

HANS RUDOLF VELTEN,
THERESA SPECHT (HG.)

MITTEL- ALTER UND POPULÄR- KULTUR



REZEPTION
ANEIGNUNG
BEACHTUNG

[transcript]

POPULÄRES
MITTELALTER

Aus:

Hans Rudolf Velten, Theresa Specht (Hg.)

Mittelalter und Populärkultur

Rezeption – Aneignung – Beachtung

Juli 2024, 352 S., kart., 12 SW-Abb., 22 Farbbabb.

55,00 € (DE), 978-3-8376-7117-9

E-Book:

PDF: 55,00 € (DE), ISBN 978-3-8394-7117-3

An keiner anderen historischen Epoche scheint die gegenwärtige Populärkultur so interessiert wie am Mittelalter. In Fantasyromanen, Filmen, Serien, Spielen und Musik wird ein Mittelalter inszeniert, das nicht historisch oder wissenschaftlich akkurat, sondern populär sein möchte. Das schafft Raum für ästhetische und politische Transformationen in der Aneignung mittelalterlicher Stoffe und Motive. Beispiele dafür sind u.a. die Artus- und Gralsmythen oder die Wikinger. Die Beiträger*innen analysieren unter dem Leitbegriff des »Neomediävalen« (Umberto Eco) Anspruch und Funktion der aktuellen populären Mittelalterrezeption – medienübergreifend und unter Berücksichtigung verschiedener Formen der Ausgestaltung.

Hans Rudolf Velten ist Professor für deutsche Literatur und Sprache des Mittelalters an der Universität Siegen und Projektleiter im SFB »Transformationen des Populären«. Seine Forschungsschwerpunkte sind Literatur und Kultur des Spätmittelalters sowie der Frühen Neuzeit, historische Anthropologie sowie Theatergeschichte des 15. und 16. Jahrhunderts.

Theresa Specht (Dr. phil.) ist wissenschaftliche Mitarbeiterin am Germanistischen Seminar der Universität Siegen sowie im SFB »Transformationen des Populären«. Sie promovierte 2021 mit einer Arbeit zur Raumsemantik des höfischen Gartens im Mittelalter.

Weitere Informationen und Bestellung unter:
www.transcript-verlag.de/978-3-8376-7117-9

Inhalt

Vorwort	7
----------------------	---

Das Mittelalter in der Populärkultur – zwischen Stereotypen und Authentizität

Eine Einführung

<i>Hans Rudolf Velten und Theresa Specht</i>	9
--	---

Mittelalterrezeption, Medievalism, Mediävalismus und Neomediävalismus

Eine Begriffsdifferenzierung

<i>Hans Rudolf Velten</i>	23
---------------------------------	----

Popularisierung des Mittelalters im 19. Jahrhundert

Mittelalterbilder und Produktwerbung

Populäre Darstellungen der Epoche im Reklamesammelbild

<i>Angela Schwarz</i>	43
-----------------------------	----

»Schwebte Ihnen nicht gestern Abend König Arthurs Tafelrunde vor?«

Die Rolle von ›Artus‹ in den völkischen Träumen Zelters und Bornemanns

<i>Silvan Wagner</i>	75
----------------------------	----

Rezeption und Aneignung des Mittelalters in Spiel und Musik

Designing the Middle Ages

Das Mittelalter im modernen Brettspiel

<i>Robert Schöller</i>	99
------------------------------	----

Creating Collective Popular Knowledge

»Medieval« on Steam

<i>Helen Young</i>	119
--------------------------	-----

Transformationen mittelalterlicher Welten und Literatur im analogen Rollenspiel	
Drei Fallstudien	
<i>Anja Müller</i>	137

Queen of All Cities	
Echoes of Constantinople in Heavy Metal Music	
<i>Antje Bosselmann-Ruickbie</i>	161

Fantasyliteratur und Populärkultur

Mediävaler Midcult?	
Populärer Realismus und Tolkiens Mittelerde	
<i>Niels Werber</i>	195

Popularisierungsstrategien der Fantasyliteratur	
Neomediävale Buchästhetik und Paratexte	
<i>Theresa Specht</i>	231

Artusstoff in Literatur, Film und Serie

Vom Tellerwäscher zum König der Tafelrunde	
Eine intersektionale Perspektive auf den Artusstoff in Kinder-/Jugendmedien	
<i>Lea Braun</i>	255

»Du bist nicht länger ein Mythos – du fängst an, etwas zu bedeuten.«	
Der hybride Mythos ›Artus‹ in Filmen des 20. und 21. Jahrhunderts	
<i>Silvan Wagner</i>	291

Die Sehnsucht nach Avalon	
Von Marion Zimmer Bradley bis Lara Croft	
<i>Andrea Schindler</i>	321

Die Beiträger:innen	349
----------------------------------	-----

Das Mittelalter in der Populärkultur – zwischen Stereotypen und Authentizität

Eine Einführung

Hans Rudolf Velten und Theresa Specht

Das Mittelalter ist heute zu einem wesentlichen Teil der zeitgenössischen Populärkultur geworden und in fast allen Genres und Medienformaten verbreitet. In der Literatur sind es vor allem der Historische Roman, die Kinder- und Jugendliteratur und die Fantasy, welche mittelalterliche Szenarien und Mythologien nutzen, um ihre fiktiven Welten zu konstruieren. Seit den epochalen Tolkien-Verfilmungen *Der Herr der Ringe* und *Der Hobbit* von Peter Jackson zu Beginn des Jahrhunderts und dem Erfolg von *Game of Thrones* oder *Vikings* scheint das Mittelalter auch aus dem filmischen und TV-Medium nicht mehr wegzudenken. Seit etwa 25 Jahren haben sich neomediävale Fantasy-Produkte immer stärker vom Buch auf andere Medien verlagert, sodass transmediale Verbünde aus Buch- und Comicreihen, Graphic Novels, Film und TV-Serie, aber auch aus dem stark wachsenden Videospiel-Markt entstanden sind und sich wechselseitig popularisieren – gut zu erkennen am Beispiel von Andrzej Sapkowskis *Witcher*-Serie, die mit der TV-Serie *The Witcher* und dem Videospiel *The Witcher: Wild Hunt 3* erst zu höchster Popularität aufgestiegen ist. In Praktiken wie Brettspielen, Rollen- und Videospielen, Reenactments und LARPs, in Musik und Musiktheater sowie im Bereich des Merchandisings (Textilien, Sammelkarten, Artefakte) sind Inszenierungen (pseudo-)mittelalterlicher Welten weit populärer als diejenigen aus anderen vergangenen Epochen. Die Drehorte und realen Schauplätze der großen Filme und Serien erfreuen sich eines immer größeren »mediävalen« Tourismus, der nach Authentizität und Erfahrbarkeit der vertrauten Handlungen strebt, und der die Zahlen der Besucher traditioneller Mittelaltermärkte inzwischen weit übertrifft. Mit einem Wort: In der Populärkultur ist das Mittelalter besonders populär.¹

1 Das bedeutet, dass die entsprechenden Erzeugnisse von vielen beachtet werden und diese Beachtung – etwa in Form von Top-Chartplatzierungen (z.B. Bestseller-Aufkleber) – inszenieren, um in einer Popularisierung II. Ordnung weitere Beachtung auf sich zu ziehen (vgl. Döring u.a. 2021: 13; Hecken 2006: 85f.).

1 Die Wissenschaften und das Populäre Mittelalter

Vorstellungen und Bilder vom Mittelalter in der Gegenwartskultur sind nicht einheitlich; sie werden in unterschiedlichen Diskursen für jeweils eigene Rezeptionszusammenhänge geschaffen (vgl. Eco 1986: 68). Den über Institutionen und Gatekeeper (Universitäten, Akademien, Fachverlage, Museen, Vereine) verbreiteten wissenschaftlichen Erkenntnissen über das Mittelalter liegt das weite und heterogene Feld populärer Diskurse und Praktiken gegenüber, dessen Publikumswirkung und gesellschaftliche Beachtung tatsächlich um ein Vielfaches höher ist. Bisher sind nur wenige Formen der Zusammenarbeit zwischen der Wissenschaft und den einzelnen Bereichen der Populärkultur, die Mittelalterliches adaptieren, vorhanden. Es ist Zeit, dass die eminente Bedeutung von populären Mittelalterdiskursen auch von wissenschaftlicher Seite stärker wahr- und ernstgenommen wird. Dafür gibt es mindestens zwei Gründe: Erstens die Anfälligkeit populärer Diskurse für ideologische Indienstnahmen: Über vielbeachtete historische Persönlichkeiten oder fiktionale Figuren, über Codes und Symbole mit besonderer Bedeutung lassen sich politisch verschlüsselte Botschaften mit großer Streukraft verbreiten (vgl. Young 2018; Houghton/Alvestad 2021); zweitens die Rolle populärer Diskurse als Medium der Kommunikation und der kulturellen Aneignung und Transformation mittelalterlicher Mythen, Figuren und Artefakte. In ihrer Konstruktion alternativer Welt- und Identitätsentwürfe bieten sie kritische und ästhetische Perspektivierungen der Gegenwart an, die für Diskursdynamik und Selbstverständigung der Gesellschaft von Bedeutung sind.

Die Erschließung von populären Mittelalterdiskursen verspricht nicht nur die Partizipation der mediävistischen Fächer an aktuelle zeitgeschichtliche Fragestellungen, sondern auch eine enge Kooperation mit anderen Disziplinen.

2 Populäres Wissen vom Mittelalter: Authentizität und Stereotypen

Das Mittelalter, das in der Populärkultur begegnet, ist selten historisch und wissenschaftlich akkurat (vgl. Velten 2018: 16–17). In den verschiedenen Formen und Verfahrensweisen der Rezeption und Transformation entsteht »a glorious dream of the Middle Ages as they never were, but as they should have been«. ² Losgelöst von der Verpflichtung, das Mittelalter »wie es wirklich war«, darzustellen, lässt sich in der Populärkultur ein *fantastic neomedievalism* beobachten (zuerst Eco 1986: 61). Dieser Neomediävismus geht auch über das hinaus, was Umberto Eco in seinen zehn Arten, vom Mittelalter zu träumen, zusammenfasst (vgl. den Beitrag von H. R. Velten

2 So äußerte sich ein Rezensent der New York Times über T.H. Whites Romanreihe *The Once and Future King*. Zit. n. Brewer (1993): 188.

in diesem Band). Ferner ist durch die weite Verbreitung neomediävaler Medien und Praktiken eine Demokratisierung des Wissens vom Mittelalter zu beobachten, weil es durch Massenmedien, Neue Medien und Massentourismus allgegenwärtig und verfügbar geworden ist. Diese Entwicklung führt dazu, dass den Rezipienten eine aktivere Rolle in Diskussionen über Erzeugnisse zukommt und sie auf diese Weise an der semantischen Aushandlung des Mediävalen teilhaben können. Die Webseiten und Fanforen der einschlägigen Fantasywelten im Netz zeigen dies in reicher Vielfalt. Der Anspruch auf historische Genauigkeit und Überprüfbarkeit tritt dabei hinter populäre Stereotypen vom Mittelalter zurück, die mit zeitgenössischen Deutungen rekombiniert werden. So werden Welten erschaffen, die es nicht nötig haben, überprüfbar zu sein, da sie keinen historischen Anspruch stellen. Sie müssen sich stattdessen authentisch ›anfühlen‹ (»worlds that feel authentic«; Houghton/Alvestad 2021: 4), wobei es zu einer Umwidmung des Konzepts von Authentizität kommt: weg von historischer Präzision und Beleghaftigkeit hin zu einem diffusen Möglichkeitsraum des Vergangenen, in welchem populäre Figuren und Plots ihre Legitimation nicht nur durch neomediävalen Worldbuilding beanspruchen können, sondern auch erhalten, indem sie von Vielen als authentisch mittelalterlich erkannt werden (vgl. den Beitrag von Helen Young). Das Versprechen einer solchen inhärenten Authentizität spielt in der Populärkultur auch als Marketinginstrument eine wichtige Rolle. So werden etwa Fantasyromane in Cover, Paratexten und Reihengestaltung mit neomediävalen Markern versehen, um auf die entsprechenden Erzählwelten vor auszudeuten und damit auch die Suche nach Authentizität zu befriedigen (vgl. den Beitrag von Theresa Specht).

Nach Houghton und Alvestad ist Authentizität keine Textqualität, sondern ein Diskurs, der Produktion und Rezeption populärkultureller Produktionen begleitet, um Anachronismen, Fiktion und medienspezifische Rahmenbedingungen miteinander zu versöhnen. Sie ist »socially and culturally constructed but also widely understood as objectively true« (Houghton/Alvestad 2021: 30). Authentizität orientiert sich somit nicht – wie in der Wissenschaft – an der plausiblen Rekonstruktion historischer Wirklichkeiten, sondern strebt eine möglichst hohe Deckung mit den Rezipientenerwartungen an, die wiederum maßgeblich von bereits populär gewordenen Produktionen geprägt sind.

Ganz ähnlich unterscheidet Victoria Cooper zwei Verwendungen von ›authentisch‹ bezüglich des Computer-Rollenspiels *Skyrim*: 1) das Ausmaß der Deckung mit einem wissenschaftlich fundierten Verständnis der Vergangenheit und 2) »how well the game conjures the spirit of its setting, or how well it conforms to its time period in the popular imagination« (Cooper 2021: 161). Dadurch wird das populärkulturelle Artefakt in seinem Streben nach Authentizität von historischer Genauigkeit entkoppelt und an eher diffuse populäre Imaginationen angeschlossen, die Konvention (oder auch topisch) geworden und viel beachtet sind. Es handelt sich dabei häufig

um populäre Stereotypen, die affektiv aufgeladen sind, »conforming to the audience's expectations of space, time, genre and culture« (ebd.: 161).

Es käme also darauf an, die Verbreitung und Beharrlichkeit von populären Stereotypen genauer zu untersuchen: ihre selbstreferentielle Faktentreue und ihre selbsterfüllende Funktion stehen hier im Zentrum (vgl. den Beitrag von Anja Müller). Doch was sind populäre Stereotypen, die das populäre Wissen vom Mittelalter dominieren?³ Man kann darunter populäre Irrtümer über die Epoche fassen (Hexenverbrennung, Wikingerhelme, Flache Erde, Aberglauben usw.), aber vor allem auch spezifische Figuren (Krieger, Ritter, Herrscher, Hofdamen, Feen, heilkundige Frauen, Drachen, Riesen, Zwerge, Zauberer usw.) und Inventare (Burgen, Dörfer, klosterartige Tempel, Kathedralen, Stadtmauern, Rathäuser, Schenken und Brücken, Waffen wie Schwerter, Lanzen, Äxte und Pfeil und Bogen usw.) sowie bestimmte Handlungsschemata (Reise in Anderswelten, Queste, Abenteuerreise, Zweikämpfe wie Bewährungskämpfe, Initiationskämpfe, Schlachten, magische Praktiken, Minnewerbung usw.) oder Mythen (Ragnarök, Artus, Nibelungen usw.). Diese archetypischen Elemente des neomediävalen Worldbuilding weisen zwar auf mythologische und literarische Muster und Quellen der mittelalterlichen Epik zurück, werden aber nicht selten völlig aus ihren Ursprungskontexten herausgelöst und dabei semantisch neu oder wenigstens umgedeutet (vgl. die Beiträge von Silvan Wagner und Andrea Schindler). Solche Prozesse der Verkehrung, Variation, Komisierung oder Infragestellung von Stereotypen knüpfen an Diskurse der Gegenwart wie etwa die Bedeutung von Geschlechterrollen, soziale Durchlässigkeit der Gesellschaft oder ethnische Differenzen an (vgl. dazu den Beitrag von Lea Braun).

Nichtsdestotrotz erwecken Stereotypen den Anschein, als handele es sich um Mittelalterliches, sie geben ein Gefühl von ›Mittelalterlichkeit‹. Man könnte mit Baudrillard auch sagen, sie erzeugen ein neomediävaues Simulakrum, welches das historische Mittelalter durch spektakuläre Inszenierung, Glanz und Glamour, Ursprünglichkeit und ritterliche Tugenden, aber auch durch Gewalt und Schmutz (»the gritty Middle Ages«, Young 2018: 63), Tortur und Grausamkeit, Verrat und List weit übertrifft und übertreffen will. Es handelt sich gewissermaßen um eine Simulation, bei der die Unterscheidung zwischen Original und Kopie, Vorbild und Abbild, Realität und Imagination unmöglich geworden ist. Die Simulation ist nach Baudrillard die herrschende Form des Simulakrums, und sie bezieht sich nicht auf das Wirkliche, sondern auf Imaginationen und Erinnerungen sowie nicht zuletzt auf sich selbst (vgl. Baudrillard 1994; Groebner 2008).

3 Zum Begriff des populären Wissens vgl. Specht 2024 i.E.

3 Mittelalterlichkeit

Mittelalterlichkeit ist ein zentraler Begriff, um die ästhetischen Verfahren der Aneignung und Adaption des Mittelalters durch populärkulturelle Medien, Diskurse und Praktiken angemessen und differenziert zu beschreiben. Mittelalterlichkeit bedient sich Stereotypen, Archetypen und ikonischer Bilder vom Mittelalter, die in der Populärkultur bereits bei vielen beachtet werden und bekannt sind: der ritterliche Zweikampf, die höfische Dame auf der Zinne einer hoch gelegenen Burg, das Schlachtengetümmel kämpfender Krieger in Rüstung, der Kampf eines Ritters mit dem Drachen usw. Diese Elemente erwecken den Anschein, als handele es sich bei den fiktiven, in einer fernen Vergangenheit angesiedelten Spiel- und Handlungswelten der Fantasy um eine mittelalterliche Zeit. Sie erschaffen eine populäre Imagination des Mittelalters, verändern sie dadurch aber deutlich. Es geht jedoch nicht darum, diese Erzeugung von Mittelalterlichkeit gegen eine historische Wahrheit auszuspielen. Mit dieser Deutung würde man der Populärkultur nicht gerecht werden. Das Ziel vieler ihrer Texte, Serien und Spiele besteht geradezu darin, Mittelalterlichkeit zu designen und zu erzeugen (vgl. den Beitrag von Robert Schöller).

Denn Mittelalterlichkeit ist nicht allein produktionsseitig zu fassen, sondern auch ein wichtiger Parameter der Rezeption. Bestimmte mediävale Stereotypen und Archetypen, die bereits zum populären Imaginären einer Zeit und Gesellschaft zählen – und die eventuell sogar europaweit oder global verbreitet sind – bestimmen die Erwartungen und auch das Wissen des Publikums vom – selbstverständlich – populären Mittelalter. Dieses Wissen und diese Erwartungen sind weder ›historisch‹ noch gänzlich ›fantastisch‹. Sie nutzen das Mittelalter stattdessen als offenen Imaginationsraum, aus dem sie einen Anspruch auf Authentizität ableiten. Daher schließt die Mittelalterlichkeit auch andere vergangene Epochen wie selbstverständlich ein: Antike, Renaissance, Bronze- und Eisenzeit werden von einem »gefräßige[n] Mittelalter« (Velten 2018: 17) eingemeindet und mediävalisiert, weil dies dem populären Imaginären des Publikums entspricht. Es ist dann kein Problem, wenn in einer Ritterwelt wie Westeros frühmittelalterliche Lebensweisen mit byzantinisch oder rinascimentaler Architektur (King's Landing) sowie mit antik-mediterranen urbanen Zentren auf Essos koexistieren. Der neomediävale Imaginationsraum ist umfassend genug, um andere Epochen und auch außer-europäische Räume zu integrieren (vgl. dazu auch den Beitrag von Bosselmann-Ruickbie). Mittelalterlichkeit ist somit weniger an bestimmte historische Epochen geknüpft, sondern vielmehr eng mit der zuvor beschriebenen Authentizität verbunden, die man wiederum als affektive Rezeptionskategorie begreifen könnte.

Keineswegs ist Mittelalterlichkeit auf Phänomene wie gegenwärtige Fantasy Medien, -spiele und -performances beschränkt. Ihre Stereotypen und Archetypen sind Phänomene langer Dauer, die bereits im 19. Jahrhundert (und teils zuvor) bekannt

waren und genutzt wurden. Der Band deutet solche langfristigen Entwicklungen dadurch an, dass er auch Popularisierungsprozesse im 19. Jahrhundert beobachtet, um daran Linien zur Populärkultur der Gegenwart aufzuzeigen. Zu ihnen gehört die Formation stilbildender mittelalterlicher Bilder in einem massenhaft hergestellten Medium wie dem Sammelbild (vgl. den Beitrag von Angela Schwarz) ebenso wie politische Indienstnahmen von Motiven und Idealen der arthurischen Tafelrunde im besetzten Preußen (vgl. den Beitrag von Silvan Wagner). Interessant ist, dass diese Phänomene noch ganz auf die historistische (Re-)konstruktion eines nationalen (oder auch europäischen), weißen und männlichen Mittelalters ausgerichtet sind. Auch schon im 19. Jh. soll das solcherart konstruierte Mittelalter von vielen beachtet werden (im Sinne einer Popularisierung I. Ordnung; vgl. Döring u.a. 2021: 11–13), weil es als Bildungsinhalt dem Publikum Wissen über die nationale Vergangenheit vermittelt.

4 Politisch-ideologische Indienstnahmen des populären Mittelalters

Schon im 19. Jahrhundert wurde das Mittelalter und die mit ihm verbundenen Popularisierungsprozesse politisch in Dienst genommen: Bereits die Romantiker beschworen eine altdeutsche Vergangenheit als Inspirationsquelle deutscher Dichtung, die politische Romantik machte daraus das Mittelalter zum Vorbild einer politischen Einigung und Einheit des Reichs, sodass – wie in vielen anderen europäischen Ländern ebenfalls – die nationale Vergangenheit für die Ziele des *Nation Building* eingesetzt wurde. Die Ausrufung des Kaiserreichs, die Etablierung einer »deutschen Nationalphilologie« zur Pflege des mittelalterlichen Bestands an Handschriften, der architektonische Historismus sind Teile nationaler Selbstverständigungsprozesse mit politischer Tendenz. Das Mittelalter erscheint als vorbildhafte Referenzkultur und wird zum Bildungsinhalt, sodass im Wilhelminismus imperialer Gestus und Kolonialismus auch in ihren mediävalen Ausprägungen (Deutsches Römisches Reich, Kreuzzüge) greifbar werden. Gleichzeitig werden damit aber auch ethnische Differenzen und »weiße« Überlegenheit, Vorstellungen männlicher Herrschaft und koloniale Herrschaftsbilder als Stereotypen transportiert.

Solche Phänomene erweisen sich als langlebig und sind noch in der Populärkultur des 20. Jahrhunderts zu finden, etwa in Tolkiens *Der Herr der Ringe*, wo sich am Kampf der Völker Mittelalters geopolitische Konfrontationen ablesen lassen, die archaische Formen von Männlichkeit und rassistischer Differenzierung prämiieren, schließt man sich den Analysen der anglophonen *medievalism*-Forschung an (vgl. Young 2018, vgl. dazu den Beitrag von Niels Werber). Der Fall Tolkien zeigt, dass die Populärkultur, ihre Diskurse und Stereotypen anfällig für ideologische Indienstnahmen sind: Im Wechselspiel der Historisierung von fiktionalen Figu-

ren und der Fiktionalisierung von historischen Persönlichkeiten und Ereignissen können über populäre Diskursfelder subtile politische Botschaften transportiert werden, die jedoch große Wirkung entfalten. Dadurch kann auch der in populärer Rezeption wahrnehmbare Wunsch nach ›authentischer‹ Mittelalterlichkeit sowie das Bemühen, auf Produktionsebene solche Strategien einzusetzen, die diesen Effekt erzeugen können, problematisch werden. Dies ist der Fall, wenn der Anspruch erhoben wird, neomediävale Welten müssten politischen und identitätspolitischen Vorgaben des vermeintlich ›historischen‹ Mittelalters folgen: strenge soziale Hierarchien, heteronormative Geschlechterordnung, ›weiße‹ Dominanz oder Ausschließlichkeit. Diese Forderungen und die mit ihnen verbundenen Diskurse sind im Kontext der rezenten großen Fantasyproduktionen *The House of the Dragon* und *The Rings of Power* zuletzt erneut besonders virulent geworden. Umso wichtiger werden in diesem Kontext Fragen zu historischer Präzision und Authentizität, wie sie anlässlich der genannten Serien diskutiert wurden (vgl. Houghton/Alvestad: 5f.). Suchen politische Gruppierungen – vor allem aus dem Bereich der extremen Rechten, wie derzeit in Italien – in einem hegemonialen Verständnis eines weißen, eurozentristischen, männlich dominierten, heteronormativen Mittelalters Anknüpfungspunkte für ihre politisch-gesellschaftlichen Ideologien, kann die Popularität dieser Mittelaltervorstellung darüber hinaus problematisch werden.

5 Neomediävale Aneignungs- und Inszenierungspraktiken

Mittelalterliche Stereotypen und Archetypen, deren Mittelalterlichkeit und Praktiken des fantastischen Neomediävalismus sind die zentralen Themen dieses Bandes. Die darin versammelten Beiträge behandeln zwar unterschiedliche Medien (Texte, Filme, Fernsehserien, Spiele, Bilder, Performances, Musik, Merchandising-Produkte) der gegenwärtigen und vergangenen Populärkultur, sie fragen aber alle nach den unterschiedlichen Formen und Effekten der (neo-)mediävalen Rezeptions-, Adaptions- und Inszenierungspraktiken. Dabei werden methodisch unterschiedliche Ansätze und Konzepte der Forschung genutzt, die in ihrer Zusammenstellung Wege zur Interpretation der postmodernen Praktiken im Umgang mit mittelalterlichen Folien vorzeichnen: seien es Ausarbeitungen der Mittelalterrezeption (vgl. Herweg-Tasaki 2012), der Adaptationstheorie, welche »repetition without replication« als Grundschema vorschlägt (Hutcheon 2013; zum Film vgl. auch Kiening 2006 und Bildhauer 2011), der Theorien zu Hybridisierung, des auf die Rezeption von mythischen Inhalten bezogenen Konzepts der *bricolage* (vgl. Lévi-Strauss 1968) oder die weitreichenden kulturwissenschaftlichen Arbeitsformen des anglophonen *medievalism* und *neomedievalism* (vgl. z.B. D'Arcens 2016; Fitzpatrick 2019). Der Band versteht sich daher auch als eine Annäherung an diese beiden letztgenannten For-

schungsfelder von deutschsprachiger Seite her und hofft hier, künftig auch für die Untersuchung des Neomedievalen in der Populärkultur eine Bresche zu schlagen.

6 Die Beiträge

Die Beiträge dieses Bandes beleuchten das Verhältnis zwischen Mittelalter und Populärkultur und nutzen in diesem Zuge vielfach die Begriffe ›Mittelalterrezeption‹, ›medievalism‹ oder auch ›Neomedievalismus‹ (›neomedievalism‹). Da die damit verbundenen Konzepte allerdings nicht synonym sind und unterschiedliche methodische Grundannahmen beinhalten, bedarf es einer begrifflichen Differenzierung. Diese ist das Ziel des Beitrages von **Hans Rudolf Velten**, der nicht nur eine historische Semantik der jeweiligen Konzepte und ihrer Entstehungsumstände bietet, sondern auch den methodischen Nutzen der drei Konzepte sowie deren Grenzen herausarbeitet. Während das deutschsprachige Forschungsfeld der Mittelalterrezeption wie auch das anglophone Feld des *medievalism* (dt. Mediävalismus) die Aufnahme und Weiterverarbeitung des Mittelalters als historische Epoche untersuchen, fokussiert das Konzept des *neomedievalism* ein ästhetisches Verfahren, das Versatzstücke der mittelalterlichen Kultur und Literatur selektiert, isoliert und mit zeitgenössischen Elementen hybridisiert. Das Ergebnis ist eine sekundäre Erzähl- oder Spielwelt, die zwar beansprucht, authentisch zu sein, vom Mittelalter als historischer Epoche selbst allerdings völlig entkoppelt ist. Die so generierte Mittelalterlichkeit speist sich vielmehr aus einer Menge an populären Vorstellungen von Mittelalterlichem, die keiner historischen Beglaubigung mehr bedürfen. Diese Transformationen des Mittelalters arbeitet Velten beispielhaft an der Titelsequenz der HBO-Fernsehserie *Game of Thrones* heraus.

6.1 Popularisierung des Mittelalters im 19. Jahrhundert

Die Popularität des Mittelalters in der gegenwärtigen Populärkultur ist ohne die Begeisterung des 19. Jahrhunderts für Kunst, Geschichte und Kultur dieser Epoche kaum denkbar. **Silvan Wagner** zeigt im ersten Beitrag, wie sich die Rezeption und Aneignung der arthurischen Tafelrunde bereits seit dem ausgehenden Mittelalter mit sozialen und politischen Deutungsakten verbindet. Im Fokus stehen dann die Zelter'sche Liedertafel und deren Gründungserzählung in den Lebenserinnerungen Johann Wilhelm Bornemanns. Die Liedertafel ist weniger in ihren Organisationsstrukturen von der Tafelrunde der arthurischen Ritter inspiriert. Wagner zeigt vielmehr, wie zentrale Motive des Artus-Mythos (z. B. Fremdherrschaft, Wiederkehr des richtigen Königs sowie dessen Rettung des Reiches) genutzt werden, um den Männerchor in Zeiten eines geschwächten Preußens zu einem völkisch-nationalen Vorbild zu stilisieren. Als Institution, die den Widerstand gegen Napoleon nach dem

verlorenen Krieg mit musikalischen Mitteln fortsetzt und Preußen auf eine Befreiung von der Fremdherrschaft vorbereitet, soll der Männerchor eine Verbreitung bei den Massen finden.

An der Popularisierung des Mittelalters hat auch die beginnende Konsumkultur Anteil. **Angela Schwarz** untersucht die enorm verbreiteten Reklamesammelbilder des späten 19. und 20. Jahrhunderts auf ihre populären Mittelaltervorstellungen. Die Sammelbilder der Firma Liebig kennzeichnen etwa eine sozialromantische Vorstellung vom Mittelalter. Starke Herrscher, historisch bedeutsame Orte und Ereignisse sowie vermeintliche Alltagsszenen einer adeligen, zuweilen städtischen Gesellschaft betonen die historische Vorläuferfunktion der Epoche für die zeitgenössische Gesellschafts- und Weltordnung. Doch die Darstellung von Rückständigkeit und Aberglauben ermöglicht zugleich eine Erhebung über eine unaufgeklärte Zeit. So inszeniert das Reklamesammelbild eine Vergangenheit, die mehr Aufschluss über Selbstverständnis und Wertungsregime der zeitgenössischen Populär- und Konsumkultur gibt als über das Mittelalter als historische Epoche. Das Mittelalterbild konstruiert damit ein »wir« zwischen ruhmreicher Vergangenheit und fortschrittlicher Zivilisierung.

6.2 Rezeption und Aneignung des Mittelalters in Spiel und Musik

Das Interesse am Mittelalter in der gegenwärtigen Populärkultur schlägt sich in allen populären Medien nieder, so auch in verschiedenen Arten von Spielen oder in der Musik. Häufig knüpfen sie an populäre Vorstellungen an, doch zugleich erzeugen sie aus sich heraus immer auch eine eigene Konstruktion des Mittelalters bzw. des Mittelalterlichen. **Robert Schöller** untersucht in seinem Beitrag zu Brettspielen, wie Produktions- und Rezeptionsebene zusammenwirken, um ein gemeinsam imaginiertes Mittelalter hervorzubringen, das als authentisch wahrgenommen wird und so »Mittelalterlichkeit« generiert. In der Kombination verschiedener Zeichensysteme greifen die Bestandteile (z. B. Brett, Steine) und Paratexte des Spiels (z. B. Anleitung, Verpackung) mittelalterliche Archetypen und Inventare auf und verknüpfen sie mit populären Darstellungskonventionen. Das Mittelalter kann dabei einen romantischen, düsteren (*gritty*) oder gar historisch exakten Eindruck erwecken. Den Spielenden fällt in der Rotation der Zeichen die Aufgabe zu, diese angelegten Bedeutungen durch Bewegung zu realisieren und die mittelalterlich wirkende Spielwelt performativ herzustellen.

Auch **Helen Young** widmet sich der partizipativen Rolle von Spielenden, fokussiert dabei allerdings die Praxis der Verschlagwortung auf der Computerspieleplattform *Steam* als Produktion von kollektivem populärem Wissen über das Mittelalter und Mittelalterliches (*medieval*). Sie untersucht die Verwendung des Schlagworts (*tag*) »*medieval*«, das so häufig auf *Steam* auftaucht wie kein anderes historisches Schlagwort. Es wird genutzt und mit anderen Schlagwörtern verbun-

den, um Wissen über konkrete Spiele zu kodifizieren. Zugleich führt diese Praxis zu einer fortwährenden Aushandlung über den semantischen Gehalt des Begriffs. Als mittelalterlich werden dabei insbesondere solche Kombinationen von Eigenschaften und Ästhetiken erkannt, die Teil der historisch konstruierten Norm von einem eurozentrischen, weißen, männlichen und heteronormativen Mittelalter sind. Die Popularität dieses so reproduzierten hegemonialen Wissens vom Mittelalter begreift Young als problematisch, insofern es Anknüpfungspunkte für eine Vereinnahmung des Mittelalters durch rechtsextreme Ideologie bietet.

Anja Müller widmet sich in ihrem Beitrag den Regelwerken und Quellenbüchern der analogen Rollenspiele *Ars Magica*, *The Green Knight* sowie *Beowulf: Age of Heroes*. Die Spiele kombinieren historische Referenzen mit Elementen der Fantasy. So entwerfen sie ein Mittelalter, das etwa mithilfe von Konzepten wie Feudalismus oder Religiosität als alteritär markiert wird. Motive und Erzählschemata der mittelalterlichen Literatur werden in den Spielen nicht *sui generis* funktionalisiert, sondern in Spielmechanismen übersetzt. Müller zeigt auf, dass die untersuchten Rollenspiele sich das europäische Mittelalter in Form einer kulturellen Appropriation aus dominant amerikanischer Perspektive aneignen und in diesem Zuge häufig auch zeitgenössische Stereotype in das jeweils konstruierte Mittelalter rückprojizieren.

Der Inszenierung des Mittelalters in der Musik widmet sich der Beitrag von **Antje Bosselmann-Ruickbie**. Sie untersucht die Strategien, die im Subgenre des *Historicising Metal* zu einer Popularisierung des mittelalterlichen byzantinischen Kaiserreichs und dessen Hauptstadt Konstantinopel beitragen. In Ermangelung bereits populärer Aneignungen weisen die Konzeptalben der drei untersuchten Heavy Metal-Bands eine profunde Kenntnis historischer Quellen auf. Während Konstantinopel mithilfe architektonischer Marker (z.B. Hagia Sophia) und historischer Persönlichkeiten sowie Ereignisse (z.B. Kreuzzüge) dargestellt wird, bildet der Kulturkontakt der sog. Wikinger bzw. Waräger mit Byzanz das thematische Zentrum der Songs. So wird die im Heavy Metal präsente nordische Kultur (etwa anhand der hybriden Ikonographie des ›Griechischen Feuers‹) genutzt, um das byzantinische Reich zu popularisieren und damit auch die Globaldimension des Mittelalters zu akzentuieren.

6.3 Die Fantasyliteratur in der Populärkultur

Aus der *Epic Fantasy* sind das Mittelalter und mittelalterliche Versatzstücke spätestens seit J.R.R. Tolkien nicht mehr wegzudenken. Tolkiens Romane bleiben zentrale Bezugspunkte und machen die Fantasy durch den Erfolg ihrer Verfilmungen in den 2000er Jahren zu einer populären Gattung. **Niels Werber** widmet sich daher in seinem Beitrag deshalb mit Tolkiens *Der Herr der Ringe* einem Gründungstext der Fantasy und untersucht die literarischen Verfahren, mit deren Hilfe die sekundäre Welt erzeugt wird. Denn trotz der fantastischen Konzeption ermöglicht das Er-

zählen von Mittelalter eine reibungslose Immersion. Ob dies genügt, um Tolkiens Romantrilogie zu einem paradigmatischen Vertreter eines Populären Realismus zu machen, wie zuletzt von Moritz Baßler behauptet, diskutiert Werber kritisch. Weiter wird verdeutlicht, dass diese Vertrautheit und Stabilität von Mittelalter die zentrale Voraussetzung für die intermediale Ausweitung von Tolkiens Werken darstellt und Garant für deren serielle Popularität ist, wie jüngst bei der Serie *Rings of Power* zu beobachten war.

Der Beitrag von **Theresa Specht** widmet sich deutschsprachigen Fantasyromanen am Beginn des Jahrtausends und fragt danach, wie deren Buchästhetik Bedeutung generiert und die Romane in ihre populären Gattungszusammenhänge einschreibt. Die Umschlaggestaltung und deren Paratexte entheben mittelalterliche Inventare und Archetypen, die zentrale plot-Elemente der Erzählungen sind, ihren Referenzrahmen und überformen sie populärkulturell. Indem sie das maßgeblich durch Tolkien geprägte Gattungswissen aktualisieren, werden die beworbenen Romane in die zunehmend populäre Gattung eingeschrieben. Die Paratexte stellen die Romane in eine Reihe mit Tolkiens Werken, um so bisherige Beachtung nicht nur auszustellen, sondern auch neue Beachtung zu attrahieren. In diesen Popularisierungsstrategien sieht der Beitrag einen Grund für den signifikanten Beachtungszuwachs der Epic Fantasy auf dem deutschen Buchmarkt.

6.4 Der Artusstoff in populären Medien

Die breiteste Rezeption und Adaption unter den mittelalterlichen Stoffen wird in populären Medien wie Film, Serie, Literatur und Spiel wohl dem Artusstoff zuteil. Er erweist sich interessanterweise auch für kindliche und jugendliche Zielgruppen immer wieder als anschlussfähig. **Lea Braun** befragt deshalb in ihrem Beitrag rezentete Kinder- und Jugendmedien auf ihre Aktualisierungstendenzen und untersucht, welche Rolle der Verhandlung von Alter, Klasse, *gender* und *race* als intersektionellen Markern dabei zukommt. Mit Historisierung (z.B. *Artus. König auf Camelot*), Verjüngung (z.B. *Merlin*) und Modernisierung (z.B. *Legendborn*, *The Kid Who Would Be King*) werden drei Transformationspraktiken benannt, die in je spezifischem Ausmaß das hegemonial adelig-maskuline Konzept von Machtausübung der arthurischen Literatur bestätigen, reflektieren oder refunktionalisieren. Der Artusroman erweist sich als Vorlage für einen populären coming-of-age-Erzähltypus in den Kinder- und Jugendmedien, der Konflikte der jungen Zielgruppe durch Abbildung, Verschiebung und Verfremdung der intersektionellen Kategorien bearbeitbar macht.

Silvan Wagner zeigt in seinem Beitrag zur filmischen Adaptation des Artusstoffes im 20. und 21. Jhd., wie es gelingt, die Rezeption der Artuserzählungen mit Beiträgen zu gesellschaftspolitischen Debatten zu verknüpfen. Begreift man die Artusüberlieferung als Mythos im Sinne Roland Barthes, wird deutlich, dass Filme wie *Knights of the Round Table*, *Excalibur* und *The Mists of Avalon* deren semantische Un-

schärfe und Offenheit so selektieren, rekombinieren und ergänzen, dass im Gewand des Mittelalterfilms auch Themen wie Demokratie, Kalter Krieg und Geschlechterkampf verhandelbar werden. Am Beispiel des Films *King Arthur – Legend of the Sword* arbeitet Wagner heraus, wie eine Überfrachtung des Mythos mit aktuellen Diskursen und Mythen anderer Provenienz mit einem völligen Bedeutungsverlust einherzugehen droht. Selbstreflexiv knüpft der Film an die bisherige Filmtradition an und thematisiert Strategien der Ent- und Remythisierung des Artusstoffes.

Der Beitrag von **Andrea Schindler** knüpft thematisch dort an, indem er die populärkulturelle Rezeption der mythischen Insel Avalon, auf die Artus einigen Quellen zufolge am Ende seines Lebens entrückt wird, in den Blick nimmt. Schon in der mittelalterlichen Literatur ist die Vorstellung der paradiesähnlichen Insel wenig konkret. Diese Unbestimmtheit setzt sich auch in den multimedialen Bearbeitungen von Avalon in Literatur, Film und Spiel fort. Auffällig ist, dass mit Avalon – beginnend mit Marion Zimmer Bradley – immer auch feministische Diskurse aufgerufen und reflektiert werden. Während die direkten Rezeptionen, etwa in Romanen wie *The Mists of Avalon* oder *Avalon High*, den Artusmythos als Referenzpunkt beibehalten, lösen indirekte Rezeptionsprozesse, wie im Spiel *Tomb Raider* oder dem Film *Avalon*, das Toponym gänzlich aus seinem arthurischen Stoffkomplex, so dass es nur noch als unbestimmter Sehnsuchtsort erkennbar wird, dem kaum noch eine konkrete (mediävale) Bedeutung anhaftet.

7 Bibliographie

- Alvestad, Karl C./Houghton, Robert (2021): *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*. London u.a.
- Baudrillard, Jean (1994): *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor.
- Bildhauer, Bettina (2011): *Filming the Middle Ages*. London.
- Brewer, Elisabeth (1993): *T.H. White's The Once and Future King*. Cambridge.
- Busch, Nathanael und Hans Rudolf Velten (Hg.) (2018): *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Heidelberg
- Cooper, Victoria (2021): *Modding and authentic, gritty medievalism in Skyrim*. In: Karl C. Alvestad/Robert Houghton (Hg.): *The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism*. London, S. 161–173.
- Döring, Jörg u.a. (2021): *Was bei vielen Beachtung findet: Zu den Transformationen des Populären*. In: *Kulturwissenschaftliche Zeitschrift* 6, H. 2, S. 1–24.
- Eco, Umberto (1986): *Dreaming the Middle Ages*. In: Eco, Umberto: *Travels in Hyperreality. Essays*. San Diego/London, S. 61–72.
- Fugelso, Karl/Emery, Elisabeth (Hg.) (2022): *Studies in Medievalism XXXI: Politics and Medievalism*. Woodbridge.

- Groebeiner, Valentin: Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen. München 2008.
- Hecken, Thomas (2006): Populäre Kultur. Mit einem Anhang ›Girl und Popkultur‹. Bochum.
- Houghton, Robert/Alvestad, Karl C. (2021): Introduction. Accuracy and Authenticity – Interactions in Contemporary Medievalism. In: Alvestad/Houghton (Hg.): The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism. London u.a., S. 1–11.
- Hutcheon, Linda (2013): A Theory of Adaptation. London.
- Kiening, Christian (2006): Mittelalter im Film. Berlin.
- Lévi-Strauss, Claude (1968): Das Wilde Denken. Frankfurt.
- Specht, Theresa (2024; i. E.): Populäres Wissen – Wissen vom Populären. In: Hecken, Thomas (Hg.): Gezählte Beachtung. Theorien des Populären. Bielefeld.
- Velten, Hans Rudolf (2018): Das populäre Mittelalter im Fantasyroman. Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens. In: Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten (Hg.): Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Heidelberg, S. 9–20.
- Young, H. (2018): Race and Popular Fantasy Literature. Habits of Whiteness. London.
- Young, Helen (2021): Race and Historical Authenticity: Kingdom Come: Deliverance. In: Karl C. Alvestad/Robert Houghton (Hg.): The Middle Ages in Modern Culture: History and Authenticity in Contemporary Medievalism. London, S. 28–42.

Mittelalterrezeption, *Medievalism*, Mediävalismus und Neomediävalismus

Eine Begriffsdifferenzierung

Hans Rudolf Velten

In der Einleitung zu diesem Band und auch in seinen Beiträgen ist viel von der ›Rezeption‹ des Mittelalters, seiner Aufnahme und Adaptation in der Gegenwartskultur, und hier vor allem der Populärkultur die Rede. Gleichzeitig erscheinen Begriffe wie *medievalism* (auf deutsch übersetzt: Mediävalismus) und sogar Neomediävalismus als Beschreibungen ästhetischer Verfahren oder auch als eingeführte Methoden wissenschaftlicher Analyse. Der vorliegende Beitrag nimmt sich vor, die genannten Begriffe zu definieren und voneinander zu scheiden, aber auch die Probleme aufzuzeigen, die mit diesem Versuch verbunden sind. Er bewegt sich dabei in zwei verschiedenen sprachlichen und akademischen Sphären, der anglo-amerikanischen und der deutschsprachigen. Daher lässt es sich nicht vermeiden, dass der Beitrag auch gleichzeitig einen kurzen Bericht über die bisherige Erforschung und Institutionalisierung mediävaler und neomediävaler Phänomene in beiden Sprachräumen zu geben versucht. Leitfragen werden dabei sein: Was leistet heute der *medievalism* in den anglophonen Ländern und beteiligten wissenschaftlichen Disziplinen? Wie unterscheidet er sich vom deutschsprachigen Forschungsansatz der Mittelalterrezeption? Und was hat es dann mit dem *neomedievalism* bzw. Neomediävalismus auf sich?

Das Ganze versteht sich somit durchaus als eine notwendige Übung in (bereits) historischer Semantik, doch damit darf es nicht genug sein. Denn sowohl für Rezeptionskulturen als auch für Medievalist Studies gilt: Auf welche Weise und mit welchem Zweck »Mittelalterliches« aufgenommen wird, adaptiert, vereinfacht oder transformiert wird, hängt von den kulturellen und ästhetischen Praktiken jeder Aufnahmekultur, deren medialen Rahmenbedingungen und ökonomischen Vermarktungslogiken ebenso ab wie auch von politischen Indienstnahmen von Produzierenden und ihrem jeweiligen Publikum (vgl. Böhme 2011). Dies macht die Referenzkultur des Mittelalters, das »Mittelalterliche« zu einem Feld, um das gestritten wird, sowohl um seine Lizenz zur Verwendung als auch um die Inszenierungen seiner Authentizität (vgl. Einleitung). Diese Art von »engagierter Interpretation« (Böhme

2011: 9) verlangt daher auch, Position zu beziehen bei der Frage: Welches Mittelalter wird (in jedem Einzelfall) inszeniert bzw. propagiert und welches nicht, welche Konsequenzen hat dies und ist es das, was unterschiedlich akademisch gebildete Publikumsgruppen für angemessen, wichtig, und anregend halten?

Das Mittelalter ist in der heutigen Populärkultur einfach zu bedeutsam geworden, um sich diesen Fragen nicht mehr zu stellen und die Distanz der akademischen Mediävistik zur Populärkultur und ihrer Bilder und Deutungen vom Mittelalter weiterhin aufrecht zu erhalten. Daher versteht sich der Beitrag auch als Einladung dazu, die Transformationen des Mittelalters in der Populärkultur ernst zu nehmen, und das heißt, sie mit wissenschaftlichen Mitteln zu analysieren und zu interpretieren.

1 Mittelalterrezeption

Eine Reihe von deutschsprachigen Literaturwissenschaftlern machte es sich in den 1970er Jahren zur Aufgabe, die »Aufnahme und Weiterverwendung von Themen, Motiven oder Personen aus dem Mittelalter« (Müller 2007: 506) zu untersuchen. Gerhard Koselleks Sammelband mit dem Titel *Mittelalterrezeption. Texte zur Aufnahme altdeutscher Literatur in der Romantik* (1977) gab der Forschungsrichtung ihren Namen. Leitend dafür war die Rezeptionsästhetik der Konstanzer Schule (v.a. Hans Robert Jauß und Wolfgang Iser), welche mit dem Leser ebenso den Autor als Rezipienten vergangener literarischer Texte in den Blick nahm. Jauß hatte gemutmaßte, dass die Rezeption der Vergangenheit einer Selektion und zudem einer Ökonomie der Verkürzung und Vereinfachung unterliege (Müller 2007: 507). Eine Gruppe von Mediävisten nahm diese Anregungen auf und etablierte die Mittelalter-Rezeption als Forschungsgegenstand in den 1980er Jahren an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und Populärkultur. Ulrich Müller, Jürgen Kühnel und andere legten zwischen 1979 und 1996 mehrere Tagungsbände vor und versammelten darin unscheinbare wie auch spektakuläre Fälle der Vergangenheitsaneignung (vgl. Kühnel/Mück/Müller 1979; Wapnewski 1983; Kühnel 1988; Müller 1996; Müller 2010).

Sie unterschieden vier verschiedene Formen der Rezeption: (1) die produktive, schöpferische Rezeption, (2) die reproduktive Rezeption in »Rekonstruktionen und Renovierungen«, (3) die wissenschaftliche und (4) die politisch-ideologische Mittelalterrezeption (vgl. Müller 2010: 367). Diese grobe Einteilung macht den wenig ausgearbeiteten Begriff des theoretisch-methodischen Ansatzes der Forschungsrichtung erkennbar, die fast ausschließlich auf Einzelstudien beruhte.¹ Frühe Kritik daran wurde dann auch insofern geäußert, als dass es sich bei den Studien fast aus-

1 Zum Begriff der Fallstudie als dominanter Form der Mittelalter-Rezeption vgl. Müller 2010: 367.

schließlich um stoff- und wirkungsgeschichtliche Arbeiten handele, die eben nicht im Jaußschen Sinne die Rekonstruktion eines ›Erwartungshorizontes‹ anstrebten, sondern das ›Nachleben‹ mittelalterlicher Werke, Stoffe, Motive und Personen in diachronen Längsschnitten rubrizierten (vgl. Krohn 1983: 72). Im Rückblick könnte man sagen, dass das Konzept dort an Grenzen stößt, wo es nicht um die Rezeption eines eindeutig identifizierbaren Textes oder Stoffes geht, sondern um diejenige einer ganzen Epoche, einer ›Rezeption des Mittelalters‹. Methodisch nachteilig war ferner, dass das Wort ›Rezeption‹ (von lat. *recipere*: aufnehmen) das passive Empfangen prämiert und die konstruktive Dimension bei der Aufnahme vernachlässigt (Schloon 2019: 15).

Nachdem das Interesse für diesen Ansatz in den 1990er Jahren etwas abgeflaut war, setzen ab den 2000er Jahren Arbeiten – insbesondere von Mathias Herweg und Stefan Keppler-Tasaki – neue Impulse, indem sie einen methodisch differenzierteren Zugriff auf den Gegenstand ausarbeiteten, der im Anschluss eine Reihe von umfassenden Darstellungen zur Mittelalter-Rezeption hervorgebracht hat (vgl. Herweg/Keppler-Tasaki 2012 u. 2015). Sie veranstalteten mehrere Tagungen zum Thema und gründeten die Buchreihe *Rezeptionskulturen*.² ›Mittelalterrezeption‹ verstehen sie als eingeführten Oberbegriff, der jedoch weiterer Auslegung bedürfe. Die Variabilität dessen, was in je unterschiedlichen Rezeptionsvorgängen unter ›Mittelalter‹ verstanden wurde, müsse europäisch geweitet werden und zeitlich zudem bereits mit der Renaissance und dem Humanismus beginnen (vgl. Herweg/Keppler-Tasaki 2012: 2–16). Dabei sollten auch unterschiedliche Kulturen der Rezeption (die literarisch-künstlerische, die wissenschaftliche, die populäre) unterschieden und in ihren Bezügen zueinander aufgearbeitet werden. Gerade für die Populärkulturen des 18. und 19. Jahrhunderts stehe dies noch vollkommen aus. Trotz dieser Annäherung an populäre Formen wie Film und TV-Serie, Comic und Kinder- und Jugendliteratur, Rollenspiel und Videospiele verbleibt die Forschungsrichtung bezüglich ihrer Gegenstände in weiten Teilen bei der (Wieder-)Aufnahme mittelalterlicher Textzeugen auf Theater- und Opernbühne sowie im Rahmen der Gegenwartsliteratur. Auch werden durch die Erweiterung des Ansatzes seine zuvor aufgezeigten Nachteile nicht gänzlich beseitigt, indem die Transformationsdynamik der zahlreichen und unterschiedlichen Mittelalter-Bezüge, vor allem in der Populärkultur, kaum erfasst werden kann.

Am Beispiel der Fantasy etwa lässt sich zeigen, dass bei ihren Mittelalter-Inszenierungen eine eindeutige Rezeption genuin mittelalterlicher Artefakte nicht zu leisten ist, da sie sich auf diffuse Vorstellungen und Stereotypen vom Mittelalter bezieht. Es geht dort nämlich gar nicht um die Rezeption einzelner Werke und

2 Die Reihe *Rezeptionskulturen* in Literatur- und Mediengeschichte beim Verlag Königshausen & Neumann umfasst bis heute 18 Bände, von denen die Hälfte der Rezeption des Mittelalters gewidmet ist.

Dichter, die aktualisiert und neu bearbeitet werden, wie etwa bei Moritz Rinke in seinem Stück *Die Nibelungen* oder in Tankred Dorsts *Parzival*. Es geht auch nicht um die Rezeption des Mittelalters als einer populären Form der historischen Aneignung, wie das noch im Historismus des 19. Jahrhunderts der Fall war. Wenn man sich die gegenwärtigen Fantasymedien – Romanreihen, aber auch Filme, TV-Serien und Computerspiele – ansieht, bemerkt man schnell, dass das Mittelalter in ihnen nicht, im akademischen Sinn, als eine historiographisch erfasste ›alteritäre‹ Epoche erscheint, sondern als diffuser Bereich von unterschiedlichen historischen und gegenwärtigen Elementen, in welchem Vergangenes mit Fantastischem zu einer fiktionalen Projektion eigenen Rechts verschmilzt (vgl. Velten 2018: 13). Rezeption ist somit gleichzeitig zu viel und zu wenig für die Fantasy; zu viel, weil dazu ein klarerer Bezug auf mittelalterliche Werke oder Stoffe gehört, und zu wenig, weil die Fantasyliteratur aktiver, kreativer und eklektischer mit ihrem Material umgeht als die herkömmlichen Rezeptionsformen.

2 Medievalism

Ähnlich steht es mit einem anderen Begriff, der in der anglophonen Welt für die Aneignung des Mittelalters gern verwendet wird: *medievalism*, zu Deutsch auch – seltener – Mediävalismus. Peter Dinzelbacher erkennt in ihm ein englisches Pendant zur Mittelalter-Rezeption, als eine seit John Ruskin (1854) übliche Bezeichnung »für jede bewußte Rückbesinnung auf mittelalterliche Kultur, Ethik, Religion, Vorstellungs- und Gefühlswelt, Gesellschaft, Kunst, Sprache und Literatur« (Dinzelbacher 1992: 513).³ Damit sind Stoffe, Themen, Motive, Gattungen, metrische Strukturen und dergleichen gemeint, welche schon in der Romantik und im viktorianischen Zeitalter ganze Gattungen wie die romantische Ballade, den Schauerroman oder den historischen Roman beeinflusst und mit hervorgebracht haben. Auch wenn diese Mittelalter-Bezüge in ihren zahlreichen Abwandlungen und Identifikationen zur regelrechten Mode geworden waren, und zwar nicht nur in der Literatur, sondern auch in Architektur, Kunst und Musik, so bezog man sich doch immer auf das Mittelalter als historische, oft auch religiös gefestigte oder für das Nationalbewusstsein bedeutsame Epoche, deren Spezifika es zu aktualisieren galt. Und unter *medievalism* verstand man nicht zuletzt das philologische oder künstlerische Interesse am und der Begeisterung für das Mittelalter, wie es in der deutschen romantischen Theorie, der *Early English Text Society* oder in den Werken der Präraffaeliten zum Ausdruck kam. Dies gilt auch für den umgekehrten Fall, wenn der Begriff für die ›rückständigen

3 Ruskin verwendete den Begriff *mediaevalism* in einem Vortrag über die Präraffaeliten im Jahr 1853 (vgl. Robinson/Clements 2012: i).

ge« romantische Opposition gegen Aufklärung, Fortschritt und Moderne verwendet wurde.⁴

Als in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts die anglistische Literaturwissenschaft diese Debatten um die Bedeutung des Mittelalters für die viktorianische Kultur aufarbeitete, kam es innerhalb der *Medieval Studies* (dem anglophonen Pendant zur interdisziplinären Mediävistik in Deutschland) zu einer Wiederverwendung des Begriffs *medievalism*, und zwar fast zeitgleich mit der Etablierung des deutschsprachigen Ansatzes der »Mittelalterrezeption« (vgl. Matthews 2015: 20).⁵ Der US-amerikanische Historiker Leslie J. Workman belebte ihn wieder, doch weniger, um ein bestimmtes Epochenphänomen des 19. Jahrhunderts zu beschreiben, sondern in einem weitaus umfassenderen Sinn, welcher in der Folge ein ganzes Forschungsfeld mit mehreren Zeitschriften, Lehrstühlen und zahlreichen Publikationen hervorgebracht hat (Utz/Shippsey 1998). Nach Workman bezeichnet der *medievalism* nämlich »the study of the Middle Ages, the application of medieval models to contemporary needs, and the inspiration of the Middle Ages in all forms of art and thought« (Workman 1987: 1). Nicht das Mittelalter als historische Epoche, wie es tatsächlich war, sollte im Mittelpunkt der Untersuchungen stehen, sondern das »Mittelalterliche« als kontinuierlicher Prozess der Erzeugung des Mittelalters.⁶ Workman hatte zunächst auf den jährlichen mediävistischen Tagungen in Kalamazoo und später auch Leeds Erfolg, insofern, als der neuen Ausrichtung Sektionen und Diskussionen eingeräumt wurden. Dennoch blieb das Verhältnis zu den Mittelalter-Philologien und der historischen Mediävistik (*Medieval Studies*), die ihren eigentlichen Gegenstand in der Untersuchung von Handschriften, Bildzeugnissen und Artefakten des Mittelalters sahen, gespannt, und die disziplinäre Zugehörigkeit des *medievalism* zu den *Medieval Studies* wurde immer wieder in Frage gestellt. David Matthews beschreibt im Rückblick:

There are those who feel that the study of medieval influences in Tolkien's *The Lord of the Rings* has no place in medieval studies, and there was outrage both inside and outside the academy when J. K. Rowling's Harry Potter novels made their debut at Kalamazoo as examples of medievalism (Matthews 2015: 177).

4 Vgl. beispielhaft bereits die Kritik George Tyrells am viktorianischen *mediaevalism* (1908).

5 Matthews rekonstruiert die Geschichte des *medievalism* als eigenständiges Fach; »Two sets of scholars at work in 1979 began to define medievalism as the re-use of medieval motifs, themes, genres and topoi in post-medieval culture, in architecture, art, social and political theory, novels, plays, poetry, film. Later, computer games and tourist sites would be included« (Matthews 2015: 19–20).

6 »[Medievalism means a] continuing process of creating the Middle Ages [...] [T]he study not of the Middle Ages themselves but of the scholars, artists, and writers who [...] constructed the idea of the Middle Ages that we inherited« (Workman 1996: 2f.).

Doch nicht nur Tolkien und Rowlings Werke der Fantasy, sondern auch der Artusstoff selbst gab immer wieder Anlass zum Streit. Hier ist es besonders schwierig, zwischen der anhaltenden und vielfältigen nachmittelalterlichen Existenz von Text- und Bildzeugnissen zum Artusstoff und den »eentlichen« mittelalterlichen Texten von Geoffrey of Monmouth über Chrétien de Troyes und Hartmann von Aue bis zu Thomas Malory zu unterscheiden, die ja auch nur Konstruktionen und literarische Transformationen eines diffusen spätantik-frühmittelalterlichen Mythos waren. Wo wollte man hier eine Linie zwischen »authentisch mittelalterlichen« und »mediävalistischen« neuzeitlichen Werken ziehen? Was diese Unsicherheit weiter verstärkt hat, war die Publikation der Monographie von Norman Cantor: *Inventing the Middle Ages* (1991). Cantor ging noch einen Schritt weiter und erklärte kurzerhand alle Beschäftigung mit dem Mittelalter zur Erfindung ihrer jeweiligen Gegenwart, eine radikal konstruktivistische Sicht auf die Vergangenheit. Richard Utz und Tom Shippey bezeichneten dies in ihrer Einführung in die Festschrift für Leslie Workman, *Medievalism in the Modern World*, als »the first monograph to contend in a serious manner that the multitude of scholarly endeavors to recuperate the Medium Aevum had only resulted in so many (subjective) reinventions of that time period« (Utz/Shippey: 5). Mit dem Begriff der »Erfindung« stellte Cantor die hierarchische Normativität von Rezeption im bisherigen Sinne in Frage, indem er den Fokus von der Aufnahme hin zur Transformation verschob. Dies sollte für die späteren Bestimmungen des Verhältnisses von Referenz- und Rezeptionskultur als Allelopoiese – Selbstbeschreibung der jeweiligen Aufnahmekultur über das Mittelalter-Bild) – wegweisend werden (vgl. Böhme 2011: 11). Diese Verschiebung öffnete den Blick auf diejenigen Transformationen des Mittelalters, die wie bei der Fantasy nicht an einer Rezeption, sondern an einer Neuschöpfung mittelalterlicher Welten interessiert waren.

Freilich war mit dem Konzept der *invention* auch eine Gefahr der Ideologisierung verknüpft (was Cantor auch vorgeworfen wurde), doch gleichzeitig konnte man mit seinem Zugriff auch politische Einstellungen bei Mediävisten des 19. und 20. Jahrhunderts sichtbar machen (im Falle von Percy Ernst Schramm etwa; Matthews 2015: 189).

Noch schwerer konnte die etablierte Mittelalter-Wissenschaft mit dem neuen Fach Medievalism Studies umgehen, welches mit der Neukonzeption Workmans – auch und vor allem durch die von ihm begründete Zeitschrift *Studies in Medievalism* – verbunden war. Hier ließe sich von einer doppelten Differenz zum traditionellen Fach sprechen: im Gegenstand und in der Methode. Matthews formuliert es folgendermaßen:

»Medievalism properly refers only to the object of study (medievalist art, medievalist literature, and so on), whereas medievalism studies would be to speak with

Shippey ›the study of responses to the Middle Ages at all periods since a sense of the mediaeval began to develop.« (Matthews 2015: 21)⁷

Während *medievalism* sich nur auf den Gegenstand beziehe (also die Rezeption des Mittelalters in den Epochen danach), würde Medievalism Studies nach Shippey ein neues wissenschaftliches Fach, oder mehr noch, eine Disziplin bezeichnen. Es fragt sich daher, ob *medievalism* schon (oder noch nicht) ein Fach eigenen Rechts ist und wenn ja, ob es die (wissenschaftliche, künstlerische und populäre) Rezeption der Gegenstände des Mittelalters zum Thema habe oder darüber hinausgehe, insofern als es ästhetische oder politische Verfahren einschließt, die vielgestaltige ›mediävale‹ Imaginationen vom Mittelalter entwerfen, ohne sich auf historische Zeugnisse zu berufen.

Vor wenigen Jahren hat der deutsch-amerikanische Historiker Richard Utz ein Manifest zum *medievalism* verfasst, in welchem er für dessen »productive uncertainty« eintritt (Utz 2017: 85). Gemeinsam mit Karl Fugelso (2009) vertritt er die Ansicht, dass *medievalism* auch eine wissenschaftliche Neuausrichtung der gesamten bisherigen Mediävistik beinhalten sollte: Er sieht darin den Vorteil, die gerade in Europa und in Deutschland vorherrschende akademische Musealisierung der mittelalterlichen Gegenstände (Handschriften, Urkunden, Bilder, Artefakte) aufzubrechen und die Mediävistik dazu zu bringen, sich in der Gegenwartskultur stärker zu engagieren und sowohl mittelalterliche Themen und Gegenstände zu popularisieren, als auch zu gegenwärtigen *medievalisms* Stellung zu beziehen. In der Nachfolge Umberto Ecos (1986) und Norman Cantors rubriziert er »Six (Not so) Little Medievalisms«, welchen er folgenden Satz voranstellt: »Medievalism is the ongoing and broad cultural phenomenon of reinventing, remembering, recreating, and reenacting the Middle Ages« (Utz 2017: 81). Dazu gehören vor allem fachwissenschaftliche Forderungen: die Ablösung des Alteritätsparadigmas, die Überwindung der Selbstisolation der *Medieval Studies*, die sich durch hierarchische Produktion und Kontrolle von Wissen auszeichne, die Bereitschaft, digitale Medien als Realität zu akzeptieren und sich in elektronischen Zeitschriften, Blogs u. a. zu engagieren sowie die Überwindung des Gewissheitsparadigmas zugunsten politischen Engagements in Mainstream-Medien (vgl. Utz 2017: 81–88). All dies bedeutet nicht weniger als eine Revolution der wissenschaftlichen Mediävistik im Zeichen des *medievalism*.

Was Utz im Namen des *medievalism* fordert, hat sich in der anglophonen Welt noch lange nicht durchgesetzt. Bis heute dominieren die Medieval Studies, und ihre Vertreter sehen den *medievalism* häufig als postmoderne Meta-Disziplin, als zu vernachlässigende Zeiterscheinung (vgl. Matthews 2015: 21), ganz ähnlich wie die allermeisten Mediävistinnen und Mediävisten in Europa dies tun. In gewisser Weise vollzieht sich hier eine fächerpolitische Auseinandersetzung, welche wir bereits

7 Dies könnte man im Deutschen mit Mittelalterrezeption und Mediävismus wiedergeben. Matthews zitiert hier Shippeys Definition von *Medievalism* (vgl. Shippey 2009: 46).

seit der Debatte um die Cultural Studies kennen. Ute Berns und Andrew Johnston bringen es auf den Punkt:

To a certain extent, medievalism is a typical offspring of Cultural Studies. From its very beginning, medievalism has focused strongly on popular images of the Middle Ages, on films and graphic novels, on computer games and forms of reenactment, but also on more elite phenomena such as Victorian re-creations of the medieval past as championed, for instance, by the Pre-Raphaelites. Especially in its early stages and in as much as it was concerned with popular themes, medievalism seemed to lack scholarly credentials and threatened to remain a rather marginal academic pursuit. (Berns/Johnston 2011: 97)

Das könnte man auf die Debatte um die kulturwissenschaftliche Neuausrichtung der Philologien und speziell der Germanistik anwenden (vgl. Benthien/Velten 2002). Heute hat sie sich als eine sinnvolle Neuperspektivierung erwiesen, ohne den Kern des Faches in Frage zu stellen, zumindest was die Germanistik angeht. Bezüglich des *medievalism* kommt Matthews zu ähnlichen Ergebnissen: »The most fruitful way forward for *medievalism studies*, correspondingly, would be to embrace its cultural studies identity« (Matthews 2015: 188). Für Matthews bedeutet das, zu der »productive uncertainty« des *medievalism* zu stehen und daher keinen eigenständigen institutionellen Status anzustreben, sondern sich als (unverzichtbaren) Teil der *Medieval Studies* zu begreifen: »it is simply one part of medieval studies – and an inescapable part of it« (Matthews 2015: 189).

3 Mediävalismus

Anders als *medievalism* im Englischen wird ›Mediävalismus‹ im Deutschen fast nicht gebraucht. Er wurde im späten 19. Jahrhundert gelegentlich für die Mittelalterbegeisterung in England verwendet. Im Deutschen ist er etwa bei Elisabeth Küster in ihrem Buch über William Morris zu fassen. Sie bezieht ›Mediävalismus‹ deutlich auf die aus einem »aesthetic discontent« entstandene Bewunderung und Nachahmung mittelalterlicher Kunst, Architektur und Literatur, vor allem aber auch mittelalterlicher Arbeits- und Produktionsweisen im Sinne einer gemeinschaftlichen Arbeit von Künstlern und Handwerkern in England und Europa in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts (vgl. Küster 1928: 1–6). Auf ihre theoretischen Vorläufer Ruskin und Pugin gestützt, verfolgt Küster die Hauptlinien des Mediävalismus in England in der gesamten viktorianischen Kunstepoche, von Keats über Morris und die Arts & Crafts-Bewegung bis zur Präraffaelitischen Kunstanschauung und ihrer Rezeption

im übrigen Europa. Sie benutzt dabei den Begriff noch ganz im Sinne des *Gothic Revival*, als einer Rückbesinnung auf mittelalterliche Kunst und Kunstproduktion.⁸

Der Begriff hat sich in der deutschsprachigen Wissenschaft und Kunst seitdem nicht behaupten können und wurde nur sehr vereinzelt verwendet, wie z.B. von Ernst Robert Curtius in seinem Werk *Deutscher Geist in Gefahr* von 1932. Doch auch dieser nah an einem völkischen Mittelalterbegriff navigierende Mediävalismus hat sich in Folge nicht durchgesetzt.

Einen weiteren Versuch machte dann in der Nachkriegszeit Otfried Ehrismann, indem er ihn auf einige Werke Hebbels anwandte:

Hebbel [...] schaffte eine Atmosphäre des Mittelalters, besser: der Mittelalterlichkeit, oder um einen Begriff aus dem angelsächsischen Sprachbereich zu übernehmen: des Mediävalismus (medievalism). Der Mediävalismus, den das vorige Jahrhundert dem Klassizismus und dem Modernismus hinzufügte, [...] sieht sein Ziel nicht in einer historistischen Rekonstruktion einer Epoche, sondern in einer interessegeleiteten Auswahl mit dem Ziel aktualisierender Anwendung (Ehrismann 1997: 7).

Das Zitat macht deutlich, dass Mediävalismus für Ehrismann eine künstlerische Strömung des 19. Jahrhunderts bezeichnet, ähnlich dem Klassizismus und dem Modernismus. Das würde *grosso modo* an Küster anschließen und den Begriff auf die Kunst des imperialen Zeitalters beschränken, wenn auch mit »dem Ziel aktualisierender Anwendung«. Interessant ist hierbei der Gebrauch des Begriffs »Mittelalterlichkeit« durch Ehrismann, den er zwar synonym zu Mediävalismus verwenden will, aber auch gleich auf eine »Atmosphäre des Mittelalters« hin definiert. Eine solche Atmosphäre wäre auch ganz ohne historisch nachweisbare Elemente aus dem Mittelalter zu erreichen, und könnte ganz allein auf den Vorstellungen, Bildern und gar populären Stereotypen vom Mittelalter fußen.

Prägnant hat erst wieder Jutta Schloon in ihrer Arbeit über den Mediävalismus von Stefan George (2019) den Begriff verwendet. Sie möchte ihn aber gerade nicht als »übersteigerte oder ›obsessive‹ Form von Mittelalterbegeisterung verstanden« wissen, sondern bestimmt ihn in Anlehnung an Andrea Polascheggs Definition von »Orientalismus« als »ein doppelseitiges Phänomen, das sowohl aus rezeptiven als auch aus imaginativen Prozessen resultiert« (Schloon 2019: 22).⁹ In diesem Sinne bedeutet Mediävalismus einerseits die Bezugnahme auf ein imaginiertes Mittelalter – seine Thematisierung, die Aufnahme von mittelalterlichen Motiven, Stilen und Gattungen, andererseits sind diese Bezugnahmen immer auch eine Aktualisierung von

8 Mediaevalismus ist bei Küster ganz im Sinne von William Morris zu verstehen als »Hinwendung zum Mittelalter, die Beschäftigung mit seinen Lebens- und Geistesformen, vornehmlich aber seiner Kunst, die Kriterium und Vorbild wird.« (Morris 1928: 6).

9 Polaschegg 2008: 15.

›Mittelalter‹, sie sind also bedeutungs- und sinnstiftend (Schloon 2019: 23). Dies bewirke eine immer neue Konstruktion und Rekonstruktion des Mittelalters als imaginatives Reservoir – allerdings immer bezogen auf das Mittelalter als historische Epoche, und alles was mit ihr verbunden ist. Auch die mit größter Freiheit geschaffenen künstlerischen Adaptionen knüpfen in ihrem Mediävalismus an die Erinnerung an die historische Epoche des Mittelalters an und wollen auch so verstanden werden.

Dies schließt explizit solche Mittelalterbilder, die Ehrismann mit ›Mittelalterlichkeit‹ zu fassen versucht hat, aus, da sie offen ahistorisch verfahren. Sie sind besser mit dem Begriff des Neomediävalismus zu beschreiben.

4 Neomediävalismus

Die Begriffe *medievalism* und *neomedievalism* im Englischen werden manchmal als Synonyme verwendet. Sieht man sich ihre Begriffsgeschichte im 19. Jahrhundert an, wo beide für eine Hinwendung zum Mittelalter in Literatur, Architektur und Kunst stehen (*neomedievalism* entstand 1870, setzte sich aber nicht durch; vgl. Matthews 2015: 165), könnte man diese Gleichsetzung rechtfertigen. Doch die neuere Begriffsgeschichte von *neomedievalism* zeigt, dass es gewichtige Unterschiede gibt.

Im 20. Jahrhundert ist *neomedievalism* vom italienischen Autor, Mediävisten und Semiotiker Umberto Eco neu geprägt und bekannt gemacht worden, und zwar in seinem 1986 erschienenen Essay *Dreaming of the Middle Ages* (ital. Orig. 1973). Eco schwebte eine spezifische Verwendung für den Begriff vor, und zwar die Überlagerung von mittelalterlicher Literatur, Mythen und Geschichte mit fiktionalen Elementen in der Populärkultur. Ein transgressives und hybrides Phantasma, in dessen Rahmen Bilder, Narrationen und Serien von mittelalterlich anmutenden Welten, die durch ihren Glanz, ihre Ursprünglichkeit, ihre Fantastik begehrt werden wollen, entstehen.¹⁰

10 Eco nennt u.a. folgende Werke, die in Buchhandlungen, an Bahnhöfen oder in *drugstores* verkauft wurden: Verschiedene Arten von historischen Romanen, v.a. zum Bereich der Artussagen wie Arthur H. Landis: *A World called Camelot, The Magic of Camelot*; J.R.R. Tolkien: *The Return of the King* [3. Teil von *Der Herr der Ringe*]; Evangeline Walton: *The Sword is Forged – Antiope und Theseus*; Lawrence Watt-Evans: *The Lure of the Basilisk* [aus der *The Lords of Dus*-Serie] (1980); Anne McCaffrey: *Dragonflight, Dragonquest* (1968, 1976) dann als Computerrollenspiel berühmt; Paul O. Williams: *The dome in the Forest* (1981). Die Unterscheidung zwischen der ersten Liste von Fantasybüchern und der zweiten beruht einzig auf der Tatsache, dass die erste sich auf eine Buchhandlung, die zweite sich auf einen *drugstore* bezieht: Robert E Howard: *Conan the Cimmerer, Conan the Barbarian, Conan the King*, 1932ff.; Mike W. Barr and penciled by Brian Bolland: *Camelot 3000* [Comic von King Arthur, Merlin und den Rittern der Tafelrunde, für Marvel Comics] (vgl. Eco 1986: 60–79).

Es geht dabei gerade nicht um Fakten einer bekannten Epoche der Vergangenheit, schon gar nicht um nachprüfbares Wissen, sondern um die Transformation und Aktualisierung von populärem Wissen über das Mittelalter. Es handelt sich um ein selbstgebautes Mittelalter aus zweiter oder dritter Hand, das auf durch vielbeachtete Medien vermittelten Informationen, Bildern, Imagination und verborgenen Assoziationen beruht und eine mutmaßlich stärkere Faszinationskraft besitzt als das wissenschaftlich-rationale Epochenkonstrukt. Es generiert keine Erinnerung an das Mittelalter, sondern erzeugt die Atmosphäre einer unbestimmten ›Mittelalterlichkeit‹.

Eco beschreibt diese Hybridisierungen von historischen, mythischen und fiktionalen Elementen als hyperreale Simulationen, die der von Barthes ausformulierten Idee des Simulakrums nahekommen (vgl. Eco 1986: 11–16). Und dies gilt für alle Epochen der Vergangenheit: In den Wachsfigurenkabinetten und populären Museen der USA, etwa den eklektischen Zusammenstellungen des *Palace of the Living Arts* in Los Angeles, werden Kunstwerke aller Zeiten reproduziert und ausgestellt, und das Original wird mit der Kopie, das Reale mit dem Fake vollkommen identisch (vgl. Eco 1986: 18–24). Eco sagt über die Konzeption dieser Ausstellungen, dass ihre Besucher über den Konsum der Reproduktion nicht etwa zum Original kommen sollen, sondern dass sie gar kein Bedürfnis mehr nach dem Original haben. Eco erkennt das für Amerika als eher normal an, doch stellt er dasselbe Phänomen auch in Europa, selbst im Mittelalter-immunen Italien fest: »Thus we are at present witnessing, both in Europe and America, a period of renewed interest in the Middle Ages, with a curious oscillation between fantastic neomedievalism and responsible philological examination.« (ebd.: 61, 63).

Was Eco für die 1970er und 1980er Jahre beschreibt, muss in noch stärkerem Maße für die Gegenwart des 21. Jahrhunderts gelten: Durch die Ausweitung etwa der Fantasy zu einem globalen Phänomen, welches Kinder und Erwachsene gleichermaßen anspricht, durch ihre Entgrenzung in einem interkulturellen Komplex mit eigenem Vertriebs-Marketing, Franchise und Stilformen, der von der Literatur über Bildgeschichten und Comics zum Film, Rollenspiel, zur Performance und zum Reenactment reicht, wird ein Mittelalter generiert, dem populäre Vorstellungen zu Grunde liegen. Man hat diesen ›sekundären‹ Bezug zum Mittelalter (Grobner 2008) als nostalgisch bezeichnet, als Sehnsucht nach einer pastoralen Vergangenheit im Gegensatz zur unüberschaubaren Gegenwart, und dieser Sehnsucht Eskapismus und Pseudo-Spiritualität als Hauptfunktionen unterstellt (vgl. Selling 1998: 211–219). Von anderer Seite ist der Fantasyliteratur wiederum der Vorwurf gemacht worden, sie propagiere schematisch eine männlich-weiße, eurozentrische Heteronormativität und einen ahistorischen Mangel an Diversität (vgl. Young 2016: 1–14).

Bis hierher scheinen sich, gestützt auf Ecos Beobachtungen, *medievalism* und *neomedievalism* gut unterscheiden zu lassen. Am Ende des 20. Jh. entsteht aus den

Medievalism Studies Interesse an Ecos Neologismus – er war zeitgleich auch in der Politikwissenschaft verwendet worden, doch ohne Einfluss auf die Begriffsbildung in den kulturwissenschaftlichen Fächern – und übertragen ihn auf ihr Material (vgl. Selling 1998; Fugelso 2009). Robinson und Clements (2012: 23–30) etwa sehen im *neo-medievalism* die Annullierung der Distanz zum Mittelalter als historischer Epoche und zu ihrem Überschreiben durch Praktiken der Adaption und Transformation. Diese Distanzlosigkeit und dieser eklektische Umgang mit der historischen Epoche betrifft sowohl das Begehren einer fernen Vergangenheit, ihr Präsent-Machen, als auch die gleichzeitige Negation der wissenschaftlichen Erforschung dieser Vergangenheit. Insofern verfahren neomediävale Texte und Artefakte anachronistisch, verzerrend und fragmentierend mit dem historischen Wissen über das Mittelalter. Bei Performances wird dies noch evidenter: Wenn sich Live-Action-Rollenspieler als mittelalterlich-fantastisches Personal verkleiden, dann wollen sie nicht das Mittelalter reproduzieren, sondern sich in die Konsumartikel und die Fantasiewelt von Büchern, Filmen und Computerspielen vertiefen und diese assimilieren:

»Neomedievalism does not look to the Middle Ages to use, to study, to copy, or even to learn; the perception of the Middle Ages is more filtered, perceptions of perceptions (and distortions), done without a concern for facts or reality« (Robinson/Clements 2009: 62).

Die Autorinnen berufen sich dabei auf den Titel von Norman Cantors Studie *Inventing the Middle Ages* (1991), sodass sich eine hohe Passung zwischen dessen Ideen und dem *neomedievalism* ergibt. Noch genauer formuliert es Robert Utz in seinem Vorwort zum Buch von Robinson und Clements:

Neomedieval texts no longer need to strive for the authenticity of original manuscripts, castles, or cathedrals, but create pseudo-medieval worlds that playfully obliterate history and historical accuracy and replace history-based narratives with simulacra of the medieval, employing images that are neither an original nor the copy of an original, but altogether »Neo«. (Utz 2009: v).

Noch einmal wird hier deutlich, dass mit *neomedievalism* wie bei Eco und Robinson/Clements ein ästhetisches Verfahren von Texten und anderen Medien gemeint ist. Nirgends erscheint er als eine Methode, in der Form, dass er gegen »responsible philological examination« (Eco 1986: 63) gesetzt werden könne. Dennoch hat er sich im angloamerikanischen Raum heute ebenfalls zu einem – mit dem *Medievalism* teils konkurrierenden – eigenen Forschungsgebiet entwickelt (vgl. Fugelso 2009), gewis-

sermaßen als Abspaltung vom *medievalism*.¹¹ Damit ist nicht nur fachpolitisch nichts gewonnen, es verunklart auch die sonst recht deutliche Bestimmung von *neomediavalism* als besondere Qualität der postmodernen Populärkultur.

5 Beispiel für Neomediävalismus: Die Titelsequenz von *Game of Thrones* (HBO)

Ein anschauliches Beispiel dafür, wie der populäre Neomediävalismus funktioniert, ist die Titelsequenz der Fantasyserie *Game of Thrones* (HBO), die an die Romanserie von George R.R. Martins *A Song of Ice and Fire* angelehnt ist. In der Titelsequenz werden die Zuschauer eingeladen, das *Game of Thrones*-Universum über eine animierte Karte zu betreten. Sie formiert sich bei jeder Staffel neu und ist jeweils auf den Inhalt und die (neuen) Schauplätze der Erzählung bezogen, allerdings bleibt das Setting des Intros weitgehend stabil. Dazu dient ein kugelförmiges Astrolabium, das als Rahmen und Tor zur erfundenen Welt, als historisierendes Signal für ein vorindustrielles Universum dient. Das Kameraauge fliegt über die digital animierte Topographie, zoomt hinein und heraus, während mittelalterlich anmutende Gebäude, Städte und Burgen wie Pilze aus dem Boden wachsen. Das erinnert an das Spielbrett eines Fantasyrollenspiel, auf welchem die Spieler ihre Spielfiguren für den Kampf vorbereiten. Vor allem sind es Siedlungen und Orte der Macht, welche hervorgehoben und mit heraldischen Kennzeichen verbunden werden, die ihrerseits auf genealogische Bedeutungen innerhalb der Erzählung/Serie verweisen. Damit wird eine feudalistische Gesellschaftsstruktur angedeutet, wie sie im Mittelalter vorgeherrscht hat, sowie Anspielungen auf die sakrale und weltliche Architektur der Zeit vorgenommen. Es wurde darauf geachtet, dass die einzelnen Elemente dieser Welt mit handgemachten Materialien hergestellt wurden.

Dennoch erscheint die Welt von *Game of Thrones* in diesem Intro nicht durchweg als mittelalterlich: Die gezeigten Strukturen bestehen nämlich aus Zahnrädern, Kolben, Schrauben und Bolzen, die wie Uhrwerke oder Maschinenteile ineinandergreifen. Nach Angaben des Kreativdirektors und Titeldesigners Angus Wall wurden sie durch die Erfindungen von Leonardo da Vinci inspiriert (Appelo 2011). Dennoch erinnern sie nicht nur an frühe Automaten der Renaissance, sondern in ihrer Ubiquität in dieser Sequenz auch an das Maschinenzeitalter im 19. Jahrhundert und stehen somit gerade für die moderne Welt, gegen die sich die Mittelaltereuphorie der romantischen Bewegung so sehr gewandt hat.

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

Ein eklektischer Neomediävalismus ist zu erkennen, der auf postmoderne Weise unterschiedliche Elemente aus verschiedenen Epochen zusammenstellt, die jedoch im selben Raum eines mittelalterlich anmutenden Universums problemlos koexistieren können.¹²

Die Titelsequenz ist fast noch populärer als die Serie selbst und hat es schon unter die »most awesome title sequences geschafft«;¹³ mehrfach ausgezeichnet, in vielen Rankings auf dem ersten Platz, ist sie bereits zu einem Meilenstein der Populärkultur geworden. Dies gelang auch und gerade durch die sie begleitende, dominante Musik von Ramin Djawadi (2011), die ebenfalls mehrfach prämiert wurde. In der rhythmischen Offenheit eines von Celli dominierten pentatonischen Themas könnten Anspielungen auf Praktiken spätmittelalterlicher Mensuralmusik gesehen werden:

Even the theme's rhythmic and metrical features may be seen to relate to medieval and medievalist aspects. Like so many early works, it may be rendered either in 3/4 or 6/8 (or perhaps tempus perfectum prolatio minor or tempus imperfectum prolatio maior) and the highly repetitive double iambic rhythmic backing may be seen in many other medievalist film and television scores (Cook u.a. 2018: 238).

Musikhistoriker haben aber auch starke Anklänge an Richard Wagners *Ring des Nibelungen* (Leitmotivtechnik), oder Bruckners Urfassung der 8. *Sinfonie* (vgl. Taylor 2014: 11) erkannt. Das Beispiel zeigt auch in der Musik, dass die Suspendierung des Historischen die Integration von Vergangenheit, Gegenwart und dem Mythisch-Fantastischen erst zulässt. Adlige Geburt ist dann keine genealogische Voraussetzung mehr für einen Plot, sondern nur ein Detail der Abbildung, das für den Leser erreichbarer und konsumierbarer geworden ist – es wird ein personifiziertes, plurales und egalitäres Mittelalter produziert (vgl. Velten 2018: 17). Zuschauern und Spielern wird es möglich gemacht, nicht nur in eine mittelalterliche Welt, in ein Simulakrum zweiter Ordnung einzutauchen, sondern selbst ein Verhältnis von Vergangenheit und Gegenwart variabel zu bestimmen (vgl. dazu den Beitrag von Helen Young in diesem Band).

12 Hier ist ein Zitat von David Marshall passend, der *neomedievalism* definiert als »a self-conscious, ahistorical, non-nostalgic imagining or reuse of the historical Middle Ages that selectively appropriates iconic images, often from other medievalisms, to construct a presentist space that disrupts traditional depictions of the medieval« (Marshall 2011: 22).

13 https://www.nj.com/entertainment/tv/2012/03/game_of_thrones_hbo.html, [Stand: 11.3.2024].

6 Fazit

»Mittelalterrezeption« sollte im Deutschen beibehalten werden für die Aufnahme, Bearbeitung und Transformation mittelalterlicher Werke, Artefakte, Personen, Figuren seit dem 16. Jahrhundert bis heute, und zwar in Kunst, Wissenschaft und Populärkultur. Der gleichbedeutende englische Begriff *medievalism* ist darüberhinaus treffend für die Mittelalterbegeisterung des 19. Jahrhunderts und ihre Neuschöpfungen in den Künsten der Romantik, vor allem in der Architektur. Für diese Bedeutung von *medievalism* ist die bisher wenig gebrauchte deutsche Übersetzung dieses Begriffs Mediävalismus treffend. Alle drei Begriffe eint, dass sie einen expliziten Bezug auf das Mittelalter als historische Epoche der Vergangenheit und seine Kultur haben.

Anders verhält es sich mit Neomediävalismus/*neomedievalism*. Das »neo« bezeichnet hier nicht nur eine (Wieder-)Aufnahme, sondern eine komplette Entkopplung (oder Annullierung der Distanz) von der historischen Epoche des Mittelalters hin zur Schöpfung eines sekundären Mittelalters, welches zwar Authentizität beansprucht, aber eben nur auf »Mittelalterlichkeit«. Diese Mittelalterlichkeit bezieht sich auf die Gesamtheit der populären Vorstellungen vom Mittelalter ohne die Notwendigkeit historischer Beglaubigung. Diesen Neomediävalismus finden wir in all jenen Produkten der Populärkultur, die ihre fiktionale Welt neomediäval grundieren, d.h. mittelalterliche Elemente und Versatzstücke mit solchen der Gegenwart oder anderer Epochen hybridisieren: vor allem in den Fantasymedien, in Roman, Film, Serie, Spiel, Kunst, Performance (Musical, Theater) und Reenactment, aber auch im Computerspiel, in Rollen- und Brettspielen sowie in der Musik.

Neomediävalismus als eigene Forschungsrichtung zu etablieren, halte ich für nicht begründbar. Die wissenschaftliche Untersuchung von neomediävalen Produkten und Kunstwerken gehört vielmehr zum Feld des *medievalism* – auf deutsch Mittelalterrezeption.¹⁴ Insofern ist der Neomediävalismus ein interessantes Forschungsfeld, das, zugehörig zur Mediävistik (Medieval Studies), den Blick auf die Transformationen des Mittelalters in den anderen Epochen lenkt und deren Ziel- und Zwecksetzungen bezüglich ihres Selbstverständnisses damit herausarbeitet.

7 Bibliographie

Appelo, Tim (2011): Secrets Behind Game of Thrones Opening Credits; online unter: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/secrets-game-of-thrones-opening/credits/179656/> [Stand: 11.3.2024].

14 Dass diese nicht allein von der Mediävistik betrieben werden muss, versteht sich von selbst: allen kulturwissenschaftlichen Disziplinen steht dieses Feld offen.

- Berns, Ute/Johnston, Andrew (2011): *Medievalism: A Very Short Introduction*. In: *European Journal of English Studies*, 15, H. 2; online unter: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13825577.2011.566690> [Stand: 11.3.2024].
- Böhme, Hartmut (2011): *Einladung zur Transformation*. In: Böhme Hartmut u.a. (Hg.): *Transformation. Ein Konzept zur Erforschung kulturellen Wandels*. München, S. 7–38.
- Busch, Nathanael/Velten, Hans Rudolf (Hg.; 2018): *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Heidelberg.
- Cantor, Norman F. (1991): *Inventing the Middle Ages. The Lives, Works and Ideas of the Great Medievalists of the Twentieth Century*. New York.
- Cook, James/Kolassa, Alexander/Whittaker, Adam (2018): *Music in fantasy pasts: Neomedievalism and Game of Thrones*. In: Dies. (Hg.): *Recomposing the Past: Representations of Early Music on Stage and Screen*. Abingdon, S. 229–250.
- Curtius, Ernst Robert (1932): *Deutscher Geist in Gefahr*. Stuttgart/Berlin.
- Dinzelbacher, Peter (1992): *Art. Medievalism*. In: *Sachwörterbuch der Mediävistik*. Stuttgart, S. 513.
- Eco, Umberto (1986): *Travels in Hyperreality. Essays*. San Diego.
- Ehrismann, Otfried (1997): *Das Mittelalter und die Philosophie der Geschichte. Zur Funktion der Mediävismen bei Hebbel*. In: *Hebbel-Jahrbuch* 52, S. 7–26.
- Emery, Elizabeth (2009): *Medievalism and the Middle Ages*. In: Karl Fugelso (Hg.): *Defining medievalism(s)*. Cambridge, S. 77–85.
- Fitzpatrick, KellyAnn (2019): *Neomedievalism, popular culture and the academy: from Tolkien to Game of Thrones*. Cambridge.
- Fugelso, Karl (Hg.; 2009): *Defining Neomedievalism(s)*. Cambridge.
- Groebe, Valentin (2008): *Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen*. München.
- Herweg, Mathias/Keppler-Tasaki, Stefan (Hg.; 2012): *Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur*. Berlin/Boston.
- Kosellek, Gerhard (Hg.; 1977): *Mittelalterrezeption. Texte zur Aufnahme altdeutscher Literatur in der Romantik*. Tübingen.
- Krohn, Rüdiger (1983): *Über Grenzen. Nachwirkungen in Literatur, Bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts*. In: *DIE ZEIT* vom 11. November 1983, S. 72.
- Kühnel, Jürgen (Hg.; 1988): *Mittelalter, Massenmedien, neue Mythen: Gesammelte Vorträge des 3. Salzburger Symposions*. Göttingen.
- Ders./Mück, Hans-Dieter/Müller, Ulrich (Hg.; 1979): *Die Rezeption mittelalterlicher Dichter und ihrer Werke in Literatur, bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts*. Göttingen.
- Küster, Elisabeth (1928): *Mittelalter und Antike bei William Morris. Ein Beitrag zur Geschichte des Mediaevalismus in England*. Berlin/Leipzig. Reprint 2019.

- Matthews, David (2015): *Medievalism. A Critical History*. Woodbridge.
- Müller, Ulrich (Hg.; 1996): *Mittelalter-Rezeption*. Bd. 5. *Gesammelte Vorträge des V. Salzburger Symposions*. Göttingen.
- Ders. (2010): *Gesammelte Schriften zur Literaturwissenschaft*. Bd. 4: *Mittelalterrezeption II*. Hg. von Margarete Springeth. Göttingen.
- Ders. (2007): *Mittelalterrezeption*. In: Dieter Burdorf u.a. (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur*. Begriffe und Definitionen. Stuttgart, S. 506–507.
- Polaschegg, Andrea (2008): *Die Regeln der Imagination. Faszinationsgeschichte des deutschen Orientalismus zwischen 1770 und 1850*. In: Goer, Charis/Hofmann, Michael (Hg.): *Der Deutschen Morgenland. Bilder des Orients in der deutschen Literatur und Kultur von 1770 bis 1850*. München, S. 13–36.
- Robinson, Carol L./Clements, Pamela (Hg.; 2012): *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television, and Electronic Games*. Lewiston.
- Schloon, Jutta Saima (2019): *Modernes Mittelalter. Mediävalismus im Werk Stefan Georges*. Berlin/Boston.
- Selling, K. (1998): *Fantastic Neomedievalism: The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy*. In: Ketterer, David (Hg.): *Flashes of the Fantastic*. Westport/London, S. 211–218.
- Shippey, Tom (2009): *Medievalisms and Why They Matter*. In: Karl Fugelso (Hg.): *Defining medievalism(s)*. Cambridge, S. 45–54.
- Studies in Medievalism (SIM)* (1979ff.)
- Tyrell, George (1908): *Medievalism. A Reply to Cardinal Mercier*. London u.a.
- Utz, Richard (2017): *Medievalism. A Manifesto*. Kalamazoo.
- Ders./Shippey, Tom (Hg.; 1998): *Medievalism in the Modern World. Essays in Honour of Leslie J. Workman*. Turnhout.
- Velten, H. R. (2018): *Das populäre Mittelalter im Fantasyroman. Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens*. In: Nathanael Busch/Hans Rudolf Velten (Hg.): *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Heidelberg, S. 9–20.
- Wapnewski, Peter (Hg.; 1983): *Mittelalter-Rezeption. Ein Symposium*. Stuttgart.
- Workman, Leslie J. (1987): Editorial. In: *Studies in Medievalism III* (1987), S. 1.
- Ders. (1996): Preface. In: *Studies in Medievalism VII* (1996), S. 1–6.
- Young, Helen (Hg.; 2015): *The Middle Ages in Popular Culture: Medievalism and Genre*. Amherst 2015.
- Dies. (2016): *Race and Popular Fantasy Literature: Habits of Whiteness*. New York u.a.