



Helmpflicht im Mittelalter (?)

von Tobias Enseleit



Langsam bewegen sich die Schlachtreihen aufeinander zu. Der Stahl von Rüstungen und Waffen glänzt im Licht der Sonne, während rhythmisches Trommeln und sonore Schlachtgesänge die Krieger beider Seiten in Wallung bringen. Vorneweg schreiten die Anführer, unvergleichliche Helden mit wallendem Haar, manche mit majestätischen Bärten, andere mit ausgefeilten Tätowierungen, wieder andere wunderschön anzusehen mit schneeweißen Zähnen und eisblauen Augen. Sie alle haben eines nicht nötig: Helm zu tragen. Eine Szene, wie sie heute in unzähligen Spielfilmen, Serien und Videospielen begegnet. Der Helm – ein optionales Modeaccessoire? Wir schauen uns an, wie die Helden unserer Medienlandschaft mit Helmen umgehen, diskutieren wie „authentisch“ dies in historischer Perspektive ist, und stellen Erklärungsmuster für dieses Phänomen vor.¹

Helden ohne Helm sind heute selbst im dichtesten Schlachtgetümmel ein regelmäßiger Anblick. Während um sie herum Schlachtreihen aufeinandertreffen, Waffen und Schilde splintern, Blut spritzt und Knochen splintern, tänzeln sie davon unbeeindruckt von Gegner zu Gegner. Diese Beobachtung lässt sich nahezu flächendeckend anstellen, bei ›Game of Thrones‹ (USA: 2011-2019) und ›Vikings‹ (Kanada / Irland, seit 2013), bei ›The Last Kingdom‹ (Großbritannien, seit

¹ Damit untersuchen wir übergeordnet auch, ob und auf welche Weise die Darstellung von Helmen und ihre Verwendung dazu beitragen, eine möglichst überzeugende Authentizitätsfiktion zu erschaffen. Vgl. allg. zu dem Thema mit Nennung weiterer Literatur für die gesamte Medienlandschaft Enseleit / Peters 2017.



2015) und ›Cursed – Die Auserwählte‹ (USA 2020), bei ›King Arthur: Legend of the Sword‹ (USA / Großbritannien / Australien 2017; Regie: Guy Ritchie) und mit kleineren Einschränkungen bei ›Braveheart‹ (USA 1995; Regie: Mel Gibson), ›Königreich der Himmel‹ (USA / Spanien / Großbritannien / Deutschland 2005; Regie: Ridley Scott) oder ›Robin Hood‹ (USA / Großbritannien 2010; Regie: Ridley Scott). Die Reihe ließe sich problemlos weiterführen.

Uns als ein Publikum, das glücklicherweise keine (vormodernen) Schlachten aus eigener Anschauung kennt, mag dieser Umstand womöglich gar nicht auffallen. Wäre dies bei einem mittelalterlichen Publikum, insbesondere wenn es aus Angehörigen der Kriegerelite bestünde, auch der Fall? Mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit: Nein.



Held oder Tor? Jon Snow stellt sich in der Fantasyserie ›Game of Thrones‹ in der Schlacht der Bastarde allein und kümmerlich ausgerüstet der feindlichen Reiterei (Bildnachweis: Serie ›Game of Thrones‹, Staffel 6, Folge 9).

Helme im Mittelalter

Die Begründung für diese Antwort findet sich in den mittelalterlichen Texten und Bildwelten, die auf uns gekommen sind. Mir ist – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – bislang noch kein Text aus dem Mittelalter begegnet, in welchem das Nichttragen eines Helms Erwähnung gefunden oder literarisch auserzählt worden ist; insbesondere dann, wenn die Protagonisten nicht zufällig in Gefechtshandlungen verstrickt werden, sondern sich intendiert in solche begeben.

Das Gegenteil ist der Fall. Der Helm gehört zur militärischen Standardausrüstung. Und verwundern tut dies nicht, denn der Helm zählt erstens im Hinblick auf Anschaffung und der Instandhaltung zu den günstigsten Teilen des Rüstzeugs und schützt zweitens mit dem Kopf



den wichtigsten und exponiertesten Teil des menschlichen Körpers. In einer Schlacht, in der Geschosse, Hiebe, Stiche, Splitterstücke von Ausrüstung und Knochen und noch anderes mehr den Kopf zu jeder Zeit gefährden, ist ein Verzicht auf den Helm im hohen Maße fahrlässig und töricht.

Der Kopfschutz war seit jeher der wichtigste Bestandteil der Defensivbewaffnung. Form und Machart der Helme wurden dabei von den technischen Möglichkeiten und Anforderungen der Kriegführung bestimmt.

– Clauss 2017, S. 74.

In der höfischen Literatur wie auch in der mittelalterlichen Historiographie wird der Einsatz von Helmen daher in aller Regel nicht nur erwähnt, er wird auch für die Anschaulichkeit und Dramatik der Erzählung narrativ ausgestaltet. Schauen wir uns einige Beispiele aus der Erzählliteratur an (vgl. allg. Bumke 2005, S. 214-217).

Helme in mittelalterlicher Erzählliteratur

Im um das Jahr 1200 niedergeschriebenen ›Nibelungenlied‹ etwa wird das „Schicksal“ von Helmen beschrieben, um in der vierten Aventure die Dramatik und die Brisanz der Schlacht zwischen den Burgundern und den Dänen und Sachsen zu steigern:

- | | | |
|-----|---|--|
| 185 | Diu ross nâch stiche truogen
beide für ein ander,
mit zoumen wart gewendet
mit swerten ez versuochten | diu rîchen küneges kint
sam si waete ein wint.
vil riterlîchen dan.
die zwêne grîmmîge man. |
| 186 | Dô sluoc der herre Sîvrit,
dô stôup ûz dem helme
die viwerrôten vanken
ir îetwêder den sînen | sam von brenden grôz
von des heldes hant.
an dem ándéren vant. |
| 191 | Die drîzec er ze tôde
er liez ir leben einen.
und sagte hin diu maere,
ouch mohte mans die wârheit | vil werlîche sluoc.
balde er reit genuoc
waz hie was gescehen.
an sîme rôtem helme sehen. |
| 205 | Volgen der von Rîne
man mohte kiesen vliezen
durch die liechten helme von Sîvrides hant,
unz er Luidegêren | niemen man im sach.
den blúotîgen bach
vor sînen hergesellen vant. |

– Grosse 2002, S. 62-69.

- 185 Nach dem ersten Zusammenprall der Lanzen trugen die Pferde die Söhne mächtige Könige aneinander vorbei, als wenn sie ein Sturm verweht hätte. Dann wurde wie im ritterlichen Turnier gewendet. Jetzt versuchten sich die beiden zorngefüllten Männer mit dem Schwert.



Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020) Hilfpflicht im Mittelalter (?) (Tobias Enseleit)

- 186 Da schlug Herr Siegfried zu, dass das ganze Feld davon widerhallte. Von diesem Schlag stieben aus dem Helm feuerrote Funken wie bei einem großen Brand. Jeder fand am anderen einen ebenbürtigen Gegner.
- 191 Die dreißig Angreifer erschlug Siegfried bei der Verteidigung bis auf einen, den er am Leben ließ. Dieser ritt so schnell wie möglich davon und meldete, was hier geschehen war. Auch konnte man die Wahrheit an seinem blutroten Helm bestätigt finden.
- 205 Man sah niemanden vom Rhein ihm folgen. Einen blutigen Bach, der von Siegfrieds schwerbewaffneter Hand ausging, konnte man durch die blanken Helme fließen sehen, bis er Liudiger an der Spitze seiner Truppe erreichte.

Für ein höfisches Publikum, das – jedenfalls zum Teil – selbst Gewaltakteur war, werden solche Beschreibungen ungeachtet der erzählerischen Ausschmückungen die eigene Erfahrungswirklichkeit widergespiegelt haben.

Wir können für fast alle Texte der höfischen Erzählliteratur den Befund treffen, dass Helme in militärischen Kontexten wenigstens Erwähnung finden; in vielen Fällen wird ihre Verwendung auch narrativ auserzählt.

Im um 1210 entstandenen ›Tristan‹ Gottfrieds von Straßburg, dem bedeutendsten Liebesroman des Mittelalters, etwa werden mit Hilfe des Helms die Tugendhaftigkeit und der Charakter des Helden beschrieben:

ein helm wart ouch besendet dar,
der was als ein cristalle var,
lûter unde veste,
der schoeneste unde der beste,
den ie ritter ûf genam.

– Krohn 2006, V. 6587-6591, S. 400-401.

Ein Helm wurde ihm gebracht,
der war hell wie ein Kristall,
rein und fest,
der prächtigste und beste,
den je ein Ritter hatte.

dar zuo swie wol gebaere
gebaerdehalp er waere,
sô was doch innerthalp der muot
sô reine g'artet und sô guot,
daz edeler muot und reiner art
under helme nie bedecket wart.

– Krohn 2006, V. 6715-6720, S. 406-409.

Aber wie auch immer seine Haltung
und Erscheinung war,
im Innern seine Gesinnung
war so lauter und gut beschaffen,
dass größerer Edelmut und ein reineres Wesen
noch nie unter einem Helm vereinigt waren.



In Tristans Zweikampf auf Leben und Tod gegen den erfahrenen irischen Krieger Morold tragen die beiden Kontrahenten selbstredend Helm. Dass Morold im Kampfgetümmel seinen Helm verliert, bringt ihn in arge Bedrängnis. Unter großer Not versucht er, ihn wiederzuerlangen und erneut aufzusetzen. Nichts unterstreicht die Bedeutung des Helmes mehr.

und also er von dem valle
ein lützel sich erholte
und wider zem orse wolte,
nu was ouch Tristan iesâ dô.
dem helm den sluog er ime iesâ,
daz er waete al dort hin dan.
[...]
Môrolt der listege man
den schilt ze rucke er kêrte,
als in sîn witze lêrte.
mit der hant sô greif er nider,
den helm den nam er aber wider.
er haete in sîner wîsheit
alsô gedâht und ûf geleit,
sô er wider z'orse kaeme,
daz er den helm ûf naeme
und rite aber Tristanden an.

– Krohn 2006, V. 7016-7037, S. 424-425.

Und als er sich vom Sturz
ein wenig erholt hatte
und wieder aufsitzen wollte,
da war Tristan schon heran.
Er schlug ihm auf den Helm,
dass diese davonflog.
[...]
Der geschickte Morold
drehte den Schild aus seinen Rücken
mit Geistesgegenwart.
Mit der Hand griff er nach unten
und nahm den Helm wieder auf.
In seiner Klugheit
hatte er gedacht und geplant,
sobald er wieder auf seinem Pferd säße,
den Helm aufzusetzen
und Tristan erneut anzugreifen.

Von Tristan bedrängt, gelingt ihm dies jedoch nicht. Tristans Schwert durchstößt Morolds Kopf und Schädel, in dem ein Stück der Klinge stecken bleibt – ein Detail, das für die spätere Handlung noch wichtig sein wird. Der tödliche Stoß durch den ungeschützten Kopf beendet den Kampf.

nu er den helm ze sich gewan
und hin zem orse gâhete
und dem alsô genâhete,



daz er die hant zem brîtzeln liez
und den linken vuoz gestiez
wol vaste in den stegereif
und mit der hant den satel ergreif,
nu haete in ouch Tristan erzogen.

[...]

und under disem valle
gab er im aber einen slac
reht obene, dâ diu kuppe lac,
und truoc ouch der sô sêre nider,
dô er daz wâfen zuchte wider,
daz von dem selben zucke
des swertes ein stücke
in sîner hirneschal beleipt [...].

– Krohn 2006, V. 7038-7057, S. 424-427.

Als er den Helm geholt hatte
und zum Pferd eilte
und sich ihm so weit genähert hatte,
dass er den Zügel in die Hand nahm
und den linken Fuß
schnell in den Steigbügel stieß
und mit der Hand den Sattel ergriff,
da war auch Tristan heran.

[...]

Und noch im Stürzen
gab er ihm einen weiteren Hieb
ganz oben auf den Kopfschutz.
Der ging so tief herunter,
dass, als er die Waffe wieder herausziehen wollte,
von ebendiesem Schlag
ein Stück des Schwertes
in der Schädeldecke steckenblieb [...].

Auch in anderer Funktion werden Helme in mittelalterlicher Literatur erzählerisch verwendet. Denn wie nichts Anderes verbergen Helme (jedenfalls jene mit Visier) die Identität ihrer Träger. Wir kommen auf diesen Aspekt im Rahmen der Populärkultur zurück. Aber das Moment des Nichterkennens und der Anonymität, die im Tragen von Helmen grundgelegt werden, kennen auch mittelalterliche Texte.

Im ›Iwein‹ Hartmanns von Aue, einem bekannten Artusroman, der um das Jahr 1200 entstanden ist, begegnen sich im späteren Handlungsverlauf die Ritter Iwein und Gawein im Kontext eines gerichtlichen Zweikampfes. Obwohl sie Verwandte und Freunde sind, erkennt der eine den anderen nicht, da beide Helme tragen und auf heraldische Elemente verzichten. Es kommt zu einem Kampf auf Leben und Tod, den die beiden nie geführt hätten, wenn sie um die Identität des anderen wüssten. Erst als sie blaugeschlagen und völlig erschöpft den Kampf pausieren müssen, geben sich die beiden aus der Neugier heraus, wer der ebenbürtige Widersacher sei, gegenseitig zu erkennen.



Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020) Hilfpflicht im Mittelalter (?) (Tobias Enseleit)

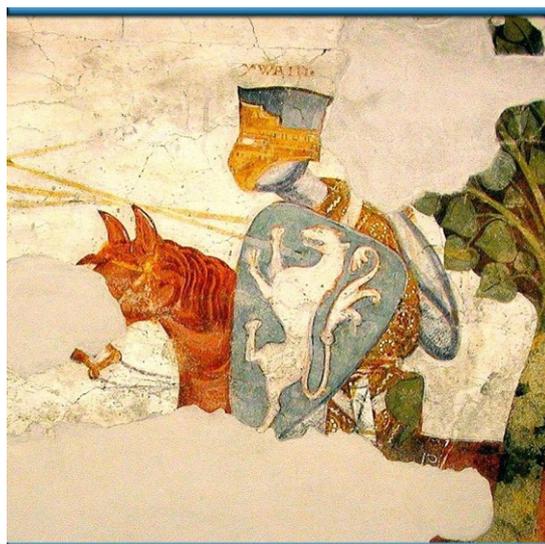


Zweikampf zwischen Iwein und Gawein (Bildnachweis: Princeton University Library, Chrétien de Troyes, Le chevalier au lion (Yvain), Garrett MS. 125, um 1295).

in heten die helme und diu naht
ir gesiune bedaht
unde des kampfes grimme
verwandelt ir stimme,
daz si dâ wâren unerkant,
heten si sich niht genant.

– Mertens 2008, V. 7517-7522, S. 730-731.

Die Helme und dazu die Nacht hatten ja
ihre Gesichter verdeckt
und die Kampfeswut
ihre Stimmen verwandelt,
so dass sie unerkant geblieben wâren,
wenn sie nicht ihre Namen genannt hâtten.



Iwein mit Vollhelm im berühmten Fresko, das auf Burg Runkelstein in Südtirol angebracht ist.



Helme in mittelalterlicher Historiographie

Natürlich weiß auch die mittelalterliche Historiographie um die Bedeutung von Helmen. Sie sind Teil in Schlachtenschilderungen, wie etwa in jener Heinrichs von Huntingdon von Hastings im Jahr 1066:

Nondum peroraverat dux Willelmus, omnes ira accensi ultra quam credi potest, secundum acies suas impetu ineffabili provolabant in hostem, ducemque iam sibi soli loquentem relinquebant. [...] Incipit letifera nubes sagittarum. Tonitruum sequitur ictuum. Insilit ignita collisio galearum et ensium.

– Greenway 1996, S. 392.

Herzog William hatte seine Rede noch nicht beendet, als alle seine Männer, vor unglaublicher Wut kochend, in ihren Reihen mit unbeschreiblicher Kraft gegen den Feind vorstürmten und den Herzog – zu sich selbst sprechend – allein ließen. [...] Dann begannen todbringende Wolken von Pfeilen. Es folgte der Donner von Schlägen. Das Aufeinanderprallen von Helmen und Schwertern erzeugte tanzende Funken.

Durch die Feder des bretonischen Chronisten Wilhelm Brito ist ein ausführlicher Bericht über die Schlacht von Bouvines auf uns gekommen, die im Jahr 1214 zwischen den Heeren des französischen Königs Philipp August und des deutschen Kaisers Otto IV. ausgetragen wurde. Sie zählt zu den großen Ritterschlachten des Hochmittelalters und beeinflusste durch ihren Ausgang das europäische Mächteverhältnisse nachhaltig (vgl. die lesenswerte kulturhistorische Arbeit Duby 1988). Wiederholt finden auch hier Helme bei der Schilderung des Kampfhergangs Erwähnung:

Da aber hub ein ein Ritter ihrer Schar, seines Namens Eustach von Machelen, an zu schreien und brüllte vor Hochmut: „Tod den Franzosen, Tod den Franzosen!“ Die Franzosen umzingelten ihn, so daß einer ihn festhalten, seinen Kopf zwischen Brust und Ellbogen klemmen und ihm den Helm herunterreißen konnte, während ein anderer im zwischen Kinn und Finteil ein Messer ins Herz rammte und ihn den Tod, mit dem er die Franzosen so hochmütig bedroht, auf Schmerzliche am eigenen Leib empfinden ließ.

– Duby 1988, S. 47.

Das Abreißen des Helms war eine der sichersten Methoden, die ansonsten gut geschützten Panzerreiter zu töten. Bot ein Helm auch Schutz, so war das Tragen auch mit deutlichen Nachteilen verbunden: Regelmäßig mussten Ritter, wie der Graf von Saint-Pol in Wilhelms Schilderung, den Kampf pausieren, um frische Luft zu schnappen:

Der Graf von Saint-Pol, der nach heftigem und sehr ausdauerndem Gefecht schon recht erschöpft war von der Vielzahl der Hiebe, die er ausgeteilt und empfangen hatte, zog sich einen Augenblick aus dem Getümmel zurück, um sich zu erfrischen, sich auszulüften und ein wenig zur Besinnung zu kommen. Dabei wandte er das Gesicht den Gegnern zu. Während er so ruhte, gewahrte er einen seiner Ritter, der so von Feinden umzingelt war, daß ein



Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020) Hilfpflicht im Mittelalter (?) (Tobias Enseleit)

Durchkommen zu ihm unmöglich schien. Obwohl der Graf noch nicht wieder bei Kräften war, schürte er seinen Helm, schmiegte sich eng an den Hals seines Pferdes, umklammerte ihn mit beiden Armen, gab dem Tier die Sporen und jagte so durch alle Feinde hindurch, bis er bei seinem Ritter war. Dann stellte er sich in die Steigbügel, zog das Schwert und teilte derart wuchtige Hiebe aus, daß er das feindliche Getümmel mit wunderbarem Helldenmut aufbrach und zersprengte.

– Duby 1988, S. 48.

Aber auch ein Helm bot keinen hundertprozentigen Schutz, stellten die Blick- und Atemschlitze, obwohl schwierig zu treffen, für bestimmte Waffengattungen Schwachstellen dar, die erbarmungslos ausgenutzt wurden:

Nun begann ein herrliches Getümmel. Hier wie dort wurden Menschen und Pferde in wildem Gefecht niedergestreckt und getötet, denn alle schlugen sich mit wunderbarem Kampfesmut. Da, in unmittelbarer Nähe des Königs, wurde Stephan von Longchamp, ein tapferer, zuverlässiger und treu ergebener Ritter, tödlich getroffen; ein Messer wurde ihm durch die Augenklappe seines Helms bis ins Gehirn gestoßen. Die Feinde des Königs bedienten sich bei dieser Schlacht einer Sorte Waffen, die man nie zuvor gesehen hatte, denn sie trugen lange, schmale, von der Spitze bis zum Heft dreischneidige Messer, die sie im Kampf anstelle von Schwertern und Degen benutzten.

– Duby 1988, S. 49.



König Philipp Augustus und Kaiser Otto IV. im ritterlichen Zweikampf (Bildnachweis: Paris Bibliothèque nationale de France, Grandes Chroniques de France, Ms. fr. 2813, fol. 253v).

Anekdotenhaft, ja schon komisch ist eine Episode aus der Lebensbeschreibung des berühmten William Marshal (franz. Guillaume le Marechal), einer illustren Mischung aus Vita, Heldenepos und Heiligenlegende (vgl. zur Figur lesenswert Asbridge 2017). Die Karriere dieses normannischen Ritters, der später am englischen Hof in höchste politische Kreise aufsteigen



sollte (und dessen Figur auch regelmäßig in Spielfilmen erscheint), begann in der aufkeimenden Turnierszene im späteren 12. Jahrhundert. William machte sich nämlich bereits früh als versierter Turnirkämpfer in der Szene einen Namen.²

Die frühen Turniere waren – anders als vielleicht unsere populärkulturellen Vorstellungen von der Tjost suggerieren – wüste Massenschlachten zwischen zwei oder mehr Mannschaften. Ziel dabei war es offiziell nicht, die Gegner zu verwunden oder zu töten (auch wenn es immer wieder aus Versehen oder absichtlich dazu gekommen ist), sondern gefangen zu nehmen, damit diese sich und ihre Ausrüstung wieder freikaufen mussten. Zusammenarbeit, körperliche Fitness und taktisches Verständnis waren der Schlüssel zum Erfolg, und William war in diesem Handwerk so erfolgreich, dass er sich genug Reichtum und Prestige erarbeiten konnte, um sogar der Königsfamilie aufzufallen.

Obwohl die Gefangennahme das oberste Ziel für die Turnierteilnehmer war, wurde mit Kontrahenten nicht zimperlich umgegangen. Freiwillig ließ sich niemand festnehmen; man musste sein Gegenüber bis zur totalen Erschöpfung oder Ohnmacht prügeln oder ihn gekonnt abführen, etwa indem man in dessen Zaumzeug griff und so Reiter und Pferd in die eigene abgesteckte Mannschaftszone führte, wodurch er den Spielregeln gemäß als gefangen genommen galt. William Marshal war zwar in dieser Tätigkeit sehr erfolgreich, gleichzeitig aber natürlich auch immer selbst Ziel von Übergriffen:

Unkes, por ferir ne por batre,
Nel porent del cheval abatre.
Tant i mistrent e tant i furent
Que de lui batre se recurent,
E il vers elz tant se deforce
Que eschapez lur est par force;
Mais il malement l'atornerent,
Que li hiealme el chief li tornerent
Par force cel devant desriere,
Ne unkes en nule manere
Tant n'i pout tirer ne sachier
Que il le peüst estachier,
Mais un des laz en depeca
Si k'en ses deiz molt se bleca.
A molt grant force e a grant gref
Traist fors le hielme de son chef;
Si rafreschi un poi son vis.
[...]
Lors remist son healme en son chief.

– Holden 2002, V. 1445-1461 + 1487, S. 74-77.

² Vgl. zum Turnier einfürend Fleckenstein 1985 sowie Krause / Pfaffenbichler 2017.



Sie schlugen und prügelten ihn so gut sie konnten,
aber es gelang ihnen nicht, ihn vom Pferd stoßen.
Sie haben so lange so viel Mühe darauf verwendet,
dass sie es leid waren, ihn zu schlagen,
und er hat sich seinerseits so energisch bemüht,
dass es ihm gelang, ihnen zu entkommen.
Aber sie haben ihn furchtbar misshandelt,
den Helm mit Gewalt auf dem Kopf verdreht,
von hinten nach vorne,
und nicht eine Minute konnte er in irgendeiner Weise,
– er konnte so viel zerren und ziehen, wie er wollte –
es schaffen, sich zu befreien;
es gelang ihm nur, eine der Schnüre zu zerreißen.
Dadurch erlitt er eine schlimme Wunde an den Fingern.
Mit großen Schwierigkeiten und unter Anwendung immenser Gewalt
zog er sich den Helm vom Kopf,
und brachte frischen Wind in sein Gesicht. [...]
Dann setzte er seinen Helm wieder auf den Kopf.

Dies war jedoch nicht das einzige Mal, dass William Probleme mit seinem Helm bekam: Als nach einem aufreibenden Turniertag der beste Teilnehmer gekürt werden sollte – es gab also wie im modernen Sport Preise für die Topathleten –, fiel die Wahl der Verantwortlichen auf William, der jedoch nicht zu finden war.

E li boens quens se traist avant,
De Flandres, qui ert plus meisnables
E plus corteis e plus reisnables.
„Seignors,“ dist li quens de bon aire,
„S’a mon los le voliez faire
S’en direie ce que mei semble.“
E il l’otroient tuit ensemble.
Il dist: „Quant l’avez otreé,
Ja en serrez bien aveié.
Or feisons dunc del luz un cigne,
E si l’enveiom al plus digne
Quil deüst aveir s’il i fust,
E qui plus a hui fer e fust
Mis a ués el torneiement.“

– Holden 2002, V. 3064-3077, S. 156-157.

Dann meldete sich der würdige Graf von Flandern,
ein Mann, der auf dem Höhepunkt seiner Begabung,
Höflichkeit und Vernunft war.
„Meine Herren“, sagte der gnädige Graf,
„wenn Ihr bereit seid, meinem Rat zu folgen,
dann werde ich Euch sagen, was ich denke“.
Sie akzeptierten dies ohne Vorbehalt,
also sagte er: „Da Ihr angenommen habt,
werde ich Euch nun einen guten Ratschlag geben.
Verwandeln wir den Hecht in einen Schwan
und schicken die Auszeichnung an den würdigsten Mann,
damit er sie erhalte, wenn er nur noch da ist,
nämlich an jenen Mann, der heute im Turnier



Eisen und Holz bestmöglich zu nutzen wusste“.

Nach langer Suche lässt sich William endlich finden, der sich jedoch in einer recht prekären Lage befindet:

Tant quistrent ariere e avant
Que a son ostel asenerent
Mais en l'ostel pas nel troverent;
A cels qu'il troverent enquistrent
Ou il esteit, e il lor distrent
Qu'a la forge esteit descenduz.
[...]
Atant de l'ostel s'en issirent,
A la forge vindrent, sil virent,
Qu'il out sor l'anclume sa teste.
Molt i avoit mauveise feste,
Quer li feuvres o se martels,
O tenailles e o pincels,
Li alout son hiealme esrachant
E les fondeüres tranchant,
Qui trop esteient enfundues
E enbarrees e fundues;
Entor le col ert si serrez
Qu'a grant peine fu desserrez.

– Holden 2002, V. 3092-3112, S. 158-159.

Lange Zeit suchten sie überall
und erreichten schließlich seine Unterkunft,
aber sie fanden ihn dort nicht.
Sie erkundigten sich bei denen, die sie fanden,
wo er sei, und diese sagten ihnen,
dass er in die Schmiede gegangen war.
[...]
Damit verließen sie die Unterkünfte
und kamen in die Schmiede, wo sie ihn sahen
mit dem Kopf auf dem Amboss.
Es war nicht zum Lachen, ganz im Gegenteil:
Der Schmied, mit seinen Hämmern,
Schraubenschlüssel und Zangen,
ging der Aufgabe nach, seinen Helm abzureißen
und die Metallstreifen durchzutrennen,
die ziemlich eingedrückt waren,
zerschlagen und verbeult.
Der Helm war so eng um seinen Hals,
dass er nur mit großen Schwierigkeiten befreit wurde.

Wie viele Körnchen Wahrheit in dieser Episode stecken, mag offenbleiben; sie zeigt aber, dass diese Probleme, die man Helmen haben konnte, für das Publikum nicht völlig aus der Luft gegriffen waren. Wie Williams Kopf ohne das Tragen eines Helmes ausgesehen haben würde, mag man sich nicht ausmalen.



Helme in mittelalterlichen Bildwelten

Auch die mittelalterliche Bildwelt – wenige Beispiele haben wir bereits kennengelernt – setzt die Verwendung von Helmen eindrucksvoll in Szene. Kaum eine Figur findet sich, die im undurchsichtigen Getümmel keinen Helm trägt – sieht man von den erschlagenen Leichnamen ab, die den gemalten Boden bedecken. Auch hier unterstreichen Helme die Dramatik des Dargestellten: Sie werden gespalten, Blut spritzt aus ihren Rissen, ihre Helmzier wird zerhackt, sie gehen verloren und werden in den Dreck getreten. Aber: Sie sind stets vorhanden.



Miniaturen aus der berühmten Heidelberger Liederhandschrift C. Insbesondere die (hoch-)adeligen Sänger sind nicht selten als Ritter im Kampfgetümmel dargestellt – auf seinen Helm verzichtet in der Darstellung niemand (Bildnachweise: Universitätsbibliothek Heidelberg, Große Heidelberger Liederhandschrift C, Cod. Pal. germ. 848, um 1300, fol. 17r und fol. 18r).





Auch die »Grandes Chroniques de France« kennen zahlreiche Kampfdarstellungen, in denen die Beteiligten alle über einen Kopfschutz verfügen (Bildnachweis: British Library, Les Grandes Chroniques de France, Royal MS 16 G VI, 1332-1350, fol. 4v und fol.81r).



Der Kopf ist – wie Miniaturen eindrücklich demonstrieren – der empfindlichste Teil des Körpers. Aber auch das Tragen eines Helms ist keine Garantie, einen Kampf schadlos zu überstehen (Bildnachweise: Universitätsbibliothek Heidelberg, Große Heidelberger Liederhandschrift C, Cod. Pal. germ. 848, um 1300, fol. 188r und fol. 26r).

Helme spielen damit in den literarischen und bildlichen Welten eine enorme Rolle, selbst außerhalb von genuin militärischen Kontexten. Sie sind in der Alltags- und Literaturwelt des mittelalterlichen Publikums fest verankert, einerseits als wichtigster Teil der Kampfausrüstung und andererseits als Möglichkeit für Dichter und Autoren, Erzählungen zu gestalten und zu dramatisieren. Kein Weg führt am Helm vorbei.

Das hat sich geändert. Jedenfalls ein Stück weit.



Helme in populärkulturellen Darstellungen des Mittelalters

Warum? Der wichtigste Grund ist mit Sicherheit, dass das Fehlen von Helmen heute grundsätzlich erst einmal keine Irritationen mehr hervorrufen wird. Gleichzeitig muss konstatiert werden, dass Helme in der populärkulturellen Darstellung von Geschichte im Allgemeinen und vom Mittelalter im Speziellen natürlich keineswegs komplett verschwunden sind. Es gibt sie noch. Dabei gilt es jedoch zweierlei zu beachten:

- a) Sie sind – darauf haben wir einleitend hingewiesen – nicht mehr für jedermann relevant.
- Und b) ihre Bedeutung variiert mit Blick auf die gesamte Medienlandschaft abhängig vom betrachteten Medium.

Helme in Spielfilmen und Serien

Die eingangs gemachten Beobachtungen gelten nämlich für die visuellen Medien Spielfilm und Serie, in denen der Helm in den letzten Jahrzehnten für bestimmte Figurengruppen immer unattraktiver wurde: vornehmlich für die Gruppe der Protagonisten.

Der Grund dafür ist einfach und nachvollziehbar: Der Held muss heute für den Zuschauer erkenn- und identifizierbar bleiben, und Identifizierung funktioniert am besten über das Gesicht – welches ein Helm nur verdecken würde, und zwar gleichzeitig mit allen emotionalen Expressionen, die wir als Zuschauer natürlich hautnah miterleben möchten: Zorn, Angst, Frustration, Erschöpfung, Hass spiegeln sich am anschaulichsten im Ausdruck des Gesichts.

Helme und ihre Verwendung bzw. ihr Nichtvorhandensein können daher heute wie damals narrative Funktionen übernehmen, in diesem Fall die **Funktion der Heroisierung**.

Damit ist für die meisten Fälle nicht gemeint, dass in Medien der bewusste Verzicht auf einen Helm als überaus heroischer Akt inszeniert wird (das wird er nämlich nicht), sondern dass der Verzicht auf einen Helm eine bestimmte Gruppe von Figuren in Abgrenzung zu allen anderen Figuren inszeniert. Denn was sich gleichzeitig beobachten lässt: Auch wenn die Protagonisten auf Helme verzichten, trägt das umstehende Figurenpersonal (wie etwa namenlose Soldaten in einem Heer) in vielen Fällen Helm.

Spielfilme und Serien scheiden darüber also für den Zuschauer visuell die wichtigen Figuren von den unwichtigen, die Protagonisten von der Masse. Helden tragen also keinen Helm,



weil sie so heldenhaft, stark und überlegen sind, sondern damit auch der letzte Zuschauer sie noch erkennen kann. Helme stellen damit ein Distinktionsmerkmal dar.

Und das tatsächlich auch in anderer Hinsicht. Denn nicht nur können Helme wichtige Figuren von unwichtigen unterscheiden, sie können auch innerhalb einer Erzählung verschiedene Großgruppen wie Fraktionen, Völker oder Stämme visuell voneinander trennen. In der Serie ›Vikings‹ etwa werden auf diese Weise wiederholt die (uniformierten) Franken (alle mit Helm) von den (wilden) Nordmännern mit ihren zotteligen Bärten und großflächigen Tätowierungen (fast alle ohne Helm) unterschieden, wobei gleichzeitig innerhalb dieser politischen bzw. ethnischen Gruppen die jeweiligen Protagonisten zum Zwecke der Identifizierbarkeit auch wieder ohne Helm auskommen können.

Helme können damit auch die **Funktion einer Typisierung** übernehmen, wobei sie insbesondere im Hinblick auf die visuelle Gesamtdarstellung von Gruppen auch nur ein Teil des Ganzen ausmachen können.

In der vierten Staffel von ›The Last Kingdom‹ werden die Waliser etwa durch ihre roten Gewänder und Umhänge und das Nichttragen von Helmen kenntlich gemacht, im Grunde also genauso wie die Roten Paladine in der Fantasyserie ›Cursed – Die Auserwählte‹. Das Fehlen von Helmen trägt hier wie dort zur Gesamtoptik beider Fraktionen bei, die sich auf diese Weise optisch abgrenzen von den Angelsachsen und Nordmännern in dem einen Fall und vom Feenvolk und den Soldaten Uthers Pendragon im anderen Fall. Zuschauer können sich auf diese Weise wortwörtlich auf den ersten Blick im Seriengeschehen orientieren.



Auf die Spitze getrieben finden sich in der Serie ›Vikings‹ Helme in ihrer Funktion zur Typisierung und Heroisierung: In der neunten Folge der vierten Staffel kommt es zu einer Schlacht zwischen Nordmännern und Wikingern. Bezeichnend: Kein Wikingerg trägt Helm mit Ausnahme ihres Anführers Ivar, während alle Angelsachsen Helm tragen – mit Ausnahme ihres Anführers Aethelwulf (Bildnachweis: Serie ›Vikings‹, Staffel 4, Folge 9).



Diese optische Unterscheidung ist grundlegend eher die Regel als die Ausnahme, auch im diachronen Blick in die Medienlandschaft und in den Fantasybereich: Man denke nur an die in Grün und Braun gekleideten sächsischen Vagabunden in ›Ivanhoe – Der schwarze Ritter‹ (USA: 1952; Regie: Richard Thorpe) und ihre in Stahl und Heraldik gekleideten normannischen Widersacher, an die ausufernde Hörnerhelme tragenden Wikinger in ›Prinz Eisenherz‹ (USA: 1954; Regie: Henry Hathaway), an die blaugewandelten Ritter von Camelot in ›Der 1. Ritter‹ (USA: 1995; Regie: Jerry Zucker) und die finsternen Schergen Malagants oder die Elben, Zwerge und Orks in ›Der Herr der Ringe‹ und ›Der Hobbit‹ (USA • Neuseeland: 2001-2003, 2012-2014; Regie: Peter Jackson).





Durch die bunte Heraldik und die Möglichkeit des Visierlüpfens bleiben in ›Die Ritter der Tafelrunde‹ auch die Protagonisten trotz Helm jederzeit erkennbar (Bildnachweis: Szenen aus ›Die Ritter der Tafelrunde‹ (USA 1953, Regie: Richard Thorpe)).

Andererseits gibt es auch hierfür Gegenbeispiele, wie etwa im älteren Klassiker ›Die Ritter der Tafelrunde‹ (USA / Großbritannien 1953; Regie: Richard Thorpe), in dem auf beiden Seiten durch Farbe und Heraldik höchst individuelle Ritter gegeneinander kämpfen, oder in ›The King‹ (USA / Australien / Großbritannien 2019; Regie: David Michôd), in dessen Schlacht bei Azincourt die Kombattanten durch ihre Vollkörperrüstungen im Grunde alle gleich aussehen (In beiden Fällen wird übrigens flächendeckend Helm getragen).

Heraldik und die Möglichkeit des Visierhochklappens ermöglichen in ›Die Ritter der Tafelrunde‹ jederzeit die Identifizierung der Figuren, während die universelle Monotonie in der Darstellung von ›The King‹, die auf die Spitze getrieben wird, indem die Ritter durch das Kämpfen und Suhlen in Schlamm und Blut nicht mehr voneinander zu unterscheiden sind, narrativ ganz klar darauf abzielt, die menschenverachtende Anonymität des Krieges darzustellen. Inwiefern diese gestalterischen Intentionen hinter der Darstellung von Rezipienten bemerkt werden, muss offenbleiben; ›The King‹ ist in Rezensionen eben durch die Verwendung von vermeintlich „realistischer“ Kriegsausrüstung in erster Linie für seine vermeintliche Authentizität gelobt worden.

Damit können Helme und der Umgang mit ihnen aber auch eine **narrative Funktion** übernehmen und Darstellungsabsichten unterstreichen.

Bezeichnender Weise haben Helme und ihre (Nicht-)Verwendung in modernen Serien auch gravierenden Einfluss auf die Erzählhandlung. In der achten Folge der fünften Staffel von ›Vikings‹ kommt es während des Bürgerkriegs der Wikinger zu einem Hinterhalt in einem Wald. Die überfallene Kriegspartei wird dabei vollständig aufgerieben, da sie von den im Hin-



terhalt lauernernden Feinden mit Stein- und Blasrohrgeschossen traktiert wird, die tödlichen Schaden gegen die ungeschützten Köpfe verursachen. Hier hätte das Tragen von einfachen Helmen den gesamten Serienverlauf verändert.

Auch in der zweiten Wikingerserie, die aktuell den Markt bestimmt, ›The Last Kingdom‹, kommt es regelmäßig zu Gefechten. Dort verzichtet in der vierten Folge der vierten Staffel König Æthelred von Mercia (Toby Regbo) bei der Schlacht von Tettenhall zugunsten eines schmucken Stirnreifs auf einen Helm, schlägt sich nach einem Ausrutscher den Kopf ein und verstirbt in der Konsequenz – mit entsprechenden Folgen für die spätere Handlung. Unglücklicher, unnötiger und unauthentischer ist in der letzten Zeit keine Figur einer mittelalterlichen Serie ums Leben gekommen. Gleichzeitig beweist die Serien, worauf es in aktuellen Geschichtsdarstellungen eher ankommt.

Wir haben nun aber auch Fälle kennengelernt, in denen die Protagonisten Helm tragen – die Crux im Umgang mit modernen Medien, in denen sich für alles Behauptete rasch ein Gegenbeispiel finden lässt. Das betrifft, wie in Ansätzen bereits dargestellt, insbesondere die diachrone Perspektive auf die Mediengeschichte.

Denn der Helm war für die Protagonisten älterer Spielfilme ein alltäglicher Ausrüstungsgegenstand, der vielfältig in die Erzählhandlung integriert wurde und verschiedene **narrative Funktionen** übernehmen kann. Neben ›Die Ritter der Tafelrunde‹ oder ›Prinz Eisenherz‹, die wir bereits erwähnt haben, lassen sich zahlreiche Beispiele dafür finden.

Helme können wie bereits in der mittelalterlichen Literatur und Bildwelt die **Dramatik** des Gezeigten erhöhen, wie etwa in ›El Cid‹ (USA 1951; Regie: Anthony Mann). Dort verlieren im gerichtlichen Zweikampf sowohl Rodrigo Díaz (Charlton Heston) als auch sein Kontrahent im Verlauf des sich zuspitzenden Gefechts nicht nur nach und nach ihre Waffen, Schilde und Pferde, sondern in brisanter Zuspitzung der Auseinandersetzung auch ihre Vollhelme.³

Helme können die **Identität** ihrer Träger verbergen, wie in ›Ivanhoe‹, in dem der namensgebende Held (Robert Taylor) unerkant am Turnier von Ashby teilnimmt und die normannischen Ritter aus ihren Sätteln sticht. Vergleichbar versucht im „erst“ zwanzig Jahre alten ›Ritter aus Leidenschaft‹ (USA 2001; Regie: Brian Helgeland) der Schwarze Prinz (James Purefoy), unerkant an Turnieren teilzunehmen.

³ Für die Szene vgl. <https://www.youtube.com/watch?v=mTm6FOpmp8s> (Stand: 08.10.2020).



Auch im engsten Getümmel ist der Held ohne Helm – hier noch einmal Jon Snow in ›Game of Thrones‹ – erkennbar (Bildnachweis: Serie ›Game of Thrones‹, Staffel 6, Folge 9). Eine vergleichbare Schlachtinszenierung findet sich in ›The King‹ (s. u.), was in Fankreisen zu Diskussionen geführt hat, inwiefern ›Game of Thrones‹ stilbildend für nachfolgende populärkulturelle Schlachtdarstellungen ist. Inhaltlicher Unterschied ist jedoch, dass in Falstaff in ›The King‹ seinen Helm im Kampfverlauf verliert (Dramatisierung) und in der anonymen Masse von Kriegeren untergeht und sein Leben verliert.



(Bildnachweis: Szene aus ›The King‹ (USA / Australien / Großbritannien 2019; Regie: David Michôd).



Die Beobachtungen, die wir bislang meist an „historischen“ Darstellungen von Geschichte gemacht haben, lassen sich vollständig auf den Bereich der (mittelalterlichen) Fantasy übertragen. Im Genreprimus und -klassiker ›Der Herr der Ringe‹ (USA / Neuseeland 2001-2003; Regie: Peter Jackson) etwa trägt im Prolog der Trilogie der Heerführer der Elben Elrond (Hugo Weaving, s. o.) im Gegensatz zu seinen Kriegern keinen Helm. Selbiges gilt z.B. auch für Aragorn (Viggo Mortensen) während der Schlacht von Helms Klamm im zweiten Teil ›Die zwei Türme‹. Aber Helme trennen hier nicht nur die Helden von der Masse, sondern können auch andere Funktionen übernehmen: Ein Hauch von Komik umweht etwa alle Szenen, in denen der Zwerg Gimli (John Rhys-Davies) seinen Helm abgesetzt hat, der ansonsten als eines seiner Markenzeichen fungiert.

Wir können hier nur im Ansatz die Darstellungsabsichten hinter der Verwendung (oder der Nichtverwendung) von Helmen skizzieren. So können sie etwa – wie wir dies bereits mit dem ›Tristan‹ für mittelalterliche Texte gesehen haben – auch die Charakterzeichnung einer Figur schärfen.

Ein schönes Beispiel hierfür ist die Figur des Lancelot (Richard Gere) in ›Der 1. Ritter‹ (USA 1995; Regie: Jerry Zucker), der von Beginn an als Vagabund und Außenseiter inszeniert wird, sich aber in die Artusgesellschaft zu integrieren versucht. Während der nächtlichen Schlacht zwischen den Rittern Camelots und den Schergen Malagants reißt sich Lancelot seinen Helm vom Kopf, der ihn den anderen Artusrittern zwar optisch angeglichen, aber gleichzeitig eingengt hat, um mit wehendem Haar auf seine unkonventionelle Art weiterzukämpfen. Der Helm, der natürlich physisch ungemein einengt, ist in dieser Szene aber auch Stellvertretersymbol für die Tatsache, dass sich der Freigeist Lancelot nicht den Konventionen der arturischen Gesellschaft anpassen kann oder will.



Wehendes Haar und ein geworfener Helm kennzeichnen Lancelot in ›Der 1. Ritter‹ als eine Figur, die außerhalb der gesellschaftlichen Ordnung steht. Hier dient der Helm nicht nur als Kopfschutz, sondern auch der Figurenzeichnung (Bildnachweis: Szene aus ›Der 1. Ritter‹, Regie: Jerry Zucker, USA 1995).



Am Rande sei nur erwähnt, dass sich all diese Beobachtungen auch für andere Geschichtsepochen anstellen lassen. Auch der Antikenfilm kennt freilich Helme (die etwa durch den Römer- und Spartanerhelm dazu beitragen, dass sich Rezipienten historisch orientieren können) und weiß sie verschiedentlich einzusetzen. Das prominenteste Beispiel der Identitätsverschleierung findet sich in ›Gladiator‹ (USA / Großbritannien 2000; Regie: Ridley Scott); hier verbirgt der für totgehaltene Held Maximus (Russel Crowe), der zum Gladiatorenkampf in der Arena gezwungen ist, hinter einem Helm seine Identität vor dem kaiserlichen Bösewicht (Joaquin Phoenix), bis er sich diesem in der eindrucklichsten Szene des Films offenbart.

Mit Blick zurück ins Mittelalter waren Helme, insbesondere bei den Protagonisten der Filme, in früheren Jahrzehnten jedem Fall verbreiteter als dies aktuell der Fall ist. Sich wandelnde Sehgewohnheiten und neue Arten der medialen Sozialisation haben den Helm immer unpopulärer werden lassen. Tatsächlich sorgt das Tragen eines Helms in Rezipientenkreisen mittlerweile dafür, dass mediale Inszenierungen als besonders authentisch wahrgenommen und unter diesen Aspekten diskutiert werden.⁴

Helme in Videospielen

Die bislang gemachten Beobachtungen gelten – jedenfalls grosso modo – für die sehr visuellen Mediengattungen Spielfilm und Serie. Mit Blick in die gesamte Medienlandschaft lässt sich schnell erkennen, dass sie keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit erheben können. Der vornehmliche Grund dafür liegt sicherlich darin, dass andere Mediengattungen die Identifizierung mit dem Figurenpersonal anders ausgestalten können.

So ist es zum Beispiel in historischen und Fantasy-Romanen (und in Anlehnung an sie in Hörbüchern) nicht notwendig, die Figuren visuell erkennbar zu halten; durch Figuren- und Erzählperspektivierungen können Autoren ihre Leser derart an die Hand nehmen, dass auch Helme keine Hindernisse beim Nachverfolgen der Handlung darstellen.

Noch einmal ganz anders funktionieren Helme im nahezu unüberschaubaren Bereich der Videospiele. In ihrer Rezeption „aktiver“ (der Begriff der Interaktivität wird in den entsprechenden Forschungszweigen diskutiert) als „passive“ Medien wie Spielfilm und Serie lassen Videospiele den Rezipienten in aller Regel in die Haut des Helden schlüpfen. Auf diese Weise wird nicht nur die Figurenperspektivierung eng geführt (das gilt im Grunde auch für Spiele, in

⁴ Vgl. dafür etwa das Review von ›Game of Thrones‹ auf <https://www.youtube.com/watch?v=drd8dQKr-oY> (Stand: 08.10.2020).



denen man eine Heldengruppe steuert). Das Tragen von Helmen trägt genauso wie die Verwendung anderer Kopfbedeckungen wie Hüte, Kronen, Kapuzen oder der Verzicht auf sie dazu bei, den eigenen Avatar (die eigene Spielfigur) individualisieren zu können, was nicht nur im Multiplayerbereich einen besonderen Rezeptionsanreiz darstellt.

Helme sind damit für Spieler einerseits eine Möglichkeit, ihre optischen Vorlieben im Spiel ausleben zu können; andererseits wird ihre Verwendung aber auch in spielerische Vorteile übersetzt. Helme sind damit nicht nur ein optisches Accessoire für die Avatargestaltung, sondern auch spielregelrelevant.



Helme sind in vielen Rollenspielen (Darstellung des Heldeninventars in ›Baldur's Gate‹) neben Rüstungen, Waffen, Schilden, Schuhen und Schmuck eine Möglichkeit, die eigene Spielfigur individuell auszustatten und zu gestalten (Bildnachweis: BioWare: Baldur's Gate (1998)).

In Spielen wie ›Baldur's Gate‹ (BioWare 1998) oder ›Icewind Dale‹ (Black Isle Studios 2000), die auf dem Rollenspielregelwerk von ›Advanced Dungeons & Dragons‹ (AD&D) basieren, schützen Helme beispielsweise vor kritischen Treffern, die den Schaden, den Spielfiguren erleiden, um einen Faktor X erhöhen. Hier wird die Tatsache, dass Helme den empfindlichsten Körperteil schützen, in das Regelsystem transferiert, das hinter dem Spiel steht. Sie tragen auf diese Weise im Kleinen dazu bei, dass das Wordbuilding seitens der Rezipienten als „realistisch“ wahrgenommen wird. In anderen Spielen wiederum erhöht das Tragen von Helmen schlicht die Summe an Schutz, die eine Spielfigur durch das Anlegen von Ausrüstung bzw. Kleidung erhält, wobei es insbesondere im Fantasybereich üblich ist, dass Helme (wie andere



Gegenstände auch) nicht nur Schutzboni gewähren, sondern auch ganz unterschiedliche magische Eigenschaften und Verbesserungen.

Inwieweit Helme dazu beitragen, die Authentizitätsfiktion eines Videospieles mitzugestalten, hängt maßgeblich vom Einzelfall ab. In ›Kingdom Come: Deliverance‹ (Warhorse Studios 2018), dem jüngsten erfolgreichen Mittelaltervideospiele, das den eigenen Authentizitätsanspruch aggressiv postuliert (vgl. dazu Huss 2018), wird etwa beim Tragen von Topf- oder Visierhelmen das Sichtfeld „realistisch“ eingeschränkt. Derartige Helme gewähren auf diese Weise einen erhöhten Schutz der Spielfigur auf Kosten der Orientierung in der Spielwelt.



Schwarze Bereiche an den Rändern des Bildschirms lassen in ›Kingdom Come: Deliverance‹ das Helmtragen besonders authentisch erscheinen (Bildnachweis: Warhorse Studios: Kingdom Come: Deliverance (2018)).

Optik der Spielfigur und regelbasierte Vorteile werden dabei von Spielern gerne im Hinblick auf die eigenen Vorlieben austariert. So werden etwa Kopfbedeckungen getragen, weil sie „cool aussehen“ oder im Spiel selten zu erhalten sind, obwohl es im Hinblick auf die regelbasierten Vorteile bessere Alternativen gibt.

Die Individualisierung von Spielfiguren ist indes nicht nur dem Medium Videospiele enthalten. Zahlreiche Möglichkeiten bieten etwa auch – um noch einmal den Blick in ein anderes Medium zu werfen – Tabletopspiele, in denen spielerische Konflikte mittels Figuren bzw. Miniaturen ausgetragen werden, die in aller Regel selbst zusammengebaut und bemalt werden müssen. Die Grenzen zum Modellbau sind hier mitunter fließend. Moderne Bausätze bieten hier zahlreiche verschiedene Möglichkeiten, wie Figuren im Einzelnen zusammengesetzt werden können. Das schließt unter Umständen auch alternative Kopfvarianten ein. Für das bekannte Tabletop ›Warhammer Fantasy‹ von Games Workshop etwa ist es bezeichnend, dass



das endgültige Aussehen einer Miniatur keinen Einfluss auf die Spielregeln hat – ob sie optisch Helm trägt oder nicht, ist völlig irrelevant, wobei es auch andere Tabletops gibt, in denen die Regel „What you see is what you get“ (WYSIWYG) stärker beachtet wird. Diese besagt, dass Figuren regeltechnisch nur über jene Ausrüstung verfügen darf, die auch an der Miniatur sichtbar ist.

Bei ›Warhammer Fantasy‹ kann indes einer Figur spieltechnisch ein (magischer) Helm zugewiesen werden, ohne dass die Miniatur zwingend einen tragen muss. Wie eine Figur in ›Warhammer Fantasy‹ also zusammengebaut und bemalt wird, ist in erster Linie vom Besitzer abhängig. Andere Tabletops, insbesondere mit historischem Setting, legen den Spielern stärkere Fesseln an, indem dort etwa – vornehmlich seitens der Community – Wert gelegt wird auf eine authentische Heraldik, die durch die Überlieferung nachvollziehbare „korrekte“ Farbgebung von Kriegskleidung oder eine als authentisch empfundene Bewaffnung der Miniaturen.



Ob dieser Vampirfürst aus Games Workshops ›Warhammer Fantasy‹ einen Helm trägt oder nicht, liegt ganz an den Vorlieben des Spielers. Als optische Variation hat die Wahl keinen Einfluss auf die Spielregeln. Wie in anderen visuellen Medien kann ein Verzicht auf den Helm aber augenblicklich für alle am Spiel Beteiligten die wichtigen Heldenfiguren erkenntlich machen, insbesondere wenn die umstehenden Figuren wiederum keinen Helm tragen – kein Nachteil bei Miniaturen, die in aller Regel nur wenige Zentimeter hoch sind.

Hinzu kommt die intermediale Beeinflussung, die sich an unzähligen Beispielen verschiedener Medien beobachten lässt. So tragen z.B. in den Cutscenes von ›Kingdom Come: Deliverance‹ die wichtigen Figuren keinen Helm. Damit funktionieren Videospiele in diesem Punkt wieder ganz vergleichbar wie Spielfilme oder Serien. Dies führt in Videospiele in manchen Fällen auch zu erwähnenswerten Spieloptionen: In den Spielen der sehr erfolgreichen Fantasyrollenspielreihe ›Dragon Age‹ (Electronic Arts 2009-2014) etwa lässt sich per Knopfdruck einstellen, dass Helme in Zwischen- oder Dialogsequenzen ausgeblendet werden. Auf diese Weise profitieren Spieler von den regelbasierten Vorteilen eines Helms, ohne dass diese das „Kinofeeling“ in den entsprechenden Spielsequenzen beeinträchtigen.



Szenen wie im Spielfilm: Auch wenn das gesamte Heer Helme trägt, verzichten die Hauptfiguren in der Mitte gerne auf sie. Ohne Berücksichtigung intermedialer Beeinflussung lassen sich populärkulturelle Inszenierungen kaum adäquat beschreiben (Bildnachweis: Warhorse Studios: Kingdom Come: Deliverance (2018)).

Fazit

Damit lässt sich zusammenfassend sagen, dass Helme, ihre Verwendung und der Verzicht auf sie seit je her ganz unterschiedlich erzählerisch Verwendung gefunden haben. Sie sind Distinktionsmerkmal für verschiedene Figurengruppen und können auch ganz charakteristische Funktionen in einer Erzählhandlung übernehmen, wobei ihr populärkultureller Einsatz heute insbesondere von den spezifischen Rahmenbedingungen der einzelnen Medienarten mitbestimmt wird. Insofern sind sie auch Ausdruck – das ließ sich insbesondere an den Medien Spielfilm und Serie zeigen – sich verändernder medialer Inszenierungen und Rezeptionsgewohnheiten.



ZITIEREMPFEHLUNG

Tobias Enseleit, *Helmpflicht im Mittelalter (?)*, in: Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020), S. 1-28.

LITERATURVERZEICHNIS

Primärliteratur

- Greenway 1996: Heinrich von Huntingdon, *Historia Anglorum. The History of the English People*, hrsg. und übers. von Diana Greenway, Oxford 1996.
- Grosse 2002: *Nibelungenlied. Mittelhochdeutsch / Neuhochdeutsch*, nach dem Text von Karl Bartsch und Helmut de Boor, ins Neuhochdeutsche übersetzt und kommentiert von Siegfried Grosse, Bd. 1, Stuttgart 2002 (= Reclam Universal-Bibliothek 644).
- Holden 2020: *History of William Marshal*, hrsg. von A. J. Holden, Band 1: Text and Translation (ll. 1-10031), London 2002 (= Anglo-Norman Text Society 4).
- Krohn 2006: Gottfried von Straßburg, *Tristan. Mittelhochdeutsch / Neuhochdeutsch*, Bd. 1, nach dem Text von Friedrich Ranke neu hrsg., ins Neuhochdeutsche übers., mit einem Stellenkommentar und einem Nachwort von Rüdiger Krohn, Stuttgart ¹¹2006 (= Reclams Universal-Bibliothek 4471).
- Mertens 2008: Hartmann von Aue, *Gregorius. Der arme Heinrich. Iwein*, hrsg. u. übers. von Volker Mertens, Frankfurt a. M. 2008 (= Deutscher Klassiker Verlag im Taschenbuch 29).

Sekundärliteratur

- Asbridge 2017: Thomas Asbridge, *Der größte aller Ritter und die Welt des Mittelalters*, Stuttgart 2015 sowie Georges Duby, *Guillaume le Maréchal oder der beste aller Ritter*. Aus dem Französischen von Reinhard Kaiser, Frankfurt a. M. ³2017.



Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2 (2020)
Hilfpflicht im Mittelalter (?) (Tobias Enseleit)

- Bumke 2005: Joachim Bumke, *Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter*, München ¹¹2005.
- Clauss 2017: Martin Clauss, *Mittelalterliche Waffentechnik. Effizienz, Kosten, Prestige*, in: Gerd Althoff u.a., *Krieg im Mittelalter*, Darmstadt 2017 (= DAMALS – Das Magazin für Geschichte), S. 67-82.
- Duby 1988: Georges Duby, *Der Sonntag von Bouvines. 27. Juli 1014*, aus dem Französischen von Grete Osterwald, Berlin 1988.
- Enseleit / Peters 2017: Tobias Enseleit / Christian Peters (Hrsg.), *Bilder vom Mittelalter. Vorstellungen von einer vergangenen Epoche und ihre Inszenierung in modernen Medien*, Münster 2017 (= Wissenschaftliche Schriften der WWU Münster, Reihe X, 26).
- Fleckenstein 1985: Josef Fleckenstein (Hrsg.), *Das ritterliche Turnier im Mittelalter. Beiträge zu einer vergleichenden Formen- und Verhaltensgeschichte des Rittertums*, Göttingen 1985 (= Veröffentlichungen des Max-Planck-Instituts für Geschichte 80).
- Huss 2018: Nicolas Huss, *Ist das Mittelalter oder kann das weg? Zur Debatte um Authentizität in Kingdom Come: Deliverance*, auf: <https://www.paidia.de/ist-das-mittelalter-oder-kann-das-weg-zur-debatte-um-authentizitaet-in-kingdome-come-deliverance/> (Stand: 07.10.2020).
- Krause / Pfaffenbichler 2017: Stefan Krause / Matthias Pfaffenbichler (Hrsg.), *Turnier: 1000 Jahre Ritterspiele*, München 2017.