

Handout zum Vortrag
Epochenbilder vom Mittelalter
und die Analyse popkultureller mediävallistischer Werke
auf der Sommertagung des Niedersächsischen Geschichtslehrkräfteverbandes
Celle, 25. August 2026

I Die Analyse popkultureller mediävallistischer Werke (= Romane, Filme, TV-Serien, digitale Spiele im Mittelalter-/Fantasy-Setting)

Zugang 1

unreflektiert, primär gebraucht	reflektiert, sekundär gebraucht
<i>Ist die Darstellung mittelalterlicher Gegebenheiten "authentisch"?</i> Von Personen (ohne methodische Kenntnis des Cultural Turn und guter Mediävallismusforschungen), die eine unreflektierte positivistische Herangehensweise haben (darunter übrigens auch Autoren wie z.B. George R. R. Martin oder die Produzenten der Reihe <i>Assassins Creed</i> von Ubisoft), verwendet. Der Begriff "authentisch" wird nicht reflektiert.	<i>Ist die Darstellung mittelalterliche Gegebenheiten historisch akkurat?</i> oder folgt sie mediävallistischen Traditionen, die "Authentizität" bestimmen. bzw. den Vorgaben des Genres?

Zugang 2: Das mediävallistische Werk wird analysiert u.a. im Hinblick auf

- (a) die Charakteristika seines Genres (z.B. wie dramaturgische Vorgaben oder digitale Spieltechniken das Narrativ prägen)
- (b) die spezifischen eingeflossenen mediävallistischen Traditionen analysiert. Die Begriffe "authentisch" und "historisch akkurat" werden reflektiert und voneinander unterschieden. Zugang 1 wird sekundär verwendet.

Dieser Zugang ist schwierig und aufwendig. Unter anderem müssen dafür folgende Aspekte recherchiert werden:

1 Relevante Forschungsfelder z.B.

- Mediävallismusforschungen allgemein
- Forschungen zum vorgestellten Genre, z.B.:
 - Game Studies und Forschungen zum "ludischen Mediävallismus"
 - Phantastik-/Fantasy-Forschung
 - Das Mittelalter im Film
- Forschungen zum gewählten mediävallistischen Werk (z.B. Tolkien Studies, Robin-Hood-Forschungen oder einzelne nützliche Studien)
- Weitere für die Analyse relevante Forschungsfelder, z.B. zu Whiteness, Geschlecht, Othering

2 Relevante mediävallistische Traditionen (kann sehr aufwendig zum Recherchieren sein!), beispielsweise:

- Keltizismus für die Darstellung der Elben in den Jackson-Filmen (siehe Aufsatz Fimi)

- Präraffaeliten zur Bildkonventionen der Haartracht mittelalterlicher Frauen (siehe Aufsatz Young)
- Slawischer Mediävallismus für *The Witcher*
- Orientalismus für Noah Gordons *Medicus*

3 Historischer Kontexte auf drei Zeitstufen (überschneidet sich mit 2)

- die dargestellte historische Zeit im mediävallistischen Werk, z.B. das 11. Jahrhundert (für Fantasy eher nicht nötig, ggf. Rosenkriege als Vorlage für George R.R. Martin)
- der historische Kontext der relevanten mediävallistischen Traditionen (z.B. Nationalismus, Imperialismus im XIX)
- der historische bzw. gegenwärtige Kontext des mediävallistischen Werkes

4 Weitere Aspekte je nach analysiertem Werk, z.B.

- „Kulissenauthentizität“ in digitalen Spielen (Heinze)
- Einfluss von Spielmechanismen auf das Narrativ

II Literaturliste Mediävallismen

Bibliographien

- opac der Regesta Imperii (allgemein für mittelalterliche Fachliteratur, darunter auch mediävallistische Forschungen, im *open access* zugänglich)
- *International Medieval Bibliography* (Leeds) (im Campus-Netz der UB Oldenburg zugänglich, sicher auch in der SUUB Göttingen und der UB Münster, hingegen nicht in der SUUB Bremen)

Literatur zu mediävallistischen popkulturellen Werken findet sich häufig auch auf Blogs und verschiedenen Webseiten. Viel Literatur ist über ebooks in Universitätsbibliotheken leicht zugänglich. Siehe auch die Zeitschrift *Studies in Medievalism*. Die mit * gekennzeichneten Titel empfehle ich.

Allgemein

In Deutschland begann die Forschung zu Mittelaltervorstellungen unter dem Schlagwort *Mittelalterrezeption*. Der englische Begriff *medievalism* hat sich in der deutschsprachigen Forschung noch wenig durchgesetzt.

Albin, Andrew u.a. (Hg.): *Whose Middle Ages? Teachable Moments for an ill-used past*. New York 2019.

Alvestad, Karl C. / Houghton, Robert: (Hg.): *The Middle Ages in Modern Culture. History and Authenticity in Contemporary Medievalism*. London 2021 (schöne Einleitung*).

D'Arcens, Louise (Hg.): *The Cambridge Companion to Medievalism*. Cambridge 2016.

D'Arcens, Louise: „Medievalism: From Nationalist and Colonial Past to Global Future“. In: *Parergon* 36,2 (2019), S. 179–182.

Marsden, Richard A.: „Medievalism: New discipline or scholarly no-man's land?“ In: *History Compass* 16 (2018), S. 1–9. *

Matthews, David: *Medievalism. A Critical History*. Cambridge 2015.

Pirker, Eva Ulrike / Rüdiger, Mark: „Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen: Annäherungen. In: Pirker, Eva Ulrike u.a. (Hg.) *Echte Geschichte. Authentizitätsfiktionen in populären Geschichtskulturen*. Bielefeld 2010, S. 11–30.

Am wichtigsten für die Themenstellung des Zentralabiturs 2028 ist folgende Literatur:

Groeber, Valentin: *Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen*. München 2008 (etwas polemisch, aber sehr gut lesbar).*

Oexle, Gerhard Otto: „Vom ‚Staat‘ zur ‚Kultur‘ des Mittelalters. Problemgeschichte und Paradigmenwechsel in der deutschen Mittelalterforschung.“ In: Ders./Natalie Fryde/Pierre Monnet/Leszek Zygmier (Hg.): *Die Deutung der mittelalterlichen Gesellschaft in der Moderne*. Göttingen 2006, S. 15–60.*

Mittelalter im Film

Fischer, Martin / Pölzl, Michaela (Hg.): *Blockbuster Mittelalter. Akten der Nachwuchstagung Bamberg, 11.-13.06.2015*. Bamberg 2018.

Kiening, Christian / Heinrich, Adolf (Hg.): *Mittelalter im Film*. Berlin 2006 (das fand ich nicht so hilfreich).

Lifshitz, Felice: „Destructive *Dominae*: Women and Vengeance in Medievalist Films.“ In: *Studies in Medievalism* 21 (2012), S. 161–190.

Röcklein, Hedwig: „Mittelalter-Projektionen.“ In: Meier, Mischa / Slanička, Simona (Hg.): *Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion* (Beiträge zur Geschichtskultur 29). Köln u.a. 2007, S. 41–62.*

Digitale Spiele und Fankultur

siehe auch die Webseite des *Arbeitskreises Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*

Beil, Benjamin / Hensel, Thomas / Rauscher, Andreas (Hg.) *Game Studies*. Wiesbaden 2018.

Click, Melissa A. (Hg.). *Anti-Fandom. Dislike and Hate in the Digital Age*. New York 2019.

Gray, Jonathan / Sandvoss, Cornel / Harrington, C. Lee (Hg.): *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*. New York 2017.

Heinze, Carl: *Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld 2012: hier nützliches Kapitel 7 mit einer schönen Analyse von Assassin's Creed 1 *

Houghton, Robert: *The Middle Ages in Computer Games. Ludic Approaches to the Medieval and Medievalism* (Studies in Medievalism 28). Cambridge 2024.

Kline, Daniel T. (Hg.). *Digital Gaming Re-imagines in the Middle Ages*. New York 2014.

Lorber, Martin / Zimmermann, Felix (Hg.). *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*. Bielefeld 2020.

Nolden, Nico: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erinnerungskulturelle Wissenssysteme*. Berlin, Boston 2019.

Walls-Thumma, Dawn M.: „Affirmational and Transformational Values and Practices in the Tolkien Fanfiction Community.“ In: *Journal of Tolkien Research* 8,1 (2019), S. 1–38.

Othering: Rasse, Geschlecht, Orientalismus

Downes, Stephanie / Young, Helen: „The maiden fair: Nineteenth century medievalist art and the gendered aesthetics of whiteness in HBO's *Game of Thrones*.“ In: *Postmedieval: A Journal of Medieval Cultural Studies* 10,2 (2019), S. 219–235. *

Elliott, Andrew B. R.: „Internet medievalism and the White Middle Ages.“ In: *History Compass* 2018.

Groebner, Valentin: „Mit dem Feind schlafen. Nachdenken über Hautfarben, Sex und ‚Rasse‘ im spätmittelalterlichen Europa.“ In: *Historische Anthropologie* 15 (2017), S. 327–338. *

Höfert, Almut: „Europäische und deutsche Darstellungen von *Türken* und *Türkinen* vom 15. bis ins 21. Jahrhundert.“ In: Georgi, Viola B / Arani, Aliyeh Yegane / Yildirim, Lale (Hg.): *Osmanisch-deutsche Geschichte(n) in Bildung und Kultur. Interdisziplinäre Perspektiven*. Bielefeld: transcript 2024, S. 63–77, mit weiteren Literaturangaben zu Orient- und Islambildern.

Siouti, Irini / Spies, Tina / Tuidar, Elisabeth / von Unger, Hella / Yildiz, Erol: „Methodologischer Eurozentrismus und das Konzept des Othering.“ In: Dies. (Hg.): *Othering in der*

postmigrantischen Gesellschaft. Herausforderungen und Konsequenzen für die Forschungspraxis. Bielefeld 2022, S. 7–30.

Young, Helen: „Where Do the ‚White Middle Ages‘ Come From?“ 21. März 2017 (<https://publicmedievalist.com/white-middle-ages-come/>)*

Adaption, Fantasy, *Herr der Ringe* und *Game of Thrones*

Siehe die beiden Zeitschriften *Journal of Tolkien Research* und *Tolkien Studies*. Zu Tolkien-Adaptionen siehe die Analysen von Corey Olson und Maggie Parke, z.B. auf dem You-Tube-Kanal *Rings and Realms*

Brittnacher, Hans Richard / May, Markus: „Einführung“. In: Dies. (Hg.): *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, Weimar 2013 S. 1–2.

Carroll, Shilol: *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Cambridge 2018.*
Enzyklopädie des Märchens. 15 Bde. Berlin 1977–2015 (*sehr nützlich, bei Fantasy-Themen unbedingt reinschauen!*)*

Fimi, Dimitra: *Filming Folklore: Adapting Fantasy for the Big Screen through Peter Jackson's Lord of the Rings*. In: Bogstad, Janice M. / Kaveny Pghilip E. (Hg.): *Picturing Tolkien: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings Film Trilogy*. Jefferson 2011, S. 84–101.*

McLarty, Lianne: „Masculinity, Whiteness, and Social Class in *The Lord of the Rings*.“ In: Mathijs, Ernest / Pomerance, Murray (Hg.): *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings* (Contemporary Cinema 3). Amsterdam, New York 2006.*

Rüster, Johannes: „Fantasy“. In: Brittnacher, Hans Richard / May, Markus: (Hg.): *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Stuttgart, Weimar 2013 S. 283–292. *

Stam, Robert: „Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaption“. In: James Naremore (Hg.). *Film Adaption*. Brunswick, NJ 2000, S. 54–76.

Velten, Hans Rudolf: „Das populäre Mittelalter im Fantasy-Roman – Erkundungen eines zeitgenössischen Problems.“ In: Ders./Busch, Nathaniel (Hg.): *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Heidelberg 2018, S. 9–20.*

Woodward, Steven / Kourelis, Kostis: „Urban Legend: Architecture in *The Lord of the Rings*.“ In: Mathijs, Ernest / Pomerance, Murray (Hg.): *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*. Amsterdam, New York 2006, S. 189–214.*

Wikinger

Ellis, Caitlin: „Remebering the Vikings: Ancestry, cultural memory and geographical variation“. In: *History Compass* 2021.

Miles Kramer: *Forever Conquered: The Changing Role of Vikings in Modern and Contemporary Anglo-American Culture*. Phil. Diss. University of Iowa 2022.

Wawn, Andres: *The Vikings and the Victorians. Inventing the Old North in Nineteenth-Century Britain*. Cambridge 2000.

Verschiedene Einzelthemen

Archibald, Elizabeth / Putter, Ad (Hg.): *The Cambridge Companion to the Arthurian Legend*. Cambridge 2010 (die Arthur-Legende ist prägend für jeglichen Ritterstoff)

Böhlau, Sarah: *Unterwegs ins Mittelalter. Zeitreisen in der deutschsprachigen Jugendliteratur des 21. Jahrhunderts*. Bamberg 2021.

Buck, Thomas Martin / Brauch, Nicola (Hg.): *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*. Münster u.a. 2011.

Johnston, Andrew James: *Robin Hood. Geschichte einer Legende* (Reihe Beck Wissen). München 2013.