



Das Mittelalter und seine Rezeption: Medievalism

von Nicolas Huss



„[H]istory isn't the same thing as the past”

– Kaufman / Sturtevant 2020, S. 3.

Wer Geschichte sagt, muss auch Vergangenheit sagen

Diesen Satz gilt es zu internalisieren, wenn wir über „Geschichte“ und „Vergangenheit“ sprechen. Vor allem gilt er dann, wenn wir die „Vergangenheit“ nutzen – sei es im privaten, akademischen oder öffentlichen Raum. Insbesondere die Epoche des Mittelalters ist wie keine andere Epoche erfunden und umgedeutet worden, um sie dann wieder neu zu erfinden. Das „Mittelalter“ und die Menschen, die sich der Epoche widmen, bedingen sich gegenseitig. Zur Annäherung an dieses Zusammenspiel von Menschen und historischer Epoche – also wie das Mittelalter adaptiert, rezipiert und inszeniert wird – hat sich in der englischsprachigen Forschung der Begriff *Medievalism* etabliert. Dieser liefert uns Struktur und Klarheit, wenn wir darüber sprechen, wie und warum bestimmte Personen, Gruppen, Institutionen oder Medien „das Mittelalter“ nutzen. Methodisch, könnte man sagen, befindet sich die *Medievalism*-Forschung in der Nachbarschaft der *Public-History* sowie der Geschichtsdidaktik, besitzt aber auch einen stark kulturtheoretischen Zuschnitt. Im Folgenden wollen wir uns den einzelnen Facetten der Mittelalterrezeption widmen. Die Beispiele stammen dafür – passend zur Themenwoche – vor allem aus der sogenannten „Wikinger-Zeit“.



Das Herauswachsen aus Kinderschuhen

Im Gegensatz zur englischsprachigen Forschung, lag das Thema bei deutschsprachigen Historiker:innen, Literatur- und Kulturwissenschaftler:innen sowie Archäolog:innen nicht so stark im Fokus. Das könnte unter anderem damit zusammenhängen, dass sich die Fachwissenschaften erst in den letzten Jahren vermehrt neuen Medien öffneten. Lange Zeit schien und scheint es unter dem Diktat von E- und U-Kultur (ernste und unterhaltende Kultur, respektive auch Hoch- und Popkultur) tabu, sich akademisch wie nicht akademisch mit Computerspielen, Serien und Comics zu beschäftigen.

Weiterhin standen, hat man sich mit Rezeption des Mittelalters beschäftigt, fast immer „Nationalmythen“ wie der Nibelungenmythos im Vordergrund.¹ Aufgrund der altnordischen Überlieferungen waren hier die Wikinger auch immer schon mit im (Drachen-)Boot. Allerdings setzt hier ein Wandel ein: Die einzelnen mediävistischen Fachwissenschaften beschäftigen sich vermehrt trans- wie interdisziplinär mit der (post)modernen Rezeption von Geschichte. Vorreiter sind hier neben der Museologie vor allem die Game-Studies.

Was ist und meint Medievalism denn nun genau?

Schaut man sich die sehr umfangreichen und schon in zahlreichen Bänden existierende Reihe *Journals in Medievalism* an, zeigt sich, wie schwer es seit je her ist, eine zutreffende Definition für den Begriff und das Phänomen *Medievalism* zu finden. Auch wir werden im Folgenden lediglich einen Vorschlag unterbreiten, wie wir in Zukunft über bestimmte Einzelgegenstände differenziert sprechen können. Nach Leslie J. Workman ist *Medievalism* alles, was „das Mittelalter“ konstruiert (vgl. Petersen 2009, S. 36-37). Das ist recht nahe an dem, was Jörn Rüsen unter Geschichtskultur versteht (vgl. Rüsen 1994, S. 5). Demnach, und das knüpft an das Eingangszitat an, ist jegliche Beschäftigung mit dem Mittelalter, auch die wissenschaftliche Auseinandersetzung, zunächst einmal nichts anderes als *Medievalism*; dies bedeutet implizit auch, dass selbst eine quellengestützte und methodischen Prinzipien verpflichtete Beschäftigung nicht zu einer Erkenntnis führt, wie es denn im „Mittelalter“ wirklich gewesen sei.

Wir können uns zwar so objektiv wie möglich der Vergangenheit nähern, was aber umso schwieriger wird, je weniger Quellen uns bereitliegen. Deshalb ist Geschichte stets eine Konstruktion von Vergangenen und diese Konstruktion beruht im Idealfall auf der Beschäftigung mit vorhandenen Quellen. Vergangenheit ist das Vergangene an sich und die Geschichte das

¹ Vgl. hierzu Karg 2008; Müller 1989 und Sieber 2017.



Reden, Schreiben und Berichten über die Vergangenheit. Deshalb, als nebenstehender Appell, sollten wir uns von „Historischer Korrektheit“ verabschieden und besser von „Historischer Plausibilität“ sprechen, wenn es uns darum geht, etwas detailgetreu rekonstruieren zu wollen.

Dies alles ist und bleibt aber an sich eine Form von *Medievalism*; so eben auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Mittelalter (vgl. Toswell 2009, S. 69). Es zeigt sich im Folgenden, dass der Begriff viele einzelne Facetten hat, weshalb eine Binnendifferenzierung unabdingbar ist. So schlägt Elisabeth Emery vor zwischen „*scientific*“, „*dogmatic*“ und „*creative Medievalism*“ zu unterscheiden (vgl. Emery 2009, S. 82-83). Ähnlich hat dies bereits Ulrich Müller vorgeschlagen, wenn er zwischen produktiver, reproduktiver, wissenschaftlicher und politisch-ideologischer Rezeption trennt (vgl. Müller 1986, S. 508).

Ich halte solche Untergliederungen für sehr sinnvoll, da sie uns *Medievalism* als Methode² verstehen lässt und wir uns auf diese Weise vor allem der Intention der Produzierenden annähern. Die Ebene der Produktion ist bei der Analyse von *Medievalisms* ebenso wichtig wie die Ebene der Rezeption, da ohnehin beide miteinander verschmelzen: Produktion ist Rezeption ist Produktion. Es geht darum, dass wir verstehen, warum und wie jemand sich „dem Mittelalter“ nähert, es dekonstruiert und neu konstruiert.

Für die Auseinandersetzung mit dieser Problematik schlage ich die nachfolgenden Kategorien vor, die sich an den oben genannten Binnengliederungen orientieren, sie aber neu ordnen und ergänzen, da die nachfolgende Neustrukturierung zum einen den *Neomedievalism*, also die aktive Neubearbeitung bereits bestehender *Medievalisms* ausklammert und zum anderen zu ein-dimensional im wissenschaftlichen Kontext ausgelegt werden, wobei das eskapistische Moment bestimmter Rezeptionen des Mittelalters oft zu kurz kommt.

Im Zentrum steht immer die Intention (sowohl bei der Produktion als auch Rezeption) hinter dem *Medievalism*. Außerdem verstehe ich die folgenden Kategorien als fluide; ein spezieller Fall von *Medievalism* kann eine, mehrere oder alle Formen annehmen. Grenzen verschwimmen zwar, aber die Einzelintentionen bestimmter Darstellungen des Mittelalters treten deutlicher hervor. Auch hilft uns eine Neuausrichtung die zuvor angesprochenen künstlich geschaffenen Grenzen zwischen Pop- und Hochkultur auszublenden. Der Fokus auf die Intention macht es möglich Wertungen, wie etwa, ob *Medievalisms* „gut“ oder „schlecht“, respektive „korrekt“ oder „inkorrekt“ sind, zunächst auszuklammern. Folgende vier Kategorien, die allerdings keiner Reihenfolge oder Hierarchie unterliegen, schlage ich vor:

² Vgl. „The common denominator among the multiple, interdisciplinary forms of medievalism takes is method: how and why various individuals and institutions have chosen to engage with the Middle Ages” (Emery 2009, S. 78).



- *Identity-related Medievalism* (Identitätsbezogener Mediävalismus)
- *Escapistical Medievalism* (Eskapistischer Mediävalismus)
- *Objectivity-related Medievalism* (Objektbezogener Mediävalismus)
- *Neomedievalism* (Neomediävalismus)

Identity-related Medievalism

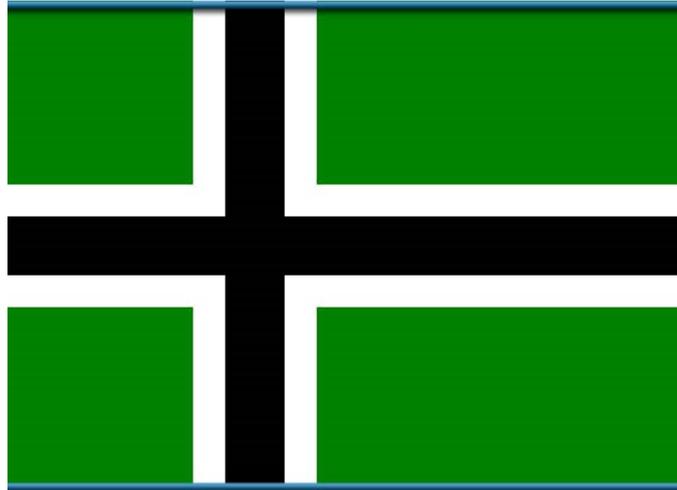
Die politische oder gar ideologische Inbesitznahme des Mittelalters und seiner Rezeption ist vor allem immer eines: identitätsbezogen. Und wenn Geschichte wichtig für die Identitätskonstruktion ist, ist sie auch immer politisch. Denn jede:r ist politisches Subjekt, egal wie unpolitisch man sich verhält, denn auch diese Einstellung ist wiederum ein politisches Statement. In diese Kategorie fallen alle Aspekte der Mittelalterrezeption, die auf die eine oder andere Art politisch-programmatisch sind und/oder die Identität der Produzierenden beinhalten und die der Rezipierenden bedingen.

Dabei geht es vor allem um das, was man auch kulturelle oder historische Identität nennen kann. Diese ist stark bedingt durch unser „kulturelles Gedächtnis“³. Identität ohne „Geschichte“ ist nur schwer vorstellbar. Im extremen Fall können bestimmte Aspekte des Mittelalters dazu benutzt oder dafür missbraucht werden, bestimmte ideologisch-politische Statements durch- und umzusetzen. Die Vergangenheit wird in diesem Fall als Legitimationsmittel instrumentalisiert. Das wird vor allem dann fatal, wenn damit Ausgrenzung, Abgrenzung und Abwertung bestimmter marginalisierter Gruppen miteinhergehen, die nicht dem Identitätskonstrukt einer anderen Gruppe entspricht.

Die Historie deutschsprachiger Mittelalterrezeption ist hier enorm vorbelastet; was mitunter ein Grund sein kann, warum das Thema ausgespart wird (vgl. Gallé 2017, S. 11). Ein Beispiel: In den USA wurde die sogenannte „Vinland-Fahne“ bereits in den frühen 2000er-Jahren von White-Supremacists und Neonazis verwendet.⁴ Ursprünglich wurde die Fahne von Peter Steele, dem Gitarrist der Doom-Metal Band ›Type-O-Negative‹, entworfen. Die Farben entsprechen den Farben des Bandlogos und der Albencover und sollen das nordische Erbe, den Bezug zur Natur und zum Sozialismus repräsentieren (vgl. Sturtevant 2017). Der Intention der ursprünglichen „Erfinder“ der Fahne ist noch keine politische Agitation, aber definitiv schon eine Identitätskonstruktion auf Basis des Mittelalters vorzuwerfen.

³ Begriff nach Assmann: vgl. Assmann 1988, S. 9-19. Vgl. hierzu auch Huss 2018.

⁴ Vgl. Anti-Defamation League Hate Symbols Database, *Vinland Flag*. URL: <https://www.adl.org/education/references/hate-symbols/vinland-flag> (Stand: 28.11.2020).



Die sogenannte „Vinland-Flagge“ (Bildnachweis: © Urocyon, CC BY-SA 3.0).

Hier kommen nun also die Wikinger ins Spiel. Der Name „Vinland“ ist die altnordische Bezeichnung für Teile des nordamerikanischen Kontinents.⁵ Die Textquellen dazu sind vor allem die beiden sogenannten ›Vinland-Sagas‹ (Textedition: Ebel 1973). Ohne hier näher ins Detail gehen zu wollen: Bezeichnend für die Historiographie über „Wikinger“ ist, dass hier ursprünglich literarische Texte als historische Quellen ernst und somit altnordische Literatur als „historische Fakten“ wahrgenommen werden. Das ist natürlich mit Vorsicht zu genießen, da man die literarische Eigenheit weiterhin berücksichtigen muss; viel ernster jedenfalls als beispielsweise deutschsprachige Heldensagen des Mittelalters. Die altnordische Skaldendichtung überschneidet sich nicht nur im Stoffkreis, sondern auch im Hinblick auf Gattungsmerkmale stark mit der mittelhochdeutschen Heldenepik.

Interessant ist nun, dass eben zu Beginn des neuen Millenniums die extreme Rechte in den USA diese Fahne für sich entdeckt hat. Dies hat soweit geführt, dass die Alt-Right Bewegung die „Vinland-Fahne“ mit der Reichskriegsflagge des Dritten Reichs und dem Logo von ›4-Chan‹ (einem englischsprachiges Imageboard) kombiniert zu einer „Flag of Kekistan“ (ich verzichte hier bewusst auf eine Darstellung).⁶

Wie kommt es, dass aus seiner zunächst „harmlosen“ Bebilderung einer Doom-Metal Band das Symbol einer Allianz aus Rassisten und Internettrollen wurde? Die Attraktivität liegt in beiden Fällen in dem Identitätsbezug zu den „Wikingern“, die als direkte Vorfahren verstanden werden. So abstrus diese Konstruktionen auch sind, so stark ist ihre Wirkung.

⁵ Zur „Entdeckung“ Vinlands durch die Wikinger vgl. unter anderem Simek 2016.

⁶ Vgl. Hatewatch Staff, *Flags and Other Symbols Used By Far-Right Groups in Charlottesville*, in: Hatewatch (2017), URL: <https://www.splcenter.org/hatewatch/2017/08/12/flags-and-other-symbols-used-far-right-groups-charlottesville> (Stand: 27.11.2020).



Die Vorstellung von einem Mittelalter, insbesondere der sogenannten „Wikingerzeit“ als „geordnete“ Epoche, in der noch alles unkompliziert gewesen sei und jede vermeintlich homogene Kultur ihre eigenen Kulturraum hatte, wirkt auf Ethnopluralist:innen (Vertreter der „Neuen Rechten“, die ethnische Homogenität in Gesellschaft und Staat anstrebt) sehr anziehend. Die „Wikinger“ stellen dabei für weiße Nordamerikaner:innen auch den einzigen mittelalterlich-historisierbaren Abstammungsmythos dar.

Dank der oben vorgenommenen Kategorisierung können wir aber jede einzelne Erscheinung so einordnen, dass wir Peter Steele nicht in denselben Topf mit Neonazis werfen müssen. *Identity-related Medievalism* ist per se nichts Gefährliches, wird aber problematisch, sobald dieser eben missbräuchlich zur Ausgrenzung und Diskriminierung genutzt wird.

Escapistical Medievalism

Kommen wir zu etwas Erfreulicherem. Nicht nur aus politischen oder ideologischen Gründen ist das Mittelalter attraktiv; sondern auch zur Alltagsflucht. Als vielschichtige Projektionsfläche kann fantasiert und ausprobiert werden – vor allem im spielerischen Sinne wie in klassischen Video- und Brettspielen, Re-Enactement oder Live-Action-Roleplaying (LARP).⁷



Die romantische Vorstellung vom Mittelalter als unkorrupte, naturnahe und im besten Sinne bodenständige Zeit lädt zum Eskapismus ein (Bildnachweis: pixabay.com).

Solcher Eskapismus ist nicht zu belächeln oder als Randerscheinung abzutun, sondern hat seine Berechtigung. Man muss sich nur selbst hinterfragen, wo sich in den eigenen Alltagsfluchten

⁷ Vgl. hierzu auch Ortenberg-West-Harling 2010, S. 2 und Gallé 2017, S. 21-22.



das Mittelalter versteckt. Insbesondere die Wikinger sind hier aktuell immer wieder Bezugspunkt, wie die vermehrte popkulturelle Beschäftigung à la ›Vikings‹ oder ›AC: Valhalla‹ zeigt. Eine mögliche Erklärung hierfür ist die „Zeitlosigkeit“ der Epoche durch ihre Sagengestalt oder besser gesagt aus Sicht eines germanistischen Mediävisten: ihrer „Heldenzeit“ (vgl. Kragl 2007).



Ragnar in Staffel 1 und Staffel 4 im Vergleich (Bildnachweis: © Spinalli313, [C-BY-SA](#): Staffel 1, Folge 1 „Initiationsriten“; © Rome20, [C-BY-SA](#): Staffel 4, Folge 8 „Der Landweg“).

So zeigen populäre TV-Serien wie ›Vikings‹, dass die Zeit an die Helden gekoppelt ist;⁸ reale Zeitverhältnisse spielen eine untergeordnete Rolle. Das ist, nebenbei bemerkt, nichts anderes als mittelalterlich-heldenepischer Erzählstil. Eigentlich vergehen zwischen den in der Serie dargestellten historischen Ereignissen von Staffel 1 und Staffel 4 beispielsweise mehr als 80 Jahre; Protagonist Ragnar Lothbrok steht aber, auch wenn minimal gealtert, weiterhin in vollem Saft. Messbare Zeit spielt in Heldenepen eine untergeordnete Rolle; ein historisch-narratologisches Spezifika, das die Serie ›Vikings‹ ebenfalls nutzt.

⁸ Übrigens eine Eigenheit mittelalterlichen Erzählens, vgl. Störmer-Caysa 2010, S. 362.



Der Flucht aus dem Alltag hilft ein solcher Umgang mit Zeit ungemein: diese soll hintenanstehen, bestimmt sie doch den Alltag der Rezipierenden schon zu genüge. Ob nun TV-Serien, Filme, Viking-Metal, Comics und Mangas: Geschichten von Wikinger-Held:innen begeistern. Grund dafür ist neben der „Zeitlosigkeit“ der Epoche eben auch deren Rolle als Sehnsuchtsort; ein Ort der Freiheit, der Naturverbundenheit und Spiritualität, aber auch ein Ort von klaren gesellschaftlichen Strukturen und Rangordnungen. Die Welt ist „einfach“; noch nicht so kompliziert wie unsere globalisierte Welt und funktional-differenzierte Gesellschaft heute.

Dass eine stratifikatorisch-differenzierte (hierarchisch organisierte) Gesellschaft der Kategorie „Freiheit“ widerspricht ist egal, denn Freiheit gilt ohnehin nur für die vermeintlich privilegierten (potenten) Gruppen (Adlige, Reiche und Warlords), welchen man sich als (weiße:r) Rezipient:in verbunden fühlt oder fühlen soll. Aber auch das hobbymäßige Schlüpfen in bestimmte historische Kostüme oder Rollen zählt hier natürlich dazu. Hierzu später mehr, wenn wir uns damit beschäftigen, wie die einzelnen Kategorien neben- und ineinander wirken können.

Objectivity-related-medievalism

Als dritte Kategorie kommt nun erneut die Wissenschaft in Spiel; aber nicht nur. Objektbezogenheit meint hier vor allem den Versuch, das Mittelalter so plausibel (oder um das Unwort zu verwenden: korrekt) wie möglich darzustellen. Diesen Anspruch verfolgt natürlich einerseits die Wissenschaft, auch wenn wir als Wissenschaftler:innen (meistens) nicht mehr den Ansprüchen Leopolds von Ranke nachhängen, Geschichte so zu erzählen, „wie es eigentlich gewesen“ ist. (Ranke 1974, S. VII) Der Versuch, die Vergangenheit an sich zu rekonstruieren, kann aber, wie eingangs erwähnt, nur mit Annäherung auf Basis der uns vorhandenen Quellen gelingen.

Auf einem anderen Blatt steht das „Wie“ der Annäherung. Besonders eindrucksvoll zeigt die Beschäftigung mit den Wikingern, wie ganz unterschiedliche Disziplinen international ineinandergreifen und sich gegenseitig bereichern können. Berühmt sind hier vor allem die transdisziplinären Forschungen wie die zur „Kriegerin von Birka“ (vgl. Hedenstierna-Jonson u.a. 2017) oder zum Beenden des Mythos von „blonden Wikingern“ (vgl. Ashot Margaryan u.a. 2020). Hier finden dann auch kulturwissenschaftliche Disziplinen wie Gender-Studies und auch Postcolonial-Studies ihre Anknüpfungspunkte.

Doch nicht nur die Wissenschaft verfolgt den Anspruch sich der „Historischen Wirklichkeit“ anzunähern. Wikinger-Reenactementgruppen auf der ganzen Welt wollen „ihre“ Epoche so gut es geht rekonstruieren und begeben sich dabei, obgleich in aller Regel wissenschaftliche Laien, in die Untiefen von Museen, Archiven und Forschungsliteratur. Solche Varianten von „Citizen-Science“ versuchen daher ebenfalls, die eigene Beschäftigung mit der Vergangenheit



mit wissenschaftlichem Standard zu verbinden und unterliegen dennoch weiterhin weitestgehend dem Irrtum, die Vergangenheit, so wie sie wirklich gewesen sei, rekonstruieren zu können. Für Laien wie auch für die Wissenschaft ist es wichtig zu verstehen, dass die Rekonstruktion der Vergangenheit maximal ein Konsens darüber sein kann, was die plausibelste und objektivste Annäherung an das Mittelalter sei.

Neomedievalism

Im Rahmen der letzten Kategorien schauen wir uns an, was passiert, wenn nicht das „Mittelalter“ als historische Epoche rezipiert, umgearbeitet oder missbraucht wird, sondern dezidiert bereits vorhandene *Medievalisms*. Es geht dabei um eine meta-reflexive Sichtweise auf *Medievalisms* und das Konstrukt „Mittelalter“ an sich. Hier besteht eine enge Verbindung zur Postmoderne,⁹ da *Neomedievalisms* ein durchaus neueres Phänomen in der Geschichte der Mittelalterrezeption darstellen. Grundlage ist weniger die Bezugnahme auf die Vergangenheit, sondern die Bezugnahme auf bereits bearbeitete Vergangenheit, folglich „Geschichte“.

Dekonstruktivismus, Feminismus und Postkolonialismus sind hier einschlägige Stichwörter. Es geht einerseits um ironische Überblendung, andererseits um das Thematisieren aktueller politischer und gesellschaftlicher Entwicklungen. Das Mittelalter wird dadurch als Themenfeld auch inklusiver. Man arbeitet sich an bereits vorhandenen Vorstellungen vom Mittelalter ab (vgl. Coote 2010, S. 29-32).

Ein Beispiel: In der Anime-Adaption des Mangas ›Vinland-Saga‹ wird bereits in der ersten Folge (›Vinland-Saga‹ 1,1) das Thema Sklaverei aufgegriffen und verhandelt. Das Thema an sich ist nicht das, was es diesen Teil der Episode zu einem *Neomedievalism* macht, sondern die Präsentation des Themas; demnach das „Wie“ der Erzählung und nicht das „Was“.

Der als gewalttätiger und unbesiegbare Heros eingeführte Vater (Thors) des Protagonisten (Thorfinn) verschont in der Episode das Leben eines vor seinem Haus gefundenen Sklaven, der einem benachbarten Jarl gehört. Selbstverständlich hat dies einerseits mit der Sympathiesteuerung in Bezug auf die Charaktere zu tun. Thors ist ein sanfter Riese, der nun der Gewalt abgeschworen hat.

⁹ „Neomedievalism is one way of doing medievalism, one that requires certain philosophical and technological shifts in order to exist at all. Yet while medievalism can exist perfectly independently at any point in time, neomedievalism, despite its seeming ahistoricity, is historically contingent upon both medievalism itself and the postmodern condition” (Kaufman 2010, S. 2).



Thorvinns Schwester findet den im Schnee begrabenen, aber noch lebenden Sklaven
(Bildnachweis: © [Wit Studio](#)).

Andererseits ist dies eine Art von *Neomedievalism*, da hier ein Thema verhandelt wird, das „klassische“ *Medievalisms* der Wikingerzeit gerne aussparen, weil ein Held, der – ähnlich einem Dietrich von Bern – erst als gewaltsamer unbesiegbarer Krieger und gleichzeitiger Zaude- rer eingeführt wird, nun auch mit (post)modernen Idealen eines Helden aufgeladen wird. Soll heißen: Der „Wikinger-Held“ Thors wird hier entgegen der Darstellung von Wikinger-Helden als reine Rauf- und Saufmaschinen mit fragileren Charakterzügen versehen; ein Charakter also, der auch auf heutige gesellschaftliche Fragestellungen zugeschnitten ist. Neben diesem Aspekt der Geschlechterrolle wird dies an einem Thema wie der Sklaverei verhandelt, das durch den „postcolonial turn“ wieder verstärkt problematisiert und thematisiert wird.

I‘m not a princess, I‘m a Schildmaiden...

Wichtig ist nun, nachdem wir uns die vier Kategorien von *Medievalisms* erschlossen haben, zu betonen, dass diese nun rein theoretisch innerhalb von einem Phänomen, einer Inszenierung von Geschichte, existieren können. Dazu will ich das Beispiel der Schildmaid aufgreifen. Die ersten mehr oder weniger popkulturellen Vertreterinnen finden sich unter anderem in den Opern Richard Wagners.

Den mitunter größten Einfluss auf das heutige Bild der Schildmaiden haben, vor allem in Bezug auf die breite Öffentlichkeit, wohl die Figur Eowyn aus der Fantasytrilogie ›Der Herr der Ringe‹ und mittlerweile wohl auch die Figur der Lagertha aus ›Vikings‹. Wie können wir nun in der Schildmaid unsere vier Kategorien erkennen?



Amalie Materna als Brunhild (Bildnachweis: Joseph Albert, Publicity photo for first production of Der Ring Des Nibelungen in 1876-08-??, [Gemeinfrei](#)).

Ich beginne mit dem *Escapistical Medievalism*. Dieser zeigt sich neben den vielen Film- und Serien-Adaptionen vor allem in der Reenactment- und LARP-Szene. Der Typus der Schildmaid, die sich in einem männlich dominierten Umfeld durchzusetzen weiß, ist eine populäre Rolle, die natürlich, vor allem für nicht-männliche Personen, einen hohen Rezeptionsanreiz bietet. Online-Shops bieten hier mitunter gleich das ganze Set an.¹⁰

Auch auf „massentauglicheren“ Events wie Mittelaltermärkten sind Schildmaidens oft zu entdecken. Ebenso tritt sie immer wieder als vorgefertigte Charakterschablone im „Pen und Paper“-Rollenspiel und in MMORPGs auf. Im Hinblick auf den *Objectivity-related Medievalism* ist hier das oben bereits erwähnte Grab von Birka im akademischen wie nicht akademischen Bereich immer wieder Dreh- und Angelpunkt, wenn es um die Frage geht, welchen Stellenwert Kriegerinnen in der Kultur und Gesellschaft der Wikinger innegehabt haben. So bieten archäologische Funde wie dieser die Interpretationsmöglichkeit, Schildmaidens „historisch“ plausibel werden zu lassen.

¹⁰ Vgl. <https://www.battlemerchant.com/tag/schildmaid.html> (Stand: 25.11.2020).



Aber auch ein weitgehend neutrales Beispiel wie dieses ist nicht frei von politischem Missbrauch. Einerseits gibt es beispielsweise Re-Enactmentgruppen, die in Bezug auf vermeintlich „historische Fakten“ nicht-männliche Personen aus dem Kreis bestimmter nachspielbaren Figuren und Rollen exkludieren wollen. Andererseits gibt es aber auch heute in der Neuen Rechten die Stilisierung von Frauen als Kriegerinnen und Valkyren; als Verteidigerinnen der Traditionen (vgl. Kaufman / Sturtevant 2020, S. 90-92). Eine kürzlich erschienene Recherche von Correctiv zeigt auf, wie verbreitet die Wikinger-Germanen-Romantik bei Influencerinnen aus dem neu-rechten Spektrum ist.¹¹ Letzteres ist natürlich an und für sich auch eine Form des *Neomedievalism*.

Zum Abschluss wollen wir hier jedoch die positiven Seiten des *Neomedievalism* Schildmaid aufgreifen. Denn durch ihn wird losgelöst von der Frage nach historischer „Korrektheit“ eine Teilhabe an (post)modernen Rezeptionen des Mittelalters für nicht-männliche Personen ermöglicht; vor allem mit den oben erwähnten Beispielen aus Film und Serie gibt es starke Identifikations- und Vorbildfiguren. Wikinger:innen müssen also nicht immer nur muskelbepackte haarige Männer sein, die sich ihren Weg durch Feindesscharen schnetzeln. Im Sinne des *Neomedievalism* darf hier jede:r als Schildmaid mitschnetzeln; sei es auf einer Wiese im spielerischen Kampf, in gemütlicher Runde auf dem Papier oder im virtuellen Raum von Tamriel (die Welt der ›The Elder Scrolls‹-Reihe) oder Thedas (die Welt der ›Dragon-Age‹-Reihe). Bei jeglicher Form der Aneignung vom „Mittelalter“ – wie hier im Speziellen Facetten der sogenannten „Wikingerzeit“ – sind die oben kategorisch aufgezeigten Dimensionen von *Medievalism* sukzessive mitzudenken.

¹¹ Vgl. Kein Filter für Rechts, URL: <https://correctiv.org/top-stories/2020/10/06/kein-filter-fuer-rechts-instagram-rechtsextremismus-frauen-der-rechten-szene> (Stand: 22.11.2020).



ZITIEREMPFEHLUNG

Nicolas Huss, *Das Mittelalter und seine Rezeption: Medievalism*, in: *Mittelalter Digital 1, Ausgabe 2* (2020), S. 66-81.

LITERATURVERZEICHNIS

Primärtexte

Ebel 1973: *Die Vinlandsagas. Ausgewählte Texte zur Entdeckung Amerikas durch die Wikinger*. Mit Anmerkungen und Glossar, hrsg. von Else Ebel, Tübingen 1973.

Sekundärtexte

Assmann 1988: Jan Assmann, *Kollektives Gedächtnis und kulturelle Identität*, in: Ders. (Hrsg.), *Kultur und Gedächtnis*, Frankfurt am Main 1988, S. 9-19.

Emery 2009: Elisabeth Emery, *Medievalism and the Middle Ages*, in: *Studies in Medievalism* 17 (2009), S. 77-85.

Gallé 2017: Volker Gallé, *Vom finsternen zum bunten Mittelalter – eine Einführung*, in: Ders. (Hrsg.), *Vom finsternen zum bunten Mittelalter*. Wissenschaftliches Symposium der Nibelungenliedgesellschaft und der Stadt Worms vom 16. bis 18. Oktober 2015 im Wormser Kultur- und Tagungszentrum, Worms 2017, S. 7-13.

Hedenstierna-Jonson u.a. 2007: Charlotte Hedenstierna-Jonson u.a., *A female Viking warrior confirmed by genomics*, in: *American Journal of Physical Anthropology* 164, 4 (2017), S. 853-860.

Huss 2018: Nicolas Huss, *Ist das Mittelalter oder kann das weg? Zur Debatte um Authentizität in Kingdom Come: Deliverance*, in: PAIDIA (2018), URL: <https://www.paidia.de/ist-das-mittelalter-oder-kann-das-weg-zur-debatte-um-authentizitaet-in-kingdome-come-deliverance> (Stand: 22.11.2020).

Karg 2008: Ina Karg (Hrsg.), *Nibelungen-Rezeption*, Bielefeld 2008.



- Kaufman 2010: Amy S. Kaufman, *Medieval Unmoored*, in: *Studies in Medievalism* 19 (2010), S. 1-11.
- Kaufman / Sturtevant 2020: Amy S. Kaufman / Paul B. Sturtevant, *The Devil's Historians: How Modern Extremists Abuse the Medieval Past*, Toronto 2020.
- Kragl 2007: Florian Kragl, *Gibt es eine Heldenzeit? Vergangenheitskonzeptionen in hoch- und spätmittelalterlicher Literatur*, in: Ders. / Johannes Keller (Hrsg.), *Heldenzeiten – Heldenräume: Wann und wo spielen Heldendichtung und Heldensage?* 9. Pöchlerner Heldenliedgespräch, Wien 2007 (= *Philologica Germanica* 28), S. 61-86.
- Margaryan u.a. 2020: Ashot Margaryan u.a., *Population genomics of the Viking world*, in: *Nature* 585 (2020), S. 390-396.
- Müller 1986: Ulrich Müller, *Formen der Mittelalter-Rezeption: Teil II*, in: Peter Wapnewski (Hrsg.), *Mittelalter-Rezeption: ein Symposium*, Stuttgart 1986, S. 507-510.
- Müller 1989: Ulrich Müller, *Die Auferstehung der Nibelungen. Beobachtungen zur gegenwärtigen Rezeption des Nibelungen-Mythos*, in: Sabine Heimann / Gotthard Lerchner / Ulrich Müller / Uta Störmer (Hrsg.), *Soziokulturelle Kontexte der Sprach- und Literaturentwicklung*. Festschrift für Rudolf Große zum 65. Geburtstag, Stuttgart 1989 (= *Stuttgarter Arbeiten zur Germanistik* 231), S. 495-506.
- Ortenberg-West-harling 2010: Veronica Ortenberg-West-Harling, *Medievalism as Fun and Games*, in: *Studies in Medievalism* 18 (2010), S. 1-16.
- Petersen 2009: Nils Holger Petersen, *Medievalism and Medieval Reception: A Terminological Question*, in: *Studies in Medievalism* 17 (2009), S. 36-44.
- Ranke 1974: Leopold von Ranke, *Vorrede zur ersten Ausgabe*. Oktober 1924, in: *Sämtliche Werke*. Bände 33 / 34, Leipzig 1974.
- Rohr 2017: Christian Rohr, *Das Mittelalter als Spiel und Parallelwelt – Annäherungen und Klischeebildung in der modernen Populärkultur*, in: Volker Gallé (Hrsg.), *Vom finsternen zum bunten Mittelalter*. Wissenschaftliches Symposium der Nibelungenliedgesellschaft und der Stadt Worms vom 16. bis 18. Oktober 2015 im Wormser Kultur- und Tagungszentrum, Worms 2017, S. 15-34.



- Rüsen 1994: Jörn Rüsen, *Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken*, in: Klaus Füßmann u.a. (Hrsg.), *Historische Faszination. Geschichtskultur heute*, Köln u.a. 1994, S. 3-26.
- Simek 2016: Rudolf Simek, *Vinland!: Wie die Wikinger Amerika entdeckten*, München 2016.
- Sieber 2017: Andrea Sieber, *Bunt, light, seriell? – Nibelungen-Rezeption zwischen Eskapismus und Partizipation*, in: Volker Gallé (Hrsg.), *Vom finsternen zum bunten Mittelalter. Wissenschaftliches Symposium der Nibelungenliedgesellschaft und der Stadt Worms vom 16. bis 18. Oktober 2015 im Wormser Kultur- und Tagungszentrum, Worms 2017*, S. 91-118.
- Störmer-Caysa 2010: Uta Störmer-Caysa, *Kausalität, Wiederkehr und Wiederholung. Über die zyklische Raumzeitstruktur vormoderner Erzählungen mit biographischem Schema*, in: Harald Haferland (Hrsg.), *Historische Narratologie – mediävistische Perspektiven*, Berlin u.a. 2010 (= Trends in medieval philology 19), S. 361-384.
- Sturtevant 2017: Paul B. Sturtevant, *Schrödinger's Medievalism*, in: Public Medievalist (2017), URL: <https://www.publicmedievalist.com/schrodinger> (Stand: 22.11.2020).
- Toswell 2009: Mary Jane Toswell, *The Tropes of Medievalism*, in: Studies in Medievalism 17 (2009), S. 68-76.

Weitere Links zu Online-Ressourcen

Anti-Defamation League Hate Symbols Database, Vinland Flag. URL: <https://www.adl.org/education/references/hate-symbols/vinland-flag>.

Hatewatch Staff, Flags and Other Symbols Used By Far-Right Groups in Charlottesville, in: Hatewatch (2017), URL: <https://www.splcenter.org/hatewatch/2017/08/12/flags-and-other-symbols-used-far-right-groups-charlottesville>.

Kein Filter für Rechts, URL: <https://correctiv.org/top-stories/2020/10/06/kein-filter-fuer-rechts-instagram-rechtsextremismus-frauen-der-rechten-szene>.



MEDIENVERZEICHNIS

›Vikings‹: ›Vikings‹ (Kanada & Irland seit 2013; Idee: Michael Hirst).

›Assassin's Creed: Valhalla: Ubisoft Montreal: ›Assassin's Creed: Valhalla‹ (Montreuil 2020, Ubisoft).

›Vinland-Saga‹: ›Vinland-Saga‹ (Japan 2019; Drehbuch: Hiroshi Seko / Kenta Ihara).

›Vinland-Saga 1,1: Regie: Shūhei Yabuta: ›Somewhere Not Here‹, in: ›Vinland-Saga‹ (Japan 2019; Drehbuch: Hiroshi Seko / Kenta Ihara), Staffel 1, Folge 1.

›Herr der Ringe‹: ›Der Herr der Ringe‹ (Filmtrilogie) (USA / Neuseeland 2011-2003, Regie: Peter Jackson).