

NATHANAEL BUSCH  
HANS RUDOLF VELTEN (Hg.)

# Die Literatur des Mittelalters im Fantasy- roman



Universitätsverlag  
WINTER  
Heidelberg



REIHE SIEGEN

Beiträge zur Literatur-, Sprach- und Medienwissenschaft  
Band 176

Eine Schriftenreihe  
der Universität Siegen

Herausgegeben von  
Walburga Hülk  
Georg Stanitzek  
Niels Werber

GERMANISTISCHE ABTEILUNG

Verantwortlicher Herausgeber  
dieses Bandes  
Niels Werber





# Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman

Herausgegeben von

NATHANAEL BUSCH

HANS RUDOLF VELTEN

Universitätsverlag  
WINTER  
Heidelberg

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie;  
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet  
über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

UMSCHLAGBILD

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

ISBN 978-3-8253-6803-6

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

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

Den Verlag erreichen Sie im Internet unter:  
[www.winter-verlag.de](http://www.winter-verlag.de)

## Vorwort

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

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

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

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

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

Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten  
Siegen, im Oktober 2017



# Inhalt

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

HANS-HEINO EWERS

Reflexive Fantasy. Romanstruktur von und Mittelalterbezüge

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

ANDREA SIEBER

Zeitreisen zum *Nibelungen-Mythos*

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

NIELS PENKE

„Only the gods are real“?

Neil Gaimans postmoderne Adaptionen altnordischer Stoffe. . . . . 205

SEBASTIAN HOLTZHAUER & ANGILA VETTER

Lance Constable Carrot und die Signatur des Heros. Transformationen

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

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

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

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

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

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

<sup>1</sup> Christian Kracht: *Faserland. Ein Roman*, Frankfurt a. M. <sup>3</sup>2013, S. 34.

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

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

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

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

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

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

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

### Rezeptionsstudien und *Medievalism*: bisherige Forschung

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Fantastic neomedievalism

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Begriff des Neomediävales, der sich im angloamerikanischen Raum heute fast schon zu einem eigenen Forschungsgebiet entwickelt hat, ist meiner Ansicht nach besser geeignet, eine Vorstellung davon zu bekommen, was die Fantasyliteratur mit dem mittelalterlichen Imaginären anstellt, als eine Art und Weise, mit dem Mittelalter umzugehen<sup>19</sup> – auch wenn sich das Forschungsgebiet noch sehr in den Ebenen der Begriffsbestimmung und -abgrenzung abmüht. Eco beschreibt in seinen Aufsätzen zur amerikanischen Populärkultur solche postmodernen Hybridisierungen von historischen, mythischen und fiktionalen Elementen als hyperreale Simulationen, die der von Barthes ausformulierten Idee des Simulakrums nahekommen. In den Wachsfigurenkabinetten und populären Museen der USA, etwa den eklektischen Zusammenstellungen des *Palace of the Living Arts* in Los Angeles, werden Kunstwerke aller Zeiten reproduziert und ausgestellt, und das Original wird mit der Kopie, das Reale mit dem Fake vollkommen identisch.<sup>20</sup> Eco sagt über die Konzeption dieser Ausstellungen, dass ihre Besucher über den Konsum der Reproduktion nicht etwa zum Original kommen sollen, sondern dass sie gar kein Bedürfnis mehr nach dem Original haben.

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

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

### Sieben Thesen für den Band

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

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

<sup>19</sup> *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.

<sup>20</sup> Eco: *Travels in Hyperreality*, Anm. 18, S. 18–24.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<sup>25</sup> Selling: *Fantastic Neomedievalism*, Anm.16, S. 212.

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

<sup>27</sup> Brian Atteberry: *Strategies of Fantasy*, Bloomington 1992, S. 320.

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

#### These 5: Das Mittelalter als Simulakrum, als hyperrealer Mediävalismus

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

#### These 6: Sinnliche Erfahrbarkeit und ‚gemachte‘ Authentizität

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

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

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

<sup>30</sup> Jean Baudrillard: *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor 1994.

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

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

#### These 7: Hybridisierung und Bricolage als ästhetische Verfahren

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

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

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

<sup>32</sup> Wolfgang Hohlbein: *Thor. Die Asgard-Saga, Roman*, Köln 2010.

<sup>33</sup> Eco: *Travels in Hyperreality*, Anm. 18, S. 83.

## Figurationen des Zwerges in mittelalterlicher Literatur und im Fantasyroman: Tolkien, Heitz, Rehfeld

### Einleitung

Im kollektiven Imaginären der europäischen Kulturen haben Zwerge ihren festen Platz. Wir kennen sie nicht nur aus dem Märchen, aus Sagen und aus Volkserzählungen wie der Geschichte von den Heinzelmännchen, sondern auch aus der mythischen Ethnographie (,Pygmäen‘ und ,Liliputaner‘) sowie aus der Welt der Schausteller und Zirkusleute, wo Kleinwüchsige seit jeher Lebensort und Auskommen finden, beginnend mit der Geschichte der Hofzwerge seit dem Frühmittelalter.<sup>1</sup> Obschon die Vorstellung vom Zwerg und vom Zwergenhaften seltsam heterogen ist, erscheint das semantische Feld des Zwerges relativ breit. Es gibt mythische Zwerge und Zwergenvölker, literarische Zwerge, Märchenzwerge, Zwerge als Elementargeister und Gespenster, als Wesen einer anderen Welt, die in der entzauberten Welt der Moderne keinen Platz mehr finden und sich zurückgezogen haben, und schließlich kleinwüchsige, lebende Menschen, die wir gewohnt sind, als Zwerge zu bezeichnen.

Aus dieser produktiven Stellung zwischen dem gesellschaftlichen Imaginären, dem Fiktionalen der Märchen und fantastischen Erzählungen sowie den Erfahrungen des Alltags stammt vermutlich die Faszination am Zwerg.<sup>2</sup> Zwerge sind mehr oder minder klein, aber anthropomorph, sie bewegen sich an der Grenze des Menschlichen, auch wenn sie in den literarischen und mythischen Zusammenhängen, aus denen wir sie kennen, diese Grenze oft überschreiten: Dort leben sie vor allem als räumlich abgesonderte, zurückgezogene eigene soziale Gruppen (Zwergenvölker), die als Nachbarn der Menschen diesen helfen oder sie schädigen können.<sup>3</sup> Dazu kommt, dass sie, zumindest was ihr mythisch-literarisches Bild angeht, bestimmte transhistorisch invariante Merkmale aufzuweisen scheinen (sie sind z. B. meist männlich, haben alte Gesichter und tragen Bärte, verfügen

<sup>1</sup> Zur Geschichte von Hofzwerge und ihrer künstlerischen Darstellung vgl. G.F. Hartlaub: *Der Gartenzwerg und seine Ahnen. Eine ikonographische und kulturgeschichtliche Betrachtung*, Heidelberg 1962; Gerhard Petrat: *Die letzten Narren und Zwerge bei Hofe. Reflexionen zu Herrschaft und Moral in der Frühen Neuzeit*, Bochum 1998; Erika Tietze-Conrad: *Dwarfs and Jesters in Art*, London 1957.

<sup>2</sup> Zur Differenzierung von gesellschaftlich Imaginärem und Fiktion vgl. Jan-Dirk Müller: *Höfische Kompromisse. Acht Kapitel zur Höfischen Epik*, Tübingen 2007, S. 6–17.

<sup>3</sup> Jacob Grimm: *Wichte und Elbe*, in: ders.: *Deutsche Mythologie*. Cap. XVII, Wiesbaden 2007, S. 344–398; Art. *Zwerge und Riesen*, in: *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*. Bd. IX, hg. von Eduard Hoffmann-Kreyer/Hanns Bächtold-Stäubli [1941], ND Berlin u. a. 2001, Sp. 1008–1138.

häufig über magische Fähigkeiten und bewachen Schätze), bei näherer Untersuchung sich jedoch als höchst unterschiedlich erweisen. Dies macht sich schon an ihren Tätigkeiten und Praktiken, aus denen wir sie kennen, bemerkbar: Es sind Bergleute, kunstfertige Schmiede, Erbauer von ober- und unterirdischen Städten, Könige und Wanderer, emsige Helfer, Wohltäter und teuflische Bösewichte. In der Moderne sind sie zu eigenwilligen Figuren geworden, zu seltsamen Gehilfen oder renitenten Außenseitern wie Oskar Matzerath, der sein Zwergsein selbst beschließt.<sup>4</sup>

Diese Heterogenität und Ambivalenz der Vorstellung von Zwergen trifft wohl auch auf dasjenige literarische Genre zu, in welchem sie heute am häufigsten anzutreffen sind: die Fantasyliteratur. Hier sind Zwerge von Beginn an fester Bestandteil. Wir können sie bereits in ihren Protoformen im 19. Jahrhundert finden, in den Romanen *A Tale of the House of the Wolfings and All the Kindreds of the Mark* (1889), *The Wood beyond the world* (1894) und *The Well at the World's End* (1896) des politisch engagierten Dichters und (den Präraffaeliten zugehörigen) Malers, Architekten, Ingenieurs und Kunsthandwerkers William Morris. Er kann heute als Vermittler zwischen späromantischer Mittelalterrezeption, dem viktorianischen *medievalism* und den Begründern der modernen Fantasyliteratur, wie wir sie heute kennen, C.S. Lewis und J.R.R. Tolkien, gelten. Er hat beide zweifellos beeinflusst, denn Tolkien kannte und schätzte die *Völuspá*, die er in der Übersetzung von William Morris kennen gelernt hatte.<sup>5</sup> Dass Morris wichtige Inspirationsquelle für Tolkien und Lewis war, zeigt sich auch daran, dass *The House of the Wolfings* in die Gestaltung von Tolkiens *The Lord of the Rings* einfluss, was dieser in einem Brief vom 31. Dezember 1960 deutlich machte:

The Dead Marshes and the approaches to the Morannon owe something to Northern France after the Battle of the Somme. They owe more to William Morris and his Huns and Romans, as in *The House of the Wolfings* or *The Roots of the Mountains*.<sup>6</sup>

Aber auch C.S. Lewis schrieb in seiner Autobiographie *Surprised by Joy*, dass Morris über seine gesamte Jugendzeit hinweg sein „great author“ gewesen sei. Später verfasste er zwei Vorlesungen über William Morris als Schriftsteller, in welchen er ihn gegenüber Kritikern in Schutz nahm, indem er sein gefälliges Schreiben gegenüber wohl durchaus gerechtfertigten literarisch-ästhetischen Mängeln verteidigte.<sup>7</sup>

Es ist somit auch keine Überraschung, wenn schon bei Morris Zwerge zu finden sind, jene mythischen Gestalten und Völker, die bei Tolkien und Lewis eine grundlegende Rolle spielen: Im 22. Kapitel von *The Wood beyond the world* erscheint plötzlich ein wilder, aggressiver Zwerg, der den Helden Walter und seine Dame mit Pfeilen beschießt und verletzt, bald darauf jedoch von diesem erschlagen wird. Der Zwerg wird vom Erzähler als „evil thing“ und „monster“ beschrieben, und tatsächlich ist er in diesem Moment ein Feind, der beseitigt werden muss. Ein besonderes Merkmal ist seine Stimme: Er schreit

<sup>4</sup> Vgl. Leonhard Fuest: *Für Zwerge. Auf der Suche nach dem verlorenen Volk*, Wiesbaden 2015, S. 8–10.

<sup>5</sup> Vgl. dazu Rudolf Simek: *Mittelerde: Tolkien und die germanische Mythologie*, München 2005, S. 12.

<sup>6</sup> *Letters of J.R.R. Tolkien*, ed. by Humphrey Carpenter, London 1981, S. 303.

<sup>7</sup> James P. Leishman: *Review of C.S. Lewis: Rehabilitation and Other Essays*, in: *The Review of English Studies* 16 (1940), S. 109–113.

und gibt hohe, schrille Töne von sich.<sup>8</sup> Weniger feindlich gesonnen sind die Zwerge in *The House of the Wolfings*, wo der Held Thiodolf von einer freundlichen Waldgöttin ein von Zwergen geschmiedetes, verzaubertes Kettenhemd erhält, das ihn beschützen soll; aber es versagt in der Schlacht, da es den Helden weg vom Kampfgeschehen führt. Hier ist die Rolle der Zwerge ambivalent; zwar haben sie das magische Objekt geschmiedet, doch ist es nicht dem Willen seines Trägers untergeordnet, sondern gehorcht einer anderen Macht.<sup>9</sup>

Diese beiden kurzen Beispiele zeigen, dass Morris' Zwergenfiguren und -vorstellungen wohl weniger mythologische Bezüge zur Lieder-Edda und zur Snorra-Edda enthalten als etwa jene von Tolkien. Vielmehr scheinen sie verwandt mit den bösen Zwergen der höfischen Epik des Mittelalters, wie etwa Maclisier in *Erec et Enide* von Chrétien de Troyes (der Zwerg in Hartmanns von Aue *Erec*), der die erste Aventurefahrt des Helden durch einen unhöfischen Geißelschlag auf diesen auslöst. Auch die sich entziehende magische Funktion des Kettenhemdes für Thiodolf verweist auf mittelalterliche Zwergenfiguren, wie Alberich im Heldenepos *Otnit*, welcher dem Helden eine feuersichere Rüstung schmiedet, deren gleichzeitige Schalldichte ihm schließlich zum Verhängnis wird.<sup>10</sup>

Die beiden Textstellen machen deutlich, dass es nicht hinreicht, im Zuge der Quellenforschung auf die mythologischen Prätexte der Fantasyromane zu verweisen, wie dies in modernen Lexika und Handbüchern etwa zu Tolkien gern gemacht wird. Das Bild des Zwerges der Fantasy scheint sich – über mögliche Quellenbezüge hinaus – auch aus mittelalterlichen Elementen und Versatzstücken zusammensetzen, worauf die mittelalterlichen Rahmungen der Zwergenvölker ja bereits verweisen (Lebensweise, Kleidung, Fortbewegung, Waffen, Wohnräume). Noch ist kaum geklärt, woher die Faszination der Fantasyliteratur für mittelalterliche Archetypen, Handlungsstrukturen (Queste), Lebensräume und Dingsymbole kommt und wie sie literarisch inszeniert wird – dieser Band ist ein erster Anfang zur Erforschung dieser Frage. Dabei ist es kein unbedeutendes methodisches Problem, wie das Verhältnis von mythischen, literarischen und historischen Zwergenfiguren und jenen fiktionalen der Fantasyliteratur kategorial zu fassen ist. Ich möchte drei mögliche Relationen diskutieren: die des Archetyps, des Prototyps und der Familienähnlichkeit.

### Imaginäre Muster des Zwerges: Archetyp, Prototyp oder Familienähnlichkeit?

In welchen kategorialen Verhältnissen stehen die mythologischen Zwerge der *Edda* und die epischen Zwergenfiguren des Mittelalters zu den Zwergen der Fantasy? Können sie besser als Archetypen, als Prototypen oder als ‚Verwandte‘ im Sinne der Wittgensteinischen Familienähnlichkeit gefasst werden? Alle drei Begriffe werden in unterschiedlichen Disziplinen verwendet und haben auch teilweise unterschiedliche Valenz. Der Archetypus ist zwar in der Altgermanistik seit Lachmann bekannt, doch meint er hier etwas anderes, das möglichst autornahe Handschriftenkonstrukt. Archetypen sind vor allem aus

<sup>8</sup> William Morris: *The Wood beyond the world*, Peterborough 2010, S. 89ff., S. 127.

<sup>9</sup> Vgl. Peter Faulkner: *William Morris: The Critical Heritage*, London 1973, S. 331–334.

<sup>10</sup> Vgl. *Otnit. Wolf-Dietrich*, hg. von Stephan Fuchs-Jolie/Victor Millet/Dietmar Peschel, Frühneuhochdeutsch/Neuhochdeutsch, Stuttgart 2013, Str. 571–574.

der Psychoanalyse C.G. Jungs bekannt. Jung nannte die in Träumen erscheinenden, unanschaulichen und unbewussten symbolischen Bilder Archetypen. Er leitete sie aus dem Vergleich mit Bildern und Motiven des Imaginären in Märchen, Sagen und Mythen ab. Die Archetypen nannte er „typische Mythologeme“, die den träumenden Personen unbewusst erscheinen würden. Jung betonte das Überpersönliche und Unspezifische der Archetypen, die Teil des kollektiven Unbewussten und a priori vorhanden seien.<sup>11</sup>

Erscheint der Begriff des Archetypus somit in seiner Verbindung von mythologischen und anderen kollektiven Vorstellungen als methodisch brauchbar – da er relativ feste Vorstellungsmuster über die historische Chronologie hinweg konserviert –, so ist doch die von Jung selbst betonte Unschärfe für die Anwendung auf Zwerge eher hinderlich. Besser dagegen erscheint der von Jung ebenfalls geprägte Begriff der ‚archetypischen Bilder‘, mit dem er konkrete Realisierungen von Archetypen etwa in den Träumen eines individuellen Menschen fasste. Zur archetypischen Qualität von inneren Bildern gehört auch deren emotionale Aufladung; es zeige sich, dass die Archetypen Bilder und gleichzeitig Emotionen sind, so Jung. Man könne von einem Archetypus nur dann sprechen, wenn diese beiden Aspekte gleichzeitig vorhanden sind.<sup>12</sup> Freilich hat Jung sein System zur Erforschung der menschlichen Psyche geschaffen, und der hierzu gehörende Kontext muss bei einer Übernahme des Begriffs ausgeblendet werden. Interessant am Archetypus-Begriff sind seine mythologische Fundierung und seine Überlieferung im kollektiven Imaginären. Sicherlich müssen wir von der Veränderung und Transformation von Archetypen ausgehen, dennoch lässt ihre universale und transhistorische Fassung sie für die Faszination an Zwergen für nicht ungeeignet erscheinen.

Der Begriff des Prototyps und die zugehörige Theorie setzt bekanntlich bei Wittgensteins Begriff der Familienähnlichkeit an.<sup>13</sup> Er richtet sich auf Kategorien, in denen jedes Exemplar ein oder mehrere Merkmale mit mindestens einem zweiten Exemplar teilt, in denen es aber kein einziges Merkmal gibt, welches allen Exemplaren gemeinsam wäre. Wittgensteins sprachphilosophische Reflexionen wurden zum Fundament einer kognitiven Theorie der Kategorisierung bei Eleanor Rosch in den 1970er Jahren, die – auch im Anschluss an die Untersuchungen Labovs, der deutlich gemacht hatte, dass viele sprachliche Kategorien nicht über klare Grenzen verfügen, dafür aber über einen Kern, der die besonders typischen Merkmale der Kategorie bündelt und diese mental repräsentiert,<sup>14</sup> – mit ihrem Prototypenbegriff feststellte, dass nicht alle Mitglieder einer Kategorie für diese gleichermaßen repräsentativ sind, dass es innerhalb einer Kategorie also Hierarchien

<sup>11</sup> Carl Gustav Jung: *Über die Archetypen des kollektiven Unbewussten*. Eranos-Jahrbuch 1934, Zürich 1935, S. 179–229. In bearbeiteter Fassung 1954 publiziert als *Von den Wurzeln des Bewußtseins. Studien über den Archetypus*, in: ders.: *Gesammelte Werke Band 9/1*, Zürich 1954, § 1–86.

<sup>12</sup> Ebd., S. 248.

<sup>13</sup> Vgl. Ludwig Wittgenstein: *Philosophische Untersuchungen*, in: ders.: *Schriften*. Bd. 1, Frankfurt a.M. 1984, S. 225–580. Zu Wittgensteins Konzept der Familienähnlichkeit und dessen Übertragbarkeit vgl. Otto Gsell: *Was bedeutet Familienähnlichkeit? Zu einem Schlüsselbegriff der Prototypensemantik*, in: *Romania una et diversa. FS für Theodor Berchem*. Bd. 1, hg. von Martine Guille/Reinhard Kiesler, Tübingen 2005, S. 127–142.

<sup>14</sup> Vgl. William Labov: *The Boundaries of Words and their Meanings*, in: *New Ways of Analyzing Variation in English*, ed. by C.-J. Bailey/R. W. Shuy, Washington 1973, S. 340–373.

und Strukturen gibt.<sup>15</sup> Die Zugehörigkeit eines Exemplars zu seiner Kategorie bemisst sich laut Rosch nach dem *Grad* seiner Ähnlichkeit mit dem Prototyp. Prototypen ermöglichen damit sowohl die Zuordnung eines Exemplars zu einer Kategorie A und nicht zu einer Kategorie B (eindeutige Zuordnung) als auch die Skalierung dieser Zuordnung, d. h. sie verbinden die grundlegenden Eigenschaften von Klassenbegriffen und von skalaren Begriffen miteinander.<sup>16</sup> Entscheidend ist nun, wie man den prototypischen Kern einer Kategorie bestimmt. Denn mit Prototyp ist ja nicht das erste Modell einer Baureihe gemeint, sondern der beste Vertreter einer Kategorie bzw. eine abstrakte Einheit, welche die typischen Merkmale aller Exemplare in sich vereint und dabei relative Stabilität besitzt. Was wäre der prototypische Kern eines Zwerges? Diese Frage zu beantworten, ist nicht leicht. Nimmt man die mythologische Kennzeichnung der Zwerge in der *Völuspá*, so unterscheidet sie sich durchaus von den Merkmalen der Zwerge in germanischen Heldenepen, wenn auch bestimmte Merkmale ähnlich sind (s. u.), und so ist es auch im Vergleich zur Überlieferung in der populären Mythologie. Dabei müsste jedoch der *Edda*-Prototyp die typischen Merkmale aller Exemplare aufweisen.

Es ist somit schwierig, das Konzept des Prototyps beim Zwerg operationalisierbar zu machen, auch wenn hier sicherlich bessere Bedingungen vorliegen als beim Archetyp.<sup>17</sup> Verbindet man allerdings den Begriff des Prototyps mit der Familienähnlichkeit (nach Rosch), dann würde graduelle Typikalität greifen, ein Exemplar würde „mehr oder weniger“ zum Typus gehören. Man würde nicht ein kognitives, sondern ein abstraktes Verständnis von Prototyp als Exemplar voraussetzen,<sup>18</sup> d. h. dass die Zwergenfiguren eines oder mehrerer Texte dem abstrakten Prototypen mehr oder weniger ähneln. Dieser Prototyp hat auch keine historische Vorläuferfunktion, sondern kann als eine mentale Repräsentation, ein Schema mit offenen Rändern aufgefasst werden. Ein solcher Prototypenbegriff ist eng an die Wittgensteinsche Kategorie der Familienähnlichkeit angelehnt. Sie ist der offenste der drei Äquivalenzrelationen, indem sie jeweils Merkmale mit hohem Erkennungswert betont. Danach wären alle Zwerge aus (mythologischen, historischen oder fiktionalen) Erzählungen eine intertextuelle Familie, die Familie würde in ihrer Gesamtheit einen oder mehrere ähnliche Prototypen darstellen, die in Relation zu einzelnen Figuren bzw. Exemplaren stehen, welche nur einige wichtige Merkmale eines Prototyps aufweisen müssen. So kann nach Wittgenstein auch die Familienähnlichkeit klassenbildend wirken; allerdings nicht hierarchisch, sondern symmetrisch und transitiv. Gemessen an diesem Ergebnis, lassen sich bezüglich der Zwerge drei Archetypen bestimmen, welche gemeinsam den abstrakten Prototyp bilden: (1) die mythologischen Zwerge der

<sup>15</sup> Rosch unterscheidet zwischen „natural categories“, die „concepts designatable by words in natural languages“ meinen, und „artificial categories“, die von Psychologen bei der Untersuchung von Lern- und Begriffsbildungsprozessen verwendet werden. Eleanor Rosch: *Cognitive Representations of Semantic Categories*, *Journal of Experimental Psychology: General* 104 (1975), S. 192–233, hier S. 193.

<sup>16</sup> Vgl. Klaus W. Hempfer: *Zum begrifflichen Status der Gattungsbegriffe: Von ‚Klassen‘ zu ‚Familienähnlichkeiten‘ und ‚Prototypen‘*, in: *Zeitschrift für französische Sprache und Literatur* 120, 1 (2010), S. 14–32, hier S. 21f.

<sup>17</sup> Vgl. dazu auch Werner Schäfke: *Was ist eigentlich ein Zwerg? Eine prototypensemantische Figurenanalyse der dvergjar in der Sagaliteratur*, in: *Mediaevistik* 23 (2010), S. 197–299.

<sup>18</sup> Ebd., S. 28.

*Edda*, (2) die epischen Zwerge der Heldenepik und des Artusromans und (3) die Zwerge der ‚popularen‘ oder ‚Volksmythologie‘.

### Eddisch-nordischer, epischer und volksmythologischer Archetyp

Bisher wurden Zwerge in der Fantasyliteratur vor allem an die germanisch-mythologischen Vorlagen der *Edda* und der *Snorra-Edda* gebunden.<sup>19</sup> Dies kann damit begründet werden, dass die Zwergennamen im *Dvergatal* von Tolkien übernommen wurden und auch einige Attribute auf eddische Zwerge als Archetypen hinweisen. Doch auch dieser Archetyp ist bereits differenziert.

Die *Edda* birgt die ältesten Zeugnisse für Zwerge als mythische Wesen, indem sie sie in ihren Schöpfungsmythos integriert. Die Zwerge (von an. *Dvergr*, pl. *Dvergar* = Schädiger bzw. Trugbild) sind wie Götter, Riesen und Menschen von Beginn an da, sie werden nach der *Völuspá* von den Göttern aus Blut und Knochen des Urriesen Ymir erschaffen, und zwar unter der Erde, „wie Maden im Fleisch“.<sup>20</sup> Dann erhalten die Zwerge als Volk von verwandten, aber unterschiedlichen Sippen und Herrschern noch ihren Auftritt im sogen. *Dvergatal*, der Erzählung von den Zwergen in der *Völuspá*, der zunächst kaum mehr als ein Namenskatalog mit Namen wie *Modsgnir*, *Durinn*, *Dvalin*, *Eikinskjaldi*, *Bömburr*, *Jari* usw. ist, an dem sich Tolkien bedienen wird. Was wird hier über die Zwerge ausgesagt? Welche Merkmale werden ihnen zugeordnet? Zunächst sind sie fachkundige Baumeister und Erbauer von Häusern, Tempeln und Burgen. Sie erbauen Gladsheim ganz aus Gold und den Tempel *Wingolf* für die Göttinnen. Sie bearbeiten Erze, Stein, Holz und immer wieder Gold, sind also Schmiede, Silber- und Goldschmiede. So schaffen die Söhne *Iwaldis* mit *Brokk* und *Sindri* wertvollen Schmuck und hervorragende Waffen, wie Odins Speer *Gungnir* und Thors Hammer *Mjöllnir*.<sup>21</sup>

Die Zwerge sind aber auch tückisch und auf ihren Vorteil aus; so töten sie den aus Götterspeichel gemachten klugen *Kvasir*, um sich seine Weisheit anzueignen, indem sie sein Blut mit Honig mischen und daraus den *Skaldenmet* machen, der Gelehrsamkeit und Dichtkunst verleiht (*Edda Snorris*).<sup>22</sup> Auch einzelne Zwerge können habgierig und hinterlistig sein: so der Zwerg *Regin* im Lied *Reginmal*, der seinen Ziehsohn *Sigurd* beauftragt, seinen Bruder *Fafnir* zu erschlagen, um in den Besitz des Hortes zu gelangen. Das Gold aber bringt Unheil, *Sigurd* erfährt von den Plänen *Regins*, auch ihn töten zu wollen, und erschlägt ihn.

Der eddische Archetyp schreibt den Zwergen somit Kunstfertigkeit vor allem im Bergbau und Schmiedehandwerk, Schaffenskraft, Weisheit, aber auch Besitzgier, Heimtücke und Täuschungs- und Verwandlungsfähigkeiten zu. Sie leben bereits in bergigen

<sup>19</sup> Vgl. Rudolf Simek: *Die Zwerge in der Edda und bei Tolkien*, in: ders.: *Mittelerde – Tolkien und die germanische Mythologie*, München 2005, S. 59–63; Arnulf Krause: *Die wirkliche Mittelerde. Tolkiens Mythologie und ihre Wurzeln im Mittelalter*, Stuttgart 2012.

<sup>20</sup> Arnulf Krause: *Die Götter- und Heldenlieder der älteren Edda*. Stuttgart 2004, S. 110–118; *Die Edda des Snorri Sturluson*. Ausgewählt, übersetzt u. kommentiert von Arnulf Krause, Stuttgart 1997.

<sup>21</sup> Vgl. Krause: *Die Götter- und Heldenlieder*, Anm. 20, S. 113.

<sup>22</sup> Ebd.

und sandigen Gebieten, treten häufig in Gruppen auf, stehen zu Beginn in Diensten der Götter. Nirgends wird allerdings erwähnt, dass sie besonders klein seien.

### Der Archetyp der höfischen und heroischen Epik

Der zweite Archetyp ist schwieriger zu erstellen, da er sich auf wesentlich mehr Textzeugnisse stützt, nämlich zwei große Gattungen, die germanische Heldenepik und die keltisch inspirierte Artusepik. Hier ist auch der größte Teil der heutigen Forschung zu Zwergen angesiedelt.<sup>23</sup> Zwerge werden in die höfische Artuswelt und in die Welt der Dietrichepik eingebunden. Sie behalten in gewisser Weise ihre mythische Existenz, teils nur als kaum bemerkbares Substrat oder als Element des Wunderbaren, wie an der *descriptio* von Enites Pferd in Hartmanns von Aue *Erec* zu erkennen, welches zwergischen Ursprungs ist.<sup>24</sup> Andererseits sind sie in die epische Handlungswelt integriert, als Knapen oder Ministerialen, als Grafen oder Könige. Die Forschung hat in den letzten Jahren einige Gemeinsamkeiten herausgearbeitet, besonders bezüglich ihres Verhältnisses zum Helden und der wunderbaren Raumsemiotik, in die Zwerge eingebunden sind. Sie sind Teil des „Unerhört-Unbegreiflichen“<sup>25</sup> sowohl durch ihren außerhöfischen Lebens- und Aufenthaltsraum als auch durch den Besitz von magischen Dingen wie Tarnmantel und Zaubergürtel. Sie agieren meist als Gegner des Helden, indem sie die höfische Ordnung bedrohen, doch erscheinen sie ebenso als seine Verbündeten und können verschiedene Funktionen übernehmen: Beispiele sind Alberich im Nibelungenlied, der sich vom ‚wilden‘ Gegner zum Helfer Sîvrits wandelt, oder Guivreiz im *Erec*, der Erecs härtester Gegner ist, dann aber sein Freund wird.

Deutlich werden allerdings auch die Unterschiede zwischen der germanischen Epik, deren Zwerge bestimmte Merkmale mit denjenigen der nordischen Mythologie, ein-

<sup>23</sup> Hier kann nur eine Auswahl der Forschungsbeiträge verzeichnet werden: J. Vernon Harward: *The Dwarfs of Arthurian Romance and Celtic Tradition*, Leiden 1958; Alfred Ebenbauer: ‚Antelan‘: kurze Bemerkungen zu einem Zwergenkönig, in: *Helden und Heldensage*, hg. von Hermann Reichert/Günter Zimmermann, Wien 1990, S. 65–73; John L. Flood: *Laurin*, in: *Dämonen, Monster, Fabelwesen*, hg. von Ulrich Müller/Werner Wunderlich, St. Gallen 1999, S. 373–386; Uta Störmer-Caysa: *Ortnits Mutter, die Drachen und der Zwerg*, in: *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* 128,3 (1999), S. 282–308; Tanja-Isabel Habicht: *Alberich und Laurin: Zwerge in der mittelhochdeutschen Heldenepik oder die Gefahren der Kunst*, in: *Intertextuality, reception, and performance*, ed. by Sibylle Jefferis, Göttingen 2010, S. 279–291; Björn Michael Harms: *Kleine Helden: höfische Zwerge und unhöfische Ritter in der Walberan-Version des Laurin*, in: *Ruhm und Unsterblichkeit. Heldenepik im Kulturvergleich*, hg. von Konrad Meisig, Wiesbaden 2010, S. 93–110; Stephan Fuchs-Jolie: *Was bleibt. Ortnit, Auberon und die Auferstehung des Buches*, in: *Vom Verstehen deutscher Texte des Mittelalters aus der europäischen Kultur*, hg. von Dorothea Klein, Würzburg 2011, S. 393–411.

<sup>24</sup> Die größte und immer noch gut lesbare Studie zu Zwergenfiguren in mittelalterlicher Epik ist August Lütjens: *Der Zwerg in der deutschen Heldendichtung des Mittelalters*, Breslau 1911, ND Hildesheim 1977.

<sup>25</sup> Julia Zimmermann: *Anderwelt – mythischer Raum – Heterotopie: zum Raum des Zwerges in der mittelhochdeutschen Heldenepik*, in: *Heldenzeiten – Heldenräume. Wann und wo spielen Heldendichtung und Heldensage?*, hg. von Johannes Keller/Florian Kragl, Wien 2007, S. 195–219.

schließlich ihrer magischen Fähigkeiten teilen, und den Zwergen im arthurischen Roman. Letztere sind in die höfische Kultur eingebunden, erscheinen als adlige Ritter von kleinem Wuchs oder als ihr unhöfisches Gegenteil, mit Hässlichkeit und Bösartigkeit ausgezeichnet; in beiden Fällen sind sie dem Mythischen schon entzogen, sie sind rationalisiert.<sup>26</sup> Anders in der germanischen Heldenepik; hier werden Zwerge, Helden und Riesen als differente ‚Gattungen‘ voneinander abgegrenzt. Beim Zusammentreffen von Held und Zwerg erscheint letzterer als Spiegelung eines archaischen, doch vergangenen Selbst des Protagonisten. Als ‚zwerghisch‘ gelten in der Heldenepik mehrere Merkmale, die sich zu einem Set verdichten lassen: Laurin etwa besitzt kostbare Gegenstände: reich geschmücktes Sattelzeug, ein wertvolles Schwert. Sein Helm ist ein magischer Automat, aus dem Vögel singen, sein Schild ist undurchdringlich für Speere. Er ist zwar klein, doch wird seine engelsgleiche Schönheit betont. So bemerkt Witege: „daz mag vil wol eyn engel sin / Sente Michel der wise / und rit uz dem paradise“.<sup>27</sup> Die Zwerge bewohnen Berghöhlen („der hole berc“) und unterirdische Paläste (*Laurin, Virginal*), ihr Eingang ist oft schwer zu finden, häufig muss eine Art Signal verwendet werden.<sup>28</sup> Zwerge sind nicht nur kleiner als Menschen, sie haben überhaupt ein „besonderes Wesen, fast einen typischen Charakter. [...] Zwerge sind kunstfertig und wissen verborgene Dinge, aber ihnen ist nicht recht zu trauen“.<sup>29</sup> Laurins Welt zeichnet sich durch Abgesondertheit aus; sie funktioniert nur ohne Menschen, denn die Helden achten die Gesetze der Zwergenwelt nicht. Das Merkmal der Treulosigkeit, so Störmer-Caysa, besitzt Laurin nicht wesenhaft, sondern er wird von den Bernern von Beginn an so behandelt, und handelt schließlich auch treulos.<sup>30</sup>

Im Straßburger Heldenbuch liest man eine gelungene Zusammenfassung des ritterlichen Archetyps:

Zu dem ersten ließ er [got] die zwerglin werden vmb des willen/ das das lant vnd gebürge gar wiest vnd vngewan was [...] Darumb macht got die gezweg gar listig vnd wyse daz sie übel vnd gut gar wol erkanten vnd warzu alle ding gut waren [...] Vnd darumb gab got den zwergen kunst vnd weißheit/ darumb so bawten sie hipsche hohe berg vnd gap in adel das sie künig warn vnd herren.<sup>31</sup>

Heldenepik und Artusepik entzaubern den mythischen Zwerg bis zu einem gewissen Grad, machen ihn menschlicher (Körpergröße – jetzt ist er klein –, Adelsstand, List und

<sup>26</sup> So die These von Tanja-Isabel Habicht: *Der Zwerg als Träger metafiktionaler Diskurse in deutschen und französischen Texten des Mittelalters*, Heidelberg 2010.

<sup>27</sup> *Laurin*, hg. von Elisabeth Lienert/Sonja Kerth/Esther Vollmer-Eicken. Teilband I, Berlin/Boston 2011, V. 232ff. Auch die Zwergenkönigin Syrodamen aus *Friedrich von Schwaben* wird engelsgleich beschrieben.

<sup>28</sup> Vgl. Christa Habiger-Tuczay: *Zwerge und Riesen*, in: *Dämonen, Monster, Fabelwesen. Mittelaltermythen*, Bd. 2, hg. von Ulrich Müller/Werner Wunderlich, St. Gallen 1999, S. 635–658.

<sup>29</sup> Uta Störmer-Caysa: *Kleine Riesen und große Zwerge? Ecke, Laurin und der literarische Diskurs über kurz oder lang*, in: *Aventure – märchenhafte Dietrichepik*. 5. Pöchlerner Heldenliedgespräch, hg. von Klaus Zatloukal, Wien 1999, S. 157–175, hier S. 157.

<sup>30</sup> Ebd., S. 159.

<sup>31</sup> *Heldenbuch. Nach dem ältesten Druck in Abb. Bd. 1*, hg. von Joachim Heinzle, Göppingen 1981, fol. 1r, 1v.

Weisheit, er unterliegt wie der Mensch dem Sündenfall). Während ihre angestammten Tätigkeiten nur noch dunkel aufscheinen, zeichnen sich Zwerge aber durch den Besitz magischer Gegenstände aus (Tarnmantel, Zaubergürtel und -ring). Sie fügen sich in die Raumsemiotik der höfischen Welt als Außenstehende und Vertreter des Wunderbaren ein, das aber nie obsiegen kann, sondern Reflexionsfunktion besitzt.

### Der Archetyp der populären Mythologie<sup>32</sup>

Auch dieser Typus erscheint in der Überlieferung sehr heterogen, sodass es schwierig ist, gemeinsame Merkmale zu finden. In der populären (,Volks-')Mythologie, etwa in den von Jacob Grimm in der *Deutschen Mythologie* gesammelten Belegen, zählen die Zwerge wie auch die Elben zu den ‚gesonderten Gesellschaften‘, als in Wäldern und Bergen lebendes Volk für sich, dem ‚etwas Übermenschliches‘ beigemischt ist.<sup>33</sup> Ausgestattet mit diversen Gütern und Gaben, magischen bzw. alchemischen Fähigkeiten, leben sie scheu und zurückgezogen und größtenteils recht friedlich in Nachbarschaft zu den Menschen. So kann zwischen dem Großen und dem Kleinen Volk ein geschäftlicher Austausch konstatiert werden: Gegenstände, Geräte, Gold, Hilfeleistungen zirkulieren immer wieder. Wichtig ist dabei, dass es bereits in diesen Sagen, Märchen und Legenden ein herausragendes Merkmal gibt: dass die Zwerge eines Tages auf immer verschwunden sein würden. Zwerge besitzen die Kraft, den Menschen zu helfen oder zu schaden, hier unterscheiden sie sich kaum von den Zwergen der Edda. Aber sie haben vor dem Menschen Scheu – ein neues Merkmal – vor allem deshalb, weil sie ihnen körperlich nicht gewachsen sind. Fast allen ist die Fähigkeit gemeinsam, sich unsichtbar zu machen.

Die populäre Mythologie betont die Nähe der Zwerge wie der Wichte und Elfen zu den Elementargeistern, und hier besonders zu den Totengeistern, da sie auch die Aufgabe haben, Gestorbene ins Totenreich zu führen. Durch diese Nähe werden sie durch das Christentum den heidnischen Bräuchen zugeordnet, ausgegrenzt und oft teuflisch oder dämonisch überzeichnet. Die Zwerge hassen alles Christliche, vor allem den Lärm der Kirchenglocken in den Bergen, der ihren feinen Gesang übertönt.<sup>34</sup>

Zum Archetyp der populären Mythologie der Zwerge gehört ihre durchweg deformierte körperliche Erscheinungsweise: Sie sind nicht nur klein, sondern auch zierlich, unternetzt mit unförmigem Kopf, häufig verkrüppelt, bucklig und runzelig, mit altem Aussehen und weißem Bart. Hinzu kommen leuchtende Augen, große Nasen, tierisch gestaltete Ohren, verwilderter Haarwuchs. Sie sind oft wie Wildmänner behaart, tragen Fellkleidung, zerlumpt und zottelig, gehen teils barfuß und ohne Kopfbedeckung, sind oft aber auch gut gekleidet. Die Farben der Kleidung sind grau, grün und rot, die Zwerge tragen besondere Kopfbedeckungen wie Hütchen, Kappen, Mützen, Zaubershüte oder Schlapphüte. Und sie passen sich wie die literarischen Zwerge des Mittelalters ihrem

<sup>32</sup> Auf Grund der schwierigen Begriffsgeschichte von ‚Volksmythologie‘ und ‚niedere Mythologie‘ verwende ich hier absichtlich den etwas sperrigen, doch etymologisch durchaus korrekten Terminus ‚populäre Mythologie‘.

<sup>33</sup> Jacob Grimm: *Deutsche Mythologie*, S. 344.

<sup>34</sup> Vgl. Bächtold-Stäubli: *Riesen und Zwerge*, in: *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, Sp. 1078ff.

Sujet an: Es sind magische Vertreter der alteuropäischen Agrargesellschaften, deren Verborgenes und Unbekanntes sie repräsentieren. Das Christentum verteufelt sie, ein Grund für ihre Scheu und ihr allmähliches Verschwinden.

Ich habe nun in gebotener Knappheit drei Archetypen skizziert und möchte anhand der kategorialen Bestimmungen meine Untersuchungsgegenstände befragen. Welche mythologischen und welche Mittelalter-Referenzen zeichnen Zwergenfiguren in der Fantasyliteratur aus? Gibt es Mittelalter-Referenzen neben den mythologischen? Fließt populäre Mythologie ein? Wie werden Zwerge dort inszeniert? Welche Funktionen haben sie? Ich werde mich dabei auf vier Merkmalsets beziehen: 1. Aussehen und körperliche Eigenschaften, 2. Lebensraum und Topographie, 3. Besondere Fähigkeiten, Tätigkeiten, Berufe, 4. Funktion im jeweiligen Text.

Zwerge in den Werken J.R.R. Tolkiens: *Das Silmarillion*, *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe*

Tolkien hat Mittelerde und der es umgebenden Welt Arda eine fiktive Chronologie verliehen, die mit einer Schöpfungsgeschichte beginnt. Obwohl es erst posthum veröffentlicht wurde, erzählt das *Silmarillion* von dieser Vorzeit, von der Erschaffung Ardas und den Kriegen gegen den Gott Melkor. Es stellt somit einen fiktiven historischen Hintergrund für die Romane *Der kleine Hobbit* und *Der Herr der Ringe* bereit. In der Tolkienschen Götterhierarchie unterstehen die Götter, die Valar, dem obersten Gott Ilúvatar. Sie erschaffen die Welt Arda, welche mindestens zwei Kontinente, Aman und Mittelerde enthält. Kontrahent ist der abtrünnige Valar Melkor. Nachdem die Valar in Aman die mächtigen Bäume, Telperion und Laurelin, welche die Welt in einem Tag-Nachtzyklus erhellen, erschaffen haben, entstehen nun auch die Völker der Elben, Menschen und Zwerge nacheinander in Mittelerde. Zwischen Melkor und den Elben, Menschen und Zwergen herrscht Krieg, in welchem sich verschiedene Helden bewähren müssen. Die Zwerge werden von Aule, einem der mächtigsten Valar geschaffen, der als Schmied und Meister aller Handwerke zu den maßgeblichen Gestaltern Ardas gehört. Er kann es nicht erwarten, die Kinder Ilúvatars zu sehen und erschafft sieben Zwergenvölker mit eigenen Königen (als erstes werden die sieben Zwergenväter in einer Halle unter den Bergen von Mittelerde geschaffen, doch es gibt im *Silmarillion* keine Hinweise auf Zwergfrauen). Auch wenn Ilúvatar sie zunächst nicht als Kinder anerkennt, lässt er ihre Existenz später gelten. Die Zwerge werden von Aule mit der Absicht geschaffen, der Macht Melkors zu widerstehen. Als Erdwesen sind sie stark, widerstandsfähig, und zäher als alle anderen Völker, stolz und unbeugsam. Sie haben ein hervorragendes Gedächtnis, vergessen keine Beleidigung und keine Wohltat. Sie sind kriegerisch und kämpfen mit Äxten, besitzen technische Fertigkeiten, um Fels, Metalle und Edelsteine zu bearbeiten. Ihre Laster sind eine Neigung zum Jähzorn, Engstirnigkeit, Besitzgier und Gier nach Gold.<sup>35</sup> Auch neigen sie zu Lüge und Trug, wenn Mîm Túrin an die Orks verrät oder die Handwerker, welche

<sup>35</sup> J.R.R. Tolkien: *Das Silmarillion*, München 1977, S. 52–56; S. 104–130; S. 216; S. 258; S. 316. Vgl. dazu Robert Foster: *Das grosse Mittelerde-Lexikon: ein alphabetischer Führer zur Fantasy-Welt von J. R. R. Tolkien*, Bergisch Gladbach 2002, S. 776ff. Durch ihre Gier sind die Zwerge verantwortlich für den Untergang des Elbenreiches Doriath.

Thingol erschlagen haben, ihr Volk über den Tatverlauf anlügen, sodass sie einen Krieg provozieren.

Die Zwerge haben in den Romanen Tolkiens eine Lebenserwartung von 250 bis 300 Jahren. Dennoch wird das Volk durch die vielen Kriege dezimiert, denn Tolkien hat in seiner Schöpfungsgeschichte, die, wie nicht schwer zu erkennen ist, eng an die Ursprungserzählung der *Lieder-Edda* angelehnt ist,<sup>36</sup> die Zwerge zu Kriegern (gegen Melkor) gemacht. Dadurch werden sie als Kollektiv episch eingebunden, sie sind viel stärker ein Bestandteil der fiktiven Weltgeschichte; auch Sauron will sie, als er einsieht, dass er sie nicht beherrschen kann, vernichten. Ein weiterer Punkt, den Tolkien den Zwergen hinzugibt, ist die Geheimsprache Khuzdul, die zwar zu ihrer Sicherheit beiträgt, doch die sie noch weiter von anderen Völkern absondert.

Im *Hobbit* sehen wir die Zwerge als Exilierte in der Fremde, die ihre Heimat zurückgewinnen wollen.<sup>37</sup> Mit Gandalf kommen 13 Zwerge unter der Führung von Thorin Eichenschild zu Bilbo, um ihn um Hilfe im Kampf gegen den Drachen Smaug zu bitten, damit sie ihren Schatz, aber auch ihren Lebensraum, den Einsamen Berg, zurückerhalten mögen. Auch hier treten sie als Gruppe von Einzelfiguren auf. Sie zeichnen sich durch Kunstfertigkeit, handwerkliches Geschick, Liebe zu den Schätzen der Erde, Tapferkeit und Kampfkraft aus. Sie haben lange Bärte, sind sehr musikalisch und ihre bevorzugte Waffe ist die Streitaxt. Intertextuelle Verweise zur *Edda* sind häufig (Namen, Tätigkeiten, Eigenschaften). Tolkien fügt hier menschliche Eigenschaften hinzu, wie zum Beispiel die Furcht vor Smaug. Durch die Kommunikation mit Bilbo und Gandalf sowie den Elben werden die Zwerge im *Hobbit* anschaulicher geschildert als in den beiden anderen Romanen Tolkiens. Sie machen Musik und singen, essen und trinken gern, machen Feuer, sind fröhlich und lachen; dadurch erscheinen sie umgänglicher und weniger Teil des Fremden und Wunderbaren. Tolkien macht – vermutlich im Hinblick auf seine erwarteten jungen Leser – die Zwerge zu freundlichen, gemütlichen Zeitgenossen, ähnlich den Hobbits. Auch wenn sie in der Schlacht der fünf Heere gegen die Orks mutig kämpfen, haben sie doch ihre Bestimmung als Kriegervolk verloren und sich zivilisiert und individualisiert: Einzelne Zwerge treten mit bestimmten Fähigkeiten aus der Menge heraus.

Im dreiteiligen Roman *Der Herr der Ringe* spielen die Zwerge eine geringere Rolle; allerdings kommt nun ein zwergischer Held zum Vorschein, Gimli, der Sohn Gloins, der die Helden im 2., 5. und 6. Buch auf ihrer Reise begleitet und Teil der Ringgemeinschaft wird. In *Der Herr der Ringe* wird auch vom Lebensraum der Zwerge genauer erzählt: Sie leben in den ausgedehnten unterirdischen Tunneln, Gängen und Hallen von Moria. Diese Beschreibungen orientieren sich stark an der *Edda* und den mittelalterlichen Heldenepen, gerade in Letzteren sind die Wohnorte der Zwerge in Bergen und Felsen gut belegt. So ist im *Laurin* und in der *Virginal* ebenfalls von reich verzierten Hallen und Gängen die Rede, ein unterirdisches Habitat, das die Zwerge selbst erbaut haben und das nun durch Pracht und Komplexität hervorsteicht. Wie die unterirdischen Raumdarstellungen, so sind

<sup>36</sup> Ein weiterer intertextueller Verweis auf die *Edda* ist das Halsband Nauglamir der Zwerge im *Silmarillion*, S. 232f., welches der Elbenkönig Thingol in Auftrag gibt. Auch schmieden die Zwerge Tolkiens ebenso Götterdinge und besitzen ein großes handwerkliches Können als Schmiede.

<sup>37</sup> J.R.R. Tolkien: *Der kleine Hobbit*, München 1974; vgl. zu den geopolitischen Implikationen bei Tolkien den Beitrag von Niels Werber in diesem Band.

auch klassische Muster der heldenepischen Kultur in *Der Herr der Ringe* erkennbar: Rache und Vergebung, Kampf und Sieg. Diese bilden zentrale Themen in einer weitgehend archaischen, technologiefreien Welt. Auch die Handlung basiert grundsätzlich auf einfachen Motiven, die Parallelen zur *queste*-Struktur des mittelalterlichen Epos sind klar erkennbar.

Zusammenfassend lässt sich über die drei Romane Tolkiens sagen, dass hier die Zwerge stark an den nordischen Archetyp angelehnt sind, was ihnen eine mythologische Prägung verleiht. Gleichzeitig partizipieren sie aber auch an den beiden anderen Archetypen in der Gestaltung ihrer Räume, die in ihrer Kontrastfunktion zu anderen Lebenswelten zwar nicht so deutlich ausgeprägt sind wie die mittelalterlichen Wohnstätten der Zwerge, aber dennoch ein großes Imaginationspotential aufweisen, und in der Beschreibung ihres Aussehens und ihrer Verrichtungen. Wie in den Heldenepen sind die Tolkienischen Zwerge auch als Einzelfiguren Krieger und kämpfen häufig (vor allem im *Silmarillion*), ein Zug, den Tolkien stark ausgebaut hat, damit er sie in seinen großen Völkerschlachten einsetzen kann. Entscheidend scheint mir, dass die Zwerge bei Tolkien immer kollektiv organisiert und genealogisch bestimmt sind. Sie bewegen sich in einer relationalen und multipolaren geopolitischen Situation, was nur teilweise vom nordischen Archetyp abgedeckt wird, und gefährden mit negativen menschlichen Charakterschwächen (Rachsucht, Streitsucht, Eigensinn), die ebenso kollektiv sind, ihre Existenz. Auch ist die Lebensweise der Zwerge, vor allem im *Hobbit*, menschenähnlich, aber durchaus vormodern. Tolkien greift in allen drei Romanen auf mittelalterliche Waffen- und Rüstungstechnik sowie auf eine ‚einfache‘ Lebensweise der Vormoderne zurück.

#### Die Zwergenreihe von Markus Heitz

Dass die Zwerge, wie sie in den Werken J.R.R. Tolkiens als kollektive Gemeinschaft mit mythischem Hintergrund geprägt wurden, sich auch in der spezifischen Konzeption Tolkiens einer ‚secondary creation‘ verpflichteten, deutschsprachigen Fantasyliteratur durchsetzten, zeigt eindrucksvoll die Pentalogie *Die Zwerge* von Markus Heitz (ab 2003). An ihr ist erkennbar, dass der deutschsprachige Fantasyroman mittlerweile sein Nischendasein verlassen hat und sowohl mit hohen Verkaufszahlen als auch Übersetzungen in zahlreiche andere Sprachen aufwarten kann. Im Gegensatz zu Tolkiens *Der Herr der Ringe*, in dem als einzige Zwergenfigur Gimli heraussticht und global populär wurde, erlebt man in der Romanreihe von Markus Heitz eine Vielzahl unterschiedlicher zwergischer Protagonisten.

Die Fantasyreihe *Die Zwerge* um den unfreiwilligen Helden Tungdil Goldhand, der bei einem (menschlichen) Magus aufwuchs und das „Geborgene Land“ rettet, erreichte bald nach ihrem Erscheinen 2003 in Deutschland hohe Popularität. Die Erzählung von der magischen Welt des Geborgenen Landes wurde mit *Der Krieg der Zwerge* im Jahr 2004, *Die Rache der Zwerge* im Jahr 2005 und *Das Schicksal der Zwerge* im Jahr 2008 fortgeführt. Sieben Jahre später veröffentlichte Heitz mit *Der Triumph der Zwerge* den fünften Band der Reihe, obwohl die Zwergenserie nach dem vierten Band bereits vollendet war – deutlich erkennbar am Wort „Ende“ auf der letzten Seite des Romans<sup>38</sup> – ge-

<sup>38</sup> Markus Heitz: *Das Schicksal der Zwerge*. München 2009, S. 621.

wissermaßen eine den Seriencharakter modifizierende erweiterte Tetralogie. Insgesamt wurden die fünf Bücher von Tungdil und seinen Gefährten mehr als 1,5 Millionen Mal verkauft und in acht Sprachen übersetzt. Die ungebrochene Begeisterung der Fans zeigt sich auch in der geplanten Fernsehserie *Die Zwerge*, die die Erzählbände in zehn Folgen abhandeln soll. Die Planungen zur TV-Serie dauern noch an.<sup>39</sup>

In den Bänden sind deutlich weniger nordisch-mythologische Einflüsse als bei Tolkien, dafür aber ein höheres Ausmaß an Adaptionen mittelalterlicher Literatur und Geschichte zu erkennen. Als Tungdil, der bei den Menschen aufgewachsen ist, zum ersten Mal auf einen Zwerg trifft, hält er ihn zunächst für einen „kleinwüchsigen Mann“.

Der kleinwüchsige Mann riss die Waffen lachend aus dem Körper des Gegners, federte trotz seines Kettenhemds wie ein Akrobat in die Höhe und drosch erneut zu. [...] Mit grimmigem Gelächter stürzte er sich in die tobende Schlacht.<sup>40</sup>

Dieser erste von Tungdil wahrgenommene Zwerg erinnert an das Zusammentreffen von Otnit und Alberich im *Otnit*, wenn der König von Lamparten auf seinen Vater trifft, den er für ein Kind mit „vil ritterliche klaid“ hält, welches ihn dann im Kampf lachend besiegt.<sup>41</sup> Allerdings erkennt Otnit nicht das Alter des schönen Zwerges. Dagegen beschreibt Heitz das Äußere seiner Zwerge an zahlreichen Stellen der Romanreihe als „faltig“ und ihre Züge als „zerfurcht“.<sup>42</sup> Deshalb wirken die Zwerge, trotz ihres verhältnismäßig jungen Alters, gerade in Kombination mit ihren langen Bärten und runzeligen Gesichtern, als seien sie bereits sehr alt. Die ältesten der Zwerge erreichen ein Alter von bis zu 600 Sonnenzyklen (Jahren).<sup>43</sup> Mit seinen über 500 Zyklen ist der Großkönig Gundrabur Weißhaupt einer der ältesten Zwerge. Sein Lebenslicht erscheint der Zwergenversammlung als so schwach, dass ein Windhauch es zum Erlöschen bringen könnte. Dies wird durch seine trüben Augen, seinen aufgezehrten, gebrechlichen Leib und den bodenlangen silbernen Bart noch unterstützt.<sup>44</sup> Dennoch verweist das hohe Alter auf die Lebenskraft und Zähigkeit der Zwerge, und Heitz bemerkt häufig, wie todesmutig und unnachgiebig die Zwergenkrieger sind.<sup>45</sup>

Die bei Heitz dargestellten Zwerge sind in den meisten Fällen gut und zweckmäßig gerüstet, ein weiteres Merkmal des epischen Archetyps. Bevorzugte Farben ihrer zivilen Kleidung sind gedeckte Brauntöne und allgemein dunklere Farben, welche die Zugehörigkeit zu Stämmen heraldisch anzeigen. Ein Zwerg der stammlosen „Freien“ trägt beispielsweise ein Gewand aus braunem und rotem Leder.<sup>46</sup> Die im Gegensatz zur Beschrei-

<sup>39</sup> Vgl. DIE ZWERGE – Romanreihe, in: mahet.de, Web (letzter Zugriff 12.10.17).

<sup>40</sup> Markus Heitz: *Die Zwerge*, München 2003, S. 161.

<sup>41</sup> *Otnit. Wolf Dietrich*, hg. von Stephan Jolie/Victor Millet/Dietmar Peschel, Anm. 10, Str. 95, S. 50; Str. 104, S. 54.

<sup>42</sup> Heitz: *Die Zwerge*, Anm. 40, S. 164; Markus Heitz: *Die Rache der Zwerge*. München 2005, S. 507.

<sup>43</sup> Vgl. Heitz: *Die Rache der Zwerge*, Anm 42, S. 507.

<sup>44</sup> Vgl. Heitz: *Die Zwerge*, Anm. 40, S. 47.

<sup>45</sup> So etwa auch in den Motti zum *Krieg der Zwerge*, welche überlieferte Weisheiten älterer Zwergengenerationen wiedergeben und daher als eine Art Selbstverständigung des Zwergenvolks gelesen werden können. Markus Heitz: *Der Krieg der Zwerge*, München 2004, S. 7.

<sup>46</sup> Vgl. Markus Heitz: *Der Triumph der Zwerge*, München 2015, S. 373.

bung der Alltagskleidung vielfältigen Schilderungen der Rüstung verdeutlichen, wie intensiv der Autor die Darstellung des ritterlichen Zwerges höfischer Prägung aufnimmt. Ein einfach gerüsteter Zwerg trägt Lederwams, ein leichtes, knielanges Kettenhemd sowie bereits als Besonderheiten einzustufende edelsteinbesetzte Metallverstärkungen für den Hals (Halsberge), die Schultern und die Brust. Helm, Handschuhe, eisenverstärkte Stiefel und Lederhosen komplettieren das Bild eines mittelalterlichen Ritters.<sup>47</sup> Ein weiterer von Heitz beschriebener Krieger trägt Kettenhemd, Lederwams, Stiefel und Helm.<sup>48</sup> Die Steigerung dieser Darstellung erfolgt bei den Zwergen des „Stammes der Dritten“. Diese sind mit besonderen Rüstungen ausgestattet, welche durch verstärkte, mit fingerlangen Eisendornen besetzte Schulterplatten, Klingen an den Unterarmschienen, sowie Eisenspitzen an den Handschuhen nicht nur auffällig sind, sondern auch angsteinflößend wirken.<sup>49</sup> Das Erscheinungsbild von kräftigen und kampfgestählten Rittern, welche im Kettenhemd, Panzer aus Eisenplättchen und durch einen Kettenrock geschützte Beine vor den Gegner treten, zeigt in aller Deutlichkeit die durchgängige Adaption des epischen Archetyps (Guivreiz, Laurin, Alberich).

Die Wohnstätten der Zwerge befinden sich bei Heitz in den fünf Gebirgen rund um das „Geborgene Land“. Dort haben sie ihr in den Berg gehauenes, unterirdisches Reich errichtet, Schächte gegraben und kunstvolle Hallen und Säle erbaut. Dieser Teil ist stark an der Beschreibung der Moria in Tolkiens *Herr der Ringe* orientiert. Und auch Heitz führt Lebensraum und Tätigkeit in einen Zusammenhang: Ihr Leben widmen die Zwerge dem Schmieden und dem Schürfen von Schätzen, was ebenfalls unter Tage stattfindet, weshalb es zahlreiche von Zwergen geschaffene Steinbrüche gibt.<sup>50</sup> Die Steinmetze haben die Wände mit äußerster Sorgfalt bearbeitet, Landschaften aus dem Stein gehauen und Worte eingemeißelt, wobei zwergische Schmucksymbole mit Edelmetallen verziert sind.<sup>51</sup> Andere Wände sind mit polierten Edelmetallen verkleidet. In diesen finden sich unter anderem auch Bildnisse früherer Könige.<sup>52</sup>

Heitz amplifiziert hier die Beschreibung der zwergischen Wohnstätten aus der Heldenepik (Laurins Berg). Auch kommt es zu einer ausführlichen Darstellung der unterirdischen Berghöhlen als reich ausgestatteten Palästen mit geheimen Zugängen. Aussehen, Tätigkeiten und Lebensraum der Zwerge sind bei Heitz somit weniger vom mythologischen als mehr vom epischen Archetyp und von Tolkiens Romanen geprägt. Heitz nutzt die imaginativen Angebote der mittelalterlichen Literatur und kann somit seine Prätexte, Tolkiens Romane, zumindest was die Detailliertheit seiner Darstellungen angeht, übertreffen. Gleichzeitig erreicht er eine hohe Homogenität in der Zwergenbeschreibung, die aufgrund ihrer häufigen Wiederholungen allerdings zu Ermüdungserscheinungen beim Lesen führen kann.

Magische Kniffe nutzen die Zwerge bei Heitz nicht nur, um ihre Reiche vor dem Eintritt Unbefugter zu schützen, sondern auch um sich im Kampf zu stärken. In der Heldenepik tragen Laurin und Otnit reich mit Edelsteinen verzierte Rüstungen und Rüs-

<sup>47</sup> Vgl. Heitz: *Die Rache der Zwerge*, Anm. 42, S. 415.

<sup>48</sup> Markus Heitz: *Der Krieg der Zwerge*, Anm. 45, S. 48.

<sup>49</sup> Ebd., S. 119.

<sup>50</sup> Heitz, *Die Rache der Zwerge*, Anm. 42, S. 240.

<sup>51</sup> Vgl. ebd., S. 283.

<sup>52</sup> Vgl. ebd., S. 526.

tungsteile, wie Helme oder Schilde, die zum Teil durch magische Automatismen verstärkt werden (Helm Otnits). Diese verleihen ihnen im Kampf unerwartete Kräfte. So verfügt zum Beispiel Laurin mit der unsichtbar machenden Tarnkappe und dem Stärke verleihenden Gürtel über zwei magische Gegenstände (s. o.). Heitz übernimmt das Motiv der magischen Gegenstände, die den Zwerg im Kampf unterstützen, indem er Tungdil im vierten Band mit einer Zauberrüstung ausstattet. Der Zwerg ist von Kopf bis Fuß in eine schwarze Rüstung aus Tionium gehüllt, welche mit leuchtenden Intarsien überzogen ist. Sie verleiht ihrem Träger übernatürliche Kräfte und schützt ihn. Die magische Rüstung Tungdils hat aber auch Züge des Rings aus Tolkiens Werk. Da sich Rüstung und Träger gegenseitigen Schutz versprechen, verfällt der Gerüstete dem Zauber und will die Rüstung nicht mehr ausziehen.<sup>53</sup> Auch die Axt ‚Feuerklinge‘, die Tungdil führt, verfügt über eine magische Fähigkeit: Sie ist als einzige Waffe imstande, einen Dämon auszumerzen, der vom Körper eines Menschen Besitz ergriffen hat.<sup>54</sup>

Das Einbringen von magischen Gegenständen und Automatismen trägt sowohl in der mittelhochdeutschen Literatur als auch in der modernen Fantasy zum fantastischen Element in den Erzählungen bei. Besitzer magischer Requisiten und Magier greifen oft bedeutsam in die Handlung ein und geben ihr unerwartete Wendungen. Insgesamt hat sich ergeben, dass die Zwergenbücher von Heitz sich wesentlich stärker als Tolkien am mittelalterlichen epischen Archetypus orientieren und diesen variieren und verstärken. Dies ist am Aussehen, der Kleidung, der Waffen, der Wohnstätten und Lebensumwelt sowie der magischen Dinge zu erkennen. Was die genealogische Herkunft und soziale Organisation der Zwerge als Kollektiv angeht, sind die Anleihen wiederum bei Tolkien höher. Vor allem werden menschliche Merkmale bei den Zwergen übernommen und erweitert; so erscheinen bei Heitz auch erstmals Zwerginnen (wie etwa Balyndis Eisenfinger).

### *Zwergenfluch* von Frank Rehfeld

Der Fantasyautor Frank Rehfeld ist seit 1985 als freiberuflicher Schriftsteller tätig. Neben Begleitbüchern zu Fernsehserien – so zu *Stargate* und *Andromeda* – schrieb er für unterschiedliche Romanheftserien Fantasy-, Grusel- und Kriminalgeschichten und ist als Co-Autor von Wolfgang Hohlbein (etwa mit: *Die Sage von Garth und Torian*) bekannt geworden. Er hat bisher drei Bände mit einem Zwergenvolk und seinen Helden und Heldinnen vorgelegt: *Zwergenfluch* (2009), *Zwergenbann* (2009) und *Zwergenblut* (2010). Ich analysiere im Folgenden den ersten Band der Reihe, *Zwergenfluch*.

Der Waffenmeister Barlok und die Priesterin Tharlia sind die unterschiedlichen Protagonisten des ersten Zwergenbandes von Rehfeld, die ihr unterirdisches Reich vor der Vernichtung retten müssen. Dieses Stadt-Reich Elan-Dhor erstreckt sich weit unter dem Schattengebirge, doch die wirtschaftliche Lage ist schlechter als in der Vorzeit. Es wird weniger Edelmetall abgebaut, sodass auch der Handel mit der Außenwelt ins Stocken geraten ist – das Zwergenreich erscheint mehr und mehr isoliert. Als ein Suchtrupp auf eine riesige Goldader stößt, wird durch das Aufbrechen eines Elbensiegels ein Pandämonium verursacht: Die Schwarzelben, jahrtausendlang in den Tiefen der Erde eingesperrt, sind

<sup>53</sup> Heitz, *Die Zwerge*, Anm. 40, S. 24, S. 72, S. 532.

<sup>54</sup> Heitz, *Der Krieg der Zwerge*, Anm. 45, S. 292.

befreit und sehen in den Zwergen ihre Feinde. Sie sind unsichtbar und aggressiv, sodass die Zwerge trotz großer Tapferkeit in mehreren Schlachten bis an ihre Stadtmauern zurückgedrängt werden. Auch den Kampf um die Stadt verlieren sie, können aber den Abzug an die Erdoberfläche noch rechtzeitig organisieren. Ein Bote, Warlon, wird mit einem Hilfesreiben zu den Elben geschickt, von denen aber niemand genau weiß, wo sie sich aufhalten. Damit endet der erste Band.

In einem Interview mit dem *Zauberspiegel* von 2012 äußert sich Rehfeld folgendermaßen:

Von ihnen gehören für mich die Zwerge tatsächlich zu den interessantesten, gerade weil sie in einem eigenen, fast geschlossenen Ökosystem unter der Erde leben und sich (wenigstens bei mir) fast völlig aus den ‚normalen Alltagsgeschäften‘ an der Oberfläche heraushalten und kaum Kontakt zu anderen Völkern haben. Das zu konzipieren und zu beschreiben fand ich höchst faszinierend, zumal dieses seit Jahrtausenden eingefahrene System in meinen Romanen ja durch das Auftauchen eines bislang unbekanntes Feindes völlig aus den Fugen gerät, sodass sich meine Zwerge unvermutet mit völlig neuen Herausforderungen konfrontiert sehen und ihre selbst gewählte Abgeschlossenheit nicht länger aufrechterhalten können.<sup>55</sup>

Rehfeld variiert hier das Reise- oder Aventiureschema Tolkiens und Heitz', indem er das Auftauchen eines unbekanntes Feindes als Auslöser für eine geschäftige Verteidigungs- und Rettungstätigkeit für eine genau und ausführlich beschriebene zwergische Zivilisation benutzt. Diese Zivilisation lehnt sich in ihrer gesellschaftlichen Verfasstheit, in ihren Tätigkeiten, ihrer Waffentechnik, ihrer Kunst und ihrer ethischen Werte stark an die höfisch-mittelalterliche Rittergesellschaft an. Hinzu kommen deutliche Aneignungen aus mittelalterlichen Institutionen und literarische Topoi, die es in diesem Ausmaß bei Tolkien und bei Heitz nicht gibt. Aus Platzgründen beschränke ich mich auf einige Beispiele.

Auch wenn er sich in der äußeren Beschreibung von Elan-Dhor an Tolkiens Moria-Passage hält, geht Rehfeld doch weit darüber hinaus. Er erzählt nicht nur die fiktive Geschichte eines Zwergenreiches, sondern stattet dieses Reich mit einer politischen, wirtschaftlichen und sozialen Kultur aus, die zwar bei allen hier genannten Archetypen Anleihen nimmt, doch deutlich den epischen Archetyp bevorzugt. Die Gesellschaft ist in drei verschiedene Stände eingeteilt (Krieger, Gelehrte/Priester, Arbeiter) und hierarchisch organisiert, allerdings mit einer gewissen Kontrolle durch einen gemeinsamen Rat. Die Zwerge haben ein ausgeklügeltes System der Beleuchtung, sodass immer etwas Außenlicht in ihr Reich fällt, womit ein ähnlicher Effekt erzielt wird wie im *Laurin* durch die Edelstein-Ausstattung seiner unterirdischen Hallen. Rehfelds Zwerge sind technisch versiert, sie besitzen ausgefeilte Bergbautechnik wie Grubenaufzüge, Schmelzöfen, Schmieden und Spinnereien, die weit über das Bekannte hinausgehen. Freilich verlieren sie dadurch etwas ihren mythischen Reiz; auch magische Objekte und Kenntnisse stechen bis auf die Zauberkräfte der Priesterinnen nicht besonders hervor. Die Gabe der Unsichtbarkeit etwa ist den Feinden der Zwerge zugefallen und macht ihnen zu schaffen – eine motivische Inversion Rehfelds und ein Element narrativer Selbstreflexion. Auch die Ambivalenz der Zwerge ist weitgehend getilgt – allein ein Zwerg, der Meisterdieb Lokin

<sup>55</sup> Jochen Adam: *Frank Rehfeld...Über ‚Zwergenfluch‘, Elben und warum er Markus Heitz mied. Interview mit Frank Rehfeld*, in: *zauberspiegel-online.de*, Web (letzter Zugriff 12.10.17).

(sic!), ist ambivalent und transformativ gezeichnet. Die anderen archetypischen Eigenschaften – Besitzgier, Kampfkraft, Zähigkeit – sind wohl noch vorhanden, aber nicht stark ausgeprägt.

Insgesamt ist zu beobachten, dass Rehfeld die Rationalisierungs- und Entzauberungstendenz, die man in den Artusromanen festgestellt hat, ebenso übernimmt und weiterführt. Dies liegt auch daran, dass es hier allein um ein Zwergenvolk mit stark narrativ ausgeprägten Heldenfiguren (wie bei Tolkien) geht, und nicht so sehr um die Rolle dieses Volkes in einem größeren Handlungszusammenhang und seiner Koexistenz mit anderen Völkern. Dieser Aspekt kommt im letzten Teil stärker zur Beachtung, wenn der Trupp um Warlon sich auf die Suche nach den Elben macht und dabei auf Menschen und andere Kreaturen trifft. Hier erscheinen die Zwerge als eine Gruppe Vereinzelter, die für ihr in Not geratenes Kollektiv eine neue Heimat suchen.

Ich führe abschließend zwei weitere Beispiele an, die noch einmal schlaglichtartig die Anlehnung an faszinierende mittelalterliche Räume zeigen: das Kloster und den Baumgarten. Als Barlok herausfinden will, was es mit der fremden Macht in den Tiefen der Erde auf sich hat, begibt er sich zur „Gelehrtenkaste“, deren „Schriftmeister“ in einem Turm arbeitet:

Barlok trat in die geräumige und im Gegensatz zum Inneren des Dunkelturms durch zahlreiche Lampen hell erleuchtete Eingangshalle. Er folgte dem Novizen durch mehrere große Säle, in denen trotz der frühen Morgenstunde bereits zahlreiche Gelehrte damit beschäftigt waren, alte Bücher und Schriftrollen zu studieren, neue Abhandlungen zu verfassen und detailgetreue Abschriften anzufertigen.<sup>56</sup>

Es ist kaum zu übersehen, dass die Gelehrten von Elan-Dhor nach dem Vorbild mittelalterlicher Klostersgemeinschaften beschrieben werden. Rehfeld nimmt bestimmte Daten und Probleme mediävistischer Forschung auf und arbeitet sie in seine Erzählung ein: Da ist der Schriftmeister, der für die Rettung seiner Manuskripte sein Leben aufs Spiel setzt, der Kriegsmeister Barlok, welcher heimlich lesen lernt (was ihm nicht erlaubt ist) und somit den Kontrast von *litterati* und *illitterati* pointiert aufnimmt, oder die Beschreibung der alten Schriftrollen, die an Papyrus und Handschriften erinnern. Rehfeld gelingt es hier, über fantasmatische mittelalterliche Dinge und narrative Devisen (Schreibstube, Manuskript, Geheimnis) seine Zwergenwelt historisierend zu beleben und interessant zu machen. Eine ähnliche spielerisch-ironische Motivverwendung ist in der Beschreibung des Felsengartens im Haus der Tharlia zu erkennen, der ganz wie ein topischer Lustort aufgebaut ist:

„Gehen wir doch in den Garten“, schlug sie vor, ergriff seine Hand und zog ihn mit sich in ein benachbartes Gewölbe. Bedeutende, längst zu Staub zerfallene Künstler aus den Glanzzeiten Elan-Dhors hatten hier aus Fels detailgetreue Nachbildungen von Blumen, Büschen und anderen Pflanzen geschaffen, zwischen denen sich kiesbestreute Wege schlängelten. Säulen waren in detailgetreue Baumstämme verwandelt worden, und die gewölbte Decke über ihren Köpfen stellte ein steinernes Blätterdach dar. Ein Gesamtkunstwerk von ungeheurer Pracht und Schönheit, das seine Wirkung auf Besucher nie verfehlte.<sup>57</sup>

<sup>56</sup> Frank Rehfeld: *Zwergenfluch*. München 2009, S. 172.

<sup>57</sup> Ebd., S. 40.

Zwerg und Zwergin kommen sich dann in diesem künstlichen Garten näher, sodass auch die Liebesmotivik am Lustort nicht fehlt. Entscheidend ist aber die Ausstellung eines mit Automatismen versehenen künstlichen Gartens, der in dieser Künstlichkeit und blendenden Pracht den Gärten Laurins, den Rosengarten und dem Edelsteingarten anverwandelt ist. Rehfeld adaptiert hier mittelalterliche narrative und topische Muster, um damit – ganz wie in der Heldenepik – Überraschungseffekte zu erzielen. Er macht so sein Zwergengreich interessanter, komplexer und begehrenswerter – eine ähnliche Rezeptionssteuerung wie sie der Dichter des *Laurin* wohl beabsichtigt hatte.

### Resumée

Als ein Ergebnis dieser kurzen Analyse kann sicherlich festgehalten werden, dass die Zwerge der Fantasyromane von Tolkien, Heitz und Rehfeld markante Züge der vormodernen, vor allem mythischen, aber auch ritterlich-höfischen Archetypen tragen. Auch bestimmte Merkmale der populären Mythologie (Aussehen der Zwerge, Charakter, Handelsbeziehungen mit den Menschen, Verschwinden als Volk) werden in Ansätzen verarbeitet. Für Tolkiens Romanwelt ist dies wohl nichts Neues, aber im Zusammenhang mit den anderen Texten ergeben sich doch übergreifende Muster der Zwergendarstellung im Fantasyroman. Dazu gehören die zunächst bei Tolkien erscheinenden, von den anderen Autoren später übernommenen Aspekte der kollektiven Organisation zu Kampf- und Kriegszwecken sowie der politischen (feudalen) Hierarchie und genealogischen Abfolge innerhalb der fiktionalen Zeitkonstruktion, welche auf mythische (eddische) Vorbilder und mittelalterliche Zwergenkönige verweisen. Auch die Schmiede- und Kämpfernatur der Zwerge sowie entscheidende Charaktermerkmale (Zähigkeit, Tapferkeit) sind an mythische und epische Prägnanzen angelehnt.

Hervorzuheben ist aber auch die Rolle von Tolkiens Romanen selbst als stilbildendes Reservoir für intertextuelle Adaptionen (Beschreibungs- und Handlungsmuster) durch Heitz und Rehfeld. Hier sind vor allem die Rauminszenierungen und die menschlichen Züge der Zwerge zu nennen. Allerdings waren die strukturellen und ästhetischen Adaptionen des epischen, mittelalterlichen Archetyps bei Heitz und Rehfeld stärker ausgearbeitet als bei Tolkien: Dies ist zunächst allgemein am Aussehen, der Kleidung, der Waffen, der Wohnstätten und Lebenswelt der Zwerge zu erkennen. Zu den Einzelbeobachtungen gehörten das Erscheinungsbild von kräftigen und kampfgestählten Rittern bei Heitz, die magischen Requisiten und Automatismen wie die Klinge Tungdils und die psychische Schutzvorrichtung in Tharlians Wundergarten bei beiden Autoren. Frank Rehfeld erschafft eine ganze zwergische Zivilisation, die in ihrer gesellschaftlichen Verfasstheit, ihren Tätigkeiten, ihrer Waffentechnik, ihrer Kunst und ihrer ethischen Werte stark an die höfisch-mittelalterliche Rittergesellschaft angelehnt ist – einschließlich der Schriftüberlieferung und der Kunst in meditativen Räumen.

Das hat mit dem Mittelalter, das wissenschaftlich erforscht und konstruiert wird, nur wenig zu tun, es ist sogar in hohem Maße ahistorisch, insofern einzelne historische Elemente mit mythischen, populären und literarischen Versatzstücken bricolageförmig zusammengesetzt und zu hybriden Fiktionen vergangener Welten vereint werden. Das Mittelalter fungiert hier mit seinen vertrauten Routinen als ein „accessible milieu“

(Atteberry)<sup>58</sup> für die Leser, um fantastische Welten der Vergangenheit zu erfahren. Durch die Bearbeitung verschiedener literarhistorischer Archetypen des Zwerges gelingt es, einen möglichst weiten Imaginationsraum zu schaffen, der freilich nicht das Mittelalter oder die nordischen Mythen reinszeniert, sondern sich ihrer Elemente bedient, um eine universelle Simulation ins Werk zu setzen (Baudrillard).<sup>59</sup> Diese Simulation bezieht sich nicht auf die Wirklichkeit, sondern auf sich selbst. Die Zwergenwelten Tolkiens, Heitz' und Rehfelds gehören somit jenem hyperrealen Neomediävalismus an, der sich einerseits selbst *ad infinitum* reproduzieren kann und andererseits auch nicht länger rational sein muss, weil er sein historisches Ideal schon selbst in jeder Hinsicht übertroffen hat.

<sup>58</sup> Vgl. Einführung, S. 19.

<sup>59</sup> Jean Baudrillard: *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor 1994.