach einer kurzen mit einem atmosphärischen Jingle untermalten Cutscene kann der Spieler nun leicht zu den neu entdeckten Punkten auf der Karte finden.[681] Die Aussichtspunkte verbinden optisch ansprechende Designelemente des semiotischen Systems (Minarette, Turm der Jerusalemer St.-Anna-Kirche oder die Grabeskirche) mit konkreten spielrelevanten Funktionen. Bis auf den hervorstehenden Balken, von dem die Spielfigur einen akrobatischen Sprung von der Turmspitze in einen am Grund stehenden Heuhaufen vollführen kann, korrespondieren Regelinhalt und Spielwelt im Fall der Aussichtspunkte und tragen zum Erlebnis einer kohärenten mittelalterlichen Welt bei.

Die mit Hilfe der Aussichtspunkte auf der Karte angezeigten Punkte zeigen dem Spieler an, wo er Informationen über sein Ziel einholen kann. Hierfür gibt es zahlreiche Möglichkeiten: Die Spielfigur kann beispielsweise einer bestimmten Figur per Taschendiebstahl einen Brief entwenden, der weiterführende Informationen enthält, oder einen der Zielperson unterstellten Redner möglichst unauffällig angreifen und ihn befragen. Daneben gibt es verschiedene Informantenaufträge, worin ein anderer Assassine Altaïr einen Auftrag erteilt, dessen erfolgreiche Ausführung mit Informationen über die Zielperson belohnt wird. Diese kleinen Aufträge können unterschiedlich ausfallen: Der Spieler muss entweder einige Zielpersonen töten, einen Verbündeten durch die Stadt eskortieren oder auch – intradiegetisch weniger logisch – eine Reihe von Flaggen aufsammeln. Die Informantenaufträge haben Ähnlichkeit mit Mini-Games (kleinere Spiele innerhalb eines Spiels), die abgesehen von den erhaltenen Informationen keine Auswirkungen auf die Mission haben.

Ein ständig wiederkehrendes Spielelement ist das Retten von Bürgern, die von Stadtwachen drangsaliert werden.[682] Dazu muss der Spieler die Wachen ausschalten und mit dem oder der Geretteten sprechen. An dem Ort der Rettung schlagen sich „Partisanen“ auf die Seite des Spielers, die Altaïr auf der Flucht vor verfolgenden Wachen (zum Beispiel nach einem Attentat) helfen, indem sie die Verfolger aufhalten. Bei den Bürgern handelt es sich meist um weibliche oder alte männliche, unbewaffnete Figuren. Altaïr als guter Protagonist steht in diesen Fällen also für den Schutz der Schwachen und für Gerechtigkeit ein. Die

[681]Videografie „Assassin’s Creed – Auftrag 5“, in: Ebd., TC 0:12:30–0:13:43.
[682]Videografie „Assassin’s Creed – Auftrag 3“, in: Ebd., TC 1:12:32–1:13:26.

angewendete Gewalt wird dadurch ethisch legitimiert und zu einer heroischen Tat. Ähnlich werden einige Zielperson-Figuren in den Cutscenes vor dem Attentat ethisch herabgestuft: Tamir ermordet einen Geschäftspartner, Garnier von Nablus lässt einem Flüchtigen die Beine brechen, Jubair wirft einen zweifelnden Komplizen ins Feuer, Sibrand ermordet einen Ordensbruder. Durch diese Gräueltaten wird die Ermordung dieser Figuren moralisch gerechtfertigt – sowohl intradiegetisch für Altaïr als auch in der realen Erlebenssituation für den Spieler, dessen Gerechtigkeitsempfinden betroffen ist.

Fazit

Assassin's Creed versetzt den Spieler in einen Plot, der sich aus einer Science-Fiction-Rahmenhandlung und einer mittelalterlich gethemten Binnenstruktur zusammensetzt. Der Animus ist das elementare Bindeglied zwischen beiden diegetischen Ebenen, zwischen Zukunft und Mittelalter. Der Grund, warum der Rahmenprotagonist Desmond Miles gezwungen wird, mittels des Animus die genetischen Erinnerungen eines seiner Vorfahren nachzuerleben, liegt in der geheimen Geschichte um ein mächtiges Artefakt, das als „Templerschatz" im Mittelalter zu finden ist. Populäre Verschwörungstheorien im Stil eines Dan-Brown-Romans bilden den Hintergrund für ein historisches Abenteuer.

Das in *Assassin's Creed* gezeigte Mittelalter im Outremer zur Zeit des dritten Kreuzzugs ist eine von Machtgier und Ignoranz geprägte Welt, in der eine kritisch-aufgeklärte und in Zügen agnostische Hauptfigur in ein intrigantes Spiel der Geheimorganisation der Templer hineingezogen wird. Die historischen Orte und Figuren dienen nicht der Authentifizierung als historisch korrekte Darstellung, sondern als Marker einer alternativen historischen Erzählung, die angesichts der thematisierten Verschwörungstheorie als die in der Logik der Diegese wahre Geschichtserzählung (*secret history*) behandelt wird. Extradiegetisch wird betont, dass es sich um ein fiktionales Werk handelt. Intradiegetisch tobt seit Jahrhunderten ein heimlicher Krieg zwischen Assassinen und Templern um ein mächtiges Artefakt, dass per Gedankenkontrolle Macht über alle menschlichen Gesellschaften verspricht. Bemerkenswert ist, dass *Assassin's Creed* trotz seiner fiktiven Story versucht, sich historisch möglichst authentisch zu geben. Das betrifft insbesondere die Gestaltung der mittelalterlichen Spielwelt mit den detaillierten und unter Zuhilfenahme von historischem Quellenmaterial rekonstruierten Städte. Dieser Aufwand war nicht als Authentifizierungsstrategie gedacht, entstand nicht aus dem Antrieb, die Zeit des dritten Kreuzzugs historisch korrekt darzustellen. Es ging vielmehr um die Erschaffung einer kohärenten, homogenen Welt, einer Diegese für die alternative verschwörungstheoretische Geschichtserzählung. *Assassin's Creed* will eine gute Story sein, keine Historie.

Die Beurteilung der mittelalterlichen Kreuzzugszeit erfolgt aus moderner Sicht. Die Assassinen werden nicht als religiöse Sekte, sondern als „an open kind of modern thinking group"[683] dargestellt und sollen natürlich auch als Identifikationsschablone für die Zielgruppe fungieren. Das gilt insbesondere für den rebellischen und kritischen Altaïr, eine mit ihren

[683]Gamereactor: „Assassin's Creed interview UbiDays", in URL: http://www.gamereactor.de/grtv/?id=1004 (27.05.2010) vom 12.06.2007, TC 06:17–06:20.

außerordentlichen Fähigkeiten und ihrer unnahbaren, mysteriösen Erscheinung gerade für Jugendliche und junge Erwachsene attraktive Figur. Sie hat in einem ausschließlich im Einzelspielermodus spielbaren Produkt ein großes Identifikationspotential, zumal sie die aufgeklärten und individualistischen Ansichten der Moderne mit ihrem Spieler teilt. Und so ist es auch das Mittelalter, dessen religiöses und politisches Denken mit den modernen Ansichten des Helden kontrastiert wird. Dies wird insbesondere durch die zahlreichen narrativen Cutscenes erreicht, die durch ihre cineastische Emotionalität und die Identifikation des Spielers mit der Hauptfigur stärker Überzeugungen über Mittelalter (und Moderne) leisten als die rein ludischen Elemente des Spiels. Die sind zwar leicht als solche identifizierbar, ihre Persuasionsleistung verblasst jedoch angesichts derjenigen der ins Spiel integrierten Narrative.

RESÜMEE

Populäre Mittelalterbilder am Anfang des 21. Jahrhunderts

Das Mittelalter der Populärkultur ist ein wirkmächtiger Strang innerhalb des Diskurses, der systematisch den sozialen Gegenstand „Mittelalter“ bildet und damit alles, was in einer Gesellschaft über Mittelalter gewusst, verstanden und ausgesagt werden kann, formuliert, definiert und regelt. In der vorliegenden Arbeit wurden neun Fragmente dieses Diskurses auf der Ebene fiktionaler medialer Produkte der populären Geschichtskultur analysiert. Um ein möglichst aktuelles transientes Resultat des gegenwärtig gewussten Mittelalters zu erfassen, wurde ein synchroner Schnitt gemacht, der das erste Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts umfasst. In dieser Stratigraphie erschienen teilweise auch ältere Fragmente, die in dem gewählten Zeitraum immer noch eine große Popularität und damit eine breit ausgedehnte Überzeugungs- und Aussagekraft besitzen. Die Erkenntnis, dass auch das objektivierte Mittelalter niemals losgelöst von dem Mittelalter als sozialem Gegenstand existieren kann, führt zu der Schlussfolgerung, dass *das* Mittelalter ein sich immer in der Gegenwart befindlicher, sich träge aber ständig transformierender Aussagenkomplex ist. Diese Prozesshaftigkeit des Mittelalterdiskurses wurde *Medievalism* genannt: Mittelalter wird kontinuierlich kreiert und ist in dieser kontinuierlichen Konstruktion immer Diskurs.

In allen Aussagen der hier untersuchten Medienprodukte ist Mittelalter zunächst ein Theme. Als äußere gestalterische Form hat das Theme niemals Auswirkungen auf die medienspezifische Art und Weise, *wie* Inhalte vermittelt werden. Aus diesem Grund wurde nicht vom Mittelalterroman, Mittelalterfilm oder Mittelalterspiel gesprochen, sondern von mittelalterlich gethemten (*medievally themed*) Romanen, Kinofilmen oder Videospielen. Für die Persuasionsleistung der medialen Aussagen ist diese Unterscheidung wichtig: Das Theme aktiviert durch seine semiotische Assoziativkraft das Geschichtsbewusstsein des Rezipienten, jedoch die Persuasivität erlangen die Aussagen über Mittelalter erst durch die je unterschiedlichen Vermittlungsformen des Mediums und die je unterschiedlichen kompositorischen und inhaltlichen Prinzipien des Genres, die beide in erheblichem Ausmaße den Inhalt der vermittelten Aussage und das Rezeptionserleben präkonfigurieren. Selbst bei annähernd gleichen Inhalten formuliert eine Serie miteinander verknüpfter Melodramen im Emplotment eines Romans allein aufgrund seiner Anlage andere Aussagen als eine Folge von

narrativ zusammengehaltenen strategischen Herausforderungen im Leveldesign eines Spiels, da Transportationseffekte, vor allem aber die emotionale und kognitive Beteiligung des Rezipienten unter völlig anderen wahrnehmungs- und medienpsychologischen Grundbedingungen stattfinden. Der Erfolg der Persuasion wie auch die Beschaffenheit der vermittelten Aussage sind vom Theme unabhängig und haben also zunächst nichts mit dem Mittelalter zu tun. Das Mittelalter-Theme aber ist die *conditio sine qua non* dafür, dass die Aussagen im Kopf des Rezipienten mit seinem individuellen Vorstellungsbild von „Mittelalter“ konnotiert, einer veridikalen Beurteilung unterzogen und so Überzeugungen über Mittelalter generiert werden. Im Folgenden werden die Aussagen der einzelnen Medien resümiert und anschließend zusammengefasst interpretiert.

Die Romane vermitteln das Bild einer ungerechten Welt, geprägt von feudalistischem Despotismus, Bildungsferne, Misogynie und Gewalt. Aus dieser aber stechen einige mittlere Helden hervor, die sich den widrigen Umständen durch Bildung, Genialität und Tüchtigkeit widersetzen. Während die negativ besetzten Haupt- und Nebenfiguren als Agenten jener ungerechten Welt auftreten, erscheinen die positiv besetzten Protagonisten als geistige Kinder der Gegenwart, die mit ihren modernen Sichtweisen, ihrem fortschrittlichen Denken und ihren individuellen Charakterzügen eine Vermittlungsposition zwischen rezipientenseitiger Erlebenssituation und mittelalterlicher Diegese einnehmen. Durch die dominante Vermittlungsart der internen Fokalisierung nimmt der Rezipient die mittelalterliche Welt hauptsächlich durch die Mitsicht dieser Vermittlerfiguren wahr. Ausgestattet mit Idealen und Werten der Gegenwart, nehmen sie den Leser an die Hand und lassen ihn durch ihre Augen eine mittelalterliche Welt sehen. Aus diesen beiden Gründen, modern gestalteten Charakteren und interner Fokalisierung, wird eine Identifikation des Lesers mit den heldenhaften Hauptfiguren des Romans möglich und wahrscheinlich. Die seltenere interne Fokalisierung bei den negativ besetzten Figuren, die mit ihrem gewalttätigen, ehrgeizigen, machtbesessenen und intriganten Verhalten keine gegenwärtigen Ideale verkörpern, sondern das düstere Bild der mittelalterlichen Diegese vertiefen, hat hingegen eine erzieherische Funktion: Der Leser vollzieht die innere moralische Verworfenheit von Machtmissbrauch und Ruhmessucht nach, die letztendlich zum Fall führt.

Die in allen Romanen häufig behandelten Themen Misogynie und sexuelle Gewalt gegen Frauen sind nicht nur Ausdruck einer verderbten Welt, sondern auch Teil einer umfassenden Feudalismuskritik. In den ausführlichsten und drastischsten Darstellungen sind die Täter

immer überaus gewalttätige, ihre Macht missbrauchende junge männliche Adlige. Agenten der Misogynie hingegen sind überwiegend Kleriker, die zudem häufig als Hüter eines dogmatischen und institutionalisierten Aberglaubens auftreten und deren egoistische, ebenfalls durch das Feudalsystem möglich gemachte selbstsüchtige Interessenvertretung an den eigentlichen Inhalten der von ihnen verkündeten Religion vorbeigeht. In diesen Punkten wird neben der Kritik am politischen System auch eine fundamentale Kirchenkritik formuliert. In solchen Passagen, in denen das Menschenrecht körperlicher und geistiger Unversehrtheit gebrochen wird, sieht sich das Gerechtigkeitsempfinden des Rezipienten herausgefordert – es will die Guten erfolgreich und die Bösen besiegt wissen. Hier setzt ein Kompositionsprinzip an, das den Leser in ein Wechselbad der Emotionen zwischen Niederschlägen und Erfolgen, Entsetzen und Genugtuung, Bedürfnis und Befriedigung stürzt und ihn so zum Weiterlesen anregt. Die Romane arbeiten stark mit der emotionalen Beteiligung ihrer Rezipienten und erhöhen dadurch die Persuasionsleistung ihrer Aussagen. Die gebildeten Überzeugungen sind dabei verbunden mit den je unterschiedlichen Emotionen, die durch die Rezeption des Textes ausgelöst werden. Mögliche Emotionen, die in der Konfrontation mit der mittelalterlichen Welt entstehen können, sind Wut, Ekel und Verachtung, die nur durch die Handlungen der modern denkenden Protagonisten in Freude durch Genugtuung umschlagen kann.

Bedingung hierfür ist eine geglückte Transportation des rezipierenden Geistes in die Welt des Dargestellten, die wiederum vom unbewussten Ignorieren des vermittelnden Mediums (*presence*) abhängt. Beides gelingt durch einen exzessiven Gebrauch szenischen Erzählens im dramatischen Modus, der die Vermittlungsinstanz bis zu ihrer scheinbaren Absenz zurücktreten und damit den Rezipienten unmittelbar am Geschehen teilhaben lässt. Die emotionale Beteiligung verstärkt wiederum einen initiativ geleisteten Transportationseffekt und kann, wenn die Verständnisanforderungen des Textes die Fähigkeiten des Lesers nicht übersteigen, zu einer vollkommenen Immersion im sogenannten Flow führen.

Überzeugungen festigen sich in der kognitiven Beteiligung, da sie in diesem Prozess sowohl mit dem eigenen Weltwissen des Rezipienten abgeglichen als auch einer veridikalen Beurteilung durch ihn unterzogen werden. Bei Darstellungen historischen Inhalts sind dabei das Geschichtsbewusstsein und bereits bestehende Geschichtsüberzeugungen (‚Geschichtswissen') des rezipierenden Individuums betroffen. Da dem intendierten Leser Historischer Romane ein gewisses Interesse an Geschichte unterstellt werden kann, bemühen sich die Romane um nachprüfbare historiografische Referenzen. Diese unterstreichen die Autorität

der Autorenfigur, die in der Promotion des Produkts entsprechend als Geschichtsexperte profiliert wird und in diesem Auftritt ein Authentizitätsversprechen abgibt. Aber auch textimmanente Authentizitätsfiktionen wurden festgestellt, so etwa in der Verwendung von (z.B. mittellateinischem) Fachvokabular oder, mehr noch, durch Realitätseffekte, die als vermeintlich unnützes Detailwissen die erzählte Welt kohärenter, dadurch zusätzlich glaubwürdiger machen. Besonderer Reiz entsteht da, wo der Roman an einem zentralen Inhalt die offiziellen Darstellungen umgeht und sich als *secret history* einer unerzählten Wahrheit stilisiert.

Die untersuchten Kinofilme zeigen eine landschaftlich urprüngliche und raue Welt, in der sich die ausnahmslos männlichen Protagonisten großen Gefahren gegenüber sehen, meist in Form eines tyrannischen Herrschers und/oder einer anrückenden feindlichen Übermacht. Hierin unterscheiden sie sich nicht von den Fantasy-gethemten *Herr-der-Ringe*-Filmen (Jackson/Jackson u.a. 2001–2003). Umso wichtiger ist der diegetische Bezug zur Aktualwelt. Nur durch diesen kann wie in den Romanen die Aussage getroffen werden, dass die Helden ihrer Zeit voraus waren. Den unvollkommenen politischen und religiösen Zuständen der mittelalterlichen Welt, die sich in feudalistischer Tyrannei und unseligen Kreuzzügen zeigen, sind sie ethisch überlegen, treten sie doch für Freiheit, Toleranz und Gerechtigkeit ein. Ihre Gegner hingegen sind gierige, machtbesessene, fanatische, rassistische und bisweilen wahnsinnige Charaktere, die in der Hierarchie des Feudalsystems einen hohen Rang haben (Bischof, König, Ritter) und somit als Agenten des in ihrer Zeit vorherrschenden politischen Systems auftreten, auch wenn ihre schlechten Charaktereigenschaften nicht zeitspezifisch sind und durchaus auch in der Gegenwart Gültigkeit haben. Die Ritterlichkeit der Helden hingegen zeigt sich in den von ihnen vertretenen Werten, nämlich Ehrlichkeit, Tapferkeit und Schutz der Wehrlosen, nicht aber in ihrem Geburtsstand: Die Protagonisten der Filme entstammen allesamt dem einfachen Volk, nicht dem Adel. Dieses Charakterdesign erleichtert die Identifikation des Rezipienten mit der Hauptfigur. Die antifeudale, aufgeklärte und religionstolerante Gesinnung des Helden macht ihn zum idealen Anführer im gerechten Kampf für die Freiheit des Volkes in einer ungerechten politischen Machtwelt. Die individuelle Leistungsfähigkeit des Helden wird zum Vorbild einer utopischen Gesellschaft, die in der mittelalterlichen Welt jedoch nicht beziehungsweise nur stark eingeschränkt verwirklicht werden kann.

Allen Filmen gemeinsam ist ein ähnlich strukturiertes Emplotment, das von der Charakterisierung des Protagonisten und seiner Gefährten über deren Abenteuer bis hin zur obligatorischen Endschlacht reicht. Vor dieser hält die Hauptfigur eine ebenfalls obligatorische Rede, in der ihre gutartig gesinnte Wertvorstellung deutlich zum Ausdruck kommt. In allen Fällen handelt es sich dabei um eine politische Message von Freiheit und Gleichheit. Die actionreiche Endschlacht selbst stellt den Höhepunkt des Attraktionen-Spektakels dar. Darüber hinaus verbindet die Filme ein gemeinsamer ästhetischer Code, der sich nicht nur im narrativen, sondern auch in visuellen und akustischen Designs der Mise-en-scene niederschlägt: Aufwändige Ausstattung in Kostümen, Requisiten und Kulissen – selbstverständlich auch mit Hilfe von CGI – sorgen für eine spektakuläre Visualisierung einer andersartigen, historischen Welt; surrende Pfeile, rasselnde Kettenhemden, donnernde Triboke werden in der Postproduktion von Geräuschemachern oder aus vorhandenen Samples erschaffen und sorgen für ein hyperreales Klangerlebnis der mittelalterlichen Welt; atmosphärische, pathetische und auch melancholische Scores steuern die emotionale Befindlichkeit des hörenden Zuschauers und damit das Verständnis der Aussage. Intramedial werden Genrekonventionen geschaffen, die bei entsprechendem Erfolg des Produkts konstituierende Wirkung entfalten können: Mit Mel Gibson's *Braveheart* (1995) wurden die Brutalität mittelalterlichen Kriegswesens, die *rallying speech* des charismatischen Anführers, die Freiheitsthematik im Verbund mit einem mittelalterlichen Theme und auch der erneuerte Ausschluss von offensichtlich fantastischen Elementen aus der Mittelalter-Diegese konstitutiv für alle folgenden entsprechend gethemten Kinofilme.

Auch in Filmen erlangt der Rezipient Überzeugungen durch Aussagen, die er emotional involviert wahrnimmt. Hierzu ist ebenfalls eine gelungene Transportation in die Diegese erforderlich, die dem Medium als audiovisuelle Illusion in der Regel gelingt: Ein dramatischer Erzählmodus, der für *presence* und Nähe zum dargestellten Geschehen sorgt, ist im Film ohnehin üblich. Wie im Roman verstärkt die mit mächtigen musikalischen Mitteln unterstützte emotionale Beteiligung den Transportationseffekt, der ebenfalls immersive Auswirkungen auf den Rezipienten haben kann. Die zentrale Authentizitätsfiktion besteht in der Darstellung einer kohärenten mittelalterlichen Welt, die nicht nur symbolischen Verweischarakter hat, sondern glaubhaft realistisch sein soll. Sie aktiviert das Geschichtsbewusstsein und wird vom auch kognitiv involvierten Rezipienten einer veridikalen Beurteilung unterzogen, die sich in Gedankenmomenten eines ‚so könnte es wirklich ausgesehen haben' zu Überzeugungen weiterbilden und schließlich zu

Geschichtswissen sedimentieren. Kontextuelle Authentizitätsversprechen geben die Filme ähnlich wie die Romane während der Promotionphase vor dem Kinostart ab – das geschichtskulturelle Grundbedürfnis nach Authentizität wurde vom Marketing historisch gethemter Filmproduktionen längst erkannt. Im Zusatzmaterial auf Heimkinodatenträgern wird die Fiktion der historisch akkuraten Darstellung des Films häufig aufrechterhalten und nur in einem einzigen Fall mit den Gemeinsamkeiten und Unterschieden der wissenschaftlichen Betrachtungsweise verglichen.

Die Videospiele bieten ein Mittelalter als Spielwelt für große Schlachten und Abenteuer, die immer von Kampf und Krieg geprägt sind. Dies ist nicht zwangsläufig dem mittelalterlichen Theme geschuldet, sondern liegt vielmehr im Medium selbst begründet, das zur Bereitstellung einer Herausforderung häufig konfliktorientiert ist. Das Besiegen von Gegnern und die stilisierte Simulation von militärischen Auseinandersetzungen hat zudem eine gewisse Tradition im Medium Videospiel, die den Rezipienten bekannt ist und an der sich die Industrie entsprechend orientiert.

In keinem anderen Medium zeigt sich die Abhängigkeit von Persuasionsleistung und Genre so deutlich: Während die beiden Strategiespiele ein makroperspektivisches, teleologisches Geschichtsbild von Fortschritt und Entwicklung über mehrere hundert Jahre thematisieren, die im Endeffekt immer in einem mit militärischen Mitteln ausgetragenen *clash of civilisations* gipfeln, spielt man in dem untersuchten Actionspiel keine soziale Großgruppe, sondern die mikroperspektivische Geschichte eines Individuums während eines Jahres, welches als historischer Hintergrund für das Entspinnen einer *secret history* genutzt wird. Überhaupt fallen Stellenwert und Umfang narrativer Elemente in den untersuchten Spielen stark unterschiedlich aus. All dies hat weitreichende Konsequenzen darauf, wie Mittelalter dargestellt und wahrgenommen wird.

Damit Aussagen überzeugend wirken können, müssen sie günstigenfalls in einem Zustand emotionaler Involviertheit wahrgenommen werden. Das Spielen eines Videospiels zeichnet sich nun aber gerade dadurch aus, dass es vom Rezipienten vollständig als realweltliche Aktivität wahrgenommen werden kann. Daraus resultiert, dass auch die in der Konfrontation mit einer ludischen Herausforderung entstehenden Emotionen und anderen psychischen Zustände – Anspannung, Frust, Erleichterung – von dieser Welt sind. Es ist medien-psychologisch unklar, ob und wenn ja wie das Gehirn zwischen Emotionen unterscheidet, die

entweder aus einer realweltlichen Aktivität heraus entstehen oder die in der Rezeption einer anderswelt lichen Diegese auftreten.

In der Analyse hat sich herausgestellt, dass zwischen ludischen und narrativen Bestandteilen in einem Spiel unterschieden werden muss. Denn gerade im Hinblick auf mediale Persuasionsleistungen über Mittelalter gilt es zu unterscheiden, ob diese Überzeugungen durch die narrativ vermittelten Aussagen der Cutscenes oder durch ludisch sinnstiftende Bedeutungszuschreibungen von gethemten Regelmetaphern entstehen – in letzterem Fall dadurch, dass ein bestimmter Regelinhalt, repräsentiert durch ein bestimmtes Zeichen, auf das Referenzobjekt des Zeichens in der aktualen Welt übertragen wird. Dabei handelt es sich um eine Möglichkeit des Abgleichs mit dem eigenen Weltwissen und also um kognitives Involvement. Das semiotische System kann zum Nachdenken darüber anregen, inwiefern die Regelinhalte, die es repräsentiert, ihre Entsprechung in der Aktualwelt haben. Handelt es sich um ein mittelalterliches Theme, so können die Regelinhalte dementsprechend überzeugend auf die Vorstellung des aktualweltlichen Mittelalters des Rezipienten wirken. In den untersuchten Diskursfragmenten hat sich gezeigt, dass beispielsweise die im Mittelalterdiskurs immer wieder verhandelten Bezugsgrößen Religion und Politik entweder mit ludischen oder narrativen Mitteln integriert werden. Während sie in den beiden Strategiespielen als Spielelemente beeinflussbare Parameter sind, dienen sie in dem viel stärker vom Plot geprägten dritten Beispiel als ausgestaltende Elemente der Hintergrundgeschichte und Diegese. Es hat sich hierbei gezeigt, dass die narrative Vermittlung im Videospiel explizite Bezüge zwischen mittelalterlicher und gegenwärtiger Welt herstellen kann, die dann ähnliche diskurskonforme Aussagen produzieren (Freiheit, Volkswille, rationale Weltanschauung) wie in den primär-narrativen Medien Roman und Kinofilm. Die stilisierten Mittelaltersimulationen des Strategiegenres hingegen sind auf das simulierte System begrenzte Modelle, die auch durch ihren geringeren Einsatz von narrativen Mitteln keine expliziten Aussagen über das Verhältnis von Moderne zu Mittelalter formulieren. Deutlich wird dies am Beispiel der Heldenfiguren: Während diese in *Age of Empires II* nur durch rein ludische Elemente zu besonderen Einheiten im Spielgeschehen werden, zeichnet sich der Protagonist in *Assassin's Creed* als einzige spielbare Figur auch in den narrativen Sequenzen durch seine guten Taten und Werte, durch sein positives Welt- und Menschenbild als hervorragend aus und nimmt zudem – wie die Heldenfiguren in den primär narrativen Medien – eine Vermittlungsposition zwischen moderner und

mittelalterlicher Welt ein – eine Eigenschaft, welche die rein ludischen Heldenspielfiguren nicht vorweisen können.

Das Videospiel hat sich nicht nur aufgrund seiner rezessiven Narrativität als mit den Medien Roman und Spielfilm schwierig zu vergleichender Sonderfall herausgestellt, sondern vor allem aufgrund seiner Transportationseffekte erschwerenden realweltichen Aktivität als Spiel. Die strukturellen Eigenschaften des Mediums Videospiel und ihr grundlegender Einfluss auf emotionale und kognitive Beteiligung, ‚massieren' die Beschaffenheit der Rezeption und ihrer möglichen Überzeugungen. Deutlicher als alle anderen Medien ist das Videospiel seine eigene Message.[684]

Im intermedialen Vergleich der neun Produkte ließen sich verschiedene Genres bei einem gemeinsamen Theme feststellen: Die Romane sind mittelalterlich gethemte Melodramen (*medievally themed melodrama*), die Kinofilme mittelalterlich gethemte Abenteuerfilme (*medievally themed adventure epic*), die Spiele mittelalterlich gethemte Strategie- oder Actionspiele (*medievally themed strategy/action video game*). Ziel dieser Arbeit war keine ausführliche Genretheorie, sondern der Fokus lag auf einer genreunabhängigen, transmedialen Thematisierung, für die der ludologische Begriff des Theme übergreifend verwendet wurde.

Die medienpsychologischen Wirkungsmechanismen sorgen in allen untersuchten Medien dafür, dass bereits nach kurzer Zeit das vermittelnde technische Medium nicht mehr wahrgenommen wird. Diese Form von Involvement ist als Presence bekannt. Da der Flow als weiteres Involvement-Phänomen in besonderem Maße vom Rezipienten und seinen Fähigkeiten, seiner Erfahrung und seiner Medienkompetenz abhängig ist, konnten hierüber nur wenige Aussagen getroffen werden. In der Konsequenz bedeutete dies eine Fokussierung auf das Phänomen der Transportation. Die kognitive und emotionale Transportation in die vermittelte Welt gelingt dem Roman und Kinofilm – gute Rezeptionsbedingungen in der realen Erlebenssituation vorausgesetzt – sehr leicht, wohingegen das Spielen eines Videospiels als realweltliche Aktivität den Rezipienten beständig in der realen Erlebenssituation zurückhält und ein Hinübergleiten in die dargestellte Diegese erschwert. Dies führt dazu, dass die emotionale Einbindung bei Videospielen stärker diesseitsbezogen ist und zu dem vermittelnden Inhalt eine Distanz aufbaut, die durch den zwingend notwendigen realweltlichen physischen Input von Seiten des Spielers ohnehin gegeben ist.

[684]Zum Medium als Message beziehungsweise Massage vgl. Anm. 1.

Das Verlangen des Geschichtsbewusstseins zu wissen, „ob etwas tatsächlich der Fall gewesen ist oder nicht“,[685] wird durch emotionale Beteiligung verstärkt und in der kognitiven Einbindung einer veridikalen Beurteilung unterzogen. Je besser einem Medienprodukt die Transportation gelingt und je stärker der Rezipient emotional am Dargestellten beteiligt ist, desto größer ist sein Potential, dieses Verlangen zu intensivieren. Es zu stillen, kann das kognitive Involvement leisten. Produkte populärer Geschichtskultur können somit als ‚Türöffner‘ für ein Interesse an näherer Beschäftigung mit historischen Inhalten fungieren. Einige Produkte halten dafür Paratexte bereit, die eine kognitive Beteiligung unterstützen sollen. Es ist aber ohne Rezeptionsstudien unklar, in welchem Umfang diese genutzt werden. In jedem Fall bezieht sich die Frage nach der Tatsächlichkeit auf die angenommene Wirklichkeit des objektivierten Mittelalters. Viele Menschen wollen wissen, ob das Mittelalter ‚wirklich‘ so gewalttätig, frauenfeindlich, tyrannisch, dogmatisch und kriegerisch war, wie es die Inhalte der populären Darstellungen aussagen. Es wird jedoch nicht danach gefragt, warum das Mittelalter so *ist*, wie es ist. Diese Fragestellung ist nur möglich, wenn man Mittelalter als gegenwärtigen Diskurs begreift. Denn dann bekommen die in den Diskursfragmenten gemachten Aussagen eine Bedeutung, die das Selbstverständnis derjenigen Gesellschaften bloßstellt, in deren populärer Kultur sie entstanden sind.

[685] PANDEL 2009, S. 25.

Das Mittelalter als Mythos des Westens

Stellt man die soeben resümierten inhaltlichen Aussagen über Mittelalter zusammen, verdichten sich intermedial drei Themenkomplexe, die als zentrale Kernaussagen das diskursive Mittelalter der Populärkultur mitkonstituieren: 1) Das Mittelalter als misogyne Welt eindeutiger Geschlechterrollentrennung. 2) Das Mittelalter als prälumièristische Welt dogmatischen Aberglaubens. 3) Das Mittelalter als sozial ungleiche, feudale Welt der Oligarchie und Tyrannei.

In allen untersuchten Diskursfragmenten ist das Mittelalter eine Männerwelt. Dieser Eindruck entsteht bereits dadurch, dass in der Anlage eines Medienprodukts weibliche Figuren kaum vorkommen und auch dann keine wichtige Funktion in der Handlung oder im Spiel übernehmen. Hier lassen sich medienspezifische Neigungen erkennen, die Rückschlüsse auf das intendierte Zielpublikum erlauben: In den Romanen gibt es immer eine weibliche Protagonistin, die sich in einer feindseligen Männerwelt behaupten muss, was bis zu einem notgedrungenen Geschlechtsrollenwechsel führen kann, um sich vor Schaden zu bewahren. Die Protagonisten in den untersuchten Kinofilmen hingegen sind immer männliche Kriegertypen. Weibliche Hauptfiguren kommen nur in Romanverfilmungen und den zahlreichen Jeanne-d'Arc-Filmen vor. Auch für das Videospiel gilt, dass eine zentrale weibliche Spielfigur nur in Adaption des Johanna-von-Orléans-Stoffes möglich ist, wo sie als Heroine fungiert. Auch weibliche Nebenfiguren in einigen Filmen entsprechen diesem Typus, der nicht als Ausdruck eines Emanzipationsgedankens, sondern als reizvolle Offerte an ein männlich-heterosexuelles Publikum herausgestellt wurde. Weibliche Helden kommen in den untersuchten Diskursfragmenten also in zwei Formen vor: Einmal als emanzipierte, selbständige Frau, die sich in einer misogynen Welt mit Erfolg behauptet, und andererseits, teilweise in Kontrast zu dem ersten Typus, die Heroine als attraktive Figur mit männlich zugeschriebenen Eigenschaften, insbesondere kriegerischen Fähigkeiten.

Als Agent misogynen Gedankenguts tritt in den Romanen vor allem die katholische Kirche auf. Neben dieser geistigen Frauenfeindlichkeit sind die in allen Romanen und vielen Filmen gezeigten Vergewaltigungen Ausdruck einer gegen Frauen gewalttätigen Männerwelt, die wie kein anderes Motiv für den brutalen Sexismus des Mittelalters stehen.

	Weibl. Hauptfigur	Vergewaltigung	Heroine
Die Säulen der Erde	+	+	-
Die Päpstin	+	+	-
Die Tore der Welt	+	+	-
King Arthur	-	+	+
Königreich der Himmel	-	-	-
Robin Hood	-	(+)[686]	+
Age of Empires II	+	-	+
Medieval 2: Total War	-	-	-
Assassin's Creed	-	-	+

Abb. 9: Mythem „Misogynität und weibliches Gender" in den untersuchten Produkten.

Zusammengefasst entsteht so der Eindruck einer männlich dominierten Welt; a) durch die Absenz beziehungsweise Unbedeutenheit weiblicher Figuren, b) durch die omnipräsente misogyne Mentalität und c) durch die immer sexualisierte männliche Gewalt gegen Frauen. Diese Aussagen zur Rolle der Frau im Mittelalter in Produkten der westlichen Populärkultur sind Ausdruck einer Gesellschaft, die in ihrem eigenen Selbstverständnis als fortgeschrittene Zivilisation glaubt, eine ungleiche und ungerechte Behandlung der Geschlechter überwunden zu haben. Die Möglichkeiten sozial akzeptierter Aussagen zwischen Männern und Frauen in öffentlichen Umgebungen sind normativ geregelt, Übertretungen der Persönlichkeitsrechte in diesem Bereich werden sanktioniert – zumindest im idealisierten Selbstbild des Westens. In der Abgrenzung zu anderen Gesellschaften gelten abweichende Wertmaßstäbe im Verhältnis zwischen Männern und Frauen als inakzeptabel und menschenrechtswidrig, werden als rückständig, barbarisch und „mittelalterlich" bezeichnet. Dies zeigt sich deutlich in den aktuellen Berichten westlicher Massenmedien über Vergewaltigungen in Indien, dessen angeblich „dunkle Seite […] mittelalterliche Denkmuster"[687] offenbart und in dem „verschiedene Zeiten, das Mittelalter und die Moderne"[688], gleichzeitig zu existieren scheinen. Die als anachronistisch empfundene Diskrepanz zwischen einer wirtschaftlich-technologisch fortgeschrittenen Gesellschaft, in der gleichzeitig grausamer Sexismus existiert, der verständlicherweise als ethisch rückständig gesehen wird, ist in der westlichen Geschichtskultur offensichtlich schwer zu bewältigen. Moderne Infrastruktur und vormoderne Mentalitäten erscheinen in diesem Welt- und Geschichtsverständnis als miteinander unvereinbar. Das Mittelalter der Populärkultur übernimmt an diesem Punkt eine

[686] In diesem Fall handelt es sich um einen vereitelten Vergewaltigungsversuch. Als der französische Soldat Belvedere versucht, Lady Marion zu vergewaltigen, tötet diese ihn. *Robin Hood* (Scott 2010), Director's Cut, DVD, Universal, 149 Min, TC 1:59:15–1:59:36.

[687] URL: http://www.sueddeutsche.de/panorama/indien-ein-jahr-nach-gruppenvergewaltigung-zweifel-an-der-reformfaehigkeit-1.1844578 (07.02.2014).

[688] URL: http://www.deutschlandfunk.de/ethnologin-hohes-konfliktpotenzial-in-der-indischen.691.de.html?dram:article_id=232754 (07.02.2014).

ganz spezifische Funktion: Dadurch, dass die in den einzelnen Medienprodukten dargestellten Mittelalterdiegesen aufgrund ihres eindeutigen Bezugs zur Aktualwelt ein realweltliches Geschichtsbild entwerfen, die auf das objektivierte Mittelalter als Epoche – als Zeit vor unserer Zeit, aber in der gleichen Welt – bezogen werden kann, wird mit der Kennzeichnung als misogyner Zeit eindeutiger Geschlechterrollentrennung ein Mythos geschaffen, der das eigene Welt- und Selbstverständnis des Westens in der Gegenwart zum Ausdruck bringt. In diesem Mythos versteht er sich selbst als Gesellschaft, in der Geschlechterrollentrennung, sexuelle Gewalt gegen Frauen und Misogynie allgemein als überwunden gelten.[689] Darin besteht auch die propagandistische Funktion des Mythos, der die nach wie vor ungleichen Geschlechterverhältnisse, latente Frauenfeindlichkeit und die rechtsstaatlich keinesfalls ausreichend kontrollierte sexuelle Gewalt gegen Frauen in westlichen Gesellschaften übersieht und auf andere projiziert.

In allen Diskursfragmenten wird das Thema Religion behandelt, wobei das Christentum und die katholische Kirche besonders häufig thematisiert werden. In den narrativen Medien wird der christliche Klerus meist negativ, nämlich bigott, verschlagen, wie bereits erwähnt misogyn, allgemein: fern von christlichen Tugenden wie Nächstenliebe und nah an Lastern wie Habsucht und Ehrgeiz gezeigt. Die Kirche ist eine machtvolle politische Institution, geprägt von Simonie und Intrigen, die ihrem seelsorgerischen Auftrag an den Menschen nicht nachkommt. Die einzigen positiv besetzten Klerikerfiguren sind entweder der fortschrittlich Denkende, der die bestehenden Missstände in der Kirche ändern will oder eine dem Archetyp des einfachen, lebensfrohen und oft trinkfreudigen und damit guten Mönchs entsprechende Gestalt, die ihre eigenen Schwierigkeiten mit der hohen Geistlichkeit hat. In den primär nicht-narrativen Videospielen kommt der Religion hingegen eine neutrale Funktion als Spielelement hinzu. Kirchen und Mönche, Moscheen und Imame sind hier zwar auch obligatorische Bestandteile einer Mittelalter vermittelnden Diegese, werden jedoch nicht zum Gegenstand einer kritischen Aussage. Gleiches gilt für die Kreuzzüge, die in diesen Spielen als Spielelement oder -hintergrund verwendet werden, in den narrativen Medien und Produkten jedoch als religiös verblendet, demnach irrational und gottlos kritisiert

[689] 2012 wurde das in Deutschland eingeführte Betreuungsgeld von der Opposition als Rückkehr in „mittelalterliche Geschlechterverhältnisse“ kritisiert. Die attributive Verwendung von „Mittelalter“ in diesem Zusammenhang zeigt einmal mehr die im öffentlichen Sprachgebrauch und politischen Debatten verwendete Metapher für Rückständigkeit, Ungleichheit und Misogynie, die im Mittelalterdiskurs kursiert. Vgl. URL: http://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/familienpolitik-zurueck-in-mittelalterliche-geschlechterverhaeltnisse/6541036-2.html (31.01.2014).

werden. Die Kreuzzüge werden ausnahmslos als kultureller Konflikt zwischen christlichen Aggressoren und muslimischen Verteidigern dargestellt.

Im Gegensatz zu der christlichen Geistlichkeit wird insbesondere in den mittelalterlich gethemten Filmen ein sehr positives Bild des Islam gezeichnet. Muslim-Figuren wie Ahmed Ibn Fadlan (*Der 13te Krieger*), Salah ad-Din und Imad ad-Din al-Isfahani (*Königreich der Himmel*) oder Azeem (*Robin Hood – König der Diebe*) zeichnen sich durch überragenden Intellekt, breites Wissen, vor allem aber durch Güte und Toleranz aus. Im Gegensatz zu den *Reel Bad Arabs*[690] des amerikanischen Actionfilms sind solche Figuren zu einer Konvention des mittelalterlichen Themes geworden. Implizit wird so die Aussage formuliert, dass der mittelalterliche Orient dem Okzident kulturell und zivilisatorisch voraus war. In einem erinnerungskulturellen Sinne bedeutsam ist auch eine eklatante Ausblendung, die in fast allen hier untersuchten Diskursfragmenten erfolgt: Das Bild einer Epoche, in der das jüdische Volk und seine Religion praktisch nicht existent sind. Frühere Mittelalterbilder, die prä-holocaustischen Diskursen verhaftet waren, teilen diese Verdrängung nicht. Die untrennbare Verknüpfung jüdischer Historizität mit dem Holocaust dominiert gerade in der Populärkultur die kollektive Erinnerung und führt zu einer kollektiven Amnesie der jüdischen Kultur in früheren Zeiten wie dem europäischen Mittelalter als Epoche.

Die heldenhaften Hauptfiguren sind allesamt rational denkende, aufgeklärte Menschen, die nach modernen Werten, verortet zwischen einem kirchenlosen Christentum und einem ethischen Atheismus, handeln. Ihnen gemeinsam ist die tolerante Haltung gegenüber Muslimen und Heiden. Sie stehen im Kontrast zu der mittelalterlichen Welt als prälumièristischer Zeit eines kirchengetragenen, dogmatischen Glaubens, der aufgrund der vielen Ansätze von Irrationalität – je nach religiöser Auffassung des Rezipienten – auch als Aberglauben verstanden werden kann.

[690] JACK G. SHAHEEN: Reel bad Arabs. How Hollywood vilifies a people, New York 2001.

	Christentum / Christen	Islam / Moslems	Judentum / Juden	Andere Religionen
Säulen d. Erde	+	+	+	-
Die Päpstin	+	(+)[691]	-	+ (germanisch)
Tore d. Welt	+	-	-	-
King Arthur	+	-	-	+ (keltisch / sarmatisch)
Königreich d. Himmel	+	+	(+)[683]	-
Robin Hood	+	(+)[683]	-	-
Age of Empires II	+	+	-	+
Medieval 2: TW	+	+	-	+
Assassin's Creed	+	+	(+)[683]	-

Abb. 10: Mythem „Religion und Aberglaube" in den untersuchten Produkten.

Die Aussagen über religiös motivierte Konflikte wie die Kreuzzüge entstanden und entstehen in einer Zeit, da die westlichen Gesellschaften sich durch den islamistischen Terrorismus bedroht sehen. In Reaktion auf die Anschläge vom 11. September bezeichnete US-Präsident George W. Bush den „Krieg gegen den Terrorismus" als „Kreuzzug". Aufgrund zahlreicher Proteste entschuldigte sich Bush zwei Tage später für seine Wortwahl, da sie den Sachverhalt in theologische Dimensionen ausweite und einen Religionskrieg andeute.[692] Dabei verwendete Bush eine sehr traditionelle amerikanische Rhetorik: Der „war against terrorism" entstammt der ersten Legislaturperiode Ronald Reagans im Zusammenhang mit dem von islamistischen Terroristen verübten Bombenanschlag auf einen US-amerikanischen Militärstützpunkt in Beirut im Oktober 1983. Bereits in den 1950er Jahren war es derselbe Ronald Reagan, der damals als berühmter Schauspieler Werbung für die amerikanische Propaganda-Kampagne „Crusade for Freedom" machte.[693] Die Bezeichnung „Kreuzzug" war in diesem Zusammenhang zwar weltanschaulich, da gegen den sowjetischen Kommunismus gerichtet, aber nicht direkt religiös konnotiert. 2001 jedoch war eine säkularisierte Verwendung des Begriffs im Angesicht des islamistischen Terrors nicht möglich; er führte vielmehr zu einer erneuten, stärkeren Einbindung des Kreuzzugbegriffs in den Mittelalterdiskurs, der auch in populärkulturellen Aussagen aufgegriffen wurde. Die Kreuzzüge des Mittelalters werden in diesen als religiöse Konflikte scharf kritisiert. Ziel dieser Kritik ist nicht das Christentum, sondern die Instrumentalisierung der Religion für Angriffskrieg, Eroberung und Selbstbereicherung. Islamisch geprägte Kulturen werden als zu

[691] Ein in Klammern gesetztes (+) bedeutet, dass diese Religion im Film erwähnt, jedoch nicht dargestellt wird.
[692] URL: http://hv.greenspun.com/bboard/q-and-a-fetch-msg.tcl?msg_id=006SM3 (07.02.2014).
[693] URL: http://www.youtube.com/watch?v=qayE8Rhwc_8 (07.02.2014).

Unrecht angegriffen, muslimische Figuren generell positiv dargestellt, gerade in den filmischen Medienformaten. Das Judentum bleibt, wie bereits erklärt, so gut wie unerwähnt.

Während eine theologische Fundamentalkritik an der Irrationalität des Glaubens nicht explizit geäußert, in einzelnen Fällen aber angedeutet wird, richtet sich abgesehen von den auf die Kreuzzüge bezogenen Aussagen formulierte Kritik gegen die Kirche als einer religiöse Dogmen verfassenden, feudalistischen Institution, die in den narrativen Darstellungen vor allem durch den hohen Klerus vertreten ist. Auch diese diskursive Aussage lässt sich ohne weiteres denjenigen Gesellschaften zuschreiben, die kirchliche Autoritäten skeptisch betrachten und sie als ‚nicht mehr zeitgemäß' empfinden. Aktueller Ausdruck dieser Skepsis ist die 2013 laut gewordene Kritik an den unverhältnismäßig hohen Ausgaben des Limburger Bischofs Franz-Peter Tebartz-van Elst für den Bau seiner Residenz, infolge derer dem Bischof in den Printmedien vorgeworfen wurde, er pflege „die feudalen Attitüden eines mittelalterlichen Kirchenfürsten",[694] übe sein Amt „als unantasbarer Alleinherrscher, wie im Mittelalter"[695] aus. Solche Aussagen bestätigen nicht nur die in den populärkulturellen Medienprodukten gemachten, sondern zeigen auch den wirkmächtigen Einfluss, den sie auf den Sprachgebrauch haben – Mittelalter ist eine Metapher, die für die in der Populärkultur formulierten Inhalte über Mittelalter steht. In diesen ist Religion eine persönliche Angelegenheit, die voll und ganz im Individualismus aufgeht und keiner institutionellen Führung bedarf. Weiterhin sagen die Diskursfragmente aus, dass die religiöse Institutionalisierung im Mittelalter mit allen negativen Begleiterscheinungen noch präsent, zudem monopolisiert war und damit im Gegensatz zur angestrebten heutigen, westlichen Form der Religionsfreiheit und -toleranz steht.

Aus den beiden dekonstruierten Kernaussagen zu Gender und Religion spricht bereits deutlich die politische Dimension der Geschichtskultur[696], welche in der Darstellung der mittelalterlichen Gesellschaftsform und des Regierungssystems zusätzlich konkret wird. Feudalismus und Monarchie sind dabei in fast allen Fällen Gegenstand einer fundamentalen Kritik. Die Ungerechtigkeit der mittelalterlichen Welt besteht in der ungleich verteilten Macht Weniger über Viele und weiterhin darin, dass die Begründung dieser Machtverteilung durch

[694]URL: http://www.focus.de/kultur/vermischtes/bischof-franz-peter-tebartz-van-elst-franz-peter-tebartz-van-elst-ein-kirchenfuerst-wie-aus-dem-mittelalter_aid_1128819.html (07.02.2014).
[695]URL: http://www.sueddeutsche.de/panorama/tebartz-van-elsts-amtsverstaendnis-von-hirtenmacht-und-machthirten-1.1795128 (07.02.2014).
[696]Vgl. RÜSEN 1994, S. 12.

Geburtsrecht und Gottesgnadentum konstruiert, irrational und damit nicht legitimiert ist. Der Adel missbraucht kategorisch diese herrschaftliche Macht zur Ausbeutung und Drangsalierung des Volkes. Standesschranken sind fest in der Mentalität der mittelalterlichen Welt verankert, soziale Mobilität ist in der Regel nicht möglich. In dieser politisch ungerechten Welt sind es gerade die Heldenfiguren, denen durch die Umstände ihrer Abenteuer die Möglichkeit gegeben wird zu zeigen, welche Fähigkeiten und Werte der Mann (in den Romanen auch die Frau) aus dem Volk hat und zur Verbesserung der sozialen Ungleichheit nutzt. Im gegenwärtigen populären Mittelalterdiskurs ist damit sowohl eine Aussage als auch ein Gestaltungsprinzip vertreten, das mit Georg Lukács gesprochen bereits in den frühesten mittelalterlich gethemten Historischen Romanen auftritt: Der mittlere Held[697]

> „heißt deshalb mittelmäßig, weil er […] eine ›unbedeutende‹ erfundene Hauptfigur gegenüber der ›bedeutenden‹ historischen Nebenfigur darstellt und weil er schließlich dem Dichter die Möglichkeit gibt, ›gestalterisch jene ungeheuren menschlich heldenhaften Möglichkeiten aufzudecken, die im Volke ununterbrochen latent vorhanden sind, die bei jeder großen Gelegenheit, bei jeder tiefen Erschütterung des gesellschaftlichen oder des näheren persönlichen Lebens ›plötzlich‹ mit ungeheurer Wucht an die Oberfläche treten.‹ (S. 48)“.[698]

Gerade in den narrativen Medien des hier untersuchten populärkulturellen Mittelalters ist es der moralisch und weltanschaulich makellose Held aus dem Volk, der in die soziale und politische Finsternis einer von der herrschenden Kaste tyrannisierten Welt das Licht der Freiheit und Gleichheit trägt. Wichtiger als diese Werte ist aber der Umstand, dass der Held als einfacher, mittlerer, durchschnittlicher Jedermann aus dem Volk stammt und damit demokratisiert ist. Somit formuliert der Westen in seinem Mittelalterdiskurs die gegenwartsbezogene Legitimation seines eigenen politischen Systems, das er als Naturrecht objektiviert und häufig mit Rechtsstaatlichkeit gleichsetzt.[699] Er ist in seinem Demokratismus von der alleinigen Richtigkeit der sich aus der Demokratie ableitenden Staatsformen überzeugt. Hinzu tritt ein auf die Religion gerichteter Toleranzgedanke, der die gegenwärtigen Herausforderungen der ethnisch, sprachlich und religiös heterogenen westlichen Gesellschaften im Auge hat und ihn als Grundlage für die Lösung von durch

[697] Siehe S. 80f.
[698] Aust 1994, S. 42.
[699] Vgl. Dalibor Truhlar: Demokratismus. Philosophie der demokratischen Weltanschauung, Frankfurt am Main, New York 2006.; Gregor Husi, Marcel Meier Kressig: Der Geist des Demokratismus. Modernisierung als Verwirklichung von Freiheit, Gleichheit und Sicherheit, Münster 1998.

kulturelle Diversität entstandenen Konflikten sieht. In den narrativ geprägten Diskursfragmenten ist es immer der Held, der aufgrund seiner ausgeprägten individuellen Selbstbestimmung diese Werte vertreten kann. Dagegen zeigen die beiden Strategievideospiele, die keinen zwischen moderner Gedankenwelt und mittelalterlicher Diegese vermittelnden Helden-Protagonisten haben, als in sich eher geschlossene Mittelalter-Simulation in ihrem genre- und mediumbedingten Spielaufbau, den Clash homogener Nationalstaaten.

	Politische Freiheit	Interreligiöse Toleranz	Technischer Fortschritt	Individuelle Selbstbestimmung
Säulen	-	O	+	+
Päpstin	o	O	+	+
Tore	-	-	+	+
King Arthur	+	+	-	+
Königreich d. Himmel	o	+	-	+
Robin Hood	+	-	-	+
AoK	+	O	+	-
M2:TW	o	-	+	-
AC	+	+	-	+

Abb. 11: Mythem „Westliche politisch-kulturelle Werte“ in den untersuchten Produkten.

Wenn das epochal objektivierte Mittelalter nur als Projektionsfläche eines feudalen Machtsystems adliger Willkürherrschaft verwendet wird, um die Vorzüge der freiheitlich-demokratischen Grundordnung westlicher Gesellschaften zu idealisieren, dann lässt sich die gleiche Message in die unterschiedlichsten Diegesen projizieren, z.B. in die sekundärmittelalterliche Fantasywelt von *Krieg der Sterne* (USA 1977-2005) oder in dystopische Zukunftsentwürfe eines *V wie Vendetta* (2006) oder *Elysium* (2013), in denen eine totalitär beherrschte Welt von Helden des Widerstands verändert wird. Eignen sich solche düsteren Zukunftsentwürfe nicht besser, um aktuelle politische Messages zu verbreiten? Eine in der Zukunft verortete, dystopische Diegese vermittelt dem Zeitverständnis des Rezipienten, dass sich die Welt von der Gegenwart an zum Schlechteren entwickelt hat, und regt zum Nachdenken über eine Vermeidung entsprechend negativer Entwicklungen an. Während die zukünftige Dystopie zwangsläufig und für den Rezipienten offensichtlich fiktional ist (Stichwort: Science-fiction), besteht der entscheidende Unterschied zu einer in der Vergangenheit verorteten Diegese – hier dem als Epoche vorgestellten Mittelalter – in dem als bereits geschehen gedachten und damit nicht zwangsläufig fiktionalen Bezug zur aktualen Welt. Ein mittelalterlich gethemtes Produkt impliziert im chronologisch operierenden Geschichtsbewusstsein immer die Überzeugung von ‚unserer

Welt – damals‘, von Ursprung, Herkunft und Entwicklung unserer Gegenwart aus der Vergangenheit heraus. In dieser Operation zeigt sich die unterschiedliche kognitive Beteiligung in der Rezeption von vergangenheits- und zukunfts-gethemten Diegesen. Das Mittelalter eignet sich insofern besser zur unkritischen Reflexion der gegenwärtigen Verortung und mehr dazu, den vermeintlich erreichten Zustand zu preisen, da zahlreiche Missstände der mittelalterlichen Welt gegenüber der des Rezipienten als überwunden gelten. Die in der Zukunft spielende Dystopie zeigt die Gegenwart dagegen als ungesichert, zerbrechlich, und nicht am glücklichen Ende eines historischen Prozesses stehend.

Nur aufgrund dieses Vergangenheitsbezugs können die in den mittelalterlich gethemten Produkten gezeigten Kulturheroen das Licht der Aufklärung mit den westlichen Werten Freiheit, Gleichheit, Demokratie, Rechtstaatlichkeit, Toleranz und Individualismus in das Mittelalter als Vorgeschichte des Westens hineintragen. Anhand ihrer Abenteuer wird erzählend erklärt, wie gegenwärtig präsente und für den gesellschaftlichen Zusammenhalt wichtige Werte in einer weit zurückliegenden Vorzeit erschaffen wurden. Der populäre Mittelalterdiskurs erzählt in seinen Fragmenten Ursprungsmythen, denn „[e]inen Mythos ›sagen‹ heißt verkünden, was 'ab origine' geschehen ist. [...] Er ist also immer der Bericht einer Schöpfung: man erzählt, wie etwas ausgeführt wurde, wie es 'zu sein' begann.“[700]

Das diskursiv konstituierte Mittelalter der Populärkultur nimmt als homogene Epoche gedachte Vorzeit in der kulturellen Erinnerung des Westens die Funktion eines Mythos ein, der gegenwärtige Verortung, Selbstverständnis und Herausforderungen seiner Gesellschaften formuliert: Die Demokratie als politisches System, die in der Überwindung von feudalistischer Willkürherrschaft möglich wurde; ein ethisches Wertesystem, das ohne dogmatische Kirchenlehre auskommt und im Sinne einer gesellschaftlichen Toleranz über den einzelnen Religionen steht; eine gesellschaftliche Gleichberechtigung von Männern und Frauen, die im Vergleich zu mittelalterlichen Zuständen erreicht scheint. Dies sind die drei Mytheme im Sinne eines funktionalistischen Mythenbegriffs, welcher dem Mittelalterdiskurs die fundierende, legitimierende und weltmodellierende Funktion des Mythos zuschreibt.[701] Die Mythen überzeugen die Menschen, die Richtigkeit des in ihnen vermittelten Wertesystems anzuerkennen und ihr eigenes Handeln danach auszurichten. Daher eignet

[700] MIRCEA ELIADE: Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen, in: Texte zur modernen Mythentheorie, hg. v. WILFRIED BARNER, ANKE DETKEN, JÖRG WESCHE, Stuttgart 2003, S. 78–86, S. 78.
[701] Zum funktionalistischen Mythenbegriff vgl. Texte zur modernen Mythentheorie, hg. v. WILFRIED BARNER, ANKE DETKEN, JÖRG WESCHE, Stuttgart 2003, S. 13.

sich als Verortung des Mythos eine düstere Welt, die in der Vergangenheit einmal die eigene war und in der ein Kulturheros unbeirrt diese Werte vertritt, für sie kämpft und triumphiert. Die zeitlosen, zwischen den Welten vermittelnden Helden dienen als Identifikationsfiguren, sie üben eine handlungsanleitende Vorbildfunktion für das in den westlichen Gesellschaften lebende Individuum aus. „Gesellschaftliche Mythen vermitteln die Botschaft: ›Du musst dies tun, weil es schon immer getan wurde.‹ Im Fall realer physischer Phänomene profitiert das Individuum vom Mythos. Im Fall gesellschaftlicher Phänomene profitiert die Gesellschaft als solche.“[702] Das Mittelalter ist also ein gesellschaftlicher Mythos derjenigen, die ihn in ihrer populären Kultur als sozialen Gegenstand diskursiv konstruieren.

Beim Mythos handelt es sich um ein „primitives Erklärungsmodell der Welt, das sich mit einem wissenschaftlichen Erklärungsmodell der Welt nicht vereinbaren lässt und somit dem modernen Menschen, der per Definition Wissenschaft akzeptiert, inakzeptabel erscheint.“[703] Doch der Mensch der Moderne denkt nicht in allen Phasen und allen Bereichen seines Lebens wissenschaftlich, noch seltener geschichtswissenschaftlich; denn auch der Geschichtsunterricht trägt gemessen an den deutschen Bildungsplänen mit seinen politisch motivierten Inhalten und fortschrittsoptimistischen Metanarrativen wesentlich zu einem mythischen, ideologiebehafteten Geschichtsbewusstsein bei. So erscheinen die Filme, begegnet man ihnen nicht mit einer ausgebildeten geschichtskulturellen Kompetenz, als durchaus realistisch, vor allem wenn sie materielle Kultur überzeugend darstellen. Die Diskrepanz zwischen wissenschaftlichen und mythischen Denkstilen begründet auch das moderne geschichtskulturelle Bedürfnis, wissen zu wollen, ob etwas tatsächlich so gewesen ist. Im ‚primitiven‘ Mythos, also in Mythen oraler Kulturen ohne Geschichtsschreibung, wäre diese Frage gar nicht möglich. Aber auch in literaten Kulturen lebt der Mythos als „alternative Form der wissenschaftlichen Weltauffassung“[704] weiter. Denn die wenigsten Menschen einer Gesellschaft denken Geschichte mit der Technik des Ingenieurs – vielmehr sind „die Operationen des mythischen Denkens mit der Arbeitsweise eines Bastlers (*bricoleur*)“ vergleichbar.[705] Er nimmt sich aus dem Mythos das, was er für die *bricolage* seines Selbstverständnisses und seines Weltbildes benötigt. Wenn er nun aus dem Mittelalterdiskurs jene Aussagen rezipiert, die seinen gegenwärtigen Standpunkt als

[702] ROBERT A. SEGAL: Mythos. Eine kleine Einführung, Stuttgart 2007, S. 171.
[703] Ebd., S. 68.
[704] ANKE DETKEN: Einleitung. Claude Lévi-Strauss: Die Struktur der Mythen (1955), in: Texte zur modernen Mythentheorie, hg. v. WILFRIED BARNER, ANKE DETKEN, JÖRG WESCHE, Stuttgart 2003, S. 56–57, S. 56.
[705] Ebd., S. 57.

fortschrittlich und ethisch wertvoll erscheinen lassen, erinnert er das Mittelalter ‚heiß' und praktiziert somit mythische Kognition und keine historische. Denn „›[h]eiße‹ Erinnerung, die nicht lediglich die Vergangenheit ausmißt als Instrument chronologischer Orientierung und Kontrolle, sondern die aus dem Bezug auf Vergangenes die Elemente eines Selbstbildes sowie Anhaltspunkte für Hoffnungen und Handlungsziele gewinnt"[706], ist Mythos. Kontroversen um die *historical correctness* eines mythischen populärkulturellen Werks sind zwar müßig, zeigen aber: Es gibt unterschiedliche Deutungssysteme des Vergangenen und gerade das wissenschaftlich-methodische Deutungssystem (der akademischen Geschichtswissenschaft) scheint mit dem künstlerisch-kommerziellen (der populären Geschichtskultur) kollidieren zu wollen. In diesen Auseinandersetzungen geäußerte Vorwürfe, dass etwa ein bestimmtes Produkt historische Fakten verzerre oder verfälsche, setzen eine verfälschbare, objektive Geschichte voraus. Historische und mythische Zugänge zum Vergangenen widersprechen sich nicht, noch lassen sie sich in ihrer je eigentümlichen Richtigkeit gegeneinander ausspielen: „Der Mythos ist weder eine Lüge noch ein Geständnis. Er ist eine Abwandlung".[707]

Der Mythos ist nicht falsch. Denn wir könnten bezogen auf die drei hier dekonstruierten Mytheme auch sagen: Das Mittelalter war frauenfeindlich, gewalttätig, dogmatisch, ungerecht usw. Insofern sind die populärkulturellen Darstellungen vereinfachend, aber nicht falsch. Wir müssen aber vielmehr sagen: Das Mittelalter *ist* frauenfeindlich, gewalttätig, dogmatisch, ungerecht usw., weil es im gegenwärtigen Diskurs immer wieder so kommuniziert wird, weil wir es uns so vorstellen und weil diese Vorstellung so überzeugend ist, da sie vor dem Spiegel des konstruierten ‚Welt von damals' relevante Themen unseres gegenwärtigen Lebens anspricht. Das ist der Mythos. Ihm ist nicht mit einem dichotomen ‚falsch' vs. ‚richtig' beizukommen, und in Betrachtung der populärkulturellen Aussagen seines Diskurses auch nicht mit der Dichotomie eines „entzweiten Mittelalters", wie Otto Gerhard Oexle das Verhältnis der Moderne zum Mittelalter beschreibt: Die Moderne deute „das Mittelalter in der polaren Spannung zweier entgegengesetzer grundsätzlicher Wahrnehmungen."[708] Die Populärkultur zeichnet ihr Mittelalter hingegen eindeutig: als eine unvollkommene Welt mit einem rückständigen politischen und wirtschaftlichen System,

[706] JAN ASSMANN: Mythomotorik der Erinnerung. Fundierende und kontrapräsentische Erinnerung, in: Texte zur modernen Mythentheorie, hg. v. WILFRIED BARNER, ANKE DETKEN, JÖRG WESCHE, Stuttgart 2003, S. 280–286, S. 280.
[707] BARTHES 1964, S. 112.
[708] OTTO GERHARD OEXLE: Das entzweite Mittelalter, in: Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, hg. v. GERD ALTHOFF, Darmstadt 1992, S. 7–28, S. 7.

einem rückständigen dogmatischen Welterklärungssystem und einem rückständigen Frauenbild. Die Helden, die diese Welt zu verbessern suchen und ohne die das Konsumieren des populärkulturellen Produkts keinen Spaß machen würde, vertreten als Vermittlerfiguren moderne westliche Werte und tragen als solche nicht zu einem ausgleichenden Verhältnis einer negativen Mittelalterwelt bei, sondern im Gegenteil noch zu einer Verschärfung der Diskrepanz zwischen Mittelalter und Moderne. Ohne die modernen Helden bleibt das Mittelalter eine schlechte Welt. Und auch wenn man die Agenten der ungerechten mittelalterlichen Ordnung wegdenkt und die Beschreibungen und visuellen Gestaltungen der landschaftlichen Mittelalterwelt als Argument heranzieht, so wissen wir ohne weiterführende Rezeptionstudien nicht, wie der Rezipient auf die visuellen Effekte einer Landschaftsdarstellung reagiert. Findet er sie schön, naturbelassen und idyllisch, weil sie präindustriell ist? Oder eintönig, kalt und schmutzig? Es ist fraglich, ob das Mittelalter in den dargestellten Medien vom Rezipienten in dieser Hinsicht wirklich positiv wahrgenommen wird. Ob das Mittelalter der Populärkultur mit diesem Argument ein „entzweites" ist, bleibt ungewiss. Die mythische Aussage tendiert zur Eindeutigkeit und nicht zur abwägenden Pluralität.

Das Mittelalter ist ein populärkultureller westlicher Mythos. Mit dem Mittelalter als mythischer Vorzeit legitimiert sich der Westen selbst in seiner historischen Gewordenheit. Das Mittelalter der Populärkultur ist ein wirkmächtiger Ausschnitt aus diesem Diskurs, in dem Mittelalter als solches erst konstruiert wird. In der diskursiven Auseinandersetzung mit den Produkten der Populärkultur entstehen in unseren Köpfen Überzeugungen über Mittelalter, und das heißt: Wir machen es selbst.[709] Dieser Prozess der Konstruktion von Mittelalter im Diskurs wurde Medievalism genannt. Mit dem Mythos ist abschließend auch ein weiterführender Ausblick auf seine mögliche Funktion benannt. Mytheme sind die konstitutiven Einheiten des aktuellen Mittelaltermythos.[710] Wie alles, wovon ein Diskurs Rechenschaft ablegen kann, Mythos werden kann[711], ist dies auch mit dem sozialen Gegenstand Mittelalter der Fall.

Damit wurde in dieser Arbeit ein neuer Mittelalterbegriff verwendet. Im Gegensatz zum objektivierten Epochenbegriff legt jener die gegenwärtige Standortgebundenheit, mythische

[709] Vgl. GROEBNER 2008, S. 167.
[710] Vgl. Anm. 49.
[711] BARTHES 1964, S. 85.

Zweckorientierung und Konstruktion seiner selbst offen. Denn das ist Geschichte auch: Mythos. Trotz der Schrift, trotz oder gerade wegen des online zugänglichen kulturellen Archivs der vernetzten Moderne, in der die unerreichbaren Ausmaße der Diskurse erahnt werden können, wächst die Einsicht, dass nicht alles gelesen, nachgeschlagen oder überprüft wird, nur weil es möglich ist. Die Bedeutsamkeit des Mittelalters liegt nicht in unserem Herkommen aus dem objektivierten Mittelalter, sondern in unserem heutigen mythischen Gebrauch des diskursiven Mittelalters.

Literaturverzeichnis

ESPEN AARSETH: Genre Trouble, 2004, URL: http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant

JOHN ABERTH: A knight at the movies. Medieval history on film, New York 2003.

The Middle Ages after the Middle Ages in the English-speaking world, hg. v. MARIE-FRANÇOISE ALAMICHEL, DEREK BREWER, Rochester 1997.

MICHAEL ALEXANDER: Medievalism. The Middle Ages in modern England, New Haven 2007.

NEZAR ALSAYYAD; ANANYA ROY: Medieval modernity. On citizenship and urbanism in a global era, in: Space and Polity 10,1 (2006), S. 1–20.

Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, hg. v. GERD ALTHOFF, Darmstadt 1992.

ARJUN APPADURAI: Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy, in: Public Culture 2,2 (1990), S. 1–24.

MARKUS APPEL: Realität durch Fiktionen. Rezeptionserleben, Medienkompetenz und Überzeugungsänderungen, Berlin 2005.

ANTHONY C. AREND: Legal rules and international society, New York 1999.

ARISTOTELES: Poetik, hg. v. MANFRED FUHRMANN, Stuttgart 1987.

D. M. ARMSTRONG: Belief, truth and knowledge, London 1973.

SUSAN LYNN ARONSTEIN: Hollywood knights. Arthurian cinema and the politics of nostalgia, New York 2005.

ALEIDA ASSMANN: Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses, München 2006.

ALEIDA ASSMANN: Geschichte im Gedächtnis. Von der individuellen Erfahrung zur öffentlichen Inszenierung, München 2007 (Krupp-Vorlesungen zu Politik und Geschichte am Kulturwissenschaftlichen Institut im Wissenschaftszentrum Nordrhein-Westfalen 6).

JAN ASSMANN: Mythomotorik der Erinnerung. Fundierende und kontrapräsentische Erinnerung, in: Texte zur modernen Mythentheorie, hg. v. WILFRIED BARNER, ANKE DETKEN, JÖRG WESCHE, Stuttgart 2003, S. 280–286.

Kultur und Gedächtnis, hg. v. JAN ASSMANN, TONIO HÖLSCHER, Frankfurt am Main 1988.

BARRY ATKINS; TANYA KRZYWINSKA: Introduction: videogame, player, text, in: Videogame, player, text, hg. v. BARRY ATKINS, TANYA KRZYWINSKA, Manchester 2007, S. 1–7.

HUGO AUST: Der historische Roman, Stuttgart 1994 (Sammlung Metzler 278).

JÁNOS M. BAK; JÖRG JARNUT; PIERRE MONNET; BERND SCHNEIDMÜLLER: Gebrauch und Missbrauch des Mittelalters, 19.-21. Jahrhundert. Uses and abuses of the Middle Ages, 19th-21st century = Usages et mésusages du Moyen Âge du XIXe au XXIe siècle, München 2009.

STEPHANIE L. BARCZEWSKI: Myth and national identity in nineteenth-century Britain. The legends of King Arthur and Robin Hood, Oxford 2005.

Texte zur modernen Mythentheorie, hg. v. WILFRIED BARNER, ANKE DETKEN, JÖRG WESCHE, Stuttgart 2003.

ACHIM BARSCH: Fiktion/Fiktionalität, in: Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe, hg. v. ANSGAR NÜNNING, Stuttgart, Weimar 2008, S. 201–202.

ROLAND BARTHES: Mythen des Alltags, Frankfurt am Main 1964 [1957].

ROLAND BARTHES: L'effet de réel, in: Communications 11,1 (1968), S. 84–89.

ROLAND BARTHES: Der Tod des Autors, in: Texte zur Theorie der Autorschaft, hg. v. FOTIS JANNIDIS, Stuttgart 2012.

MORITZ BAßLER: New Historicism. Literaturgeschichte als Poetik der Kultur, Tübingen 2001 (UTB Literaturwissenschaft 2265).
HANS BELTING: "It is one of the great discoveries, that an image is whatever is contained within a frame", in: The digital Wunderkammer. 10 chapters on the iconic turn, hg. v. HUBERT BURDA, FRIEDRICH A. KITTLER, München 2011, S. 154–159.
TONY BENNETT: Popular culture. A teaching object, in: Screen Education 34 (1980) S. 17–29.
PETER L. BERGER; THOMAS LUCKMANN: Die gesellschaftliche Konstruktion der Wirklichkeit. Eine Theorie der Wissenssoziologie, Frankfurt am Main 1980.
SIMONE BERNARD-GRIFFITHS: La fabrique du Moyen Age au XIXe siècle. Représentations du Moyen Age dans la culture et la littérature françaises du XIX. siècle, Paris 2006 (Romantisme et modernités 94).
CHRIS BERZINS; PATRICK CULLEN: Terrorism and Neo-Medievalism, in: Civil Wars 6,2 (2003), S. 8–32.
Der Löwenritter in den Zeiten der Aufklärung. Gerhard Anton von Halems Iwein-Version "Ritter Twein" : ein Beitrag zur dichterschen Mittelalter-Rezeption des 18. Jahrhunderts, hg. v. HEIDI BEUTIN, WOLFGANG BEUTIN, GERHARD ANTON VON HALEM, Göppingen 1994 (Göppinger Arbeiten zur Germanistik 595).
KATHLEEN BIDDICK: The shock of medievalism, Durham 1998.
BETTINA BILDHAUER: Filming the Middle Ages, London 2011.
VIRGINIA BLANTON: 'Don't worry, I won't let them rape you'. Guinevere's Agency in Jerry Bruckheimers's "King Arthur", in: Arthuriana 15,3 (2005), S. 91–111.
R. HOWARD BLOCH; STEPHEN G. NICHOLS: Medievalism and modernist temper, London 1996.
KARL-ALFRED BLUHER: Valéry et Nietzsche critiques de l'Histoire, in: Paul Valéry. "regards" sur l'histoire, hg. v. ROBERT PICKERING, MICHELINE HONTEBEYRIE, Clermont-Ferrand 2008 (Collection Littératures), S. 109–124.
HARTMUT BOOCKMANN: Die Gegenwart des Mittelalters, Berlin 1988.
Wege ins Mittelalter. Historische Aufsätze, hg. v. HARTMUT BOOCKMANN, DIETER NEITZERT, München 2000.
MICHAEL BORGOLTE: So eine Ritterromanze, die ist schön. Valentin Groebners Lust, in: Frankfurter Allgemeine Zeitung (2008).
NICOLA BRAUCH; GERHILD LÖFFLER: Die Wirklichkeit des Mittelalters in der Schulpraxis. Erfahrungsbericht und kompetenzdidaktische Überlegungen, in: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstösse für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 255–267.
MARINA SCORDILIS BROWNLEE; KEVIN BROWNLEE; STEPHEN G. NICHOLS: The New medievalism, Baltimore 1991.
Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstösse für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011.
ARNOLD BÜHLER: 'Verordnete Finsternis'. Mittelalter nach Lehrplan, in: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstösse für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 245–254.
Deutsches Wörterbuch, hg. v. KARL-DIETER BÜNTING, RAMONA KARATAS, Chur 1996.
CLAUDIA BULLERJAHN: Grundlagen der Wirkung von Filmmusik, Augsburg 2001.
HEDLEY BULL: The anarchical society. A study of order in world politics, New York 1977.
DANIELLE BUSCHINGER; RENATE ULLRICH: Das Mittelalter Richard Wagners, Würzburg 2007.
JOSEPH CAMPBELL: Der Heros in tausend Gestalten, Frankfurt am Main, Leipzig 1999.
JOSEPH CAMPBELL: The hero with a thousand faces, Novato 2008.
NORMAN F. CANTOR: Inventing the middle ages. The lives works and ideas of the great medievalists of the twentieth century, New York 1991.

JANE CHANCE; ALFRED K. SIEWERS: Tolkien's modern Middle Ages, New York 2005.
ALICE CHANDLER: Sir Walter Scott and the Medieval Revival, in: Nineteenth-Century Fiction 19,4 (1965), S. 315–332.
DANIEL CHANDLER: Semiotics for Beginners, 1995, URL: http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/S4B/
KAREN COLLINS: Game sound. An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design, Cambridge 2008.
CHRISTOPH CORNELIßEN: Was heißt Erinnerungskultur? Begriff - Methoden - Perspektiven, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 54 (2003), S. 548–563.
DONNA WOOLFOLK CROSS: Die Päpstin. Roman, Berlin 1998.
LOUISE D'ARCENS: Old songs in the timeless land. Medievalism in Australian literature 1840-1910, Turnhout, Abingdon 2011.
Medievalisms in the postcolonial world. The idea of the "Middle Ages" outside Europe, hg. v. KATHLEEN DAVIS, Baltimore 2009.
GILLES DELEUZE: Unterhandlungen, 1972-1990, Frankfurt am Main 1993.
GILLES DELEUZE; FÉLIX GUATTARI: Rhizom, Berlin 1977.
GILLES DELEUZE; CLAIRE PARNET: Dialoge, Frankfurt am Main 1980.
ANKE DETKEN: Einleitung. Claude Lévi-Strauss: Die Struktur der Mythen (1955), in: Texte zur modernen Mythentheorie, hg. v. WILFRIED BARNER, ANKE DETKEN, JÖRG WESCHE, Stuttgart 2003, S. 56–57.
Game over!? Perspektiven des Computerspiels, hg. v. JAN DISTELMEYER, CHRISTINE HANKE, DIETER MERSCH, Bielefeld 2008.
ISABEL DIVANNA: Reconstructing the Middle Ages. Gaston Paris and the development of nineteenth-century Medievalism, Newcastle upon Tyne 2008.
ALFRED DÖBLIN: Aufsätze zur Literatur, hg. v. WALTER MUSCHG, Olten; Freiburg im Breisgau 1963.
IGNAZ VON DÖLLINGER: Die Papstfabeln des Mittelalters. Ein Beitrag zur Kirchengeschichte, Darmstadt 1970 [1890].
The medieval hero on screen. Representations from Beowulf to Buffy, hg. v. MARTHA W. DRIVER, SID RAY, Jefferson 2004.
ACHIM DUNKER: "Die chinesische Sonne scheint immer von unten". Licht- und Schattengestaltung im Film, Konstanz 2008.
UMBERTO ECO: Lector in fabula. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten, München 1987.
UMBERTO ECO: Im Wald der Fiktionen. Sechs Streifzüge durch die Literatur, München 1996.
UMBERTO ECO: Nachschrift zum "Namen der Rose", München 2007.
KONRAD EISENBICHLER: Renaissance medievalisms, Toronto 2009.
MIRCEA ELIADE: Das Heilige und das Profane. Vom Wesen des Religiösen, in: Texte zur modernen Mythentheorie, hg. v. WILFRIED BARNER, ANKE DETKEN, JÖRG WESCHE, Stuttgart 2003, S. 78–86.
Early cinema. Space, Frame, Narrative, hg. v. THOMAS ELSAESSER, ADAM BARKER, London 1990.
ELIZABETH NICOLE EMERY: Medievalism and the Middle Ages, in: Defining medievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2009 (Studies in Medievalism 17), S. 77–85.
ELIZABETH NICOLE EMERY; LAURA MOROWITZ; ELIZABETH EMERY: Consuming the past. The medieval revival in fin-de-siècle France, Aldershot 2003.
Postmoderne und Dekonstruktion. Texte französischer Philosophen der Gegenwart, hg. v. PETER ENGELMANN, Stuttgart 2010.
ERMI, LAURA; MÄYRÄ, FRANS: Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion, Onlinedokument 2005.

WOLFGANG ERNST: Postmoderne Geschichtskultur, in: Geschichtskultur, hg. v. KLAUS FRÖHLICH, HEINRICH THEODOR GRÜTTER, JÖRN RÜSEN, 3.1991/92, Pfaffenweiler 1992 (Jahrbuch für Geschichtsdidaktik), S. 63–76.
WERNER FAULSTICH: Grundkurs Filmanalyse, München 2002.
ELIZABETH A. FAY: Romantic medievalism. History and the Romantic literary ideal, Houndmills, Basingstoke, Hampshire 2002.
HANS-JOACHIM FISCHER: Mediävistik, populäre Mittelalterkultur und historisches Lernen in der Kindheit, in: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstösse für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 237–244.
ERIKA FISCHER-LICHTE: Performativität. Eine Einführung, Bielefeld 2013.
JOHN FISKE: Television Culture. London, New York 1993.
JOHN FISKE: Media Matters. Everyday Culture and Political Change. Minneapolis, London 1994.
BARBARA FLÜCKIGER: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films, Marburg 2001.
MICHEL FOUCAULT: Archäologie des Wissens. Frankfurt am Main 1981.
Defining medievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2009 (Studies in Medievalism 17).
Defining medievalism(s) II, hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2010 (Studies in Medievalism 18).
Defining neomedievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2010 (Studies in Medievalism 19).
Defining neomedievalism(s) II, hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2011 (Studies in Medievalism 20).
HORST FUHRMANN: Überall ist Mittelalter. Von der Gegenwart einer vergangenen Zeit, München 2002.
HORST FUHRMANN; LOTHAR GALL: Das Interesse am Mittelalter in heutiger Zeit. Beobachtungen u. Vermutungen, München 1987.
HORST FUHRMANN; MARKUS WESCHE: "Sind eben alles Menschen gewesen". Gelehrtenleben im 19. und 20. Jahrhundert : dargestellt am Beispiel der Monumenta Germaniae Historica, München 1996.
FUXJÄGER, ANTON: Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwirrung. Onlinedokument 2007. URL: http://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Anton-Fuxjaeger_Diegese-Diegesis-diegetisch.pdf
JENNIFER GABOURY: Women Warriors Are the Rage in Hollywood – But What Was the Truth?, in: History News Network, URL: http://historynewsnetwork.org/article/7129
Medievalism and orientalism. Three essays on literature, architecture and cultural identity, hg. v. JOHN M. GANIM, Basingstoke 2008.
Zur Geschichte und Arbeit der Monumenta Germaniae Historica. Ausstellung anlässlich des 41. Deutschen Historikertages, München, 17.-20. September 1996, Katalog, hg. v. ALFRED GAWLIK, München 1996.
GÉRARD GENETTE: Die Erzählung. München 1998 [1994].
HANS VILMAR GEPPERT: Der historische Roman. Geschichte umerzählt - von Walter Scott bis zur Gegenwart, Tübingen 2009.
RICHARD J. GERRIG: Experiencing narrative worlds. On the psychological activities of reading, New Haven 1993.
STEFAN GÖBEL: The Great War and medieval memory. War and remembrance in Britain and Germany, 1914-1940, Cambridge 2009.
JOHANN WOLFGANG VON GOETHE; WALTER HETTCHE: Dichtung und Wahrheit, Stuttgart 1998.
HANS-WERNER GOETZ: Dossier zur Situation der Mediävistik in Deutschland. In: Das Mittelalter 12,1 (2007), S. 161–179.

FRANTISEK GRAUS: Lebendige Vergangenheit. Überlieferung im Mittelalter und in den Vorstellungen vom Mittelalter, Köln 1975.
MELANIE C. GREEN; TIMOTHY C. BROCK: In the mind's eye. Transportation-imagery model of narrative persuasion, in: Narrative impact. Social and cognitive foundations, hg. v. MELANIE C. GREEN, JEFFREY J. STRANGE, TIMOTHY C. BROCK, Mahwah 2002, S. 315–341.
CORY LOWELL GREWELL: Neomedievalism. An Eleventh Little Middle Ages?, in: Defining neomedievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2010 (Studies in medievalism 19), S. 34–43.
VALENTIN GROEBNER: Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen, München 2008.
VALENTIN GROEBNER: Willkommen in der Zeitmaschine, in: Literaturen 11 (2008), S. 16–20.
JEROME DE GROOT: Consuming history. Historians and heritage in contemporary popular culture, London, New York 2009.
HERBERT GRUNDMANN: Monumenta Germaniae Historica. 1819–1969, München 1979.
GEORG M. GUGELBERGER: Ezra Pound's medievalism, Frankfurt am Main, Bern, Las Vegas 1978.
TOM GUNNING: The Cinema of Attraction[s]. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde, in: The cinema of attractions reloaded, hg. v. WANDA STRAUVEN, Amsterdam 2006, S. 381–388.
CHRISTIAN HANKE: >Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung, in: Game over!? Perspektiven des Computerspiels, hg. v. JAN DISTELMEYER, CHRISTINE HANKE, DIETER MERSCH, Bielefeld 2008, S. 7–18.
ANSELM HÄNSCH: Schlußdiskussion, in: Mittelalter-Rezeption. Ein Symposion, hg. v. PETER WAPNEWSKI, Stuttgart 1986 (Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte Sonderband 6), S. 617–620.
BERND HARTMANN: Literatur, Film und das Computerspiel (Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte 22), Münster 2004.
Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Bde. 1–6 hg. v. CHARLES HARTSHORNE, PAUL WEISS, Cambridge 1931–1935; Bde. 7–8 hg. v. ARTHUR W. BURKS, Cambridge 1958.
KEVIN J. HARTY: The reel Middle Ages. American, western and eastern European, Middle Eastern, and Asian films about medieval Europe, Jefferson 1999.
SIMON MARIA HASSEMER: Das Mittelalter der Populärkultur, in: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstösse für die Unterrichtspraxis, hg. v. THOMAS MARTIN BUCK, NICOLA BRAUCH, Münster 2011, S. 129–139.
SIMON MARIA HASSEMER: Screening the game – screening the play. Zur videografischen Analyse von Videospielen, in: Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, hg. v. FLORIAN KERSCHBAUMER, TOBIAS WINNERLING, Bielefeld 2014, S. 55–70.
NICKOLAS HAYDOCK: Movie medievalism. The imaginary Middle Ages, Jefferson 2008.
NICKOLAS HAYDOCK: Medievalism and Excluded Middles, in: Defining medievalism(s) II, hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2010 (Studies in Medievalism 18), S. 17–30.
Hollywood in the Holy Land. Essays on film depictions of the Crusades and Christian-Muslim clashes, hg. v. NICKOLAS HAYDOCK, EDWARD L. RISDEN, Jefferson 2009.
THOMAS HECKEN: Theorien der Populärkultur. Dreißig Positionen von Schiller bis zu den Cultural Studies, Bielefeld 2007.
CARL HEINZE: Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Bielefeld 2012.
Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur, hg. v. MATHIAS HERWEG, STEFAN KEPPLER-TASAKI, Berlin 2012.
CASPAR HIRSCHI: Mittelalterrezeption, in: Enzyklopädie der Neuzeit, Bd. 8, Stuttgart 2008, Sp. 610–617.
BRUCE W. HOLSINGER: The premodern condition. Medievalism and the making of theory, Chicago 2005.

BRUCE W. HOLSINGER: Neomedievalism, neoconservatism, and the war on terror, Chicago 2007.
MAX HORKHEIMER; THEODOR W. ADORNO: Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente, Frankfurt am Main 1995.
Geschichte und Öffentlichkeit. Orte - Medien - Institutionen, hg. v. SABINE HORN, MICHAEL SAUER, Stuttgart 2009 (UTB M 3181).
Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, hg. v. HANS-OTTO HÜGEL, Stuttgart 2003.
JOHANN HUIZINGA: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 2006 [1938].
SAMUEL P. HUNTINGTON: The Clash of Civilizations. New York 1996.
GREGOR HUSI; MARCEL MEIER KRESSIG: Der Geist des Demokratismus. Modernisierung als Verwirklichung von Freiheit, Gleichheit und Sicherheit, Münster 1998.
Lexikon kritische Diskursanalyse. Eine Werkzeugkiste, hg. v. SIEGFRIED JÄGER, JENS ZIMMERMANN, Münster 2010.
AKI JÄRVINEN: Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design, Onlineausgabe 2008.
AKI JÄRVINEN: Understanding Video Games as Emotional Experiences, in: The Video Game Theory Reader 2, hg. v. MARK J. P. WOLF, BERNARD PERRON, New York, London 2009, S. 85–108.
KARL-ERNST JEISMANN: Geschichtsbewusstsein – Theorie. In: Handbuch der Geschichtsdidaktik, hg. v. KLAUS BERGMANN, Seelze 1997, S. 42.
JESPER JUUL: Half-real. Video games between real rules and fictional worlds, Cambridge 2005.
AMY S. KAUFMAN: Medieval Unmoored, in: Defining neomedievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2010 (Studies in medievalism 19), S. 1–11.
KATHLEEN COYNE KELLY; TISON PUGH: Queer movie medievalisms, Farnham, Burlington 2009.
MAX KERNER; KLAUS HERBERS: Die Päpstin Johanna. Biographie einer Legende, Freiburg im Breisgau 2011.
Mittelalter im Film, hg. v. CHRISTIAN KIENING, Berlin, New York 2006 (Trends in medieval philology 6).
Das Handbuch der Filmmusik. Geschichte-Ästhetik-Funktionalität, hg. v. JOSEF KLOPPENBURG, Laaber 2012.
BARBARA KORTE; SYLVIA PALETSCHEK: History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres, Bielefeld 2009 (Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen 1).
HELMUT KORTE: Einführung in die systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch, Berlin 2004.
GERARD KOZIEŁEK: Mittelalterrezeption. Texte zur Aufnahme altdt. Literatur in d. Romantik, Tübingen 1977.
ANNETTE KREUTZIGER-HERR: Ein Traum vom Mittelalter. Die Wiederentdeckung mittelalterlicher Musik in der Neuzeit, Köln, Weimar, Wien 2003.
DANNY KRINGIEL: Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2, München 2009.
MICHAELA KRÜTZEN: Dramaturgie des Films. Wie Hollywood erzählt, Frankfurt am Main 2011.
FRANÇOIS DE LA BRETÈQUE: L'imaginaire médiéval dans le cinéma occidental, Paris 2004.
ERIN FELICIA LABBIE: Lacan's medievalism, Minneapolis 2006.
DANIEL LEECH-WILKINSON: The modern invention of medieval music. Scholarship, ideology, performance, Cambridge 2002.
MATTS JOHAN LEENDERS: Sound für Videospiele. Besondere Kriterien und Techniken bei der Ton- und Musikproduktion für Computer- und Videospiele, Marburg 2012.
KEITH LEHRER: Theory of knowledge, Boulder 2000.

CLAUDE LÉVI-STRAUSS: The Structural Study of Myth. In: Journal of American Folklore 68; 270 (1955), S. 428–444.
CLAUDE LÉVI-STRAUSS: Die Struktur der Mythen. In: Ders.: Strukturale Anthropologie. Frankfurt a. M. 1967 [1955], S. 226–254.
CLAUDE LÉVI-STRAUSS: Das wilde Denken, Frankfurt am Main 1973.
JOACHIM LEUSCHNER: Cellarius, Christoph. In: Neue Deutsche Biographie 3 (1957), S. 180–181 [Onlinefassung], URL: http://www.deutsche-biographie.de/pnd116479914.html
WOLFGANG LOTTES: Wie ein goldener Traum. Die Rezeption des Mittelalters in der Kunst der Präraffaeliten, München 1984.
NIKLAS LUHMANN: Die Realität der Massenmedien, Wiesbaden 2009.
MAHNE, NICOLE: Transmediale Erzähltheorie. Eine Einführung, Göttingen 2007.
DAVID W. MARSHALL: Introduction. The Medievalism of Popular Culture, in: Mass market medieval. Essays on the Middle Ages in popular culture, hg. v. DAVID W. MARSHALL, Jefferson 2007, S. 1–12.
Mass market medieval. Essays on the Middle Ages in popular culture, hg. v. DAVID W. MARSHALL, Jefferson 2007.
MATÍAS MARTÍNEZ: Erzählen, in: Handbuch Erzähllitteratur. Theorie, Analyse, Geschichte, Stuttgart 2011, S. 1–12.
MATÍAS MARTÍNEZ; MICHAEL SCHEFFEL: Einführung in die Erzähltheorie, München 2007.
JOHN MATTHEWS: An Interview with David Franzoni, in: Arthuriana 14,3 (2004), S. 115–120.
MARSHALL MCLUHAN: Understanding media. The extensions of man, London 2001.
MARSHALL MCLUHAN; QUENTIN FIORE; JEROME AGEL: The medium is the massage, London 2008.
Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion - Dokumentation - Projektion, hg. v. MISCHA MEIER, SIMONA SLANIČKA, Köln 2007 (Beiträge zur Geschichtskultur 29).
LOTHAR MIKOS: Zwischen den Bildern – Intertextualität in der Medienkultur, in: Medien lesen. Der Textbegriff in der Medienwissenschaft, hg. v. DANIEL AMMANN, HEINZ MOSER, ROGER VAISSIÈRE, Zürich 1999.
LOTHAR MIKOS: Film- und Fernsehanalyse, Konstanz 2003.
HUBERT MITTLER: Prinz Eisenherz oder: das Mittelalter in der Sprechblase. Das Bild von Ritter und Rittertum zwischen 1000 und 1200 in ausgewählten historisierenden Comics, Frankfurt, Berlin, Bern u.a. 2007 (Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien 54).
ALICIA MONTOYA; SOPHIA GEORGINA VAN ROMBURGH; W. VAN ANROOIJ: Early modern medievalisms. The interplay between scholarly reflection and artistic production, Leiden, The Netherlands, Boston 2010.
PETER VON MOOS: Gefahren des Mittelalterbegriffs. Diagnostische und präventive Aspekte, in: Modernes Mittelalter. Neue Bilder einer populären Epoche, hg. v. JOACHIM HEINZLE, Frankfurt am Main 1999, S. 33–63.
JEAN-DANIEL MOREROD: La base textuelle d'un mythe historiographique. le Moyen Âge des humanistes italiens, in: Retour aux sources. Textes, études et documents d'histoire médiévale offerts à Michel Parisse, hg. v. MICHEL PARISSE, SYLVAIN GOUGUENHEIM, Paris 2004, S. 943–953.
ENRICO MORTEO; ACHIM WURM: Design-Atlas. Von 1850 bis heute, Köln 2009.
GÜNTER MÜHLBERGER, KURT HABITZEL: The German Historical Novel (1780-1945). Aspects of a developing genre, URL: http://www.uibk.ac.at/germanistik/histrom/docs/kent.html
WOLFGANG MÜLLER-FUNK: Kulturtheorie. Einführung in Schlüsseltexte der Kulturwissenschaften, Tübingen 2010 (UTB 2828).
MÜLLER, NICOLE; SCHLECHTWEG-JAHN, RALF: Mittelalterbilder im Computerspiel „Medieval: Total War“. Zu Performativität und Immersion von Spieler und Avatar, URL: https://www.uni-due.de/imperia/md/content/perspicuitas/mittelalterbilder_computerspiel.pdf

Mittelalter-Rezeption V. Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions "Die Rezeption Mittelalterlicher Dichter und Ihrer Werke in Literatur, Bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts", hg. v. ULRICH MÜLLER, JÜRGEN KÜHNEL, Göppingen 1996 (Göppinger Arbeiten zur Germanistik 630).

PETER MUNZ: The shapes of time. A new look at the philosophy of history, Middletown, Conn 1977.

JANET HOROWITZ MURRAY: Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace, Cambridge 1997.

BENEDIKTE NAUBERT: Geschichte Emma's Tochter Kayser Karls des Grossen und seines Geheimschreibers Eginhard. Band 1 und 2, Leipzig 2012.

UWE NEDDERMEYER: Das Mittelalter in der deutschen Historiographie vom 15. bis zum 18. Jahrhundert. Geschichtsgliederung und Epochenverständnis in der frühen Neuzeit, Köln 1988.

MAGNUS NORELL: A New Medievalism? The Case of Sri Lanka, in: Civil Wars 6,2 (2003), S. 121–137.

NOVALIS [GEORG PHILIPP FRIEDRICH FREIHERR VON HARDENBERG]: Die Christenheit oder Europa. Ein Fragment. In: Novalis. Schriften, Bd. 1, hg. v. LUDWIG TIECK, FRIEDRICH SCHLEGEL, Berlin 1826, S. 187–208. URL: http://www.deutschestextarchiv.de/book/show/novalis_christenheit_1826

Geschichte des internationalen Films, hg. v. GEOFFREY NOWELL-SMITH, Stuttgart, Weimar 2006.

OTTO GERHARD OEXLE: Das entzweite Mittelalter, in: Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, hg. v. GERD ALTHOFF, Darmstadt 1992, S. 7–28.

GORM RYE OLSEN: Neo-Medievalism in Africa. Whither Government-to-Government Relations Between Africa and the European Union?, in: Civil Wars 6,2 (2003), S. 94–120.

VADIM OSWALT; HANS-JÜRGEN PANDEL: Einführung, in: Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart, hg. v. VADIM OSWALT, Schwalbach 2009, S. 7–13.

HANS-JÜRGEN PANDEL: Dimensionen des Geschichsbewusstseins – Ein Versuch, seine Empirie und Pragmatik diskutierbar zu machen. In: Geschichtsdidaktik 12,2 (1987), S. 130-142.

HANS-JÜRGEN PANDEL: "Authentizität", in: Wörterbuch Geschichtsdidaktik, hg. v. ULRICH MAYER, HANS-JÜRGEN PANDEL, GERHARD SCHNEIDER, BERND SCHÖNEMANN, Schwalbach 2009, S. 25–26.

HANS-JÜRGEN PANDEL: Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik. Viel zu wissen ist zu wenig, in: Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart, hg. v. VADIM OSWALT, Schwalbach 2009, S. 19–33.

PIT PÉPORTÉ: Inventing Luxembourg. Representations of the past, space and language from the nineteenth to the twenty-first century, Leiden, Boston 2010.

NILS HOLGER PETERSEN: Medievalism and Medieval Reception. A Terminological Question, in: Defining medievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2009 (Studies in medievalism 17), S. 36–44.

FRANCESCO PETRARCA; EVA SCHÖNBERGER; OTTO SCHÖNBERGER: Epistulae metricae. Briefe in Versen, Würzburg 2004.

Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen, hg. v. EVA ULRIKE PIRKER, MARK RÜDIGER, CHRISTA KLEIN, THORSTEN LEIENDECKER, CAROLIN OESTERLE, MIRIAM SÉNÉCHEAU, MICHIKO UIKE-BORMANN, Bielefeld 2010.

TISON PUGH; ANGELA JANE WEISL: Medievalisms. Making the past in the present, London 2012.

E. L. RISDEN: Medievalists, Medievalism, and Medievalismists. The Middle Ages, Protean Thinking, and the Opportunistic Teacher-Scholar, Defining neomedievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2010 (Studies in medievalism 18), S. 44–54.

E. L. RISDEN: Sandworms, Bodices, and Undergrounds. The Transformative Mélange of Neomedievalism, in: Defining neomedievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2010 (Studies in medievalism 19), S. 58–67.

CAROL L. ROBINSON; PAMELA CLEMENTS: Neomedievalism in the media // Neo-medievalism in the media. Essays on film, television, and electronic games, Lewiston 2012.

Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur, hg. v. CHRISTIAN ROHR, Wien 2011.

JÖRN RÜSEN: Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken, in: Historische Faszination. Geschichtskultur heute, hg. v. KLAUS FÜßMANN, HEINRICH THEODOR GRÜTTER, JÖRN RÜSEN, Köln 1994, S. 3–26.

JOHN RUSKIN: Pre-Raphaelitism. Lectures on architecture and painting, London 1906.

MARIE-LAURE RYAN: Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory, Bloomington 1991.

EDWARD W. SAID: Orientalism, New York 1978.

GUNNAR SANDKÜHLER, Der Historiker und Silent Hill. Prospektives Quellenstudium, in: ‚See? I'm real…'. Multidisziplinöre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ‚Silent Hill', hg. v. BRITTA NEITZEL, MATTHIAS BOPP, ROLF F. NOHR, Münster 2010, S. 213-226.

MICHAEL SAUER: Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, Seelze-Velber 2001.

ANDREA SCHINDLER: Mittelalter-Rezeption im zeitgenössischen Musiktheater. Katalog und Fallstudien, Wiesbaden 2009.

BASTIAN SCHLÜTER: Explodierende Altertümlichkeit. Imaginationen vom Mittelalter zwischen den Weltkriegen, Göttingen 2011.

CHRISTOPH SCHMID: Die Mittelalterrezeption des 18. Jahrhunderts zwischen Aufklärung und Romantik, Frankfurt am Main, Bern, Las Vegas 1979.

SIEGFRIED J. SCHMIDT: Mediengattungstheorie, in: Metzler-Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze - Personen - Grundbegriffe, hg. v. ANSGAR NÜNNING, Stuttgart , Weimar 2008, S. 470–472.

BERND SCHÖNEMANN: Geschichtsdidaktik, Geschichtskultur, Geschichtswissenschaft, in: Geschichtsdidaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe 1 und 2, hg. v. HILKE GÜNTHER-ARNDT, Berlin 2009, S. 11–22.

ROLF SCHÖRKEN: Historische Imagination und Geschichtsdidaktik, Paderborn 1994.

WALTRAUD SCHREIBER: Reflektiertes und (selbst-)reflexives Geschichtsbewusstsein durch Geschichtsunterricht fördern – ein vielschichtiges Forschungsfeld der Geschichtsdidaktik. In: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 1 (2002), S. 18–43.

WALTRAUD SCHREIBER: Historisches Denken. Ein Kompetenz-Strukturmodell, in: Kompetenzen historischen Denkens. Ein Strukturmodell als Beitrag zur Kompetenzorientierung in der Geschichtsdidaktik, hg. v. ANDREAS KÖRBER, WALTRAUD SCHREIBER und ALEXANDER SCHÖNER, Neuried 2007.

KLAUS SCHREINER: „Diversitas temporum" – Zeiterfahrung und Epochengliederung im späten Mittelalter, in: Epochenschwelle und Epochenbewusstsein, hg. v. REINHART KOSELLECK, REINHART HERZOG (Poetik und Hermeneutik 12), München 1987, S. 381–428.

VOLKER SCHUPP: Mittelalterrezeption im deutschen Südwesten. Aus: Hansmartin Schwarzmaier (Hrsg.): Das Mittelalterbild des 19. Jahrhunderts am Oberrhein. Ostfildern: Thorbecke, 2004, S. [9]-30. - Elektronischer Sonderdruck: Freiburg i. Br. 2004, URL: https://www.freidok.uni-freiburg.de/data/6419

ROBERT A. SEGAL: Mythos. Eine kleine Einführung, Stuttgart 2007.

JÖRG SEIDEL: Rhizom. Onlinedokument 2013, URL: http://seidel.jaiden.de/rhizom.php

ANDREA SEIER: Kategorien der Entzifferung. Macht und Diskurs als Analyseraster, in: Das Wuchern der Diskurse. Perspektiven der Diskursanalyse Foucaults, hg. v. HANNELORE BUBLITZ, Frankfurt, New York 1999, S. 75–86.
JACK G. SHAHEEN: Reel bad Arabs. How Hollywood vilifies a people, New York 2001.
TOM A. SHIPPEY: Medievalisms and Why They Matter, in: Defining medievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2009 (Studies in medievalism 17), S. 45–56.
LILIANA SIKORSKA; JOANNA MACIULEWICZ: Medievalisms. The poetics of literary re-reading, Frankfurt am Main 2008.
Medievalism and the quest for the "real" Middle Ages, hg. v. CLARE A. SIMMONS, London 2001.
CLARE A. SIMMONS: Medievalism. Its Linguistic History in Nineteenth-Century Britain, in: Defining medievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2009 (Studies in medievalism 17), S. 28–35.
CLARE A. SIMMONS: Popular medievalism in romantic-era Britain, New York 2011.
SIMONA SLANIČKA: Kingdom of Heaven - Der Kreuzzug Ridley Scotts gegen den Irakkrieg, in: Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion - Dokumentation - Projektion, hg. v. MISCHA MEIER, SIMONA SLANIČKA, Köln 2007 (Beiträge zur Geschichtskultur 29), S. 385–397.
JOHN STOREY: Cultural theory and popular culture. An introduction, München 2011.
BIRGIT STUDT, Martin von Troppau, in: Neue Deutsche Biographie 16 (1990), S. 279–280 [Onlinefassung]; URL: http://www.deutsche-biographie.de/pnd118782223.html
ROBERT R. TAYLOR: The castles of the Rhine. Recreating the Middle Ages in modern Germany, Waterloo 1998.
PERRY W. THORNDYKE: Cognitive Structures and Memory of Narrative Discourse, in: Cognitive Psychology 9 (1977), S. 77–110.
JANE TOLMIE: Medievalism and the Fantasy Heroine, in: Journal of Gender Studies 15,2 (2006), S. 145–158.
ANDREW TOLSON: Mediations. Text and Discourse in Media Studies, London 1996.
M. J. TOSWELL: The Tropes of Medievalism, in: Defining medievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2009 (Studies in medievalism 17), S. 68–76.
MATTHEW TOWNEND: The Vikings and Victorian Lakeland. The Norse medievalism of W.G. Collingwood and his contemporaries, Kendal 2009.
OLIVER TRAXEL: Medieval and Pseudo-Medieval Elements in Computer Role-Playing Games. Use and Interactivity, in: Studies in Medievalism 16 (2008), S. 125–142.
STEPHANIE TRIGG: Medievalism and the Gothic in Australian culture, Carlton 2006.
DALIBOR TRUHLAR: Demokratismus. Philosophie der demokratischen Weltanschauung, Frankfurt am Main, New York 2006.
GEORGE TYRRELL; DÉSIRÉ MERCIER: Medievalism. A reply to Cardinal Mercier, Tunbridge Wells 1994.
RICHARD UTZ: Speaking of Medievalism. An Interview with Leslie J. Workman, in: Medievalism in the modern world. Essays in honour of Leslie J. Workman, hg. v. RICHARD UTZ, TOM A. SHIPPEY, Turnhout 1998 (Making the Middle Ages 1), S. 433–449.
RICHARD UTZ: Medievalitas Fugit. Medievalism and Temporality, in: Defining medievalism(s) II, hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2010 (Studies in Medievalism 18), S. 31–43.
RICHARD J. UTZ: Resistance to (The New) Medievalism? Comparative Deliberations on (National) Philology, Mediävalismus, and Mittelalter-Rezeption in Germany and North America, in: The future of the Middle Ages and the Renaissance. Problems, trends, and opportunities for research, hg. v. ROGER DAHOOD, Turnhout 1998, S. 151–170.
KATHLEEN VERDUIN: Remembering Leslie J. Workman (1927–2001). In: Falling into Medievalism, UNI*VERSITAS* 2,1 (2006), URL: http://www.uni.edu/universitas/archive/spring06/kathleenverduin.htm

KATHLEEN VERDUIN: The Founding and the Founder. Medievalism and the Legacy of Leslie J. Workman, in: Defining medievalism(s), hg. v. KARL FUGELSO, Cambridge 2009 (Studies in medievalism 17), S. 1–27.
PAUL VEYNE: Foucault. Der Philosoph als Samurai, Stuttgart 2009.
CHRISTOPHER VOGLER: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos, Frankfurt am Main 2004.
JÜRGEN VOSS: Das Mittelalter im historischen Denken Frankreichs. Untersuchungen zur Geschichte des Mittelalterbegriffes und der Untersuchungen zur Geschichte des Mittelalterbegriffs und der Mittelalterbewertung von der zweiten Hälfte des 16. bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts, München 1972 (Veröffentlichungen des Historischen Instituts der Universität Mannheim 3).
PETER WAPNEWSKI: Aktualität der Mittelalter-Rezeption. Einleitung, in: Mittelalter-Rezeption. Ein Symposion, hg. v. PETER WAPNEWSKI, Stuttgart 1986 (Germanistische-Symposien-Berichtsbände 6), S. 273–275.
Mittelalter-Rezeption. Ein Symposion, hg. v. PETER WAPNEWSKI, Stuttgart 1986 (Germanistische-Symposien-Berichtsbände 6).
MICHELLE R. WARREN: Creole medievalism. Colonial France and Joseph Bédier's Middle Ages, Minneapolis 2011.
STEFAN WEBER: Konstruktivistische Medientheorien, in: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus, hg. v. STEFAN WEBER, Konstanz 2003, S. 180–201.
ANGELA JANE WEISL: The persistence of medievalism. Narrative adventures in contemporary culture, New York 2003.
WIM WENDERS: Die Logik der Bilder. Essays und Gespräche, hg. v. MICHAEL TÖTEBERG, Frankfurt am Main 1988.
RAYMOND WILLIAMS: Keywords. A vocabulary of culture and society, London 1983.
NEIL WINN: Neo-medievalism and civil wars, London 2004.
GLORIA WITHALM: Zeichentheorien der Medien, in: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus, hg. v. STEFAN WEBER, Konstanz 2003, S. 132–153.
STEPHANIE WODIANKA: Zwischen Mythos und Geschichte. Ästhetik, Medialität und Kulturspezifik der Mittelalterkonjunktur. Berlin 2009 (Spectrum Literaturwissenschaft 17).
MARK J. P. WOLF: The medium of the video game, Austin 2002.
The video game theory reader, hg. v. MARK J. P. WOLF, BERNARD PERRON, New York, London 2003.
LESLIE J. WORKMAN: Editorial Note. In: Studies in Medievalism 1,1 (1979), S. 1–4.
LESLIE J. WORKMAN: Editorial. In: Studies in Medievalism 3,1 (1987), S. 1–2.
LESLIE J. WORKMAN: Medievalism and Romanticism. 1750-1850, in: Poetica 39/40 (1994), S. 1–44.
HANS J. WULFF: Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films, Tübingen 1999.
M. ZAFIROVSKI: Contemporary conservatism and medievalism: 'Nothing new under the sun'?, in: Social Science Information 50,2 (2011), S. 223–250.
KATHARINA B. ZEPPEZAUER: *Kurzwîl* oder Entertainment. Ein einleitender Erklärungsversuch des Faszinosums ‚Mittelalterrezeption', in: Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalter in der Populärkultur, hg. v. CHRISTIAN ROHR, S. 13–24.
MEIK ZÜLSDORF-KERSTING: Zwei Seiten einer Medaille - oder: Wie konstruieren Individuen Geschichte? In: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 8 (2009), S. 184–197.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Screenshot des Online-Artikels „Medieval Barbarity“ von Brian Horne, in: The Scottish Sun, 21. November 2009. URL: http://www.thescottishsun.co.uk/scotsol/homepage/news/2740142/Eye-gouge-brute-Francis-Murphy-jailed-for-12-years.html (12.12.2015).

Abbildung 2: Fotomontage des Screenshots aus Abbildung 1. Eigene Darstellung.

Abbildung 3: Gewichtung spezifischer Gestaltungselemente in den jeweiligen Medien. Eigene Darstellung.

Abbildung 4: Deutschsprachige Historische Romane zwischen 1780 und 1945 sortiert nach gethemter Epoche. Abbildung aus: Günter Mühlberger, Kurt Habitzel: The German Historical Novel (1780-1945). Aspects of a developing genre, Diagramm 4. URL: http://www.uibk.ac.at/germanistik/histrom/docs/kent.html (07.02.2014).

Abbildung 5: Mittelalterlich gethemte Kinofilme mit Ton nach Anzahl pro Jahr und Herkunftsland. Eigene Darstellung. Daten siehe Appendix I.

Abbildung 6: Die Reise des Helden nach Campbell und ihre Entsprechungen in Königreich der Himmel. Eigene Darstellung.

Abbildung 7: Erweitertes Spiel/Spielen-Modell. Eigene Darstellung.

Abbildung 8. Anzahl mittelalterlich gethemter Videospiele nach Erscheinungsjahr und Genre. Eigene Darstellung. Daten siehe Appendix II.

Abbildung 9: Mythem „Misogynität und weibliches Gender“ in den untersuchten Produkten. Eigene Darstellung.

Abbildung 10: Mythem „Religion und Aberglaube“ in den untersuchten Produkten. Eigene Darstellung.

Abbildung 11: Mythem „Westliche politisch-kulturelle Werte“ in den untersuchten Produkten. Eigene Darstellung.

Appendix

Appendix I: Daten zu Abbildung 6.

Name	Land	Jahr	Beleg / Link (IMDb)
Antonio di Padova, il santo dei miracoli	ITA	1931	http://www.imdb.com/title/tt0821955/
Genoveffa	ITA/USA	1932	HARTY 1999, S. 111.
Wilhelm Tell	GER	1934	http://www.imdb.com/title/tt0025993/
The Crusades	USA	1935	http://www.imdb.com/title/tt0026249/
Das Mädchen Johanna	GER	1935	http://www.imdb.com/title/tt0026761/
Adolf Armstarke	SWE	1937	http://www.imdb.com/title/tt0028553/
The Adventures of Marco Polo	USA	1938	http://www.imdb.com/title/tt0029842/
The Adventures of Robin Hood	USA	1938	http://www.imdb.com/title/tt0029843/
If I were King	USA	1938	http://www.imdb.com/title/tt0030265/
Aleksander Nevsky	UdSSR	1938	http://www.imdb.com/title/tt0029850/
Ettore fieramosca	ITA	1938	http://www.imdb.com/title/tt0030107/
The Hunchback of Notre Dame	USA	1939	http://www.imdb.com/title/tt0031455/
Tower of London	USA	1939	http://www.imdb.com/title/tt0032049/
Boccaccio	ITA	1940	http://www.imdb.com/title/tt0032266/
La Corona di ferro	ITA	1940	http://www.imdb.com/title/tt0033489/
Landamann Stauffacher	CH	1941	http://www.imdb.com/title/tt0127638/
Marco Visconti	ITA	1941	http://www.imdb.com/title/tt0032758/
Pia de' Tolomei	ITA	1941	http://www.imdb.com/title/tt0034022/
Les Visiteurs du soir	FRA	1942	http://www.imdb.com/title/tt0035521/
San Francisco de Asís	MEX	1943	http://www.imdb.com/title/tt0228811/
François Villon	FRA	1945	http://www.imdb.com/title/tt0037715/
The Bandit of Sherwood Forest	USA	1946	http://www.imdb.com/title/tt0038326/
Son of the Guardsman	USA	1946	http://www.imdb.com/title/tt0038967/
Alisher Navoi	UdSSR	1947	http://www.imdb.com/title/tt0040086/
Joan of Arc	USA	1948	http://www.imdb.com/title/tt0040491/
The Prince of Thieves	USA	1948	http://www.imdb.com/title/tt0040710/
The Black Arrow	USA	1948	http://www.imdb.com/title/tt0040166/
Du Guesclin	FRA	1948	http://www.imdb.com/title/tt0040304/
Antonio di Padova	ITA	1949	http://www.imdb.com/title/tt0041126/
Il Conte Ugolino	ITA	1949	http://www.imdb.com/title/tt0041261/
Guglielmo Tell	ITA	1949	http://www.imdb.com/title/tt0040406/
The Black Rose	USA	1950	http://www.imdb.com/title/tt0042256/
The Flame and the Arrow	USA	1950	http://www.imdb.com/title/tt0042464/
The Flowers of St. Francis	ITA	1950	http://www.imdb.com/title/tt0042477/
Le Jugement de Dieu	FRA	1950	http://www.imdb.com/title/tt0137856/
The Mask and the Sword	SWE	1950	http://www.imdb.com/title/tt0041877/
Rogues of Sherwood Forest	USA	1950	http://www.imdb.com/title/tt0042901/
The Golden Horde	USA	1951	http://www.imdb.com/title/tt0043593/
La Leggenda di Genoveffa	ITA	1951	http://www.imdb.com/title/tt0043731/
Le Meravigliose avventure di Guerrin Meschino	ITA	1951	http://www.imdb.com/title/tt0043799/
Murder in the Cathedral	GB	1951	http://www.imdb.com/title/tt0202483/
Il Capitano di Venezia	ITA	1952	http://www.imdb.com/title/tt0043378/
La favorita	ITA	1952	http://www.imdb.com/title/tt0044607/

Genghis Khan	PHI	1952	http://www.imdb.com/title/tt0291939/
The Story of Robin Hood and His Merrie Men	USA	1952	http://www.imdb.com/title/tt0045197/
Tales of Robin Hood	USA	1952	http://www.imdb.com/title/tt0044104/
La Prigioniera della torre di Foco	ITA	1953	http://www.imdb.com/title/tt0045050/
Crossed Swords	ITA/USA	1953	http://www.imdb.com/title/tt0046024/
Decameron Nights	ESP/GB	1953	http://www.imdb.com/title/tt0045675/
Knights of the Round Table	USA/GB	1953	http://www.imdb.com/title/tt0045966/
Parsifal	ESP	1953	http://www.imdb.com/title/tt0043903/
Skanderbeg	ALB/UdSSR	1954	http://www.imdb.com/title/tt0046498/
The Black Knight	GB	1954	http://www.imdb.com/title/tt0046786/
The Black Shield of Falworth	USA	1954	http://www.imdb.com/title/tt0046789/
Giovanna d'Arco al rogo	ITA/FRA	1954	http://www.imdb.com/title/tt0047026/
King Richard and the Crusaders	USA	1954	http://www.imdb.com/title/tt0047150/
Men of Sherwood Forest	GB	1954	http://www.imdb.com/title/tt0047229/
Prince Valiant	USA	1954	http://www.imdb.com/title/tt0047365/
Princess of the Nile	USA	1954	http://www.imdb.com/title/tt0047366/
The Saracen Blade	USA	1954	http://www.imdb.com/title/tt0047448/
William Tell	USA	1955	http://www.imdb.com/title/tt1481459/
Lady Godiva of Coventry	USA	1955	http://www.imdb.com/title/tt0048279/
Quentin Durward	USA	1955	http://www.imdb.com/title/tt0048528/
The Conqueror	USA	1956	http://www.imdb.com/title/tt0049092/
The Court Jester	USA	1956	http://www.imdb.com/title/tt0049096/
The Hunchback of Notre Dame	FRA/ITA	1956	http://www.imdb.com/title/tt0050781/
Orlando e i paladini di Francia	ITA	1956	http://www.imdb.com/title/tt0049584/
The Mighty Crusaders	ITA	1957	http://www.imdb.com/title/tt0050429/
Saint Joan	GB/USA	1957	http://www.imdb.com/title/tt0050928/
The Seventh Seal	SWE	1957	http://www.imdb.com/title/tt0050976/
Capitan Fuoco	ITA	1958	HARTY 1999, S. 71.
Pia de' Tolomei	ITA	1958	http://www.imdb.com/title/tt0052066/
Son of Robin Hood	GB	1958	http://www.imdb.com/title/tt0053293/
The Vikings	USA	1959	http://www.imdb.com/title/tt0052365/
L'Arciere nero	ITA	1959	http://www.imdb.com/title/tt0052574/
Il Cavaliere del castello maledetto	ITA	1959	http://www.imdb.com/title/tt0051463/
I Reali di Francia	ITA	1959	http://www.imdb.com/title/tt0053210/
The Virgin Spring	SWE	1960	http://www.imdb.com/title/tt0053976/
Il Cavaliere dai cento volti	ITA	1960	http://www.imdb.com/title/tt0053702/
Faust	SWE	1960	http://www.imdb.com/title/tt0054004/
Krzyżacy	PL	1960	http://www.imdb.com/title/tt0054004/
The Last of the Vikings	ITA/FRA	1960	http://www.imdb.com/title/tt0054423/
The Mongols	ITA/FRA	1960	http://www.imdb.com/title/tt0055190/
La Regina dei tartari	ITA	1960	http://www.imdb.com/title/tt0056400/
Robin Hood e i pirati	ITA	1960	http://www.imdb.com/title/tt0054246/
Spade senza bandiera	ITA	1960	http://www.imdb.com/title/tt0061053/
Sword of Sherwood Forest	GB	1960	http://www.imdb.com/title/tt0054358/
The Tartars	ITA	1960	http://www.imdb.com/title/tt0056558/
La Tragica notte di Assisi	ITA	1960	http://www.imdb.com/title/tt0211053/
El Cid	USA	1961	http://www.imdb.com/title/tt0054847/
Erik the Conqueror	ITA / FRA	1961	http://www.imdb.com/title/tt0055022/
Les filles de La Rochelle	FRA	1961	http://www.imdb.com/title/tt0207470/

Francis of Assisi	USA	1961	http://www.imdb.com/title/tt0054892/
Jedermann	AUT	1961	http://www.imdb.com/title/tt0133881/
I Lancieri neri	ITA/FRA	1961	http://www.imdb.com/title/tt0054736/
Marco Polo	ITA	1961	http://www.imdb.com/title/tt0055141/
Le Miracle des loups	FRA	1961	http://www.imdb.com/title/tt0055182/
Sword of the Conqueror	ITA	1962	http://www.imdb.com/title/tt0056427/
Invasion of the Normans	FRA/ITA	1962	http://www.imdb.com/title/tt0056288/
The Spanish Sword	GB	1962	http://www.imdb.com/title/tt0056515/
Sword of El Cid	ITA/ESP	1962	http://www.imdb.com/title/tt0057142/
Tower of London	USA	1962	http://www.imdb.com/title/tt0056606/
The Trial of Joan of Arc	FRA	1962	http://www.imdb.com/title/tt0059616/
Il Trionfo di Robin Hood	ITA	1963	http://www.imdb.com/title/tt0128795/
The Castilian	ESP / USA	1963	http://www.imdb.com/title/tt0056646/
Iolanthe	UdSSR	1963	HARTY 1999, S. 133.
The Long Ships	GB	1963	http://www.imdb.com/title/tt0057259/
An-Nasr Salah ad-Din	EGY	1963	HARTY 1999, S. 242.
Sfida al re di Castiglia	ITA	1963	http://www.imdb.com/title/tt0058460/
Siege of the Saxons	GB	1963	http://www.imdb.com/title/tt0057500/
The Sword of Lancelot	GB	1963	http://www.imdb.com/title/tt0057547/
Becket	GB	1964	http://www.imdb.com/title/tt0057877/
I Cento cavalieri	ITA / ESP	1964	http://www.imdb.com/title/tt0059036/
Marco the Magnificent	ITA	1964	http://www.imdb.com/title/tt0059429/
Tesoro della Foresta pietrificata	ITA	1964	http://www.imdb.com/title/tt0059757/
Vengeance of the Vikings	ITA	1964	http://www.imdb.com/title/tt0059152/
Genghis Khan	USA	1965	http://www.imdb.com/title/tt0059219/
Genoveffa di Brabante	ITA/ESP	1965	http://www.imdb.com/title/tt0059220/
Knives of the Avenger	ITA	1965	http://www.imdb.com/title/tt0059045/
The Revenge of Ivanhoe	ITA	1965	http://www.imdb.com/title/tt0148677/
The War Lord	USA	1965	http://www.imdb.com/title/tt0059896/
Andrei Rublev	UdSSR	1966	http://www.imdb.com/title/tt0060107/
L'Armata Brancaleone	FRA / ITA	1966	http://www.imdb.com/title/tt0060125/
Francesco di Assisi	ITA	1966	http://www.imdb.com/title/tt0060427/
Die Nibelungen	GER	1966	http://www.imdb.com/title/tt0060749/
Camelot	USA	1967	http://www.imdb.com/title/tt0061439/
A Challenge for Robin Hood	GB	1967	http://www.imdb.com/title/tt0061439/
The Chastity Belt	ITA	1967	http://www.imdb.com/title/tt0062787/
Doctor Faustus	GB	1967	http://www.imdb.com/title/tt0062898/
Gates to Paradise	UK	1967	http://www.imdb.com/title/tt0062898/
The Red Mantle	DEN	1967	http://www.imdb.com/title/tt0062461/
I Due crociati	ITA	1968	http://www.imdb.com/title/tt0063531/
The Legend of Robin Hood	USA	1968	http://www.imdb.com/title/tt0150412/
The Lion in Winter	GB	1968	http://www.imdb.com/title/tt0063227/
Alfred the Great	GB	1969	http://www.imdb.com/title/tt0063227/
El Cronicón	ESP	1969	http://www.imdb.com/title/tt0064000/
A Walk with Love and Death	USA	1969	http://www.imdb.com/title/tt0065195/
Wolfshead, the Legend of Robin Hood	GB	1969	http://www.imdb.com/title/tt0065221/
Il Cavaliere inesistente	ITA	1970	http://www.imdb.com/title/tt0132022/
Robin Hood, l'invincibile arciere	ITA	1970	http://www.imdb.com/title/tt0066307/
Knyaz Igor	UdSSR	1970	http://www.imdb.com/title/tt0170115/
El Magnifico Robin Hood	ITA/ESP	1970	http://www.imdb.com/title/tt0066038/

L'Arciere di fuoco	FRA / ITA / ESP	1971	http://www.imdb.com/title/tt0065420/
Blanche	FRA	1971	http://www.imdb.com/title/tt0066841/
The Decameron	ITA	1971	http://www.imdb.com/title/tt0065622/
King Boleslaus the Bold	PL	1971	http://www.imdb.com/title/tt0068303/
The Pied Piper	GB	1971	http://www.imdb.com/title/tt0069086/
Brother Sun, Sister Moon	ITA	1972	http://www.imdb.com/title/tt0069824/
Pope Joan	GB	1972	http://www.imdb.com/title/tt0069110/
Tristan et Iseult	FRA	1972	http://www.imdb.com/title/tt0249199/
Gawain and the Green Knight	GB	1973	http://www.imdb.com/title/tt0070093/
Racconti proibiti di nulla vestiti	ITA	1973	http://www.imdb.com/title/tt0069153/
Abu Raykhan Beruni	UdSSR	1974	http://www.imdb.com/title/tt0299445/
Flavia, la monaca musulmana	ITA	1974	http://www.imdb.com/title/tt0071507/
Lancelot du lac	FRA	1974	http://www.imdb.com/title/tt0071737/
Mariken van Nieumeghen	NED	1974	http://www.imdb.com/title/tt0071815/
La Spada normanna	ITA	1974	http://www.imdb.com/title/tt0067781/
Casimir the Great	PL	1975	http://www.imdb.com/title/tt0073230/
Elckerlijc	NED	1975	https://nl.wikipedia.org/wiki/Elckerlyc_%281975%29
King Arthur, the Young Warlord	GB	1975	http://www.imdb.com/title/tt0073244/
Marko Po lo	HKG	1975	http://www.imdb.com/title/tt0073326/
Robin Hood, Frecce, Faglioli e karatè	ITA	1975	http://www.cinemedioevo.net/Film/cinr_robin_frecce_fagioli_karate.htm
Robin Hood, Junior	GB	1975	http://www.imdb.com/title/tt0234611/
Robin Hood nunca muere	ESP	1975	http://www.imdb.com/title/tt0072090/
Skärseld	SWE	1975	http://www.imdb.com/title/tt0072178/
Robin and Marian	USA	1976	http://www.imdb.com/title/tt0075147/
Robin Hood's Arrows	UdSSR	1977	http://www.imdb.com/title/tt0075274/
La Chanson de Roland	FRA	1978	http://www.imdb.com/title/tt0077317/
The Norseman	USA	1978	http://www.imdb.com/title/tt0078007/
Dorotej	YUG	1980	http://www.imdb.com/title/tt0080649/
Banovic Strahinja	YUG / GER	1981	http://www.imdb.com/title/tt0082356/
Fire and Sword	GER	1981	http://www.imdb.com/title/tt0089146/
Silvestre	PRT	1981	http://www.imdb.com/title/tt0083082/
Utlaginn	ISL	1981	http://www.imdb.com/title/tt0083267/
The Return of Martin Guerre	FRA	1982	http://www.imdb.com/title/tt0084589/
Vsadnik na zolotom kone	UdSSR	1982	http://filmiki.arjlover.net/info/vsadnik.na.zolotom.kone.avi.html
Ballada o doblestnom rytsare Ayvengo	UdSSR	1983	http://www.imdb.com/title/tt0251602/
La Conquista de Albania	ESP	1983	http://www.imdb.com/title/tt0085357/
Cuando Almanzor tocó el tambor	ESP	1983	http://www.imdb.com/title/tt0085381/
The Legend of Suram Fortress	UdSSR	1984	http://www.imdb.com/title/tt0087606/
When the Raven Flies	ISL	1984	http://www.imdb.com/title/tt0087432/
Oragens Fange	NOR / UdSSR	1985	HARTY 1999, S. 200.
Chernaya strela	UdSSR	1985	http://www.imdb.com/title/tt0088921/
Flesh and Blood	ESP/NED/ USA	1985	http://www.imdb.com/title/tt0089153/
A Moura encantada	PRT	1985	http://www.imdb.com/title/tt0089626/
Genghis Khan	CHN	1986	HARTY 1999, S. 111.
Matys az igazsagos	HUN	1986	Ebd., S. 181.

The Name of the Rose	GER	1986	http://www.imdb.com/title/tt0091605/
Guillaume le conquérant	FRA	1987	http://www.imdb.com/title/tt0139739/
Lionheart	USA	1987	http://www.imdb.com/title/tt0093424/
Le Moine et la sorcière	FRA	1987	http://www.imdb.com/title/tt0093556/
Novye prikluchenia janke pri dvore Korola Artura	UdSSR	1987	http://www.imdb.com/title/tt0307245/
La Passion Béatrice	FRA	1987	http://www.imdb.com/title/tt0093709/
Pathfinder	NOR	1987	http://www.imdb.com/title/tt0093668/
In the Shadow of the Raven	ISL	1988	http://www.imdb.com/title/tt0095346/
L'Œuvre au noir	BEL	1988	http://www.imdb.com/title/tt0095773/
Connemara	FRA	1989	http://www.imdb.com/title/tt0303863/
Francesco	ITA/GER	1989	http://www.imdb.com/title/tt0097383/
Layla, ma raison	TUN/ALG	1989	http://www.imdb.com/title/tt0116842/
Stealing Heaven	GB	1989	http://www.imdb.com/title/tt0096170/
L'Annonce faite à Marie	FRA/CAN	1991	http://www.imdb.com/title/tt0137358
Edward II	GB	1991	http://www.imdb.com/title/tt0101798/
Robin Hood	USA	1991	http://www.imdb.com/title/tt0102797/
Robin Hood, Prince of Thieves	USA	1991	http://www.imdb.com/title/tt0102798/
The Wanderer	GB	1991	http://www.imdb.com/title/tt0192942/
The White Viking	ISL	1991	http://www.imdb.com/title/tt0102081/
Svo a Jördu sem á Himni	ISL	1992	http://www.imdb.com/title/tt0105504/
El Aliento del diablo	ESP	1993	http://www.imdb.com/title/tt0106245/
Anchoress	GB	1993	http://www.imdb.com/title/tt0106271/
Magnificat	ITA	1993	http://www.imdb.com/title/tt0107485/
L'Heure du cochon	FRA/GB	1994	http://www.imdb.com/title/tt0107146/
Jeanne la pucelle	FRA	1994	http://www.imdb.com/title/tt0107259/
Kilian's Chronicle	USA	1994	http://www.imdb.com/title/tt0110258/
The Prince of Jutland	DEN	1994	http://www.imdb.com/title/tt0110891/
Trollsyn	NOR	1994	http://www.imdb.com/title/tt0111496/
Braveheart	USA	1995	http://www.imdb.com/title/tt0112573/
First Knight	USA	1995	http://www.imdb.com/title/tt0113071/
Kristin Lavransdatter	SWE	1995	http://www.imdb.com/title/tt0113576/
Petri Tarar	SWE	1995	http://www.imdb.com/title/tt0114121/
The Midwife's Tale	USA	1996	http://www.imdb.com/title/tt0113818/
Al-massir	EGY/FRA	1997	http://www.imdb.com/title/tt0119629/
Das Auge des Adlers	DEN	1997	http://www.imdb.com/title/tt0120565/
Joan of Arc	FRA	1999	http://www.imdb.com/title/tt0151137/
Der 13. Krieger	USA	1999	http://www.imdb.com/title/tt0120657/
Gwyn – Prinzessin der Diebe	USA	2001	http://www.imdb.com/title/tt0272790/
Ritter aus Leidenschaft	USA	2001	http://www.imdb.com/title/tt0183790/
I cavalieri che fecero l'impresa	ITA	2001	http://www.imdb.com/title/tt0240659/
Anazapta	GB	2002	http://www.imdb.com/title/tt0284851/
The Reckoning	GB	2002	http://www.imdb.com/title/tt0258816/
Le frère du guerrier	FRA	2002	http://www.imdb.com/title/tt0287448/
Luther	USA/GB/ GER	2003	http://www.imdb.com/title/tt0309820/
King Arthur	USA	2004	http://www.imdb.com/title/tt0349683/
The Secrets of Genghis Khan	USA	2004	http://www.imdb.com/title/tt2624414/
Marco Polo: The China Mystery Revealed	SGP	2004	http://www.imdb.com/title/tt2304793/
Königreich der Himmel	USA	2005	http://www.imdb.com/title/tt0320661/

Tristan + Isolde	CZ/GB/GER	2006	http://www.imdb.com/title/tt0375154/
The Saxon Chronicles	GB	2006	http://www.imdb.com/title/tt0906775/
Columbus: The Lost Voyage	GB/USA	2007	http://www.imdb.com/title/tt0870162/
Der Mongole	RUS/GER/ KAZ	2007	http://www.imdb.com/title/tt0416044/
A Viking Saga: Son of Thor	DEN/USA	2008	http://www.imdb.com/title/tt0834967/
Aleksandr: Nevskaya bitwa	RUS	2008	http://www.imdb.com/title/tt1244496/
Barbarossa	ITA	2009	http://www.imdb.com/title/tt1242516/
Die Päpstin	GER/GB/ ITA/ESP	2009	http://www.imdb.com/title/tt0458455/
Vision – Aus dem Leben der Hildegard von Bingen	GER/FRA	2009	http://www.imdb.com/title/tt0995850/
12 Meter ohne Kopf	GER	2009	http://www.imdb.com/title/tt1259615/
King Conqueror	ESP	2009	http://www.imdb.com/title/tt1156512/
Jménem krále	CZ	2009	http://www.imdb.com/title/tt1434429/
Robin Hood	USA/GB	2010	http://www.imdb.com/title/tt0955308/
Yaroslav. Tysyachu let nazad	RUS	2010	http://www.imdb.com/title/tt1647692/
Black Death	GER/GB	2010	http://www.imdb.com/title/tt1181791/
Ironclad	GB/CH/ USA/GER	2011	http://www.imdb.com/title/tt1233301/
Der letzte Tempelritter	USA	2011	http://www.imdb.com/title/tt0479997/
Fetih 1453	TUR	2012	http://www.imdb.com/title/tt1783232/
Orda	RUS	2012	http://www.imdb.com/title/tt2331066/
Genghis: the Legend of the Ten	MNG	2012	http://www.imdb.com/title/tt2245990/
Flukt	NOR	2012	http://www.imdb.com/title/tt2076850/
Der Medicus	GER	2013	http://www.imdb.com/title/tt2101473/
Hammer of the Gods	GB	2013	http://www.imdb.com/title/tt2193418/

Appendix II: Daten zu Abbildung 8.

Name	**Jahr**	**Genre**	**Link (MobyGames)**
Santa Paravia and Fiumaccio	1978	Simulation	http://www.mobygames.com/game/santa-paravia-and-fiumaccio
Hunchback	1983	Arcade-Action	http://www.mobygames.com/game/hunchback
Siege	1983	Arcade-Action	http://www.mobygames.com/game/siege_
Bushido	1983	Beat-em-up/Action	http://www.mobygames.com/game/dos/bushido
Quasimodo	1984	Action	http://www.mobygames.com/game/quasimodo
Holy Grail	1984	Adventure	http://www.mobygames.com/game/holy-grail
Evil Crown	1985	Strategie	http://www.mobygames.com/game/evil-crown
By Fire and Sword	1985	Strategie	http://www.mobygames.com/game/dos/by-fire-sword
Hunchy	1986	Action	http://www.mobygames.com/game/c64/hunchy_
Thunder Castle	1986	Action	http://www.mobygames.com/game/intellivision/thunder-castle
Super Robin Hood	1986	Action	http://www.mobygames.com/game/super-robin-hood
Defender of the Crown	1986	Strategie	http://www.mobygames.com/game/defender-of-the-crown
Hanse	1986	Strategie	http://www.mobygames.com/game/hanse

La Abadía del Crimen	1987	Adventure	http://www.mobygames.com/game/la-abada-del-crimen
Die Fugger	1988	Simulation	http://www.mobygames.com/game/fugger
Iron Lord	1989	Action/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/iron-lord
Joan of Arc. Siege and the Sword	1989	Action/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/joan-of-arc-siege-and-the-sword
Krieg um die Krone	1989	Strategie	http://www.mobygames.com/game/c64/krieg-um-die-krone
Kingdoms of England	1989	Strategie	http://www.mobygames.com/game/kingdoms-of-england
In the Days of Knights and Kings	1989	Strategie/ Edu	http://www.mobygames.com/game/dos/in-the-days-of-knights-kings
Prophecy: Viking Child	1990	Action	http://www.mobygames.com/game/prophecy-viking-child
Conquests of Camelot: The Search for the Grail	1990	Adventure	http://www.mobygames.com/game/dos/conquests-of-camelot-the-search-for-the-grail
Spirit of Excalibur	1990	Strategie	http://www.mobygames.com/game/spirit-of-excalibur
Conquests oft he Longbow: The Legend of Robin Hood	1991	Adventure	http://www.mobygames.com/game/conquests-of-the-longbow-the-legend-of-robin-hood
Castles	1991	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/castles
Medieval Lords: Soldier Kings of Europe	1991	Strategie	http://www.mobygames.com/game/medieval-lords-soldier-kings-of-europe
Medieval Warriors	1991	Strategie	http://www.mobygames.com/game/medieval-warriors
Darklands	1992	RPG	http://www.mobygames.com/game/dos/darklands
Castles II: Siege Conquest	1992	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/castles-ii-siege-conquest
Der Patrizier	1992	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/patrician
Vikings: Fields of Conquest – Kingdoms of England II	1992	Strategie	http://www.mobygames.com/game/vikings-fields-of-conquest-kingdoms-of-england-ii
The Abbey	1993	Adventure	http://www.mobygames.com/game/dos/abbey
Valhalla	1993	RPG	http://www.mobygames.com/game/dos/ragnarok
Kingmaker	1993	Strategie	http://www.mobygames.com/game/kingmaker
Shadows of Cairn	1994	Action	http://www.mobygames.com/game/shadows-of-cairn
Lords of the Realm	1994	Strategie	http://www.mobygames.com/game/dos/lords-of-the-realm
Legions	1994	Strategie	http://www.mobygames.com/game/legions
Kingdoms of Germany	1994	Strategie	http://www.mobygames.com/game/kingdoms-of-germany
Hanse: Die Expedition	1994	Simulation	http://www.mobygames.com/game/hanse-die-expedition

Conqueror: A.D. 1086	1995	RPG/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/dos/conqueror-ad-1086
Romance of the Three Kingdoms	1995	Strategie	http://www.mobygames.com/game/romance-of-the-three-kingdoms-v
Chronicles of the Sword	1996	Adventure	http://www.mobygames.com/game/chronicles-of-the-sword
Lords oft he Realm II	1996	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/lords-of-the-realm-ii
Polanie	1996	Strategie	http://www.mobygames.com/game/dos/polanie
Die Fugger II	1996	Simulation	http://www.mobygames.com/game/die-fugger-ii
Crusader: Adventure Out of Time	1997	Adventure/ Edu	http://www.mobygames.com/game/crusader-adventure-out-of-time
Svea Rike	1997	Strategie	http://www.mobygames.com/game/svea-rike
Pilgrim. Faith as a Weapon	1998	Adventure	http://www.mobygames.com/game/pilgrim-faith-as-a-weapon
Crusader	1998	Adventure	https://de.wikipedia.org/wiki/Kreuzzug-Reihe
Hanse 1480: Das Vermächtnis	1999	Action/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/hanse-1480-das-vermchtnis
Paris 1313: The Mystery of Notre Dame Cathedral	1999	Adventure/ Edu	http://www.mobygames.com/game/paris-1313-the-mystery-of-notre-dame-cathedral
Age of Empires II: The Age of Kings	1999	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/age-of-empires-ii-the-age-of-kings
Braveheart	1999	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/braveheart
Svea Rike II	1999	Strategie	http://www.mobygames.com/game/svea-rike-ii
The Legend of the Prophet and the Assassin	2000	Adventure	http://www.mobygames.com/game/legend-of-the-prophet-the-assassin
Medieval 2	2000	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/medieval-2
Patrizier II: Geld und Macht	2000	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/patrician-ii-quest-for-power
Aevum Obscurum	2000	Strategie	http://www.mobygames.com/game/aevum-obscurum
Svea Rike III	2000	Strategie	http://www.mobygames.com/game/svea-rike-iii
The Secrets of Alamût	2001	Adventure	http://www.mobygames.com/game/secrets-of-alamt
Stronghold	2001	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/firefly-studios-stronghold
Patrizier II: Aufschwung der Hanse	2001	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/patrizier-ii-aufschwung-der-hanse
Knights of the Cross	2001	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/knights-of-the-cross
Europa Universalis II	2001	Strategie	http://www.mobygames.com/game/europa-universalis-ii
Inquisition	2002	Action	http://www.mobygames.com/game/windows/inquisition
Stronghold Crusader	2002	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/firefly-studios-stronghold-crusader

Medieval: Total War	2002	Strategie	http://www.mobygames.com/game/medieval-total-war
Robin Hood: The Legend of Sherwood	2002	Strategie	http://www.mobygames.com/game/robin-hood-the-legend-of-sherwood
Die Gilde	2002	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/europa-1400-the-guild
Empires: Dawn of the Modern World	2003	Action/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/empires-dawn-of-the-modern-world
Europa Universalis: Crown of the North	2003	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/europa-universalis-crown-of-the-north
Highland Warriors	2003	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/highland-warriors
Empire Earth	2003	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/empire-earth-gold-edition
King Arthur	2004	Action	http://www.mobygames.com/game/king-arthur
Knights of the Temple: Infernal Crusade	2004	Action	http://www.mobygames.com/game/knights-of-the-temple-infernal-crusade
Wars and Warriors: Joan of Arc	2004	Action/RPG/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/wars-and-warriors-joan-of-arc
Knights of Honor	2004	Simulation/ RPG/Strat.	http://www.mobygames.com/game/windows/knights-of-honor
Two Thrones	2004	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/two-thrones
Medieval Lords: Build, Defend, Expand	2004	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/medieval-lords-build-defend-expand
Lords of the Realm III	2004	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/lords-of-the-realm-iii
Crusader Kings	2004	Strategie	http://www.mobygames.com/game/crusader-kings
Portugal 1111	2004	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/portugal-1111
Knights of the Temple II	2005	Action/RPG	http://www.mobygames.com/game/knights-of-the-temple-ii
Stronghold 2	2005	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/firefly-studios-stronghold-2
Knightsquire	2006	Adventure	http://www.mobygames.com/game/windows/knightsquire
Die Gilde 2	2006	Simulation/ RPG/Strat.	http://www.mobygames.com/game/windows/guild-2
Great Invasions: The Dark Ages 350 – 1066 AD	2006	Strategie	http://www.mobygames.com/game/great-invasions-the-darkages-350-1066-ad
Bladestorm: The Hundred Years War	2007	Action/RPG/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/bladestorm-the-hundred-years-war
Carcassonne	2007	Strategie	http://www.mobygames.com/game/xbox360/carcassonne
Crusader Kings: Deus Vult	2007	Strategie	http://www.mobygames.com/game/crusader-kings-deus-vult
Assassin's Creed	2007	Action	http://www.mobygames.com/game/windows/assas

			sins-creed-directors-cut-edition
Murder in the Abbey	2008	Adventure	http://www.mobygames.com/game/murder-in-the-abbey
XIII. Century: Death or Glory	2008	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/xiii-century-death-or-glory
The Golden Horde	2008	Strategie	http://www.mobygames.com/game/golden-horde
Crusaders: Thy Kingdom Come	2008	Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/crusaders-thy-kingdom-come
Assassin's Creed: Bloodlines	2009	Action	http://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed:_Bloodlines
Alderman	2009	Action	http://www.mobygames.com/game/xbox360/alderman
Anno 1404	2009	Simulation	http://www.mobygames.com/game/dawn-of-discovery_
Assassin's Creed II: Discovery	2009	Action	http://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed_II:_Discovery
1066	2009	Strategie/ Edu	http://www.mobygames.com/game/browser/1066
Assassin's Creed II	2009	Action/ Adventure	http://www.mobygames.com/game/assassins-creed-ii
Mount & Blade: Warband	2010	Action/RPG/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/windows/mountblade-warband
The King's Crusade	2010	Strat./RPG	http://en.wikipedia.org/wiki/The_Kings'_Crusade
Patrizier IV	2010	Simulation/ Strategie	http://www.mobygames.com/game/patrician-iv-conquest-by-trade
Assassin's Creed: Brotherhood	2010	Action/ Adventure	http://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed:_Brotherhood
Assassin's Creed: Revelations	2011	Action/ Adventure	http://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed:_Revelations
The First Templar	2011	Action	http://www.mobygames.com/game/first-templar
Die Sims: Medieval	2011	Simulation	http://www.mobygames.com/game/sims-medieval
Medieval	2011	Action	http://www.mobygames.com/game/ipad/medieval
Stronghold 3	2011	Strategie	http://www.mobygames.com/game/firefly-studios-stronghold-3
Chivalry: Medieval Warfare	2012	Action	http://www.mobygames.com/game/windows/chivalry-medieval-warfare
Crusader Kings II	2012	Strategie	http://www.mobygames.com/game/crusader-kings-ii

Erstgutachterin: Prof. Dr. Birgit Studt
Zweitgutachterin: Prof. Dr. Sylvia Paletschek

Vorsitzender des Promotionsausschusses
der Gemeinsamen Kommission der
Philologischen, Philosophischen und Wirtschafts-
und Verhaltenswissenschaftlichen Fakultät: Prof. Dr. Hans-Helmuth Gander

Datum der Disputation: 18.12.2014