

Steffen Wietzorek

# Fantastische Dinge

Dinge als Faszinationskerne  
im mittelhochdeutschen  
Artusroman  
und in *Game of Thrones*

# **FANTASTISCHE DINGE**



Steffen Wietzorek

# **FANTASTISCHE DINGE**

**Dinge als Faszinationskerne  
im mittelhochdeutschen Artusroman  
und in *Game of Thrones***



### **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.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/legalcode> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Die Online-Version dieser Publikation ist auf dem Repositorium der Universität Tübingen frei verfügbar (Open Access).

<http://hdl.handle.net/10900/142300>

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:21-dspace-1423009>

<http://dx.doi.org/10.15496/publikation-83647>

Tübingen Library Publishing 2023  
Universitätsbibliothek Tübingen  
Wilhelmstraße 32  
72074 Tübingen  
[druckdienste@ub.uni-tuebingen.de](mailto:druckdienste@ub.uni-tuebingen.de)  
<https://tlp.uni-tuebingen.de>

ISBN (Softcover): 978-3-946552-68-0

ISBN (PDF): 978-3-946552-69-7

Umschlaggestaltung: Susanne Schmid, Universität Tübingen

Satz: Steffen Wietzorek

Druck und Bindung: Druckhaus Sportflieger in der Medialis Offset GmbH

Printed in Germany

# Inhalt

Vorwort .....	1
1. Einleitung .....	3
2. Theoretische Hintergründe .....	13
2.1 Präsenz- und Sinnkultur.....	13
2.2 Das Genre der Fantastik.....	28
2.2.1 Zur Gattungsfrage .....	28
2.2.2 Mittelalter-Rezeption und (Neo)Medievalism.....	36
2.2.3 High-Fantasy .....	44
2.3 Kulturelle und erzähltheoretische Verortung von Dingen .....	50
2.3.1 Materielle Kultur.....	51
2.3.2 Dinge in der Literatur .....	62
2.3.3 Das zwiespältige Potenzial fantastischer Dinge.....	66
3. Analyse der Einzelwerke.....	75
3.1 Tugendproben.....	75
3.1.1 Die Tugendproben im arthurischen Roman.....	75
3.1.1.1 Die Präsentation der Bedeutung – Der Mantel im <i>Lanzelet</i> .....	76
3.1.1.2 Die Bestätigung des Artusritters – Der Ehrenstein im <i>Lanzelet</i> .....	93
3.1.1.3 Zwischenstopp: Artushof – Der Tugendstein im <i>Wigalois</i> .....	96
3.1.1.4 Tugendprobe ohne Bedeutung? – Der Becher in der <i>Krone</i> .....	100
3.1.1.5 Die Pragmatisierung der Tugendprobe – Der Handschuh in der <i>Krone</i> .....	105

3.1.2 Die Tugendproben in Game of Thrones.....	116
3.1.2.1 Lightbringer – Das verbrannte Schwert.....	117
3.1.2.2 Die drei Dracheneier – Wie Phönix aus der Asche.....	132
3.1.3 Fazit zu den Tugendproben.....	147
3.2 Kraftvolle Dinge .....	150
3.2.1 Kraftvolle Dinge im arthurischen Roman.....	150
3.2.1.1 <i>Die Krone</i> – Der dingüberlagerte Held.....	152
3.2.1.2 <i>Wigalois</i> – Die Objektivation des Helden.....	167
3.2.2 Kraftvolle Dinge in Game of Thrones.....	183
3.2.2.1 Die drei Drachen – Zwischen Interkontinentalrakete und Persönlichkeitsspiegel.....	185
3.2.2.2 »If they can be wounded, they can be killed.« – Die Besiegbarkeit der Drachen.....	196
3.2.2.3 Das Eigene und das Fremde – Drachenglas, valyrischer Stahl und die Others.....	202
3.2.3 Fazit zu den kraftvollen Dingen.....	211
3.3 Bedeutungsvolle Dinge .....	215
3.3.1 Bedeutungsvolle Dinge im arthurischen Roman.....	215
3.3.1.1 <i>Lanzelet</i> – Rüstungen machen Ritter .....	217
3.3.1.2 <i>Wigalois</i> – Hybrider Held, hybride Ausrüstung .....	225
3.3.2 Bedeutungsvolle Dinge in Game of Thrones .....	232
3.3.2.1 Das Problem der Tugendhaftigkeit – Eddards Schwert Ice.....	234
3.3.2.2 Aus eins mach zwei – Die Schwerter Widow’s Wail und Oathkeeper.....	242
3.3.2.3 »Stick them with the pointy end.« – Aryas Schwert Needle .....	249
3.3.2.4 Der Dolch aus valyrischem Stahl – Ein narratives Schweizertaschenmesser .....	261
3.3.3 Fazit zu den bedeutungsvollen Dingen.....	271

4. Schlussbetrachtung .....	275
5. Literatur .....	283
Verwendete Abkürzungen .....	283
Quellen.....	283
Primärliteratur.....	283
Filme/Serien.....	284
Videospiele .....	285
Forschungsliteratur .....	285
Online-Quellen .....	313





# Vorwort

Bei der vorliegenden Arbeit handelt es sich um die leicht überarbeitete Fassung meiner Dissertation, die 2021 vom Deutschen Seminar der Eberhard Karls Universität Tübingen angenommen wurde. Betreut wurde die Arbeit von Prof. Dr. Anna Mühlherr. Ihr gilt mein ganz besonderer Dank, da ohne ihre Ermutigung und die vielen motivierenden Gespräche mit ihr diese Arbeit niemals entstanden wäre. Ich hoffe, dass sich ihre Offenheit für unkonventionelle Themen, ihre Begeisterung für Mediävistik und ihr kreatives, aber zugleich kritisches Denken in dieser Arbeit widerspiegeln. Ihre sowohl fachlich hervorragende als auch äußerst persönliche Betreuung wusste und weiß ich sehr zu schätzen.

Prof. Dr. Christoph Reinfandt danke ich für die Zweitbetreuung dieser Arbeit und insbesondere für die anregenden Tipps zur Überarbeitung. Dr. Justin Vollmann danke ich für sein stets konstruktives und hilfreiches Feedback sowie die Unterstützung bei der Vorbereitung auf das Kolloquium. Allen Mitgliedern des D&F-Kreises danke ich für den unglaublich anregenden Austausch und die vielen interessanten Diskussionen zu ausgefallenen und vielfältigen Themen. Es war für mich stets beeindruckend zu sehen, wie spannend, vielfältig und produktiv Wissenschaft sein kann, wenn man bereit ist, ausgetretene Pfade zu verlassen.

Ein besonderer Dank geht an Selina Mayer und Ruben Schwaben für das ausdauernde und gründliche Korrekturlesen. Dem großartigen Team der Drehmoment Unternehmensberatung GmbH danke ich für die vielfältigen Erfahrungen, die ich bereits während meiner Promotion dort sammeln dürfte, und für die Unterstützung und das Entgegenkommen bei der Vorbereitung auf mein Promotionskolloquium. Annette Hansing und Michael Wilhelm bin ich dankbar, dass sie während meiner Schulzeit durch ihren motivierenden Deutschunterricht meine Begeisterung für Literatur weiter gefördert haben. Und natürlich danke ich all meinen Freunden und meiner Familie für die wundervolle Unterstützung sowohl in guten als auch schwierigen Zeiten. Ihr seid genau wie das Thema dieser Arbeit: fantastisch!

Steffen Wietzorek, Juli 2023



# 1. Einleitung

Das Genre der Fantasy hat längst den Weg in die unterschiedlichsten Gesellschaftsschichten gefunden; Millionen von Menschen stürzen sich begeistert in die Welten von Hogwarts, Mittelerde und Westeros. Gleichzeitig lässt sich aber nach wie vor im deutschen Sprachraum eine gewisse akademische Verdrossenheit gegenüber Fantasy konstatieren – was dazu führt, dass man bisweilen sogar belächelt wird, wenn man sich als »seriöser« Wissenschaftler ernsthaft mit diesem Genre auseinandersetzt. Bücher wie *A Song of Ice and Fire* »sollten Intellektuelle gar nicht erst anrühren«<sup>1</sup>, wie Jan Söffner in seiner Einleitung etwas überspitzt konstatiert. Dennoch hat sich gerade in den letzten Jahren das wissenschaftliche Interesse an Fantasy-Literatur zunehmend vermehrt. Während Wissenschaftswürdigkeit zuvor beinahe ausschließlich Tolkiens *Herrn der Ringe* zuerkannt wurde, füllen nun vor allem Abhandlungen über *A Song of Ice and Fire*<sup>2</sup> bzw. dessen Serienadaption *Game of Thrones* die Seiten wissenschaftlicher Publikationen. Dabei gestalten sich die behandelten Themen und Blickwinkel durchaus vielfältig: Historie, Religion, Gender-Diskurse, Philosophie, Ethik, Transmedialität, Geopolitik, Psychologie – und eben auch Literaturwissenschaft, insbesondere Fragen nach Intertextualität.

Nicht zuletzt die Mediävistik hat inzwischen die Bedeutung dieses Genres erkannt, was sicher kein Zufall ist. Denn nicht nur spielen viele Fantasy-Geschichten in Welten, die wir mit unserem heutigen Verständnis gemeinhin als mittelalterlich wahrnehmen; sie übernehmen zudem auch Erzählstrukturen und -motive aus der mittelalterlichen Literatur. Gerade auch aufgrund dieses

---

<sup>1</sup> Söffner, Jan: Nachdenken über *Game of Thrones*. George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Paderborn 2017, S. 9.

<sup>2</sup> Wenn in dieser Arbeit von *A Song of Ice and Fire* die Rede ist, so beziehe ich mich ausschließlich auf die Buchreihe, wohingegen die Bezeichnung *Game of Thrones* sowohl die Bücher als auch die Serie, also gewissermaßen das gesamte *Franchise* umfasst. Wenn ich mich explizit auf die Serie berufe, ist dies im Text entsprechend kenntlich gemacht.

starken Bezugs zum Mittelalter wurde das Genre der Fantasy mitunter als ausnehmend »reaktionär«<sup>3</sup> kritisiert. Es mag manchem schwer verständlich erscheinen, dass ein »modernes« Genre systematisch auf vormoderne – und daher möglicherweise völlig »veraltete«? – Erzählweisen zurückgreift. Dabei kann doch nichts Gutes herauskommen, so scheint es. Und warum dann nicht gleich zum Original greifen, anstatt sich mit einer pseudomodernen Kopie abzugeben? Möglicherweise ist aber gerade dieser starke Bezug zum mittelalterlichen Erzählen ein entscheidender Faktor, weshalb Fantasy in unserer heutigen Zeit auf viele Menschen so faszinierend wirkt. Was nämlich oft übersehen wird, ist der Umstand, dass Werke der Fantasy solche Erzählweisen keineswegs einfach nur übernehmen und kopieren, sondern stattdessen kreativ umgestalten und variieren. Fantasy-Literatur ist keine bloße Rezeption mittelalterlicher Erzählwerke oder eine »Rezeption des Mittelalters als einer populären Form der historischen Aneignung, wie das noch im Historismus des 19. Jahrhunderts der Fall war«<sup>4</sup>. Was häufig abwertend als *Schemaliteratur* bezeichnet wird, entfaltet gerade im Spiel aus Wiederholung, Variation und Abwechslung seinen besonderen Reiz, was nicht zuletzt Mediävisten erhellen können.<sup>5</sup>

Wie sich eine komparatistische Analyse sinnvoll umsetzen lässt, zeigen die Beiträge in dem von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten herausgegebenen Sammelband *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*<sup>6</sup>. Ziel der dort vertretenen Aufsätze solle es in erster Linie sein, »literarische Muster zu erkennen und mittelalterliche wie moderne Texte mit wechselseitigem Gewinn miteinander [sic!] ins Verhältnis zu setzen«<sup>7</sup>. Es gehe nicht nur darum, Parallelen und Überschneidungen von Mittelalter- und Fantasy-Literatur aufzuzeigen, sondern gerade die »Transformation und Aktualisierung«<sup>8</sup> mittelalterlicher Erzählmotive und -strukturen ins Zentrum einer gewinnbringenden vergleichenden Untersuchung zu rücken. Dementsprechend behandeln die Beiträge etwa

---

<sup>3</sup> Zondergeld, Rein A.: *Lexikon der phantastischen Literatur*. Frankfurt a. M. 1983, S. 276.

<sup>4</sup> Vgl. Velten, Hans Rudolf: Das populäre Mittelalter im Fantasyroman – Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens. Einführung in den Band. In: *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Hrsg. von ders. und Nathanael Busch. Heidelberg 2018, S. 9–20, hier: S. 13.

<sup>5</sup> Vgl. ebd., S. 15.

<sup>6</sup> Busch, Nathanael und Hans Rudolf Velten (Hrsg.): *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Heidelberg 2018.

<sup>7</sup> Velten: *Mittelalter im Fantasyroman*, S. 15.

<sup>8</sup> Ebd., S. 14.

die »Transformation eines mittelalterlichen Stereotyps, nämlich des Rittertums«<sup>9</sup> oder die »Aktualisierung des Nibelungen-Mythos«<sup>10</sup> in Tommy Krappweis' Romanreihe *Mara und der Feuerbringer*. Dabei wird nicht primär erforscht, welche Stoffe des mittelalterlichen Erzählens die Fantasy übernimmt, sondern vielmehr, wie diese Stoffe im Rahmen der Fantasy zu einem neuen, modernen Kleid geschneidert werden.

Eine ähnliche Vorgehensweise soll daher auch für diese Arbeit formuliert werden: Ich werde die einzelnen Werke nicht einfach nur wie Folien übereinanderlegen, um zu erkennen, wo Linien parallel laufen oder sich überschneiden. Vielmehr sollen diese Überschneidungen als Ausgangspunkte genutzt werden, um im Weiteren zu verfolgen, wo und wie die Linien auseinanderdriften und einen jeweils differenten Verlauf nehmen. Etwas konkreter ausgedrückt: Von Interesse sind gerade solche Motive und Strukturen, die auf den ersten Blick eine Deckungsgleichheit aufweisen, bei näherer Untersuchung der Ausgestaltung jedoch entscheidende Divergenzen und Neuakzentuierungen offenbaren. Speziell *A Song of Ice and Fire* ist ein hervorragendes Beispiel für einen kreativen Ausgestaltungsprozess, indem durch das Aufgreifen bekannter Tropen und Schemata ein Gefühl von Bekanntheit generiert wird, nur um diese Tropen und Schemata in der weiteren Verarbeitung und Umgestaltung in eine gänzliche andere Richtung zu entwickeln und die scheinbare Vertrautheit dadurch auch zu unterlaufen.

Obwohl die Abhandlungen in Buschs und Veltens Sammelband sehr vielfältige Schwerpunkte setzen, haben sie doch eines gemeinsam – und dies gilt ebenso für die meisten anderen wissenschaftlichen Untersuchungen, die sich mit dem Genre der Fantasy befassen: Sie stellen in erster Linie die Figuren ins Zentrum der Analyse.<sup>11</sup> Dinge werden wenn überhaupt nur am Rande als ein

<sup>9</sup> Müller, Anja: Die neomedievalen Ritter von Westeros und der Prozess der Zivilisation. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von ders. und Nathanael Busch. Heidelberg 2018, S. 29–44, hier: S. 30.

<sup>10</sup> Sieber, Andrea: Zeitreisen zum Nibelungen-Mythos. Überlegungen zur Mara und der Feuerbringer-Trilogie von Tommy Krappweis. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von ders. und Nathanael Busch. Heidelberg 2018, S. 181–204, hier: S. 182.

<sup>11</sup> Daneben gibt es auch vereinzelte Beiträge, die etwa den Raum als zentrale Komponente akzentuieren, z. B.: Ewers, Hans-Heino: Reflexive Fantasy. Romanstruktur von und Mittelalterbezüge in Michael Endes *Die Unendliche Geschichte* (1979). In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathaniel Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 169–180; Eberhard, Igor: Der Norden als Topos und Chance. Antagonisten, Antistruktur und (Anti-)Helden in

eher nebensächlicher Aspekt abgehandelt. Im Fokus stehen sie dabei kaum einmal. Dies ist einerseits verständlich, da gerade Werke wie *A Song of Ice and Fire* bis ins kleinste Detail ausgearbeitete Figuren bieten. Andererseits fällt bei genauerer Betrachtung auf, dass die Dinge in diesen Werken es durchaus wert sind, explizit unter die Lupe genommen zu werden. Dann wird nämlich schnell deutlich, dass die Dinge in der Geschichte nicht einfach nur *da* sind, den Raum der erzählten Welt ausfüllen und den Figuren für ihre mannigfaltigen Unternehmungen bedingungslos zur Verfügung stehen. Stattdessen sind sie entscheidend mitverantwortlich für die Konstituierung der Figuren, für ihr Handeln und ihre Entwicklung. Sie treten als Adjutanten und Opponenten auf, können Figuren emporheben oder in den Abgrund stoßen und bergen als mächtige Narrationswerkzeuge des Autors das Potenzial, eine Erzählung zu stützen – aber auch das Risiko, sie bei falscher Anwendung ins Stolpern oder gar zu Fall zu bringen. In jedem Fall offenbart eine Perspektivverschiebung hin zu den Dingen die Möglichkeit, Räume für neue und innovative Lesarten zu eröffnen.

Anknüpfen kann diese Arbeit an eine beträchtlich angewachsene kultur- und literaturwissenschaftliche Forschung zu Materialität und Dingen in vielen Forschungsbereichen. Die Faszination für Dinge hat im wissenschaftlichen Diskurs in den letzten Jahren geradezu eine Hochkonjunktur erreicht, was es fast unmöglich macht, das Feld der Dingforschung noch vollständig zu überblicken.<sup>12</sup> Auch die Literaturwissenschaften widmen der Bedeutung von Dingen im narrativen Kontext mittlerweile eine größere Aufmerksamkeit.<sup>13</sup> Nicht zuletzt in der Mediävistik sind in den letzten Jahren vermehrt Sammelbände<sup>14</sup> und Monografien<sup>15</sup> entstanden, welche die Dinge in den Fokus der Untersuchung rücken. Denn gerade in vormodernen Erzählungen bieten Dinge ein

---

ASOIAF. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 63–79.

<sup>12</sup> Einen zumindest selektiven Überblick liefere ich in Kapitel 2.3.

<sup>13</sup> Beispielweise Kimmich, Dorothee: Lebendige Dinge in der Moderne. Konstanz/Paderborn 2011.

<sup>14</sup> Genannt sei hier vor allem Mühlherr, Anna u.a. (Hrsg.): Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Berlin/Boston 2016.

<sup>15</sup> Vgl. Christ, Valentin: Bausteine zu einer Narratologie der Dinge. Der »Eneasroman« Heinrichs von Veldeke, der »Roman d’Eneas« und Vergils »Aeneis« im Vergleich. Berlin/Boston 2015; Selmayr, Pia: Der Lauf der Dinge. Wechselverhältnisse zwischen Raum, Ding und Figur bei der narrativen Konstitution von Anderwelten im *Wigalois* und im *Lanzelet*. Frankfurt a. M. 2017.

»Mehr an narrativer Bedeutung«<sup>16</sup>, wodurch sie über einen »bloßen Requisitenstatus«<sup>17</sup> hinauswachsen. Es lässt sich sogar feststellen, dass Dingen bisweilen »Störungs- und Zerstörungspotentiale regelrecht eingraviert«<sup>18</sup> sind und der falsche Umgang mit ihnen in einer Katastrophe enden kann.<sup>19</sup> Dinge können als handlungskonstituierende Aktanten auftreten. Sie stehen den Figuren nicht einfach zur freien Verfügung, sondern genauso gut kann es passieren, dass sie »dem Handeln der menschlichen Akteure [...] bestimmte Grenzen setzen und eine bestimmte Logik aufzwingen«<sup>20</sup>.

In seinem Fantasy-Roman *Die Musik der Stille* beschreibt Patrick Rothfuss den Alltag des Mädchens Auri, das allein in einem höhlenartigen Labyrinth unter der Erde lebt und sich dabei mit allerlei Dingen umgibt. Die Erzählung unterscheidet sich dahingehend von anderen Erzählungen, dass neben Auri keine einzige weitere Figur auftritt – was ziemlich außergewöhnlich ist und sicher nicht jedem Leser gefallen dürfte. Daher spricht auch der Autor selbst in seinem Vorwort eine Warnung aus und verweist darauf, dass diese Geschichte »anders«<sup>21</sup> sei. Im Nachwort bezeichnet er sie sogar als »Desaster« und »kolossale Katastrophe«, denn sie »hat nichts von dem, was eine Geschichte normalerweise enthalten sollte [...]. Eine Geschichte sollte Dialoge enthalten, eine Handlung, einen Konflikt. Eine Geschichte sollte *mehr als nur eine einzige Figur* haben.«<sup>22</sup>

Dass die etwa 160 Seiten lange Erzählung dennoch funktioniert, liegt an den vielfältigen Gegenständen in Auris Alltag und der Art und Weise, wie sie diese behandelt.<sup>23</sup> Statt mit anderen Figuren interagiert das Mädchen mit den Dingen um sie herum, blickt unter deren »Oberfläche« und sucht für jeden Gegenstand den richtigen Platz. Die Dinge sind dabei nicht lebendig im ei-

<sup>16</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 14.

<sup>17</sup> Christ: Bausteine, S. 5.

<sup>18</sup> Oswald, Marion: Gabe und Gewalt. Studien zur Logik und Poetik der Gabe in der frühhöfischen Erzählliteratur. Göttingen 2004.

<sup>19</sup> Dies hat etwa Anna Mühlherr beispielhaft am Nibelungenlied aufgezeigt. Vgl. Mühlherr, Anna: Nicht mit rechten Dingen, nicht mit dem rechten Ding, nicht am rechten Ort. Zur »tarnkappe« und zum »hort« im Nibelungenlied. Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 131 (2009), S. 461–492.

<sup>20</sup> Ebd., S. 461.

<sup>21</sup> Rothfuss, Patrick: Die Musik der Stille. Stuttgart 2015, S. 9.

<sup>22</sup> Ebd., S. 166.

<sup>23</sup> Der Originaltitel *The Slow Regard of Silent Things* hebt die zentrale Rolle der Dinge zusätzlich hervor.



gentlichen Sinne; wir haben es hier mit keinen sprechenden und sich bewegendenden Wunderdingen wie in anderen fantastischen Erzählungen zu tun. Doch für Auri hat jedes einzelne von ihnen den Stellenwert eines echten Lebewesens. Nach einem Streit mit ihrer geliebten Bettdecke stopft sie diese wütend in ein Weinregal, bereut jedoch schon kurze Zeit später ihre Tat: »Schuldbewusst zog sie ihre Bettdecke aus dem Weinregal, in das sie sie gestopft hatte. Dann glättete sie die Decke behutsam auf dem Tisch und murmelte dabei eine Entschuldigung.«<sup>24</sup> Schließlich findet sie den richtigen Platz für die Decke auf einem Bücherregal und bringt ihr auch noch einen »glatten grauen Stein, damit sie ein wenig Gesellschaft«<sup>25</sup> hat. Auri ist sich bewusst, dass sie ihren flauschigen Gefährten in den kalten Nächten vermissen wird: »Doch die Decke war hier glücklich. Verdiente sie nicht, glücklich zu sein? Verdiente nicht alles und jedes, an seinem richtigen Platz zu sein?«<sup>26</sup> In einer späteren Szene droht sie in einem kurzen Moment die Kontrolle über sich und ihr Leben zu verlieren und klammert sich verzweifelt an ein an der Wand hängendes Zahnrad. Als sie dieses dreht, wird ihr schlagartig bewusst, warum es so schwer ist: »Es war ein Drehpunkt. Ein Angelpunkt. Ein Dreh- und Angelpunkt. Es bewegte sich, drehte sich, doch in Wirklichkeit *schien* es sich nur zu drehen. In Wirklichkeit stand es still. In Wirklichkeit drehte sich stattdessen die ganze Welt.«<sup>27</sup> In dem Moment, als das Zahnrad die richtige Position erreicht, wird die Welt um Auri auf einmal wieder ganz ruhig. Voller Erleichterung nimmt sie das Ding von der Wand, drückt es sich an die Brust und gibt ihm einen Kuss.

In diesen kurzen Auszügen wird deutlich, welche bedeutende Rolle die Dinge in Rothfuss' Erzählung spielen. Sie sind nicht nur Requisiten und Accessoires, welche die erzählte Welt befüllen und von den Figuren als einfache Gebrauchsgegenstände benutzt werden. Sie sind vielmehr selbst ein zentraler »Dreh- und Angelpunkt« der Geschichte und als solcher unverzichtbar, um die Handlung um Auri am Laufen zu halten. Was für das Zahnrad an der Wand gilt, lässt sich zu einer Grundprämisse der gesamten Erzählung ausweiten: Nicht die Dinge drehen sich in der Welt, sondern die Welt dreht sich um die Dinge. Als Handlungsträgern kommt ihnen ein figurenähnlicher Status zu und

---

<sup>24</sup> Rothfuss: *Musik der Stille*, S. 106.

<sup>25</sup> Ebd., S. 107.

<sup>26</sup> Ebd.

<sup>27</sup> Ebd., S. 129.

auch Auri behandelt jeden einzelnen Gegenstand mit einer Empathie und Rücksichtnahme, wie man sie sonst eigentlich nur in der Interaktion zwischen Figuren gewohnt ist.

Valentin Christ hat in seiner Abhandlung zu Heinrichs von Veldeke *Eneasroman*, dem *Roman d'Eneas* und Vergils *Aeneis* bereits aufgezeigt, dass eine »Ding-Lektüre« auch in einer komparatistischen Untersuchung »funktioniert«. <sup>28</sup> In dieser Arbeit soll nun gezeigt werden, dass eine dingzentrierte Lektüre ebenso in der Untersuchung von Fantasywerken einen hervorragenden Ansatzpunkt für eine vergleichende Analyse bietet. Dabei soll es selbstverständlich nicht darum gehen, eine lückenlose Auflistung übereinstimmender Dingkategorien vorzulegen. Schließlich ist es wenig überraschend, dass in einer stark mittelalterlich angehauchten Welt wie Westeros ebenfalls Gegenstände wie Schwerter, Schilde oder Rüstungen auftauchen. Daher erhebt die Liste der in dieser Arbeit behandelten Dinge auch keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit. Im Fokus steht vielmehr die erzähltheoretische Verortung von Dingen, also die Frage, wie diese im Rahmen der Narration eingesetzt werden, welche Funktionen und Potenziale sie erfüllen, aber vor allem auch, welche Schwierigkeiten sich aus ihrem Auftauchen ergeben können. Ziel dieser Arbeit ist es also, die mittelalterlichen Erzähltechniken und deren Ausgestaltung in der Fantasy-Literatur anhand des narrativen Einsatzes von Dingen zu untersuchen. Eine solche Fokussierung auf die Dinge soll nicht bedeuten, dass die Figuren zugunsten ihrer dinghaften Begleiter vollständig aus dem Blickfeld rücken. Entscheidend ist indes vielmehr das Zusammenspiel zwischen Figur und Ding, weshalb gerade durch eine Konzentration auf ebendieses wechselseitige Zusammenwirken alternative Textzugänge zu rein figurenzentrierten Lektüren eröffnet werden sollen.

Um dieses Unterfangen theoretisch zu perspektivieren, werde ich dabei als Grundgerüst auf Hans Ulrich Gumbrechts Theorie von Präsenz und Bedeutung zurückgreifen. Grundsätzlich unterscheidet Gumbrecht zwischen zwei Ebenen: Die Ebene der Präsenz basiert in erster Linie auf der »räumlichen

---

<sup>28</sup> Christ: Bausteine, S. 159.

Beziehung« von Menschen und Dingen, deren »Substanz« und »Berührbarkeit«<sup>29</sup>. »Was ›präsent‹ ist, soll für Menschenhände greifbar sein, was dann wiederum impliziert, daß es unmittelbar auf menschliche Körper einwirken kann.«<sup>30</sup> Die Ebene der Bedeutung ist hingegen stets mit einem Akt der »Sinn-Zuschreibung«<sup>31</sup> verbunden. Mit Hilfe von Interpretation soll die Oberfläche der Dinge durchbrochen werden, um in »darunter« liegende Schichten vorzudringen«<sup>32</sup> (hierzu ausführlich Kapitel 2.1. dieser Arbeit). Gumbrechts theoretische Modellierung einer Präsenz- und einer Bedeutungsebene, zwischen denen eine ständige Oszillation stattfindet, wurde im Laufe der Zeit bereits zum Ausgangspunkt für eine Vielzahl interdisziplinärer Abhandlungen.<sup>33</sup> In dieser Arbeit soll nun gezeigt werden, dass seine Theorie auch für eine umfangreiche komparatistische Untersuchung tragfähig ist und gerade in Bezug auf eine dingfokussierte Lektüre neue Räume und Sinnangebote zu eröffnen vermag.

Gumbrechts Ansatz erweist sich hierfür in zweierlei Hinsicht als gewinnbringend: Zum einen beziehen Dinge ihren besonderen Reiz aus der doppelten Verortung, die sowohl ihre Materialität (Ebene der Präsenz) als auch ihre Sinnzuschreibung (Ebene der Bedeutung) berücksichtigt, wobei es gerade auf das Oszillieren zwischen beidem ankommt. So lassen sich Ding-Konzepte und deren Anwendung auf der Grundlage dieser beiden Ebenen erproben, vertiefen und gegebenenfalls präzisieren. Zum anderen zeichnet Gumbrecht zusätzlich eine historische Linie, auf der er unterschiedliche Ausprägungen von Präsenz und Bedeutung lokalisiert. So bescheinigt er etwa dem Mittelalter ein insgesamt ausgewogenes Verhältnis, wohingegen unsere Gegenwart in erster Linie sinnkulturell geprägt sei und die Präsenz stark in den Hintergrund rücke. Gerade dieser Mangel erzeugt laut Gumbrecht in der heutigen Zeit eine Sehnsucht nach Präsenzeffekten. Es wird daher im Folgenden zu untersuchen sein, ob sich das von Gumbrecht postulierte ausgewogene Verhältnis des Mittelalters an Literatur der Fantasy feststellen lässt und ob möglicherweise gerade

---

<sup>29</sup> Gumbrecht, Hans Ulrich: Präsenz-Spuren. Über Gebärden in der Mythographie und die Zeitresistenz des Mythos. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012, S. 291–308, hier S. 297.

<sup>30</sup> Ebd.

<sup>31</sup> Gumbrecht, Hans Ulrich: Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz. Frankfurt a. M. 2004, S. 38.

<sup>32</sup> Ebd.

<sup>33</sup> Vgl. Fielitz, Sonja (Hrsg.): Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Heidelberg 2012.

auch Präsenzeffekte die besondere Faszination des Fantasy-Genres erklären könnten.

Obwohl der komparatistische Ansatz im Mittelpunkt dieser Arbeit steht, bedeutet dies nicht, dass die mittelalterlichen Romane lediglich in ihrer Funktion als Kontrastfolien herangezogen werden. In der dingzentrierten Analyse der Erzählungen unter Bezugnahme auf Gumbrechts Theorieangebot soll stattdessen versucht werden, auch für die mittelalterlichen Werke bisher noch nicht ausgelotete Zugangsweisen offenzulegen. Damit dieser Spagat zwischen Einzelanalyse und vergleichender Untersuchung möglichst effektiv gelingt, wurde der Analyseteil in drei übergeordnete Themenkomplexe gegliedert. Diese Dreiteilung bietet den Vorteil, dass genügend Raum für eine zentrierte Analyse der einzelnen Werke bleibt, gleichzeitig aber auch eine direkte Gegenüberstellung auf Basis der übergeordneten Themenfelder möglich ist. Innerhalb der Themenkomplexe findet zunächst eine Analyse der mittelalterlichen Werke statt, wobei sich an dieser Stelle auch schon intertextuelle Verbindungen zwischen den Einzeltexten finden lassen. In der anschließenden Untersuchung von entsprechenden Dingen in *Game of Thrones* kommt dieser komparatistische Fokus noch stärker zum Tragen, indem hier immer wieder direkte Vergleiche zu den vormodernen Werken gezogen werden. Die drei übergeordneten Themenkomplexe orientieren sich konsequent an Gumbrechts Kategorien der Präsenz und Bedeutung. Während sich bei den *Tugendproben* ein ausgewogenes Verhältnis von Präsenz und Bedeutung konstatieren lässt, liegt bei den *kraftvollen Dingen* und den *bedeutungsvollen Dingen* eine eindeutige Schwerpunktverschiebung vor – was allerdings nicht heißt, dass eine der beiden Dimensionen vollständig verschwindet. Auf diese Weise können die unterschiedlichen Ausprägungen von Präsenz und Bedeutung in Bezug auf die behandelten Dinge besonders deutlich zutage treten.

Die in dieser Arbeit behandelten Einzeltexte repräsentieren verschiedene Genres; sie wurden unter dem Gesichtspunkt der Ergiebigkeit für die Fragestellung ausgesucht; auch andere Texte wären freilich in Frage gekommen, bei der Auswahl kam es vor allem auf heuristisch fruchtbare Konstellationen für die vergleichende Untersuchung an. *Game of Thrones* bietet sich aufgrund seiner Vielschichtigkeit als Vertreter der Fantasy an und eine Untersuchung dieses Werkes erlaubt – in aller gebotenen Vorsicht – Rückschlüsse auf das Genre. Im Zentrum der Betrachtung steht die Romanreihe *A Song of Ice and Fire*. Aber

auch die Verfilmung in Form der Serie *Game of Thrones* wird punktuell herangezogen.<sup>34</sup> Dadurch ist es möglich, bestimmte Ergebnisse der Literaturanalyse zusätzlich zu pointieren, vor allem aber auch Abweichungen zwischen der Buch- und der Serien-Version eingehend zu behandeln und entsprechende Schlüsse in Bezug auf die narrative Funktionalität der Dinge zu ziehen. *Game of Thrones* ist in erster Linie als Repräsentant des Untergenres *High-Fantasy* anzusehen. Doch können viele Ergebnisse in Bezug auf die narrative Funktionalität von Dingen ebenso auf andere Unterkategorien der Fantasy und somit auf das Genre generell übertragen werden. Wirrnts von Grafenberg *Wigalois*, Ulrichs von Zatzikhoven *Lanzelet* und Heinrichs von dem Türlin *Die Krone* wurden ausgewählt, da sie im Hinblick auf eine dingzentrierte Lektüre vielfältige und differente Sinnangebote bereitstellen. Die Dinge weisen in vielerlei Hinsicht eine ähnlich geartete Grundfunktionalität auf; bei näherer Betrachtung offenbaren sich aber markante Differenzen. Daher bieten sich die drei gewählten Vertreter des höfischen Romans an, um hinsichtlich der Funktionalisierung von Dingen zum einen die Varianz innerhalb dieses Genres zu repräsentieren und zum anderen sowohl Ähnlichkeiten als auch Unterschiede im Vergleich zum Genre der Fantasy in den Blick zu rücken.

---

<sup>34</sup> Zum Zeitpunkt der Entstehung dieser Arbeit wurden die ersten fünf Bände der Romanreihe veröffentlicht, zwei weitere sind in Planung. Die Serie wurde mit der achten Staffel bereits abgeschlossen.

## 2. Theoretische Hintergründe

### 2.1 Präsenz- und Sinnkultur

In seinem 2004 erschienenen Band *Diessseits der Hermeneutik* setzt sich Hans Ulrich Gumbrecht zum Ziel, die zentrale Stellung der Hermeneutik in den geisteswissenschaftlichen Fächern kritisch zu hinterfragen und die Dimension der Präsenz als Alternative zu kennzeichnen. Den Begriff *Präsenz* bezieht Gumbrecht dabei auf ein räumliches Verhältnis zu den Dingen der Welt. Es geht um die Berührbarkeit von Dingen und somit auch um die Möglichkeit, »dass die Dinge der Welt – in ihrer und durch ihre Substanz – unsere Körper affizieren«. <sup>35</sup> Was uns präsent ist, befindet sich also in Reichweite unserer Körper und ist somit greifbar. Darauf verweist auch der Untertitel von *Diessseits der Hermeneutik*, welcher lautet: *Die Produktion von Präsenz*. <sup>36</sup> Produktion bezieht Gumbrecht hier auf das lateinische Wort *producere*, was mit »vorführen« oder »nach vorn rücken« übersetzt werden kann. Dies impliziert eine Anwesenheit und Bewegung im Raum, denn die Dinge werden in eine räumliche Reichweite gerückt und somit berührbar.

Gumbrechts Unterfangen versteht sich als Korrektiv zu der in der heutigen Kultur vorherrschenden Tendenz, »die Möglichkeit einer auf Präsenz basierenden Beziehung zur Welt preiszugeben und sogar aus dem Gedächtnis zu

---

<sup>35</sup> Vgl. Gumbrecht: *Präsenz-Spuren*, S. 297.

<sup>36</sup> Hierbei handelt es sich um den Titel der auf Englisch verfassten Originalfassung *Production of Presence – What Meaning Cannot Convey*, welche wenige Monate vor der deutschen Übersetzung erschienen ist. Die Aufnahme des Wortes *Hermeneutik* in den Titel der deutschen Fassung soll auf die »Inthronisierung« der Interpretation als zentrale Praxis der Geisteswissenschaften hinweisen und somit das Kernproblem andeuten, welches im Zentrum des Buches steht. Vgl. Gumbrecht: *Hermeneutik*, S. 9f.

Wie wichtig Gumbrecht der Gedanke einer Produktion von Präsenz ist, zeigt sich aber daran, dass er diese Begrifflichkeit im Untertitel der deutschen Ausgabe mitführt.

streichen«. <sup>37</sup> Gerade in den Geisteswissenschaften werde die Präsenz zugunsten einer unbestrittenen Zentralstellung der Interpretation systematisch eingeklammert. <sup>38</sup> Die Interpretation werde dabei automatisch mit dem positiven Begriff der *Tiefe* verbunden, da es mit ihrer Hilfe gelinge, die Oberfläche von Dingen und Phänomenen zu durchbrechen und darunterliegende Schichten zu offenbaren, wodurch ihnen eine neue, komplexere Bedeutung verliehen werde. Eine »oberflächliche« Betrachtung werde hingegen eher negativ konnotiert, da ein Vordringen in tiefere Schichten unterbleibe. Nach Gumbrecht ist also eine Abwertung der Präsenz der Dinge zugunsten des ihnen zu verleihenden Sinns festzustellen, der es entgegenzutreten gelte.

Dabei geht es ihm nicht darum, die Interpretation aus den Geisteswissenschaften zu verbannen. Vielmehr wird »ein Verhältnis zu den Dingen dieser Welt befürwortet, das zwischen Präsenz- und Sinneffekten oszillieren könnte«. <sup>39</sup> Die vorherrschende Methode der Interpretation soll also um eine Präsenz-Dimension erweitert werden, um so neue Spielräume und einen alternativen Zugang zu den Dingen der Welt zu eröffnen. Gumbrecht möchte »eine Nähe-zu-den-Dingen, ein Auf-Reichweite-Sein evozieren, wie es vor jeglicher Interpretation gegeben zu sein scheint«. <sup>40</sup> Zu diesem Zweck entwickelt er eine binäre Unterscheidung zwischen *Präsenzkulturen* und *Sinnkulturen*. Er betont jedoch, dass mit diesen Begriffen keine Realitätsbeschreibung gemeint ist, sondern beide als »Idealtypen im Sinne der Tradition der Max Weberschen Soziologie aufgefaßt werden« sollen. <sup>41</sup> Eine solche Kultur kann also nie in reiner

---

<sup>37</sup> Gumbrecht: Hermeneutik, S. 12.

<sup>38</sup> Bereits die Bezeichnung »Geisteswissenschaften« unterstreicht eine solche zentrale Stellung der Interpretation und somit des Bewusstseins. In Anlehnung an Niklas Luhmanns Systemtheorie erläutert Gumbrecht, dass zwar sowohl die Natur als auch die Geisteswissenschaften Sinn produzieren. Allerdings produzieren erstere diesen Sinn »im Bezug auf Systeme, die selbst keine Sinn-Dimension haben, während die Geisteswissenschaften Sinn über immer schon selbst Sinn produzierende Systeme konstituieren.« Vgl. Gumbrecht, Hans Ulrich: Das Nicht-Hermeneutische. Skizze einer Genealogie. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012, S. 205.

<sup>39</sup> Gumbrecht: Hermeneutik, S. 12.

<sup>40</sup> Ebd., S. 10.

<sup>41</sup> Ebd., S. 100.

Form in Erscheinung treten. Vielmehr findet eine ständige Oszillation zwischen Präsenz- und Sinneffekten statt<sup>42</sup>, deren Bedeutung und besonderes Potenzial Gumbrecht in späteren Beiträgen nochmals hervorhebt.<sup>43</sup> Die beiden Dimensionen sind dabei zu jeweils unterschiedlichen Anteilen beteiligt. So dominiert beispielsweise die Sinn-Dimension beim Lesen von Texten<sup>44</sup>, während die Präsenz-Dimension beim Hören von Musik überwiegt.<sup>45</sup> Vor allem in sportlichen Wettkämpfen sieht Gumbrecht eine starke Dominanz der Präsenz-Ebene gegeben.<sup>46</sup> Beide Dimensionen verhalten sich jedoch nicht komplementär zueinander, sondern stehen letztendlich unvereinbar nebeneinander. Die Oszillation erweist sich daher als höchster Grad an Zusammenspiel der Präsenz- und Sinndimension.<sup>47</sup> Folglich verwirft Gumbrecht den Gedanken an

<sup>42</sup> Vgl. ebd., S. 127.

<sup>43</sup> Vgl. Gumbrecht, Hans Ulrich: Etwas klarer sehen. Reaktionen auf ermutigende Einwände. In: Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. xxvii–xxxv, hier S. xxx.

<sup>44</sup> In seinem Band *Stimmungen lesen* macht Gumbrecht jedoch deutlich, dass auch literarische Texte von Präsenzeffekten erfüllt sind, indem sie Stimmungen erzeugen, welche unabhängig von der Ebene der Repräsentation auf unseren Körper einwirken. Vgl. Gumbrecht, Hans Ulrich: *Stimmungen lesen. Über eine verdeckte Wirklichkeit der Literatur*. München 2011.

<sup>45</sup> Gotthardt macht diesen Unterschied zwischen Literatur und Musik deutlich, indem sie letztere als eine Universalsprache bezeichnet. Dadurch entfalle bei der Musik das Problem der Übersetzung von einer Sprache in eine andere und somit auch der Zwang einer Interpretation und Sinnzuschreibung. Vgl. Gotthardt, Maike: Musik – zwischen diesseits und jenseits der Hermeneutik? In: *Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition*. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. 235–246, hier S. 237.

<sup>46</sup> Vgl. Gumbrecht, Hans Ulrich: *Lob des Sports*. Frankfurt a. M. 2005; Gumbrecht, Hans Ulrich: *Unsere breite Gegenwart*. Berlin 2010, S. 78–93.

<sup>47</sup> Als Beispiel für diese Nichtkomplementarität nennt Gumbrecht den argentinischen Tango. Hier gibt es die Regel, dass man nicht zu einem Tango tanzen soll, der einen gesungenen Text hat. Ansonsten müsste die Aufmerksamkeit geteilt werden zwischen dem Lauschen auf den Text einerseits (Sinnebene) und dem rhythmischen Bewegen des Körpers zur Musik andererseits (Präsenzebene). Durch diese geteilte Aufmerksamkeit wäre jedoch weder das eine noch das andere vollständig möglich, was zu einem Spannungsverhältnis zwischen Präsenz- und Sinnebene führt. Wer also »die semantische Komplexität zu erfassen versucht, der die Tangotexte ihre Melancholie verdanken, wird sich eines Teils des Genusses berauben, den die Verschmelzung des eigenen Körpers mit der Tangobewegung verschaffen kann.« Genauso gelte der umgekehrte Fall: »Selbst die vollendetsten Tangotänzer sind, während sie tanzen, nicht dazu imstande, die semantische Komplexität eines Tangotexts zur Gänze zu erfassen.« Vgl. Gumbrecht: *Hermeneutik*, S. 129.



einen »komplexen Metabegriff«, der beide Dimensionen miteinander verschmelzen könnte; ein solcher Metabegriff wäre sogar kontraproduktiv.<sup>48</sup>

Vor allem ästhetisches Erleben ist laut Gumbrecht immer verbunden mit Effekten der Präsenz. Solche Momente der Intensität können in ganz unterschiedlichen Situationen erfolgen. Beispiele, die Gumbrecht anführt, sind etwa das Wohnegefühl, welches durch das Hören einer Mozartarie ausgelöst wird; der Anblick eines schönen Körpers; die Freude über den erfolgreichen Touchdown des Lieblings-Footballteams; die tiefe Niedergeschlagenheit nach der Lektüre eines Gedichts. Solche Momente zeichnen sich gerade dadurch aus, dass sie eben nicht interpretierbar sind, sondern unmittelbar auf den eigenen Körper einwirken. Erleben ist somit eher ein Wahrnehmen als ein Erfahren und somit »wird das Erleben der Dinge dieser Welt in ihrer vorbegrifflichen Dinghaftigkeit ein Gefühl für die körperliche und die räumliche Dimension des Daseins reaktivieren.«<sup>49</sup>

Sobald einem präsenten Ding jedoch ein Sinn zugeschrieben wird, findet eine Verminderung der Wirkung statt, welche dieses Ding auf den Körper und seine Sinnesorgane hat. Darauf verweist auch Gumbrechts Verwendung des Begriffs *Metaphysik*, den er nicht in einem primär religiösen Zusammenhang versteht, sondern als eine »Weltsicht, die stets in einen Bereich ›jenseits‹ des ›Physischen‹ (oder ›darunter‹) vorstoßen will.«<sup>50</sup> ›Meta‹ bedeutet »hinaus über« das »rein Materielle«<sup>51</sup>, also die ›Physik‹. Die so verstandene Metaphysik nimmt daher eine Art Sündenbockfunktion in Gumbrechts Theorie ein, wobei er betont, dass es ihm nicht um eine schlichte Verteufelung einer solchen sinngestützten Beziehung zur Welt gehe.<sup>52</sup> Ein »›Jenseits‹ der Metaphysik« könne

---

<sup>48</sup> Vgl. ebd., S. 130.

Kreyer stellt die These auf, dass in der Figur der Metapher eine solche mögliche Verknüpfung zwischen Präsenz- und Sinndimension erkennbar ist. Die Sprache offenbare sich in diesem Zusammenhang als ein Zeichensystem, »das in weiten Teilen neben einer Sinnebene dem Benutzer auch Zugang zu körperlicher Erfahrung und damit zu einer (wenn auch modifizierten und eventuell abgeschwächten) Form von Präsenz anbietet.« Vgl. Kreyer, Rolf: Verständigung diesseits der Hermeneutik. Sprachwissenschaftliche Anmerkungen zur Präsenz. In: Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. 133–146, hier S. 145f.

<sup>49</sup> Gumbrecht: Hermeneutik, S. 138.

<sup>50</sup> Ebd., S. 11.

<sup>51</sup> Ebd., S. 39.

<sup>52</sup> Vgl. ebd., S. 12.

stattdessen nichts anderes bedeuten, »als daß man zusätzlich zum Interpretieren noch etwas anderes tut, ohne freilich die Interpretation als ein elementares und wahrscheinlich unvermeidbares theoretisches Verfahren aufzugeben.«<sup>53</sup> Um dieses Ziel zu erreichen, liefert Gumbrecht zunächst einen Überblick über die Entstehungs- und Entwicklungsgeschichte dessen, was er als Metaphysik bezeichnet, ehe er in einem zweiten Schritt mögliche Alternativen zur Interpretation »als des *alleinigen* Kernverfahrens der Geisteswissenschaften«<sup>54</sup> aufzeigt.

Die zentrale Stellung der Hermeneutik in der heutigen Zeit begründet sich, so Gumbrecht, in erster Linie durch den Wandel des menschlichen Selbstbildes vom Mittelalter zur Neuzeit. Im Mittelalter begriff sich der Mensch als Bestandteil einer ihn umgebenden Welt, die als Resultat der göttlichen Schöpfung galt. Geist und Materie wurden somit als untrennbar gesehen. Die Menschen verstanden sich nicht als aktive Wissensproduzenten, denn solches Wissen »über die Einzelheiten und über die überwölbenden Merkmale der göttlichen Schöpfung stünde nur durch göttliche Offenbarung zu Gebote«.<sup>55</sup>

In der Renaissance bzw. frühen Neuzeit wandelte sich diese Vorstellung. Der Mensch sah sich nicht länger als bloßen Bestandteil einer von Gott geschaffenen Welt, sondern nahm gegenüber der Welt eine exzentrische Position ein. Damit einher ging eine Trennung von ›Geistigem‹ und ›Materiellem‹ und somit eine als ›Subjekt/Objekt-Paradigma‹ begriffene epistemologische Struktur. Die Welt wurde folglich als eine materielle Oberfläche gesehen, welche der Interpretation bedarf, damit ein darunterliegender Sinn ermittelt werden kann. Allerdings galt nach wie vor die Annahme, dass jeder Gegenstand eine ihm inhärente Bedeutung besitze, welche durch eine Durchdringung der Oberfläche entschlüsselt werden müsse. Der entscheidende Schritt zur Neuzeit lag daher laut Gumbrecht darin, Weltinterpretation als aktive Wissensproduktion zu begreifen, welche vom Menschen selbst ausgeht. Im Gegensatz zum Mittelalter galten Veränderungen nicht länger als verwerfliche Eingriffe in die göttliche Ordnung. Stattdessen bestand die Möglichkeit, als aktives Subjekt die

---

<sup>53</sup> Ebd., S. 71.

<sup>54</sup> Ebd.

<sup>55</sup> Ebd., S. 43.

Welt zu verändern und umzugestalten. Gumbrecht nennt diese neue Weltsicht das »hermeneutische Feld«<sup>56</sup> und sieht hierin den Startpunkt für die Interpretation als entscheidendes Paradigma der abendländischen Kultur.

Als zentrales Beispiel für diesen Übergang führt Gumbrecht das Sakrament des Abendmahls als Hauptritual der mittelalterlichen Kultur an. Das Ziel dieses Rituals sei es, eine Realpräsenz Gottes herbeizuführen. Die Feier der Messe diene demnach nicht bloß der Erinnerung an Christi letztes Abendmahl mit seinen Jüngern, sondern sie war ein Ritual, mit dessen Hilfe das »wirkliche« Abendmahl und vor allem der Leib Christi und sein Blut »wirklich« wieder präsent gemacht werden konnten. Das Wort »präsent« bezieht sich hier nicht nur, ja nicht einmal in erster Linie auf eine zeitliche Ordnung. Es bedeutet vor allem, daß der Leib Christi und sein Blut in den »Formen« von Brot und Wein substantiell greifbar wurden.<sup>57</sup>

Beim Abendmahl handle es sich demnach um eine Art magischen Akt, indem eine zeitlich und räumlich entfernte Substanz präsent gemacht wird. Präsenz bezieht sich dabei nicht auf ein zeitliches, sondern in erster Linie auf ein räumliches Verhältnis zur Welt und deren Gegenständen. Die Substanz des Brots wird tatsächlich umgewandelt in die Substanz des Leibs Christi. Es handelt sich also nicht nur um eine bloße Erinnerung an das letzte Abendmahl Christi, sondern durch Brot und Wein werden sein Leib und sein Blut substantiell greifbar. Die Durchführung eines solchen Rituals hilft nicht nur dabei, die Realpräsenz Gottes zu bewahren – schließlich ist diese für einen gläubigen Christen ohnehin stets gegeben – sondern sie gleichzeitig auch zu intensivieren.

Am Beispiel der Eucharistie lässt sich der Gegensatz zwischen katholischer und protestantischer Theologie und somit der Übergang von der mittelalterlichen Kosmologie zur »neuzeitlichen Welt« besonders anschaulich verdeutlichen. In der protestantischen Theologie wird – vereinfacht gesagt – die Vorstellung von einer realen Präsenz Gottes in einen Akt des Gedenkens umgewandelt. Das Brot »ist« nicht länger der Leib Gottes, sondern es »bedeutet«

---

<sup>56</sup> Vgl. ebd., S. 45.

<sup>57</sup> Ebd., S. 46.

bzw. »steht für« diesen Leib. Die Substanz wird also zur Bedeutung.<sup>58</sup> Das Abendmahl fungiert hier nicht länger als eine Heraufbeschwörung der Realpräsenz Christi, sondern als ein Akt des Gedenkens, der vom tatsächlichen letzten Abendmahl durch eine unüberbrückbare zeitliche – und zugleich historische – Distanz getrennt ist.

Einen stärkeren Bezug zur Literaturwissenschaft weist das zweite Beispiel auf, welches Gumbrecht zur Verdeutlichung des Übergangs zur Neuzeit anführt: das Theater. Im Mittelalter bestand keine klare räumliche Trennung zwischen Schauspielern und Zuschauern. Dies führte dazu, dass die Zuschauer oftmals selbst aktiv an der Handlung des Geschehens teilnahmen, indem zum Beispiel der Darsteller Christi zum Zwecke einer »Hinrichtung« mit Steinen beworfen wurde.<sup>59</sup> Hinzu kam, dass es oft keinen richtigen Plot gab und mittelalterliche »Theaterstücke« aus diesem Grund auch keine im heutigen Sinne narrativen Handlungen erzählten. Stattdessen hatten Theatertexte eher die Funktion von Choreografien, um ein bestimmtes Geschehen präsent zu machen.<sup>60</sup> Im modernen klassischen Theater findet hingegen durch den Vorhang

<sup>58</sup> Lauster weist darauf hin, dass Gumbrecht den Akt der Eucharistie hier zu vereinfacht darstellt, denn auch die mittelalterliche Praxis trage nicht nur Züge einer reinen Präsenzkultur. »Kaum eine Epoche hat mit knallhart ontologischen Sakraments- und Eucharistietheorien einen so erheblichen Theorieaufwand betrieben, damit die göttliche Präsenz im Abendmahl überhaupt »funktionieren« konnte.« Gleichzeitig habe die Reformation nicht einfach die Präsenz in Bedeutung verwandelt, da hier durchaus noch Spuren realer Präsenz vorhanden seien. Daher sieht Lauster im Abendmahl »ein schönes Beispiel für das Oszillieren von Sinn- und Präsenzeffekten, die nicht einseitig in eine Richtung aufgelöst werden können.« Vgl. Lauster, Jörg: Sinn und Präsenz. Anmerkungen zu einer möglichen Bedeutung des Präsenzgedankens für eine theologische Hermeneutik. In: Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. 1–15, hier S. 12.

Auch Kiening verweist auf dieses Zusammenspiel von semantischer und präsentischer Dimension. Eine Form der Präsenz ist demnach nicht trotz ihres Vermittlungscharakters, sondern gerade in diesem gegeben. Vgl. Kiening, Christian: Fülle und Mangel: Medialität im Mittelalter. Zürich 2018, S. 98.

Trotz dieser Nachjustierungen stellt das anschauliche Beispiel der Eucharistie eine klare Verbildlichung für Gumbrechts theoretischen Ansatz dar.

<sup>59</sup> Vgl. Gumbrecht: Hermeneutik, S. 49.

<sup>60</sup> Hierin sieht Gumbrecht eine Parallele zu heutigen Sportveranstaltungen, da auch hier ein strukturierender Plot fehlt. Vgl. Gumbrecht, Hans Ulrich: Die Schönheit des Mannschaftssports: American Football im Stadion und im Fernsehen. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012. S. 261–290, hier S. 271. Zum Verhältnis von Ritual und Theater im späten Mittelalter vgl. auch Müller, Jan-Dirk: Mediävistische Kulturwissenschaft. Ausgewählte Studien. Berlin 2010, S. 111–134.

eine eindeutige Trennung zwischen Bühne als Ort der Handlung und Zuschauerraum statt. Die Körper der Schauspieler sind somit der Reichweite der Zuschauer entzogen und für diese nicht länger greifbar. Sie verwandeln sich stattdessen in materielle Signifikanten, deren Materialität aber nur noch an zweiter Stelle steht, da in erster Linie die Entschlüsselung ihrer Bedeutung entscheidend ist.<sup>61</sup>

Sowohl das Beispiel der Eucharistie als auch des Theaters zeigen nach Gumbrecht, dass im Mittelpunkt der Neuzeit nicht länger Rituale des Hervorrufens von »Realpräsenz« stehen, sondern eine Ablösung der Dimension des Raums zugunsten der Dimension der Zeit und der Bedeutung stattfindet. Als Gipfelpunkt dieser metaphysischen Weltansicht sieht Gumbrecht das Zeitalter der Aufklärung. Anfang des 18. Jahrhunderts war die Sichtweise, dass alles Wissen über die Welt von Menschen produziert sei, vollständig entwickelt und wurde somit zum obersten Grundsatz der Welterschließung. Gleichzeitig wurde diese Sichtweise noch nicht durch Krisen erschüttert, wie sie Gumbrecht in späteren Zeiten konstatiert.<sup>62</sup> Die ersten Krisensymptome verbindet er mit Immanuel Kant, dessen primäre Motivation er im Zweifeln an der Tragfähigkeit des Subjekt/Objekt-Paradigmas sieht. Die »Krise der Repräsentation«<sup>63</sup> verbindet sich in jüngerer Zeit mit Michel Foucault und Niklas Luhmanns Unterscheidung eines Beobachters erster und zweiter Ordnung. Bereits Ende des 19. Jahrhunderts lässt sich nach Gumbrecht eine Spaltung zwischen Geistes- und Naturwissenschaften feststellen, die für ihn den ent-

---

<sup>61</sup> Als Extrembeispiel dieses »körperlosen« Theaters nennt Gumbrecht das französische Theater des siebzehnten Jahrhunderts. Hier standen sich – etwa in den Tragödien Corneilles, Molières oder Racines – die Schauspieler in einem Halbkreis gegenüber und rezitierten abstrakte Texte. Die Körper der Schauspieler wurden beim Akt der Aufführung also komplett ausgeklammert. Vgl. Gumbrecht: Hermeneutik, S. 50.

Fielitz nennt als Gegenbeispiel das englische Theater der frühen Neuzeit, welches eine einmalige »Verschmelzung (*blending*) von Darstellungsformen und Figuren des mittelalterlichen Volkstheaters mit dem höfisch-humanistischen Theater« aufweist. Fielitz, Sonja: Von Präsenzkultur zur Sinnkultur: Das frühneuzeitliche England als Raum des *blending*. In: Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. 63–84, hier S. 69.

<sup>62</sup> Vgl. hierzu auch Gumbrecht, Hans Ulrich: Wahrnehmung versus Erfahrung oder die schnellen Bilder und ihre Interpretationsresistenz. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012, S. 240–260.

<sup>63</sup> Gumbrecht: Hermeneutik, S. 55.

scheidenden Schritt zur Inthronisierung der Hermeneutik in den Geisteswissenschaften darstellt. Das Wahrnehmbare wurde in der Folge vollständig ausgeklammert und der Fokus stattdessen einzig und allein auf die Interpretation gelegt. Aus dieser Ausgrenzung des Wahrnehmbaren resultiert laut Gumbrecht jedoch gleichzeitig ein Gefühl des Verlusts und eine Sehnsucht nach dem Bezug auf die Welt der Objekte.<sup>64</sup> Aus diesen beiden Aspekten – Krise der Hermeneutik und Sehnsucht nach Präsenz – leitet Gumbrecht die Notwendigkeit ab, die Metaphysik als alleiniges Kraftfeld der Geisteswissenschaften zu überwinden.

Um dieses Ziel zu erreichen, erfordere es jedoch zunächst die Entwicklung nichtinterpretativer Begriffe. Einen ersten Ansatz sieht Gumbrecht bereits bei Jacques Derrida gegeben, der im ersten Kapitel seiner *Grammatologie*<sup>65</sup> auf das historische Ende des Zeitalters des Zeichens hinweist. Zu Gumbrechts Bedauern schreckt Derrida jedoch davor zurück, in diesem Zuge auch entsprechende nichtinterpretative Begriffe zu entwickeln. Gumbrecht räumt jedoch sofort ein, dass dies auf den ersten Blick unmöglich erscheine, da aufgrund der Vorherrschaft der Hermeneutik jegliche nichtinterpretativen Begriffe in den Geisteswissenschaften als substantialistisch und naiv abgetan würden. Daher sei es nötig, sich als Geisteswissenschaftler »die Hände schmutzig zu machen« und Begriffe zu präsentieren, »die das Ziel der Anwendung (und Fundierung) eines nicht auf Interpretation hinauslaufenden Verfahrens erreichen können«.<sup>66</sup>

Im Bemühen, solche Begriffe zu entwerfen, bezieht sich Gumbrecht vor allem auf Martin Heideggers Begriff des *Seins*. Dieses Sein bewegt sich nach Ansicht Gumbrechts in einem Bereich jenseits der Semantik, indem es sich auf die Dinge dieser Welt bezieht, ehe diesen durch eine Kultur ein spezifischer Sinn eingeschrieben wurde. Das Sein ist demnach nichts Begriffliches oder Geistiges, sondern etwas Dinghaftes. Es beruht nicht auf Sinn, sondern hat eine Substanz und nimmt somit Raum ein. In diesem Zusammenhang kommen zwei weitere Begriffe Heideggers ins Spiel: *Erde* und *Welt*. »Die Welt

<sup>64</sup> Auf diese Sehnsucht nach Präsenz geht Gumbrecht genauer ein in Gumbrecht, Hans Ulrich: *Die Macht der Philologie*. Frankfurt a. M. 2003, S. 25.

<sup>65</sup> Derrida, Jacques: *Grammatologie*. 3. Auflage. Frankfurt a. M. 1990, S. 16–48.

<sup>66</sup> Gumbrecht: *Hermeneutik*, S. 71.

ist die sich öffnende Offenheit der weiten Bahnen der einfachen und wesentlichen Entscheidungen im Geschick eines geschichtlichen Volkes. Die Erde ist das zu nichts gedrängte Hervorkommen des ständig Sichverschließenden und dergestalt Bergenden.«<sup>67</sup> Während im Kontext der *Welt* die Dinge durch spezifische kulturelle und historische Situationen konfiguriert werden, existieren sie in Bezug auf die *Erde* unabhängig von solchen spezifischen Situationen. Dadurch wird ein Spannungsverhältnis zwischen *Welt* und *Erde* erzeugt. Beide gehören zwar untrennbar zusammen, müssen im Rahmen dieser Zusammengehörigkeit jedoch zwingend auseinandergehen, damit die Dinge zu einer »Selbstbehauptung ihres Wesens« gelangen können.<sup>68</sup> Hierin sieht Gumbrecht die zentrale Verbindung zu seinem eigenen Verständnis der Begriffe *Sinn* und *Präsenz*, denn auch diese sind durch ein stetiges wechselseitiges Spannungsverhältnis gekennzeichnet.

In einem weiteren Schritt zur Entwicklung nichthermeneutischer Begriffe führt Gumbrecht zehn Unterscheidungen zwischen Präsenz- und Sinnkulturen an.<sup>69</sup> Diese Unterscheidungen finden alle im Kontext einer Beschreibung des Kontrasts zwischen der mittelalterlichen und neuzeitlichen Kultur statt. Es geht ihm dabei jedoch um keinen historischen Vergleich, sondern um die Veranschaulichung einer von der eigenen grundverschiedenen Kultur. Die Andersheit wird somit als grundsätzliche und nicht als historische Andersheit gesehen.

---

<sup>67</sup> Heidegger, Martin: Holzwege. 7., durchges. Auflage. Frankfurt a. M. 1994, S. 34. Zitiert bei Gumbrecht: Hermeneutik, S. 94.

<sup>68</sup> Gumbrecht: Hermeneutik, S. 97.

<sup>69</sup> Weitere Fassungen dieser Typologie finden sich in den beiden Aufsätzen Gumbrecht, Hans Ulrich: Zehn kurze Überlegungen zu Institutionen und Re/Präsentation. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012, S. 213–222; Gumbrecht: Präsenz-Spuren.

Um Gumbrechts Unterscheidung zwischen Präsenz- und Sinnkulturen möglichst umfassend darzulegen, werde ich im Folgenden zusätzlich auch aus diesen Aufsätzen zitieren.

(1) Während sich Sinnkulturen<sup>70</sup> in erster Linie auf das Bewusstsein zentrieren, von sich selbst also »als einem Bereich denken können, in dem verschiedene Intentionen miteinander wetteifern oder konvergieren«<sup>71</sup>, bildet in Präsenzkulturen der Körper das zentrale Element.

(2) Unter Körper ist dabei ein inhärenter Bestandteil einer Kosmologie verstanden, wohingegen das Bewusstsein eine exzentrische Position in Bezug auf die Gegenstandswelt einnimmt. Der Selbstbezug wird in einer Sinnkultur daher in erster Linie von der Subjektivität des Menschen hergestellt. In Präsenzkulturen wird der Körper hingegen als integraler Teil des menschlichen Daseins angenommen und als Bestandteil einer Kosmologie eingeordnet. Die Dinge sind hier nicht nur materiell vorhanden, sondern haben auch einen von jeglicher Interpretation losgelösten inhärenten Sinn.

(3) Wissensproduktion findet in Sinnkulturen stets durch Interpretation statt; das Wissen wird also vom Subjekt selbst produziert. Ziel dieser Interpretation ist die Durchdringung der rein materiellen Oberfläche der Welt, um so eine tieferliegende Wahrheit zu entbergen. Im Gegensatz dazu nimmt das Subjekt in Präsenzkulturen keine produzierende Rolle ein. Stattdessen hängt Wissen »von Ereignissen der Offenbarung ab (oder genereller: von Ereignissen der Selbstentbergung der Welt), welche außerhalb menschlicher Verfügung stehen«.<sup>72</sup> Dieses Wissen muss dabei nicht ausschließlich begrifflicher Art sein. Vielmehr ist Wissen in diesem Sinne Substanz, die sich dem Menschen präsentiert, ohne dass der inhärente Sinn zunächst in einem Akt der Interpretation entschlüsselt werden muss.

(4) In Sinnkulturen wird die Welt von einer Beobachterposition aus interpretiert, weshalb Bedeutung als Kern einer solchen Kultur gilt. »[S]obald eine Bedeutung erkannt wurde, verliert die materielle Oberfläche des weltlichen

---

<sup>70</sup> In anderen Aufsätzen spricht Gumbrecht auch von Bedeutungs- bzw. Repräsentationskultur (oder auch Subjektkultur), was jedoch dem Begriff der Sinnkultur entspricht und somit synonym zu gebrauchen ist.

<sup>71</sup> Gumbrecht: Zehn kurze Überlegungen, S. 217.

<sup>72</sup> Gumbrecht: Präsenz-Spuren, S. 299.



Objekts jede Geltung (sie verbleibt im Status ›bloßer Signifikante).«<sup>73</sup> In einer Präsenzkultur wird hingegen die Kosmologie durch Körper konstituiert und diese sind Teil der Ordnung. Im Sinne der aristotelischen Zeichendefinition findet keine eindeutige Trennung zwischen rein Geistigem und rein Materiellem statt. »Folglich hat dieser Zeichenbegriff keine Seite, die verschwinden wird, sobald der Sinn gegeben ist.«<sup>74</sup>

(5) Der Mensch nimmt in einer Präsenzkultur eine passive Stellung ein, indem er stets bestrebt ist, sich mit seinem Körper in den Rhythmen der allumfassenden Kosmologie zu bewegen. Ein Wunsch nach Veränderung dieser Rhythmen widerspricht dieser gegebenen Kosmologie und ist daher negativ konnotiert. Der Mensch ist lediglich im Stande, kosmologische Mechanismen zu nutzen, »um abwesende Objekte materiell gegenwärtig zu machen oder materiell gegenwärtige Objekte zu entfernen.«<sup>75</sup> In diesem Zusammenhang verweist Gumbrecht auf den Begriff der *Magie*. Selbst hier bewegt sich der Mensch aber innerhalb vorgegebener und unveränderlicher Muster, die nicht durch ihn selbst und das ihm zugängliche Wissen erschaffen oder verändert werden können. Sinnkulturen zeichnen sich dagegen gerade durch aktive Handlungen des Subjekts aus, durch welche die Welt transformiert wird. Diese Umgestaltung der Welt unter Rückgriff auf das eigene produzierte Wissen wird sogar als die wichtigste Aufgabe des Menschen angesehen, woraus letztlich auch die Begriffe *Motivation* und *Handlung* hervorgehen.

(6) Die Veränderbarkeit der Welt wird somit in Sinnkulturen als gegeben erachtet, weshalb Zeit in diesen die dominante Dimension darstellt. Da Präsenzkulturen wie erwähnt den Körper als zentrales Element ansehen, ist hier hingegen der Raum die dominante Dimension. Jede Veränderung wird dabei als Mangel an Ordnung verstanden.

(7) In beiden Kulturen liegen je unterschiedliche Machtpotenziale vor. Da in Präsenzkulturen der Körper die entscheidende Stellung einnimmt, kann das

---

<sup>73</sup> Gumbrecht: Zehn kurze Überlegungen, S. 217.

<sup>74</sup> Gumbrecht: Hermeneutik, S. 102.

<sup>75</sup> Gumbrecht: Zehn kurze Überlegungen, S. 218.

Verhältnis zwischen Körpern jederzeit in Gewalt umschlagen. Es liegt somit ein physisches Machtpotenzial vor, indem Körper Raum blockieren und andere Körper behindern. Demgegenüber versuchen Sinnkulturen eine solche physische Gewalt so weit wie möglich zu verhindern und auszuschließen. Machtverhältnisse ergeben sich stattdessen durch die Verteilung von Wissen, wobei dieses Wissen gleichzeitig dazu beitragen soll, die Gefahr eines Einbruchs von physischer Gewalt in diese Verhältnisse einzudämmen.

(8) Da Sinnkulturen stets Veränderungen unterworfen sind, ist auch der Begriff des Ereignisses mit einem innovativen Potenzial und somit einem Effekt von Überraschung verbunden. Wie bereits unter (5) erwähnt, bilden Neuerungen in einer Präsenzkultur hingegen stets eine Abweichung von den Regelmäßigkeiten einer Kosmologie. »Darum impliziert die Vorstellung von einer Präsenzkultur die Herausforderung, einen von Innovation und Überraschung losgelösten Ereignisbegriff zu denken.«<sup>76</sup> Dies bedeutet, dass auch prognostizierte Veränderungen einen Moment der Diskontinuität beinhalten können, welche einen solchen Ereigniseffekt hervorrufen. Es handelt sich hierbei jedoch stets um »Momente kosmologisch erwartbarer Veränderung«<sup>77</sup>, weshalb auch nie ein Effekt von Überraschung ausgelöst werden kann.

(9) In Sinnkulturen können die Menschen unterscheiden zwischen dem Ernst der Alltagsinteraktion und dem Spielerischen oder Fiktiven. Letztere heben die verhaltenssteuernden Motive der Beteiligten auf und ersetzen diese durch vorgegebene Regeln. Ein solcher Gegensatz ist in Präsenzkulturen nicht denkbar, da das menschliche Verhalten hier keiner bewussten Motivation unterworfen ist. Um Abweichungen von der Kosmologie zu ermöglichen, müssen sich Präsenzkulturen daher temporär selbst außer Kraft setzen.<sup>78</sup>

<sup>76</sup> Gumbrecht: Hermeneutik, S. 104.

<sup>77</sup> Gumbrecht: Präsenz-Spuren, S. 300.

<sup>78</sup> In diesem Zusammenhang verweist Gumbrecht auf Michail Bachtins Begriff des *Karnevals*. Vgl. auch Gumbrecht, Hans Ulrich: Literarische Gegenwelten, Karnevalskultur und die Epochenschwelle vom Spätmittelalter zur Renaissance. In: Literatur in der Gesellschaft des Spätmittelalters. Hrsg. von ders. Heidelberg 1980, S. 95–144.

(10) Als beispielhafte Institution nennt Gumbrecht für Sinnkulturen die Parlamentsdebatte, »also Debatten, die idealerweise individuelle Intentionen zu kollektiven Projekten konvergieren lassen.«<sup>79</sup> Durch die physische Anwesenheit der Beteiligten solcher Debatten ist zwar immer auch ein gewisses Moment der Präsenz gegeben. Allerdings spielen sich die Debatten selbst auf einer in erster Linie geistigen Ebene ab, indem Ideen und Argumente diskutiert werden und diese letzten Endes zu einer Entscheidung führen. Für Präsenzkulturen ist hingegen für eine beispielhafte Institution das Abendmahl zu nennen, »denn es macht den Leib Gottes als Hauptelement einer vergangenen Situation physisch präsent.«<sup>80</sup>

Historische Kulturen lassen sich wie erwähnt nie ausschließlich als Präsenz- oder Sinnkultur in Reinform klassifizieren. Vielmehr liegen in der Realität beide in einer jeweils unterschiedlichen Gewichtung vor, wobei die Sinn-Dimension in den meisten Fällen deutlich überwiegt. Im Mittelalter sieht Gumbrecht jedoch den einzigartigen Ausnahmefall eines ausbalancierten Verhältnisses zwischen Präsenz- und Sinnkultur. Die Eucharistie beispielsweise enthielt im Mittelalter wie bereits erwähnt gleichermaßen Spuren von Präsenz und Sinn. Heilige dienten auf allegorischer Ebene zur Veranschaulichung von Tugendbegriffen, wurden aber zugleich in magischen Akten als Helfer angerufen. Und auch die höfische Literatur kann einerseits als Allegorie einer Adelsethik verstanden werden, welche andererseits aber durch ihre Lektüre wiederum zum Vollzug dieser Ethik wurde. »Die Präsenzspuren der Mythen, sollten wir also annehmen, waren den Menschen im Mittelalter wohl kaum mehr restlos vertraut, aber sie waren ihnen auch noch nicht unvertraut genug, um so faszinierend zu wirken wie in der Kultur unserer Gegenwart.«<sup>81</sup> So gesehen findet also im Mittelalter ein ständiges Oszillieren zwischen Sinn- und Präsenzeffekten statt, wobei aber keiner der beiden Extrempole eindeutig überwiegt.

Ein solches ausgewogenes Verhältnis lässt sich nach Gumbrecht in Kulturen späterer Epochen nicht mehr feststellen, da hier die Sinn-Dimension stets

---

<sup>79</sup> Gumbrecht: Zehn kurze Überlegungen, S. 218.

<sup>80</sup> Gumbrecht: Hermeneutik, S. 105.

<sup>81</sup> Gumbrecht: Präsenz-Spuren, S. 308.

die Ebene der Präsenz überlagert.<sup>82</sup> Dass Brot und Wein im Akt der Eucharistie nicht nur den Leib und das Blut Christi *bedeuten*, sondern auch tatsächlich *sein* sollen, widerspricht unserer heutigen Alltagslogik und hat daher nach Gumbrecht die Wirkung eines *special effects*. Solche *special effects* gehen hervor »aus der Spannung und der Fusion zwischen den immanenten Logiken unserer eigenen Alltagskultur und spezifischen Gegenständen unserer Erfahrung, denen differente kulturelle Logiken eingeschrieben sind.«<sup>83</sup> Gerade dieses Spannungsverhältnis ist es, was *special effects* in unserer heutigen Zeit so faszinierend und unwiderstehlich erscheinen lässt.

Mit dem Hinweis auf das ständige Oszillieren und die je nach Epoche unterschiedliche Gewichtung von Präsenz und Sinn zeichnet Gumbrecht sowohl eine synchrone als auch diachrone Achse. Die diachrone Achse markiert eine historische und somit zeitliche Veränderung des Verhältnisses zwischen Präsenz- und Sinnkultur. Während im Mittelalter ein ausgewogenes Verhältnis zwischen diesen beiden Extrempolen vorlag, findet seit der Neuzeit eine eindeutige Verschiebung in Richtung der Sinnkultur statt. Gleichzeitig lässt sich zu jedem Punkt auf dieser zeitlichen Linie aber auch eine synchrone Achse denken, welche die unterschiedliche Gewichtung der Pole innerhalb eines bestimmten historischen Rahmens abbildet. Diese Gewichtung bezieht sich etwa auf verschiedene Medien wie Literatur oder Musik, welche in ihrer Wirkung einer gewissen Zeitresistenz unterliegen.

Wie fruchtbar der Ansatz Gumbrechts für eine Vielzahl unterschiedlicher Fachdisziplinen sein kann, zeigt sich nicht zuletzt im Sammelband *Präsenz In-*

---

<sup>82</sup> Gumbrecht macht hierfür vor allem den technologischen Fortschritt und die damit einhergehende Veränderung der Kommunikation verantwortlich. »Wir kommen schlichtweg nicht umhin, einen Körper zu ›haben‹, den wir auch ab und an benutzen und dessen Einfluß wir immer öfter ausklammern – aber was wir ziemlich schnell einbüßen ist die Fähigkeit, ein Körper zu ›sein‹, also unseren Körper als eine bereichernde Bedingung unserer Existenz anzusehen. Im Gegensatz dazu ist nichts cartesianischer als all die verschiedenen Arten elektronischer Kommunikation, nichts nahtloser an unser Bewußtsein anschließbar als sie und nichts der räumlichen Dimension weiter entrückt. Dies ist der Grund dafür, daß die auf Elektronik basierende Hyperkommunikation die Moderne unüberwindbar als jenen Prozeß vollendet, in dem sich der Mensch als reines Bewußtsein vom Körper und allem anderen Physischen (›res extensae‹) befreit und über diese Dinge triumphiert.« Vgl. Gumbrecht: *Gegenwart*, S. 129f.

<sup>83</sup> Gumbrecht: *Präsenz-Spuren*, S. 291.

*terdisziplinär*, welcher Aufsätze der Ethnologie, Religions-, Literatur- und Musikwissenschaften vereint. Dass vor allem aber auch die Mediävistik von einer Auseinandersetzung mit den Vorstellungen von Präsenz- und Sinnkulturen profitieren kann, zeigt Anna Mühlherr in ihrem Aufsatz zur Macht der Ringe in Hartmanns *Iwein* und Chrétiens *Yvain*.<sup>84</sup>

Es liegt somit auf der Hand, dass sich dieser epochenübergreifende Ansatz gerade für eine Arbeit als lohnenswert erweisen sollte, welche es sich zum Ziel macht, Vergleiche und Verknüpfungen zwischen der Literatur des Mittelalters und neuzeitlicher Fantasy-Literatur herzustellen. Es wird interessant sein, inwiefern tatsächlich ein ausbalanciertes Verhältnis zwischen Präsenz- und Sinnkultur in den mittelalterlichen Werken zu beobachten ist und inwiefern in der modernen High-Fantasy eine Verschiebung in Richtung letzterer stattfindet. Gleichzeitig soll aufgezeigt werden, dass gerade die starke Ausprägung von Präsenzeffekten eine Besonderheit der Fantasy und gleichzeitig einen entscheidenden Faktor darstellt, weshalb dieses Genre auch in unserer heutigen Zeit so faszinierend wirkt. Zudem wird anhand der Tugendproben die Darstellung bestimmter Rituale, wie sie Gumbrecht am Beispiel des Abendmahls aufzeigt, genauer zu untersuchen sein. Grundsätzlich erweist sich Gumbrechts Ansatz für eine dingzentrierte Lesart als ausgesprochen fruchtbar, da in den Dingen die beiden Dimensionen von Präsenz und Sinn besonders deutlich aufeinandertreffen. Gerade Ding-Konzepte können anhand dieser beiden Dimensionen kritisch betrachtet und möglicherweise – speziell im literaturwissenschaftlichen Kontext – noch stärker ausdifferenziert werden.

## 2.2 Das Genre der Fantastik

### 2.2.1 Zur Gattungsfrage

Die große Popularität fantastischer Literatur in unserer heutigen Zeit verleitet zu der Annahme, es handle sich hierbei um ein ausschließlich »modernes

---

<sup>84</sup> Mühlherr, Anna: Die »Macht der Ringe«. Ein Betrag zur Frage, wie sympathisch man Iwein finden darf. In: *Techniken der Sympathiesteuerung in Erzähltexten der Vormoderne*. Hrsg. von Friedrich Michael Dimpel und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2016, S. 125–144.

Genre. Tatsächlich können seine Anfänge aber bereits im 17. Jahrhundert verortet werden – je nach der zugrunde gelegten Definition sogar noch früher.<sup>85</sup> Eine erste theoretische Auseinandersetzung mit dem Feld der fantastischen Literatur findet sich bei Tzvetan Todorov in seinem 1970 veröffentlichten Band *Introduction à la littérature fantastique*<sup>86</sup>. Die in seiner Abhandlung formulierten Annahmen haben die nachfolgende Forschung entscheidend geprägt und sind teilweise bis heute grundlegend. Als zentrales Kennzeichen führt Todorov die Unschlüssigkeit und Unsicherheit an, welche sowohl von den intradiegetischen Figuren als auch den extradiegetischen Lesern fantastischer Texte in Bezug auf übernatürliche Phänomene erfahren werden. Fantastische Elemente stellen demnach das Alltagsbewusstsein erschütternde Einbrüche in eine dem menschlichen Verstand als eigentlich verlässlich vorkommende Alltagswelt dar. Sobald sich der Text allerdings für eine übernatürliche Erklärung dieser fantastischen Phänomene entscheidet und die Unschlüssigkeit verschwindet, »verläßt man das Fantastische und tritt in ein benachbartes Genre ein, in das des Unheimlichen oder das des Wunderbaren.«<sup>87</sup>

Todorovs Gattungsdefinition erweist sich für das folgende Vorhaben jedoch als zu restriktiv; schließlich würden Werke wie *A Song of Ice and Fire* Todorov zufolge aus dem Raster der fantastischen Literatur herausfallen. In diesen Werken besteht nämlich in der Regel keine Unschlüssigkeit gegenüber fantastischen Elementen, sondern die fantastischen Elemente sind ein konstitutiver Teil der Welt. Es wurde daher in der Forschung schon bald die Notwendigkeit erkannt, Todorovs Leitannahmen gerade in Bezug auf die Fantastik des 20. und 21. Jahrhunderts hin zu überprüfen und anzupassen. In der Folge ist eine rege Diskussion über die genaue Definition und Eingrenzung der fantastischen Literatur entstanden. Diese Diskussion geht soweit, dass der Fantastik zum Teil der Status einer eigenen Gattung abgesprochen wird, um

<sup>85</sup> Eine umfangreiche Auflistung der wichtigsten Werke findet sich bei James, Edward und Farah Mendlesohn (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge 2012, S. xv–xvii.

<sup>86</sup> Todorov, Tzvetan: *Introduction à la littérature fantastique*. Paris 1970.

<sup>87</sup> Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*. München 1972, S. 26.

sie stattdessen als ästhetische Kategorie<sup>88</sup>, Erzählstrategie<sup>89</sup> oder Erzählstruktur<sup>90</sup> zu klassifizieren. Das Fantastische als Erzählelement könne demnach grundsätzlich in jeder Art von Text vorkommen, unabhängig der Zuordnung zu einem Genre. In diesem Sinne gäbe es also kein eigenes Genre »Fantastik«, sondern lediglich Texte mit fantastischen Elementen, die aber wiederum einem anderen Genre zugeordnet werden müssten. Dieser Ansicht kann entgegengehalten werden, »daß jedes Genre eine Struktur haben muß, und umgekehrt das Vorhandensein einer jeden Struktur zum Kriterium eines Genres erklärt werden kann.«<sup>91</sup> Dies führt dazu, dass bei vielen Lesern bereits ein »Vorverständnis von den Konventionen des phantastischen Erzählens« und eine »damit verbundene Erwartungshaltung und Lektüreposition«<sup>92</sup> bestehen. Somit scheint es durchaus legitim, von der Fantastik als eigenem Genre zu sprechen.

Die stark divergierenden Ansichten zeigen jedoch, wie schwierig es ist, dieses Genre begrifflich zu fixieren. Jörg Krichbaum behauptet sogar, das Fantastische sei überhaupt nicht definierbar, sondern allenfalls anhand von Beispielen beschreibbar.<sup>93</sup> Trotz allem ist es mittlerweile weitestgehend gelungen, sich zumindest auf eine Minimaldefinition zu einigen. Fantastik ist demnach ein spezifisches Genre der Erzählliteratur,

das einerseits hinsichtlich der erzählten Welt auf die Normen der ausertextuellen Wirklichkeit rekurriert, welche als Bezugssystem der inertextuell konzipierten Wirklichkeit zugrundeliegt und durch den Text entsprechend nachgebildet wird, andererseits aber zugleich eine

---

<sup>88</sup> Vgl. Holländer, Hans: Das Bild in der Theorie des Phantastischen. In: Phantastik in Literatur und Kunst. Hrsg. von Christian W. Thomsen und Jens Malte Fischer. Darmstadt 1980, S. 52–78.

<sup>89</sup> Vgl. Schnaas, Ulrike: Das Phantastische als Erzählstrategie in vier zeitgenössischen Romanen. Stockholm 2004.

<sup>90</sup> Vgl. Wunsch, Marianne: Die fantastische Literatur der frühen Moderne (1890 – 1930). Definition, denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen. München 1991.

<sup>91</sup> Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. 2. überarb. Auflage. Berlin 2010, S. 25.

<sup>92</sup> Simonis, Annette: Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. Einführung in die Theorie und Geschichte eines narrativen Genres. Heidelberg 2005, S. 50.

<sup>93</sup> Vgl. Krichbaum, Jörg: Einige Gedanken zur Phantastik. In: Quarber Merkur. Aufsätze zur science fiction und phantastischen Literatur. Hrsg. von Franz Rottensteiner. Frankfurt a. M. 1979, S. 177–182, hier: S. 179.

Komponente integriert, die mit den Bedingungen der Normwirklichkeit nicht vereinbar ist.<sup>94</sup>

Entscheidendes Kriterium ist also eine Abweichung von den »natürlichen« Gesetzen unserer Welt in Form von »übernatürlichen« – und somit fantastischen – Erscheinungen. Daran schließt sich selbstverständlich die Frage an, wie darüber entschieden wird, was als »natürlich« und was als »übernatürlich« einzuordnen ist. In einer Epoche, die zum Beispiel an Geister und Hexen glaubt, werden solche Elemente durchaus als »natürlich« wahrgenommen, während man die gleichen Elemente in unserer heutigen Zeit dem Bereich des Fantastischen zuordnen würde. Gleichzeitig gibt es aber auch innerhalb einzelner Epochen stark divergierende Vorstellungen – man denke etwa an die mögliche Existenz von Außerirdischen, welche bis heute weder belegt noch widerlegt werden konnte.

Es ist daher notwendig, zunächst einen Realitätsbegriff zu entwerfen, der eine solche Zuordnung zumindest ansatzweise ermöglicht. Marianne Wünsch spricht in diesem Zusammenhang von »fundamental-ontologischen Basispostulaten«, worunter sie die gewichtigsten Annahmen innerhalb eines Realitätsbegriffs versteht.<sup>95</sup> Ein Basispostulat darf sich dabei nicht am Wissen einer spezifischen Gruppe von Spezialisten – z. B. Theologen oder Physiker – orientieren, sondern »kann eine Aussage nur in ihrer allgemeinsten sprachlichen Form sein«, auf welche das Weltverständnis sämtlicher »Gruppenmitglieder« übereinkommt.<sup>96</sup> Eine Literatur, die nicht gegen den Realitätsbegriff ihrer Epoche verstößt, nennt sie »realitätskompatibel«, eine Literatur, bei der ein solcher Verstoß vorliegt, »nicht-realitätskompatibel«.<sup>97</sup> Da sich Fantastische Literatur gerade durch Realitätsinkompatibilität auszeichnet, hebt Wünsch genau diese als »Kernzone des Fantastischen« hervor.<sup>98</sup>

<sup>94</sup> Antonsen, Jan Erik: Poetik des Unmöglichen. Narratologische Untersuchungen zu Phantastik, Märchen und mythischer Erzählung. Paderborn 2007, S. 27f.

<sup>95</sup> Wünsch: Fantastische Literatur, S. 19. Als Beispiele nennt Sie u. a. naturwissenschaftliche Gesetze, elementare Annahmen über Zeit und Raum oder Aussagen über die Wesenheit und Ereignisse in nicht-empirischen Teilrealitäten (z.B. die Existenz von Geistern).

<sup>96</sup> Ebd., S. 20.

<sup>97</sup> Ebd.

<sup>98</sup> Ebd., S. 27.



Diese kurz umrissene Minimaldefinition bietet zumindest Anhaltspunkte und Bedingungen, welche erfüllt sein müssen, um ein literarisches Werk als fantastisch einzuordnen. Das Problem ist aber offenkundig die fehlende Spezifik. So lassen sich beispielsweise E.T.A. Hoffmanns *Der Goldne Topf*, J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* und Phillip K. Dicks *Do Androids Dream of Electric Sheep* nach obiger Definition alle dem Genre der Fantastik zuweisen, obwohl sich diese Werke offenkundig grundlegend unterscheiden. Daher erscheint es notwendig, das Feld noch weiter einzugrenzen und zusätzlich in unterschiedliche Unterkategorien zu unterteilen.

Zunächst lässt sich eine genauere Unterscheidung zwischen dem Genre der Fantastik und dem der Science-Fiction treffen. Der Hauptunterschied besteht darin, dass »die Phantastik keine wissenschaftliche Erklärung zulässt, während die S[cience] F[iction] der wissenschaftlichen Erklärung sowohl bedarf wie sie auch zulässt.«<sup>99</sup> Die Realitätsinkompatibilität kann bei letzterer mit Hilfe naturwissenschaftlich-technologischen Wissens erklärt werden, welches zwar in der Entstehungszeit des jeweiligen Werks noch nicht vorliegt, aber auf Grundlage der bereits bestehenden Kenntnisse nicht unmöglich erscheint.<sup>100</sup> Die Fantastik vermag dies nicht, weshalb die Realitätsinkompatibilität dort im Bereich des Übernatürlichen und zum Teil Unerklärlichen angesiedelt ist. Es geht bei der Unterscheidung zwischen Science-Fiction und Fantastik also nicht um das übernatürliche Phänomen an sich, sondern um seine Erklärung. Während Science-Fiction in erster Linie auf wissenschaftlichen Annahmen beruht, berufen sich fantastische Werke auf die Existenz von Magie als Erklärungsgrundlage.<sup>101</sup> In diesem Zusammenhang ist die These, »dass höherentwickelte

---

<sup>99</sup> Suvin, Darko: *Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Frankfurt a. M. 1979, S. 95.

<sup>100</sup> Selbstverständlich darf auch die Science-Fiction nicht einfach als homogenes Genre betrachtet werden. Stattdessen gibt es auch innerhalb dieses Genres Unterkategorien, welche sich zum Teil deutlich voneinander unterscheiden. Einen umfassenden Überblick liefert z.B. Peschke, Hans-Peter von: *Invasion der Zukunft. Die Welten der Science-Fiction*. Darmstadt 2016.

<sup>101</sup> Aus diesem Grund ist Magie auch häufig als »falsche Wissenschaft« bezeichnet worden. Vgl. Otto, Bernd-Christian: *Magie. Rezeptions- und Diskursgeschichtliche Analysen von der Antike bis zur Neuzeit*. Berlin/New York 2011, S. 112f. Im Mittelalter hingegen bestand keine klare Trennung zwischen Wissenschaft und Magie. Magie stellte vielmehr eine selbstverständliche Möglichkeit zur Beein-

Wissenschaft einer Zivilisation in einer weniger entwickelten als Magie interpretiert wird«, zu einer »stabilen Grundidee der SF« geworden.<sup>102</sup>

Hier lässt sich der Bogen zu Gumbrechts Theorie der Präsenz- und Sinnkulturen schlagen. Sowohl in der Science-Fiction als auch in der Fantastik tauchen realitätsinkompatible Elemente auf. In ersterer basieren diese übernatürlichen Elemente jedoch auf menschlichem Wissen, indem sie durch vom Standpunkt der Jetztzeit weit fortgeschrittene Technologien erklärt werden. Der Mensch steht als produktives Subjekt einer veränderbaren Welt gegenüber. Das Realitätsinkompatible entspringt demnach keiner höheren Ordnung, sondern ist von den Menschen selbst erschaffen und kann demnach auch von diesen kontrolliert und gesteuert werden. In der Fantastik sind realitätsinkompatible Phänomene hingegen Ausdruck einer höheren Ordnung, welche vom menschlichen Subjekt weder erschaffen wurde noch von ihm verändert werden kann. Zwar ist es möglich, sich solche Mechanismen unter bestimmten Voraussetzungen nutzbar zu machen – zum Beispiel mit Hilfe magischer Rituale. Allerdings bewegt sich hierbei der Nutzer stets innerhalb vorgegebener Grenzen, welche von ihm selbst nicht beeinflusst werden können. Der Mensch ist lediglich Teil einer kosmologischen Ordnung, in deren Rhythmen er sich bewegen kann, deren Regeln und Gesetze jedoch unveränderlich feststehen. Die Vermutung liegt daher nahe, dass eine hohe Affinität vorliegt zwischen fantastischer Literatur und dem, was Gumbrecht als Präsenzkultur bezeichnet. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit soll unter anderem gezeigt werden, dass gerade die zentrale Stellung solcher Präsenzphänomene ein entscheidendes Merkmal der Fantastik und ein Grund für deren große Faszination und Beliebtheit darstellt.

Nach der eben angeführten Unterscheidung lässt sich also Dicks *Do Androids Dream of Electric Sheep* recht unproblematisch als Science-Fiction von der fantastischen Literatur abgrenzen. Schwieriger wird es, wenn man den Unterschied zwischen Werken wie *Der Goldne Topf* und *Der Herr der Ringe* begrifflich

---

flussung der Welt dar. Vgl. Witte, Sandra: Zouber. Magiepraxis und die geschlechtsspezifische Darstellung magiekundiger Figuren in der höfischen Epik des 12. und 13. Jahrhunderts. Hamburg 2007, S. 2.

<sup>102</sup> Frenschkowski, Marco: Magie (Böser Blick, Alraune, Zauber). In: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hrsg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May. Stuttgart 2013, S. 407–413, hier: S. 413.

fassen möchte, denn beide liefern für die vorhandene Realitätsinkompatibilität keine wissenschaftliche Erklärung und sind somit eindeutig nicht dem Genre der Science-Fiction zuzuordnen. Farah Mendlesohn unternimmt daher den Versuch, die Fantastik in vier Unterkategorien (modes of fantasy) aufzuteilen.<sup>103</sup> In der Portal-Quest Fantasy tritt der Protagonist in eine neue, fantastische Welt ein, wohingegen er in der Immersive Fantasy bereits Teil dieser Welt ist. Die Intrusion Fantasy beschreibt einen Einbruch fantastischer Phänomene und Ereignisse in unsere reale Welt, während in der Liminal Fantasy nicht eindeutig entscheidbar ist, ob es sich tatsächlich um übernatürliche Erscheinungen handelt oder nicht.

Der *Goldne Topf* entspricht demnach der Intrusion oder Liminal Fantasy. Werke wie *A Song of Ice and Fire* oder *Der Herr der Ringe* lassen sich hingegen in erster Linie der Kategorie der Immersive Fantasy zuordnen.<sup>104</sup> Die dort erzählten Geschichten sind in einer sogenannten *secondary world* angesiedelt, die nicht der unseren entspricht. Fantastische Elemente treten hier nicht als Abweichung von der bestehenden Ordnung auf, sondern sind gerade Teil dieser Ordnung. Der Vergleich zum Märchen liegt auf der Hand, denn auch dort lösen übernatürliche Ereignisse oder das Auftreten fantastischen Personals wie Elfen, Zwerge oder sprechende Tiere keine Überraschung aus.<sup>105</sup> Dennoch wäre es problematisch, den *Herrn der Ringe* oder *A Song of Ice and Fire* als Märchen zu klassifizieren. Der große Unterschied liegt darin, dass Märchen in ei-

---

<sup>103</sup> Vgl. Mendlesohn, Farah: *Rhetorics of Fantasy*. Middletown, CT 2008.

<sup>104</sup> Mendlesohn selbst ordnet den *Herrn der Ringe* eindeutig der Portal-Quest-Fantasy zu, da sie die Reise der Hobbits als Aufbruch in eine neue, für sie noch völlig fremde Welt ansieht. Diese eindeutige Zuordnung scheint jedoch problematisch, da das Auenland zwar weitestgehend als frei von fantastischen Elementen beschrieben wird, aber trotzdem eindeutig als Teil dieser Welt verortet ist. Hinzu kommt, dass die Handlung spätestens ab dem zweiten Band nicht mehr ausschließlich die Hobbits als Protagonisten anführt, sondern auch Handlungsstränge anderer Figuren verfolgt werden, für die diese Welt nicht fremd ist (z.B. Aragorn oder Gandalf). Daher sollte man wohl eher von Immersive Fantasy mit Elementen der Portal-Quest-Fantasy sprechen. Wenn ich im Folgenden den Begriff *Fantasy* verwende, meine ich damit also immer Immersive oder Portal-Quest-Fantasy.

<sup>105</sup> Auch Tolkien selbst stellt in seinem Aufsatz *On fairy-stories* eine enge Verbindung zwischen Märchen und Fantasy-Literatur von der Art des *Herrn der Ringe* fest. Vgl. Tolkien, J. R. R.: *Tree and Leaf*. London 1975.

nem zeitlich und räumlich undefinierten Raum stattfinden, während die Welten von Mittel Erde und Westeros über eine detailliert ausgearbeitete Geografie und Historie verfügen.<sup>106</sup>

Aus diesem Grund lassen sich beide Werke dem Subgenre der *High-Fantasy* zuordnen. *Der Herr der Ringe* gilt sogar gewissermaßen als sein Gründungstext, weshalb manche seiner Elemente und Darstellungen dem heutigen Leser durchaus stereotyp vorkommen mögen. »Bis zum *flat character* vereinfachte Figurenzeichnungen und -konstellationen in einer archaischen Welt werden mit einer farbig ausgestalteten Vielzahl an Fabelwesenkulturen konterkariert.«<sup>107</sup> Die Handlung ähnelt in vielen Fällen einer klar durchstrukturierten Queste, wie sie Joseph Campbell in seiner Monographie *The hero with a thousand faces*<sup>108</sup> beschreibt. Die entworfene Welt dient hierbei nicht nur als Raum für die Handlung, sondern stellt ein zentrales Element dar – wenn nicht sogar *das* zentrale Element. »The fantasy world of Middle-earth is not just a mise-en-scène that provides the background and tone for *The Lord of the Rings*: it is more important than any other aspect of the story.«<sup>109</sup> Im Gegensatz zum Subgenre *sword and sorcery*, in dem der Fokus auf anekdotenhaften Erzählungen über einzelne Figuren liegt, beschreibt die High-Fantasy epische, globale Konflikte, welche die erzählte Welt beeinflussen und verändern und somit deren

<sup>106</sup> Tolkien entwickelte für seine Welt etwa ein eigenes Zeitrechnungssystem mit unterschiedlichen Kalendern. Vgl. Schneidewind, Friedhelm: Über Hobbits. In: Tolkiens größte Helden. Wie die Hobbits die Welt eroberten. Hrsg. von Bernhard Hennen. München 2012, S. 17–46, hier: S. 34.

Mit dem *Silmarillion* hat Tolkien ein ganzes Buch über die Vorgeschichte zum *Herrn der Ringe* geliefert, von der Erschaffung Mittel Erdes bis zum Beginn des dritten Zeitalters, in dem die Geschehnisse der Trilogie stattfinden. Vgl. Tolkien, J. R. R.: Das *Silmarillion*. Stuttgart 1978. Auch zu *Game of Thrones* ist inzwischen ein eigener Band erschienen, welcher die Geschehnisse 300 Jahre vor der Hauptgeschichte beschreibt. Vgl. Martin, George R. R.: Feuer und Blut. Aufstieg und Fall des Hauses Targaryen von Westeros. Erstes Buch. München 2018. Zudem gehören detaillierte Landkarten mittlerweile beinahe zum Standard einer großen High-Fantasy-Reihe. Vgl. Martin, George R. R. und Jonathan Robert (Hrsg.): *The Lands of Ice and Fire. Maps from King's Landing to Across the Narrow Sea*. New York 2012.

<sup>107</sup> Rüter, Johannes: *Fantasy*. In: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hrsg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May. Stuttgart 2013, S. 284–292, hier: S. 286. Dass es jedoch auch Abweichungen von dieser Grundformel gibt, wird mit Verweis auf die *Game of Thrones*-Reihe angemerkt.

<sup>108</sup> Vgl. Campbell, Joseph: *The hero with a thousand faces*. New York 1949.

<sup>109</sup> Parsons, Deke: *J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the Birth of Modern Fantasy*. Jefferson, NC 2015, S. 36.

Geschichte fortschreiben.<sup>110</sup> So steht etwa am Ende des *Herrn der Ringe* nicht weniger als der Anbruch eines neuen Zeitalters in Mitteleerde.

Das Erschaffen einer *secondary world* ist daher ein entscheidendes Charakteristikum der modernen (High-)Fantasy-Literatur. Die Regeln solcher Welten können sich von den Regeln unserer Welt oder der Welten bereits vergangener historischer Epochen stark unterscheiden. Dennoch fällt auf, dass gerade Werke der High-Fantasy einen starken Bezug zu der Epoche bzw. Welt aufweisen, welche wir heute als Mittelalter bezeichnen. Fantasy-Literatur stellt somit in den meisten Fällen auch unweigerlich eine Form der Mittelalter-Rezeption dar. Gerade aus Sicht der Mediävistik bildet diese Verbindung zwischen Fantasy und Mittelalter einen spannenden Anknüpfungspunkt, weshalb das Feld der Mittelalter-Rezeption bzw. des (Neo)Medievalism an dieser Stelle etwas genauer betrachtet werden soll.

### 2.2.2 Mittelalter-Rezeption und (Neo)Medievalism

Der englische Terminus *Medievalism* kann als Äquivalent zum deutschen Begriff der Mittelalter-Rezeption gesehen werden. Darunter versteht man eine »Bezeichnung für jede bewusste Rückbesinnung auf mittelalterliche Kultur, Ethik, Religion, Vorstellung- und Gefühlswelt, Gesellschaft, Kunst, Sprache und Literatur (Stoffe, Themen, Motive, Topoi, Ausdruck, Gattungen, metrische Strukturen und dergleichen)«. <sup>111</sup> Seit den 1980er Jahren hat sich dieses Forschungsfeld weitestgehend etabliert und seitdem eine Vielzahl an Studien hervorgebracht, welche sich den unterschiedlichsten Bereichen und Fachrichtungen zuordnen lassen: Literatur, Musik, Film, Videospiele, Politik, Architektur etc. <sup>112</sup>

---

<sup>110</sup> Dies wird allein schon am Umfang dieser Werke deutlich, welche meist mehrere Bände umfassen.

<sup>111</sup> [Art.] Medievalism. In: Dinzelsbach, Peter: Sachwörterbuch der Mediävistik. Stuttgart 1992, S. 513.

<sup>112</sup> Zur deutschsprachigen Mittelalter-Rezeption seien exemplarisch genannt Kühnel, Jürgen u. a. (Hrsg.): *Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions. Die Rezeption mittelalterlicher Dichter und ihrer Werke in Literatur, bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts.* Göppingen 1979; Wapnewski, Peter (Hrsg.): *Mittelalter-Rezeption. Ein Symposium.* Stuttgart 1986; Kühnel, Jürgen (Hrsg.): *Mittelalter, Massenmedien, neue Mythen: gesammelte Vorträge des 3.*

Der genaue Beginn einer solchen Beschäftigung mit der Epoche, welche wir heute als Mittelalter bezeichnen, ist schwer zu terminieren. Es erscheint plausibel, dass die Rezeption einer historischen Epoche zwingendermaßen immer erst nachträglich erfolgen kann. Da das Mittelalter allgemein von 500 bis 1500 nach Christus terminiert wird, wäre der Startpunkt der Mittelalter-Rezeption demnach auf das 16. Jahrhundert zu legen.<sup>113</sup> Es lässt sich jedoch feststellen, dass die Rezeption des Mittelalters vor allem seit dem 18. Jahrhundert an Popularität gewonnen hat.<sup>114</sup>

Leslie J. Workman, einer der Begründer des Medievalism, bezeichnet diesen als »the continuing process of creating the Middle Ages«. <sup>115</sup> So gesehen hat das Mittelalter nie geendet, sondern wurde stetig umgestaltet und zu etwas Neuem gemacht. Der Medievalism selbst ist in diesem Zusammenhang weniger zu verstehen als ein bestehendes Feld »consisting of a canonical group of

---

Salzburger Symposions. Göppingen 1988; Behr, Hans-Joachim (Hrsg.): Tagungsband des Internationalen Symposiums "Mittelalterrezeption im 21. Jahrhundert: Neue Medien". Schöppenstedt 2006; Müller, Ulrich: Gesammelte Schriften zur Literaturwissenschaft, Band 4: Mittelalter-Rezeption II. Göppingen 2010; Rohr, Christian: Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur. Wien 2011; Herweg, Mathias: Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur. Berlin 2012.

Einen umfassenden Überblick über das Feld des Medievalism mit Fokus auf dem angelsächsischen Raum bietet vor allem die seit 1979 bestehende Reihe *Studies in Medievalism*, begr. von Leslie J. Workman.

<sup>113</sup> Es besteht zwar vereinzelt auch die Ansicht, dass derartige Praktiken der Rezeption bereits im Mittelalter selbst auftauchen, was eine eindeutige Terminierung zusätzlich zu erschweren scheint. Vgl. Trigg, Stefanie: Medievalism and theories of temporality. In: *The Cambridge Companion to Medievalism*. Hrsg. von Louise D'Arcens. Cambridge 2016, S. 196–209, hier: S. 204; Labbie, Erin Felicia: Pop Medievalism. In: *Medievalism on the Margins. Studies in Medievalism XXIV*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2015, S. 21–30, hier: S. 22f. Diese Ansicht ist jedoch insofern problematisch, als dieser historische Zeitraum erst nachträglich als eigene Epoche klassifiziert und mit der Bezeichnung *Mittelalter* versehen wurde. Mit anderen Worten: Während des Zeitraums, den wir heute als *das Mittelalter* bezeichnen, gab es *das Mittelalter* als eigene Epoche noch gar nicht. Daraus ergibt sich, dass eine Beschäftigung mit dem Mittelalter als spezifischer Epoche – und somit eine tatsächliche Mittelalter-Rezeption – auch nur nachträglich möglich ist.

<sup>114</sup> Vgl. Bumke, Joachim: Phasen der Mittelalter-Rezeption. Einleitung. In: *Mittelalter-Rezeption. Ein Symposium*. Hrsg. von Peter Wapnewski. Stuttgart 1986, S. 7–9, hier: S. 8.

<sup>115</sup> Workman, Leslie J.: Preface. In: *Medievalism in Europe II. Studies in Medievalism VIII*. Hrsg. von ders. und Kathleen Verduin. Cambridge 1997, S. 1–2, hier: S. 1.

names and works«, sondern vielmehr als eine Methode, »a mode of engagement with the medieval.«<sup>116</sup> Medievalism beschreibt zwar das Mittelalter, vor allem aber das, was nachträglich daraus gemacht wurde, also die Vorstellung vom Mittelalter in der aktuellen Gesellschaft. »Medievalism [...] is a modern construct that renews aspects of the medieval.«<sup>117</sup> Das Mittelalter im Kontext des Medievalism ist ganz klar eine Erfindung der Moderne; zu beobachten ist, wie von jeweils aktuellen Perspektiven die Mittelalter-Rezeption vor sich geht und geformt wird. Mathias Herweg und Stefan Keppler-Tasaki sprechen in diesem Zusammenhang von einem »Dialog mit dem Mittelalter.«<sup>118</sup> Nur wäre zu fragen, ob nicht in diesem Dialog eine asymmetrische Formung des fernen Dialogpartners stattfindet.

Jedenfalls kann dieser Dialog sehr unterschiedlich ausfallen. Ulrich Müller unterscheidet vier Grundformen der Mittelalter-Rezeption:

1. Die produktive d. h. schöpferische Mittelalter-Rezeption: Stoffe, Werke, Themen oder auch Autoren aus dem Mittelalter werden in einem schöpferischen Akt zu einem neuen Werk verarbeitet;
2. die reproduktive Mittelalter-Rezeption: mittelalterliche Werke werden auf eine Weise, die man als »authentisch« ansieht, in ihrer mittelalterlichen Lebensform rekonstruiert, etwa durch musikalische Aufführungen oder Renovierungen (z. B. von Gemälden oder Bauwerken);

---

<sup>116</sup> Emery, Elizabeth: *Medievalism and the Middle Ages*. In: *Studies in Medievalism XVII. Defining Medievalism(s)*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2009, S. 77–85, hier: S. 78.

<sup>117</sup> Brown, Kathrine A.: *Medieval Restoration and Modern Creativity*. In: *Medievalism and Modernity. Studies in Medievalism XXV*. Hrsg. von Carl Fugelso. Cambridge 2016, S. 11–18, hier: S. 18.

<sup>118</sup> Herweg, Mathias und Stefan Keppler-Tasaki: *Mittelalterrezeption. Gegenstände und Theorieansätze eines Forschungsgebiets im Schnittpunkt von Mediävistik, Frühneuzeit- und Moderneforschung*. In: *Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur*. Hrsg. von Mathias Herweg. Berlin 2012, S. 1–14, hier: S. 4.

3. die wissenschaftliche Mittelalter-Rezeption: mittelalterliche Autoren, Werke, Ereignisse oder Sachverhalte werden mit den Arbeitsmethoden der jeweiligen wissenschaftlichen Disziplin untersucht und erklärt;

4. die politisch-ideologische Mittelalter-Rezeption: Werke, Themen, »Ideen« oder Personen des Mittelalters werden für politische Zwecke im weitesten Sinn verwendet und verarbeitet, etwa zur Legitimierung oder Abwertung [...].<sup>119</sup>

Was Müller hier als produktive Rezeption bezeichnet, entspricht dem Begriff des Neomedievalism. In seinem 1986 erschienen Essay *Dreaming of the Middle Ages* verwendet Umberto Eco zum ersten Mal diesen Terminus – verstanden als ebene Form der produktiven Mittelalter-Rezeption. »There is no interest in the historical background; the Middle Ages are taken as a sort of mythological stage on which to place contemporary characters.«<sup>120</sup> In der Folge – speziell in den letzten zehn Jahren – gab es ein reges Interesse an einer genaueren Definition und Einordnung dieses Begriffs.

Vor allem das Verhältnis von Neomedievalism zu Medievalism wurde seitdem kontrovers diskutiert. Es gibt Ansätze, die beiden als zwei grundsätzlich unterschiedliche Konzepte zu verstehen.<sup>121</sup> Ersterer wird von letzterem separiert und stellt somit ein eigenständiges, autonomes Feld dar. Medievalism wäre in diesem Sinne zu verstehen als eine reproduktive Mittelalter-Rezeption, während Neomedievalism für jegliche Form der produktiven Rezeption steht.

<sup>119</sup> Müller, Ulrich: Formen der Mittelalter-Rezeption: Teil II. Einleitung. In: Mittelalter-Rezeption. Ein Symposium. Hrsg. von Peter Wapnewski. Stuttgart 1986, S. 507–510, hier: S. 508.

<sup>120</sup> Eco, Umberto: *Dreaming of the Middle Ages*. In: *Travels in Hyperreality*. Essays. Hrsg. von ders. London 1986, S. 61–72, hier: S. 68.

<sup>121</sup> Vgl. Robinson, Carol L. und Pamela Clements: *Living with Neomedievalism*. In: *Studies in Medievalism XVIII. Defining Medievalism(s) II*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2009, S. 55–75; Coote, Lesley: *A Short Essay about Neomedievalism*. In: *Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s)*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 25–33; Toswell, M. J.: *The Simulacrum of Neomedievalism*. In: *Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s)*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 44–57.



Diese Neubestimmung weicht jedoch stark von der ursprünglichen Definition Workmans ab, welcher Medievalism als eine Art Überbegriff für jede Art von Mittelalter-Rezeption betrachtet. Tom Shippey plädiert daher dafür, von Medievalism(s) im Plural zu sprechen und dadurch die vielfältigen Formen und Ausprägungen dieses Terminus zu unterstreichen. Medievalism entspricht in diesem Sinne weitestgehend dem deutschen Überbegriff der Mittelalter-Rezeption mit seinen oben angeführten vier Unterformen, während Neomedievalism als produktive Rezeption lediglich eine dieser vier Unterformen darstellt.<sup>122</sup> Wenn ich im Folgenden diese beiden Begriffe verwende, verstehe ich diese im Sinne der letztgenannten Einordnung.

Unabhängig von dieser Klassifizierung herrscht Einigkeit darüber, Neomedievalism als einen kreativen, schöpferischen Zugang zum Mittelalter zu verstehen. »Neomedieval works, in this sense, do not simply seek to describe, reproduce, or otherwise recover the medieval, but instead employ contemporary techniques and technologies to simulate the medieval«. <sup>123</sup> Um einen Wahrheitsanspruch im Sinne von »richtig« oder »falsch« kann es nur bei den Formen der reproduktiven und wissenschaftlichen Mittelalter-Rezeption gehen. Während dort als Ziel die Erforschung und Darstellung des »wahren Gesichts« dieser Epoche gilt, genügt der produktiven Rezeption eine »bloße Maske des Mittelalters«. <sup>124</sup> Es geht nicht um eine möglichst authentische – in diesem

---

<sup>122</sup> Vgl. Kaufman, Amy S.: Medieval Unmoored. In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 1–11; Marshall, David W.: Neomedievalism, Identification, and the Haze of Medievalisms. In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s) II. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2011, S. 21–34; Grewell, Cory Lowell: An Eleventh Little Middle Ages? In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 34–43.

<sup>123</sup> Moberly, Brent und Kevin Moberly: Neomedievalism, Hyperrealism, and Simulation. In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 12–24, hier: S. 15.

<sup>124</sup> Krohn, Rüdiger: Die Enteignung des Mittelalters – oder: Der Verlust der einen auf der Suche nach der anderen Zeit. In: Mittelalter-Rezeption IV: Medien, Politik, Ideologie, Ökonomie. Hrsg. von Ulrich Müller u. a. Göttingen 1991, S. 469–487, hier: S. 473.

Dabei sollte jedoch beachtet werden, dass eine »Authentizität« und »Richtigkeit« auch in der reproduktiven und wissenschaftlichen Rezeption stets fraglich bleibt. Jürgen Kühnel nennt als Beispiel die unterschiedliche Restaurierung romanischer Sakralbauten im 19. und 20. Jahrhundert. Vgl. Kühnel, Jürgen: »Produktive Mittelalterrezeption« – Fragmentarische Beobachtungen, Notizen und Thesen. In: Mittelalter-Rezeption IV: Medien, Politik, Ideologie, Ökonomie. Hrsg. von Ulrich Müller u. a. Göttingen 1991, S. 433–468, hier: S. 436ff.

Sinne verstanden als ›faktisch richtige‹ – Darstellung einer historischen Epoche. Stattdessen erfolgt eine bewusste Lösung und Abweichung von der Geschichte, welche dadurch konsequent verzerrt wird. Authentizität bemisst sich in diesem Sinne nicht an Fakten, sondern daran, ob die Darstellung des Mittelalters sich ›richtig anfühlt‹ und unsere Erwartungen erfüllt.<sup>125</sup>

Dies umso mehr, als das Mittelalter historisch gesehen grundsätzlich ein entworfenes Konstrukt ist. Dies zeigt sich schon allein daran, dass ‚das Mittelalter‘ häufig als ein 1000 Jahre währender homogener Zeitabschnitt angesehen wird. Typische Topoi wie Ritter, Burgen, Feudalismus oder die Pest werden in diesem Fall einer einzigen überlangen Epoche zugeordnet, ohne dabei deren sowohl zeitliche als auch geographische Heterogenität zu beachten. Die Rezeption der Vergangenheit wird zu einem »process of engaging with a fictionalized medieval past«. <sup>126</sup> Es wäre jedoch falsch zu behaupten, Neomedievalism hätte grundsätzlich kein Interesse an der Geschichte oder dem Mittelalter als einer historischen Epoche. Er drückt dieses Interesse nur anders aus, indem keine Historizität angestrebt, sondern gerade die Unmöglichkeit beachtet wird, das historische Mittelalter zurückzubringen.<sup>127</sup>

---

Auch wissenschaftliche Methoden verfahren stets selektiv, indem etwa eine zeitliche oder geographische Eingrenzung stattfindet. Zudem ist wissenschaftliche Forschung in Bezug auf das Mittelalter immer auf Quellen aus der jeweiligen Zeit angewiesen, welche stets einer gewissen Interpretation bedürfen. Es kann folglich in keiner der vier vorgestellten Formen der Mittelalter-Rezeption der Anspruch erhoben werden, eine vollständig adäquate Darstellung der historischen Epoche zu liefern, welche wir heute als Mittelalter bezeichnen. In dem Versuch, diese Epoche möglichst authentisch abzubilden bzw. aufzuarbeiten, findet vielmehr eine gleichzeitige (Neu-)Definition ebendieser statt, weshalb man von einem Wechselverhältnis aus Produktion und Reproduktion sprechen kann.

<sup>125</sup> Vgl. Bildhauer, Bettina: *Medievalism and Cinema*. In: *The Cambridge Companion to Medievalism*. Hrsg. von Louise D’Arcens. Cambridge 2016, S. 45–59, hier: S. 49.

<sup>126</sup> Jamison, Carol: *Reading Westeros: George R. R. Martin’s Multi-Layered Medievalisms*. In: *Studies in Medievalism XXVI. Ecomedievalism*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2017, S. 131–142, hier: S. 132.

M. J. Toswell bezeichnet Neomedievalism als ein Simulacrum (in Bezug auf Jean Baudrillard). »A Simulacrum is a copy of a nonexistent original, an original that never had tangible existence, a posited will-o-the-wisp.« Während Medievalism – hier verstanden als eine reproduktive Mittelalter-Rezeption – sich auf einen »existing medieval text« bezieht, basiert Neomedievalism selbst wiederum auf einem »simulacrum of the medieval«. Vgl. Toswell: *Simulacrum of Neomedievalism*, S. 45.

<sup>127</sup> Es besteht jedoch stets die Gefahr, dass eine solche bewusste Umgestaltung beim Rezipienten einen Eindruck von historischer Authentizität hinterlässt und

Dabei lässt sich feststellen, dass die Vorgehensweise des Neomedievalism zum Teil an Funktionsweisen moderner Technologien angelehnt ist.<sup>128</sup> So werden zum Beispiel in einem Copy-and-paste-Verfahren einzelne Teile des Mittelalters herausgeschnitten und in einen neuen (Kon-)Text kopiert. »Digital technologies, then, may not define neomedievalia in terms of its media [...], but it may be an integral component to how it is conceptualized and produced.«<sup>129</sup> Nicht das Mittelalter als Ganzes soll reproduziert werden, sondern lediglich Teile davon. Lauryn S. Mayer spricht in diesem Zusammenhang von *matters*, verstanden als »the accumulation of texts that make up the ever growing body of a subject«<sup>130</sup>. Als Beispiel nennt sie »the matter of Arthur« und damit verbunden spezifische Räume (Camelot, Rom), Genres (Romanze, Chronik), Ereignisse, Figuren etc., »each of which has particular coded feature (the rule-governed objects) that may be expressed or suppressed when combined with other elements of the matter of the medieval.«<sup>131</sup> Das Ergebnis

---

somit seine Vorstellung des »echten« Mittelalters verzerrt. Ein Beispiel hierfür wäre Dan Browns Thriller *The Da Vinci Code*, welcher eine Verschwörungstheorie um eine alternative Sicht auf die (mittelalterliche) Kirchengeschichte kreiert. »Alarmed that Vatican tourists were using the novel as a guide to religious history, the Church had to remind the world's Catholics that *The Da Vinci Code* is indeed a work of fiction. They appointed the publicist and debunker Cardinal Tarcisio Bertone, who told an Italian newspaper in 2005, »[t]here is a very real risk that many people who read [*The Da Vinci Code*] will believe that the fables it contains are true. [Dan Brown] even perverts the story of the holy grail, which most certainly does not refer to the descendants of Mary Magdalena. It astonishes and worries me that so many people believe these lies.' The following year, the Vatican called for Catholics to boycott Ron Howard's film adaption of the novel.« Vgl. Brown, Harry: Baphomet Incorporated: A Case Study in Neomedievalism. In: *Studies in Medievalism XVIII. Defining Medievalism(s) II*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2009, S. 1–10, hier: S. 3.

<sup>128</sup> Selbstverständlich spielt der technologische Fortschritt auch in anderer Hinsicht eine wichtige Rolle, da sich beispielsweise mit der (Weiter-)Entwicklung neuer Medien wie Film oder Videospiele auch neue Möglichkeiten der Darstellung und Rezeption des Mittelalters ergeben. Durch eine solche Darstellung mit Hilfe moderner Technologien, welche im Mittelalter selbst noch gar nicht verfügbar waren, wird die Unmöglichkeit einer absolut authentischen Wiederherstellung dieser zurückliegenden Epoche verdeutlicht. Dennoch lässt sich eine Unterscheidung zwischen authentisch und nicht-authentisch nicht grundsätzlich am Medium selbst festmachen. Vgl. Toswell: *Simulacrum of Neomedievalism*, S. 44f.

<sup>129</sup> Marshall: *Neomedievalism*, S. 26.

<sup>130</sup> Mayer, Laurin S.: *Dark Matters and Slippery Words: Grappling with Neomedievalism(s)*. In: *Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s)*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 68–76, hier: S. 72f.

<sup>131</sup> Ebd.

erinnert an einen Flickenteppich aus unterschiedlichen historischen Epochen, Motiven und Vorstellungen.

Der Bezug zum Mittelalter kann hierbei mehr oder weniger offensichtlich ausfallen. Ein häufig genanntes Beispiel für Neomedievalism ist der Film *A Knight's Tale*<sup>132</sup>. Auf den ersten Blick könnte der Film den Anschein erwecken, eine historisch-authentische mittelalterliche Welt abzubilden. Der junge William Thatcher, Sohn eines Dachdeckers, träumt davon, ein berühmter Ritter zu werden. Den geschichtlichen Hintergrund bietet der hundertjährige Krieg. Zudem sind historische Figuren wie Geoffrey Chaucer in die Handlung integriert. Der Film entpuppt sich aber schnell als eine Art moderner Sportfilm im Rittergewand. Während die Ritter bei einer Tjosten-Weltmeisterschaft um Punkte kämpfen, klatschen und stampfen die Zuschauer rhythmisch zu den Klängen von Queens *We Will Rock You*. Und bei genauerem Hinsehen sticht einem das berühmte Nike-Logo auf Williams Rüstung ins Auge – ein Verweis auf die in heutigen Filmen gängige Praxis des Product-Placements. Der Film ist ein gutes Beispiel für eine Form des Neomedievalism, in der das Mittelalter als Schablone genutzt und mit modernen Elementen kombiniert wird. Die (bewussten) Abweichungen von der historischen »Realität« sind offensichtlich und werden vom Zuschauer auch direkt als solche erkannt.

Ein anderes Beispiel, in dem die Abweichungen weniger offensichtlich zu Tage treten, ist der Film *King Arthur*<sup>133</sup>. Dieser erhebt den Anspruch, die wahre – im Sinne von historisch-korrekte – Geschichte von König Artus zu erzählen. Die vermeintlich authentische Darstellung des historischen Mittelalters wird jedoch durch einige Ungenauigkeiten untergraben, indem etwa Waffen verwendet werden, die zu dieser Zeit noch gar nicht existierten.<sup>134</sup> Auch hier findet eine Verzerrung der Geschichte statt, wenn auch weitaus subtiler.

Da beide genannten Filme in einer mittelalterlichen Welt stattfinden, liegt der Bezug zum Mittelalter auf der Hand. Es ist jedoch auch möglich, den umgekehrten Weg zu gehen, indem Elemente des Mittelalters in unsere heutige Zeit oder gar eine andere Welt verlagert werden. Als Beispiel ließe sich das

<sup>132</sup> *A Knight's Tale*. Regie: Brian Helgeland. Columbia Pictures Corporation 2001.

<sup>133</sup> *King Arthur*. Regie: Antoine Fuqua. Touchstone Pictures 2004.

<sup>134</sup> Davon abgesehen sollte klar sein, dass die Nacherzählung einer Legende nie den tatsächlichen Anspruch einer historischen Korrektheit erheben kann.

Science-Fiction-Epos *Star Wars* anführen, in dem sich in Mönchskutten gekleidete Jedi-Ritter mit Laserschwertern duellieren.<sup>135</sup> Aber auch das Genre der High-Fantasy ist ein Musterbeispiel für einen konstruktiven Umgang mit dem Mittelalter, wie im Folgenden zu sehen sein wird.

### 2.2.3 *High-Fantasy*

Das Genre der High-Fantasy hat gerade in der Forschung, aber auch darüber hinaus, einen schweren Stand und sieht sich zum Teil harscher Kritik ausgesetzt:

„Mit Heroic F[antasy] bezeichnet man eine bestimmte Art von Geschichten, die sich nicht in der Welt, wie sie ist, war oder sein wird, abspielen, sondern in der Welt, wie sie sein sollte, um eine gute Geschichte abzugeben. [...] Es sind phantastische Abenteuer Geschichten, die sich in imaginären prähistorischen oder mittelalterlichen Welten abspielen, als alle Männer stark, alle Frauen schön, alle Probleme einfach waren und die Welt ein einziges Abenteuer war.« Aus diesen Worten eines Autors [Sprague de Camp, S.W.], der nicht nur als Theoretiker, sondern auch als Autor sich mit der F[antasy] beschäftigte, geht schon ihr eskapistischer Charakter hervor. Sie bildet damit einen deutlichen Gegensatz zur phantastischen Literatur. Die Grundhaltung der meisten F[antasy]-Texte ist reaktionär, häufig sogar eindeutig faschistoid. [...] Unzählige Trivialautoren, mit einer höchst unerfreulichen Neigung zu endlosen Zyklen, haben in dem letzten Jahrzehnt das Angebot an F[antasy]-Literatur vergrößert.<sup>136</sup>

Dieser Lexikonartikel – welcher sich selbst durch eine enorme Vereinfachung und Stereotypisierung auszeichnet – liefert bereits einen guten Überblick über

---

<sup>135</sup> Vgl. Erfen-Hänisch, Irene: Die Wiederkehr des Mythos im Gewand der High Tech. »Star Wars«: Chiffren des Mittelalterlichen. In: Materialien und Beiträge zur Mittelalter-Rezeption. Band 1. Hrsg. von Rüdiger Krohn. Göppingen 1986, S. 299–318.

<sup>136</sup> Zondergeld: Lexikon der phantastischen Literatur, S. 275f.

die häufigsten Kritikpunkte, die diesem Genre immer wieder entgegengebracht werden. Vorwürfe, Fantasyliteratur propagiere etwa Rassismus und Heteronormativität, sind keine Seltenheit.<sup>137</sup> Darüber hinaus wird die Fantasy vor allem mit dem Phänomen des Eskapismus in Verbindung gebracht, in diesem Zusammenhang meist negativ verstanden als ein Davonlaufen vor den Problemen unserer Welt. »Escapism certainly carries a negative connotation: that to escape is turn away from something we ought rather to be attending to.«<sup>138</sup> Aus diesem Grund wird Fantasy-Literatur oft als Trivial- oder auch Kinderliteratur abgetan.

Die genannten Vorwürfe sind nicht gänzlich von der Hand zu weisen. High-Fantasy ist tatsächlich häufig geprägt von einem sehr einfachen Dualismus aus Gut und Böse sowie einer stark typisierten Charakterdarstellung. Und bereits Tolkien selbst weist auf den Umstand hin, dass Eskapismus in *fairystories* ein zentrales Element darstellt: »I will now conclude by considering Escape and Consolation, which are naturally closely connected. Though fairystories are of course by no means the only medium of Escape, they are today one of the most obvious and (to some) outrageous forms of ›escapist‹ literature.«<sup>139</sup>

Dennoch sollten weder die vereinfachte Darstellung noch der Eskapismus ausschließlich negativ bewertet werden. Gerade hierin liegt nämlich auch eine große Stärke der Fantasy und ein Grund für die anhaltende Beliebtheit und Faszination dieses Genres. Fantasy als eine Form des (Neo)Medievalism ist stets verbunden mit einer gewissen Nostalgie. Nostalgie bedeutet jedoch nicht nur eine Flucht aus der heutigen Welt, sondern auch eine kritische Auseinandersetzung mit dieser. »[R]eaders, viewers and visitors can indulge in the aspects of the past that appeal, while claiming to retain a critical historical distance.«<sup>140</sup> Das Mittelalter ist dabei als Referenzpunkt für die Ausgestaltung

<sup>137</sup> Vgl. Young, Helen: *Race and popular fantasy literature. Habits of whiteness.* New York/London 2016.

<sup>138</sup> Furby, Jaqueline und Claire Hines: *Fantasy.* New York/London 2012, S. 11.

<sup>139</sup> Tolkien: *Tree and Leaf*, S. 54.

<sup>140</sup> Trilling, Renée R.: *Medievalism and its discontents.* In: *Postmedieval: a journal of medieval cultural studies* 2 (2011) H.2, S. 216–224, hier: S. 221.

Antonsen bezeichnet das Fantastische daher auch als »Mittel der Erkenntnis«. Das Wort *Phantasie* leitet er vom griechischen Ausdruck *phantázomai* ab, was so viel bedeutet wie »sichtbar werden«. Vgl. Antonsen, Jan Erik: Vorwort. In: *Das Fantastische.* Hrsg. von ders. Freiburg/Schweiz 2003, S.13–17, hier: S. 13.

fantastischer Welten gerade deswegen so beliebt, weil es gleichzeitig Vertrautheit und Fremdheit liefert. »The middle Ages are well known and comfortable, familiar and coherent.«<sup>141</sup> Dem Leser fällt es nicht schwer, sich in diese mittelalterliche Welt hineinzudenken und sich darin zurechtzufinden.

Gleichzeitig besteht aber auch die nötige Distanz zwischen einer fantastischen (mittelalterlichen) Welt und unserer eigenen Gegenwart, die es möglich macht, bestimmte Krisensituationen der heutigen Zeit besonders eindrücklich und anschaulich hervorzuheben. Beim Leser kann dadurch ein besonderes Bewusstsein für Themen oder Probleme entstehen, die in unserer tatsächlichen Welt existieren. Tolkien etwa nennt als Beispiel die zunehmende Technisierung und den damit einhergehenden Verlust des Umweltbewusstseins<sup>142</sup> – eine zentrale Thematik auch in seinem *Herrn der Ringe*.

Readers of *The Lord of the Rings* often comment that an imaginary sojourn among the natural beauties of Middle-earth enhances their esteem for nature and desire to preserve it, and this is but one instance of the fruitful interchanges between imaginary and real worlds that we will explore.<sup>143</sup>

Fantastische Welten ermöglichen es, aktuelle Probleme unserer Gesellschaft in einen anderen Kontext zu stellen und darüber hinaus im Blick zurück auf eine Illusion der mittelalterlichen Vergangenheit mögliche Lösungsansätze zu finden. So gesehen findet in Fantasy-Literatur die für den Neomedievalism typische Interaktion zwischen dem Mittelalter und der Moderne statt. Das Mittelalter ist in diesem Fall nicht länger das grundsätzlich Andere, sondern vielmehr

---

<sup>141</sup> Selling, Kim: *Fantastic Neomedievalism: The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy*. In: *Flashes of the Fantastic*. Hrsg. von David Ketterer. Westport/London 1998, S. 211–218, hier: S. 212.

<sup>142</sup> Vgl. Tolkien: *Tree and Leaf*, S. 56ff.

<sup>143</sup> Sailer, Michael: *As if. Modern enchantment and the literary prehistory of virtual reality*. Oxford 2012, S. 51.

ein Spiegelbild unserer Zeit.<sup>144</sup> Unter diesem Gesichtspunkt lässt sich feststellen, dass Fantasy als eine Form des (Neo)Medievalism in den meisten Fällen weit mehr über die eigene Gegenwart als über das Mittelalter aussagt.<sup>145</sup>

Das Mittelalter ist im Kontext der Fantasy aber auch deshalb so populär, weil es einen nahezu unerschöpflichen Fundus an Möglichkeiten bietet, aus dem sich der Schöpfer einer fantastischen Welt bedienen kann. Hans Rudolf Velten drückt dies in der Metapher der ‚Gefräßigkeit‘ aus:

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. 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>146</sup>

Fantasy-Literatur ist demnach weniger stark an Restriktionen gebunden, sondern kann bestimmte Themen und Problematiken auf vielfache Weise pointiert darstellen und verhandeln.<sup>147</sup> So kann beispielsweise die Welt von *Game*

<sup>144</sup> Vgl. Robinson/Clements: *Living with Neomedievalism*, S. 59.

<sup>145</sup> Vgl. D’Arcens, Louise: *Introduction: medievalism: scope and complexity*. In: *The Cambridge Companion to Medievalism*. Hrsg. von ders. Cambridge 2016, S. 1–13, hier: S. 6.

<sup>146</sup> Velten: *Mittelalter im Fantasyroman*, S. 17.

<sup>147</sup> »Der Umstand, dass es sich um eine Fantasy-Geschichte in einem fiktionalen Universum handelt, ist für die Identifikation keineswegs hinderlich. Im Gegenteil bietet dieser Fantasy-Rahmen die Freiheit, sich einmal ganz von der »banalen« Alltagswirklichkeit, in der wir täglich leben, lösen zu können, und grundsätzliche Probleme zwischen Wagnis und Stillstand, zwischen Erfolgen und Misserfolgen, wie sie auch das eigene Leben und den eigenen Alltag bestimmen, aus einer anderen Perspektive zu betrachten und erleben, die keine Rücksicht auf »realistische« Machbarkeiten und historische »Korrektheiten« nehmen muss, sondern sich ganz dem psychologischen Gehalt menschlicher Schicksale widmen kann.« Vgl. Schulte, Klaus Martin: *Zwischen Unberechenbarem und Todsicherem*. Ein Nachwort aus psychologischer Perspektive von Klaus Martin Schulte. In: Söffner, Jan: *Nachdenken über Game of Thrones*. George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Paderborn 2017, S. 131–139, hier: S. 138.



of *Thrones* unterschiedlichste Kulturen, Religionen und politische Systeme auf engstem Raum versammeln und dadurch eine Extremform des heutzutage oft bemühten Clash of Cultures inszenieren.

Dieter Petzold weist jedoch zu Recht darauf hin, dass Zeitkritik nicht die einzige Aufgabe der Fantasy-Literatur sein kann. »Es fragt sich nämlich, ob Zeitkritik, wenn sie bereits in der Schaffung einer »Secondary World« impliziert ist, nicht in einer bloßen Negativität stecken bleibt, und überdies reichlich diffus und ungerichtet sein muß.«<sup>148</sup> Stattdessen ist nicht zu leugnen, dass es vielen Lesern von Fantasy-Literatur tatsächlich gerade darum geht, den eigenen Alltag temporär hinter sich zu lassen und in eine andere, fantastische Welt einzutauchen. Fantasy ist demnach ein »Vehikel der Freiheit«<sup>149</sup>, das Wunschträume zwar nicht zu erfüllen vermag, aber zumindest eine Welt zeigt, »die den alten Wunschträumen näher kommt«<sup>150</sup> und diese Träume dadurch aufrecht erhält. Nicht selten resultieren solche Wünsche aus einem Gefühl der Unsicherheit, Überforderung und Entfremdung von unserer Welt.

Eine fortschreitende Entzauberung der Welt hat bereits Max Weber in seinem 1917 erschienen Essay *Wissenschaft als Beruf* festgestellt.<sup>151</sup> Es ist daher nicht verwunderlich, dass gerade fantastisch-mittelalterliche Welten die Vorstellung einer verzauberten Welt zurückbringen sollen. »Das Mittelalter fungiert somit als Gegenbild der rationalen, säkularen und wissenschaftlichen Neuzeit, in der (fast) alles erklärbar ist, während das Irrationale, Magische,

---

<sup>148</sup> Petzold, Dieter: *Fantasy Literature als Wunscherfüllung und Weltdeutung*, Heidelberg 1980, S. 114.

<sup>149</sup> Tück, Jan-Heiner: *Fantasy – Vorschule des Glaubens?* Editorial. In: *Communio* 37 (2008), S. 415–418, hier: S. 415.

<sup>150</sup> Petzold: *Fantasy Literature*, S. 116.

<sup>151</sup> »Die zunehmende Intellektualisierung und Rationalisierung bedeutet also *nicht* eine zunehmende allgemeine Kenntnis der Lebensbedingungen, unter denen man steht. Sondern sie bedeutet etwas anderes: das Wissen davon oder den Glauben daran, dass man, wenn man *nur wollte*, es jederzeit erfahren *könnte*, dass es also prinzipiell keine geheimnisvollen unberechenbaren Mächte gebe, die da hineinspielen, dass man vielmehr alle Dinge – im Prinzip – durch *Berechnen beherrschen* könne. Das aber bedeutet: die Entzauberung der Welt. Nicht mehr, wie der Wilde, für den es solche Mächte gab, muss man zu magischen Mitteln greifen, um die Geister zu beherrschen oder zu erbitten. Sondern technische Mittel und Berechnung leisten das. Dies vor allem bedeutet die Intellektualisierung als solche.« Vgl. Weber, Max: *Wissenschaft als Beruf 1917–1919*. Studienausgabe der Max Weber-Gesamtausgabe Band I/17. Hrsg. von Wolfgang J. Mommsen und Wolfgang Schluchter. Tübingen 1994, S. 9.

Zauberhafte in Rückzugsgebiete der Fantasie gedrängt wird.«<sup>152</sup> Aber rechtfertigt dieser Umstand, das Genre der Fantasy als kindisch zu deklarieren und nicht ernst zu nehmen?

Despite the many fantasies aimed at our featuring children, proponents of fantasy argue that fantasy is neither childish nor a denial of reality, but an escape into a spiritual or inner journey. Fantasy's appeal may lie in its insistence of engaging us in imaginative experiences that invite us to temporarily transcend our sense of what is possible.<sup>153</sup>

Hier ist nochmals auf die anfangs erwähnte Vereinfachung und Typisierung in Fantasyromanen zurückzukommen. Unsere heutige Vorstellung vom Mittelalter bietet den idealen Nährboden für eine solche vereinfachte und nicht überfordernde Darstellung. »Fantasy trägt in der »epochalen Unordnung der Moderne« zum Zurechtfinden bei; in Fantasy-Gegenwelten kann geklärt werden, was in der Realität nicht gelingt.«<sup>154</sup> Eine klare Einteilung in Gut und Böse, Hell und Dunkel, Richtig und Falsch hilft dabei, die Komplexität der erzählten Welt auf ein angenehmes Maß zu reduzieren. Dadurch bietet Fantasy

wohltuende Fluchtmöglichkeiten für Menschen, die sich in ihrem Alltag überfordert fühlen. Die Fantasy-Welten mit Ihrer Faszination, aber auch größeren Klarheit, erfreuen auch dann, wenn genau wie in der realen Welt immer gekämpft werden muss [...].<sup>155</sup>

Hierin findet sich zudem einer der Hauptgründe für die starke Orientierung an literarischen Mustern vormoderner Texte. Dennoch ist es wichtig zu erwähnen, dass auch viele Fantasy-Werke Abstand von einer zu starken Vereinfachung nehmen und stattdessen komplexe und zum Teil schwer durchschaubare Strukturen aufweisen, wie etwa *Game of Thrones*.

<sup>152</sup> Velten: Mittelalter im Fantasyroman, S. 18.

<sup>153</sup> Fowkes: Fantasy Film, S. 9.

<sup>154</sup> Dormeyer, Detlev und Friedhelm Munzel: Vorwort. In: Faszination »Harry Potter«: Was steckt dahinter? Hrsg. von ders. Münster 2005, S. 3–6, hier: S. 3f.

<sup>155</sup> Fräsch, Peter: Fantasie als Weg zur Wirklichkeit? Kulturhermeneutische Analyse christlicher Traditionsbestände im modernen Fantasy-Film vor dem Hintergrund religiöser Bildungsprozesse. Berlin 2018, S. 61.

Es lässt sich festhalten, dass Fantasy-Literatur einerseits ein stetiges Wechselverhältnis zwischen unserer heutigen Moderne und einer mittelalterlich-fantastischen Welt herstellt und daher als Spiegel unserer Zeit gesehen werden kann. Andererseits bietet sie aber auch einen Rückzugsort vor einer rationalen, wissenschaftlichen Neuzeit, in der jegliche Verzauberung der Welt getilgt wurde. Hierin besteht ein offensichtlicher Bezug zu Gumbrechts These, die Menschen verspürten heutzutage aufgrund der dominierenden Sinndimension ein Gefühl des Verlusts und eine Sehnsucht nach Präsenz. Es wird im Folgenden genauer zu untersuchen sein, wie Fantasy-Literatur durch die enge Orientierung an mittelalterlichen (Erzähl-)Strukturen zumindest teilweise ebenjene Präsenzeffekte zurückbringen kann, welche in unserer heutigen bedeutungskulturell dominierten Welt so selten geworden sind. Zudem eröffnet eine dergestalt fokussierte Auseinandersetzung mit der Fantasy-Literatur und der Literatur des Mittelalters die Möglichkeit, die Präsenzdimension auch innerhalb der Literaturwissenschaften wieder stärker in den Fokus zu rücken.

### **2.3 Kulturelle und erzähltheoretische Verortung von Dingen**

Dinge haben als Faszinationskerne inzwischen in viele verschiedene Fachbereiche Einzug gehalten. Ob in der Ethnologie, Soziologie oder Philosophie, den Geschichts-, Religions- oder Literaturwissenschaften – das Materielle scheint allgegenwärtig zu sein. Auch das Spektrum der untersuchten Dinge stellt sich ausgesprochen divers dar: Von Interesse sind nicht nur besonders

außergewöhnliche oder einzigartige Gegenstände, sondern gerade auch alltägliche Dinge<sup>156</sup> wie Zigaretten<sup>157</sup>, Kinderwägen<sup>158</sup>, Toiletten<sup>159</sup>, Holzschuhe<sup>160</sup>, Seidenbänder<sup>161</sup> oder Löffel<sup>162</sup>. Es ist daher an dieser Stelle schlichtweg unmöglich, einen Vollständigkeit suggerierenden Überblick über das Forschungsfeld der Dinge zu liefern.<sup>163</sup> Stattdessen sollen im Folgenden die wichtigsten Ansätze und Grundannahmen in Bezug auf die Verhandlung von Dingen aufgezeigt werden, um somit eine theoretische Grundlage für die weitere Textanalyse zu schaffen.

### 2.3.1 Materielle Kultur

Ding, Objekt, Gegenstand, Zeug, Sache – die Liste unterschiedlicher Termini ließe sich noch weiterführen. Möchte man sich eingehender mit Dingen be-

<sup>156</sup> »Zur materiellen Kultur gehören alle berührbaren und sichtbaren Dinge, die den Menschen umgeben, wobei der Umgang mit diesen Dingen eine hervorgehobene Rolle spielt.« Vgl. Hahn, Hans Peter: *Materielle Kultur. Eine Einführung*. 2. überar. Auflage, Berlin 2014, S. 19.

<sup>157</sup> Lindner, Rolf: *Rauch-Zeichen. Zur Symbolik der Zigarette im 20. Jahrhundert*. In: *Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln*. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster 2011, S. 99–106.

<sup>158</sup> Redlin, Jane: *Kitras – Alltagsdinge und Symbolträger. Eine Forschungsskizze*. In: *Die Sprache der Dinge – kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die materielle Kultur*. Hrsg. von Elisabeth Tietmeyer u. a. Münster 2010, S. 163–171.

<sup>159</sup> Roth, Klaus: *Von Toiletten und anderen Symbolen. Die Installation »Entropa« und ihre Rezeption in Bulgarien*. In: *Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln*. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster 2011, S. 399–416.

<sup>160</sup> Cantauw, Christiane: *Quo vadis, Holzschuh? Zur Interdependenz von Bedeutungszuweisungen und stofflicher Präsenz am Beispiel einer traditionellen Fußbekleidung*. In: *Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln*. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster 2011, S. 297–308.

<sup>161</sup> Caracausi, Andrea: *Made in Italy. Seidenbänder im frühneuzeitlichen Europa*. In: *Materielle Kultur und Konsum in der Frühen Neuzeit*. Hrsg. von Julia A. Schmidt-Funke. Köln 2019, S. 39–60.

<sup>162</sup> Harding, Elizabeth: *Löffelkultur oder: Zur Beschäftigung mit »Alltagsgegenständen« in der Frühen Neuzeit*. In: *Materielle Kultur und Konsum in der Frühen Neuzeit*. Hrsg. von Julia A. Schmidt-Funke. Köln 2019, S. 87–106.

<sup>163</sup> Für eine kompakte, aber zugleich vielseitige Übersicht vgl. Mühlherr, Anna: *Einleitung*. In: *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne*. Hrsg. von ders. u. a. Berlin/Boston 2016, S. 1–20. Für eine ausführlichere Darstellung vgl. Samida, Stefanie u. a. (Hrsg.): *Handbuch Materielle Kultur. Bedeutungen, Konzepte, Disziplinen*. Stuttgart 2014.

fassen, muss also zunächst grundlegend geklärt werden, welche Art von Dingen hier überhaupt gemeint sind. Martin Heidegger unterscheidet diesbezüglich zwei Komplexe: »Ding im *engeren* Sinne meint das Greifbare, Sichtbare u.s.f., das Vorhandene. Ding im *weiteren* Sinne meint jegliche Angelegenheit, solches, um das es so und so bestellt ist, die Dinge, die in der ›Welt‹ geschehen, Begebenheiten, Ereignisse.«<sup>164</sup> In dieser Arbeit soll es demnach um Dinge im *engeren* Sinne gehen, also »alle berührbaren und sichtbaren Dinge, die den Menschen umgeben«<sup>165</sup>. Die eingangs aufgeführten Begriffe werden dabei weitestgehend synonym verwendet.

Um den Aspekt der Materialität der Dinge zu betonen, spricht die Forschung in diesem Zusammenhang von einer *Materiellen Kultur* und geht in diesem Zuge sogar so weit, einen *material turn*<sup>166</sup> zu postulieren. Beide Termini sind aber insofern problematisch, als sie eine eindeutige Trennung zwischen einer materiellen und einer geistigen Kultur suggerieren.<sup>167</sup> Eine solche Dualität gehört zwar zu den »unausgesprochenen Grundlagen des westlichen Menschenbildes«<sup>168</sup>, wobei das Geistige gegenüber dem Materiellen als wichtiger aufgefasst wird. Ziel der Vertreter der Materiellen Kultur ist es aber gerade, diese »Hierarchisierung in der Kulturforschung«<sup>169</sup> zu durchbrechen und stattdessen die »Verbindung von Materiellem und Bedeutungsvollem«<sup>170</sup> ins Zentrum der Betrachtung zu rücken. Dinge können danach betrachtet werden, »was sie ihrer natürlichen Beschaffenheit nach ›sind‹« und »als was sie erscheinen, wofür sie gedacht sind.«<sup>171</sup> Die Kategorien *Gebrauchsgegenstand* und *Symbol* bilden dabei »Enden zweier potentiell ineinander übergehender Polaritäten«<sup>172</sup>.

---

<sup>164</sup> Heidegger, Martin: Die Frage nach dem Ding. Zu Kants Lehre von den transzendenten Grundsätzen. 3. durchges. Auflage. Tübingen 1987, S. 4.

<sup>165</sup> Hahn: Materielle Kultur, S. 19.

<sup>166</sup> Vgl. Reckwitz, Andreas: Die Materialisierung der Kultur. In: Kultur\_Kultur. Denken. Forschen. Darstellen. Hrsg. von Reinhard Johler u. a. Münster 2013, S. 28–37.

<sup>167</sup> Außerdem kann hierdurch die fälschliche Vorstellung einer *nicht-kulturellen* Materie entstehen, »die geduldig auf den subjektiven Weltdeutungen des Menschen gegenüber indifferent auf die Entdeckung durch ein objektives, wertfreies Wissen wartet.« Vgl. Samida: Handbuch Materielle Kultur, S. 89.

<sup>168</sup> Hahn: Materielle Kultur, S. 10.

<sup>169</sup> Kimmich, Dorothee: Alltägliche Dinge. In: Plurale 7 (2008), S. 23–44, hier: S. 25.

<sup>170</sup> Hahn: Materielle Kultur, S. 13.

<sup>171</sup> Heynkes, Anna M.: Natürliche Artefakte – künstliche Lebewesen. Eine Kritik der Natur-Artefakt-Dichotomie. In: Deutsche Zeitschrift für Philosophie 61, S. 251–265, hier: S. 251.

<sup>172</sup> Christ: Bausteine, S. 16.

Hierin findet sich ein zentraler Anknüpfungspunkt zu Gumbrechts Präsenz-Theorie. Dinge können weder ausschließlich der Ebene der Präsenz noch ausschließlich der Ebene der Bedeutung zugeordnet werden, sondern sind stets materiell und bedeutungsvoll zugleich.<sup>173</sup> Es soll dabei keine Hierarchisierung zugunsten der Bedeutung stattfinden, sondern gerade das Oszillieren zwischen beiden Polen in den Fokus gerückt werden.

Eine klare Trennung zwischen Mensch und Materiellem ist dabei nicht möglich.<sup>174</sup> Dinge werden daher nicht als absolut eigenständige Entitäten betrachtet, die unabhängig in der Welt existieren, sondern immer im Verhältnis zum Menschen gesehen. Dieses Wechselverhältnis offenbart sich bereits in den Begriffen *Objekt* und *Gegenstand*. Ersterer leitet sich vom Lateinischen *obicere* ab, was so viel bedeutet wie ‚entgegenwerfen‘, ‚entgegenstellen‘ oder ‚vorsetzen‘. Es wird also stets ein Gegenüber intendiert, zu dem das Objekt in ein (räumliches) Verhältnis treten kann. Ähnliches gilt für den Begriff *Gegenstand*, denn auch hier muss sich das Ding zwingend etwas oder jemandem entgegenstellen. Der Mensch wird bei diesen Betrachtungen also nicht vollständig ausgeklammert, sondern bildet nach wie vor eine unverzichtbare Komponente. Gleichzeitig geht es aber darum, in einem Zeitalter, das möglicherweise durch »Entdinglichung«<sup>175</sup> oder »Dingvergessenheit«<sup>176</sup> geprägt ist, von den Dingen ausgehend das Verhältnis von Mensch und Welt zu befragen.<sup>177</sup>

<sup>173</sup> Vgl. Daston, Lorraine: Speechless. In: Things that Talk. Object Lessons from Art and Science. New York 2004, S. 9–27, hier: S. 17.

<sup>174</sup> Vgl. Miller, Daniel: Materiality: An Introduction. In: Materiality. Hrsg. von ders. Durham 2005, S. 1–50, hier: S. 8.

<sup>175</sup> Flusser, Vilém: Auf dem Weg zum Unding. In: Medienkultur. Hrsg. von ders. und Stefan Bollmann, Frankfurt a. M. 2005, S. 185–189.

<sup>176</sup> Steiner, Uwe C.: Widerstand im Gegenstand. Das literarische Wissen vom Ding am Beispiel Franz Kafkas. In: Literatur, Wissenschaft und Wissen seit der Epochenchwelle um 1800. Theorie, Epistemologie, komparatistische Fallstudien. Hrsg. von Thomas Klinkert und Monika Neuhofer. Berlin 2008, S. 237–252, hier: S. 238.

<sup>177</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 28.

In diesem Zusammenhang sei auf die durch den Soziologen und Philosophen Bruno Latour begründete Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) verwiesen. In dieser geht es darum, »die ontologische Asymmetrie zwischen Natur und Kultur, Mensch und Ding aufzuheben bzw. zu umgehen«. Vgl. Samida: Handbuch Materielle Kultur, S. 90. Es findet folglich keine klare Trennung zwischen (aktiven) Menschen und (passiven) Dingen statt, sondern beide können als Akteure, als »Entitäten, die Dinge tun« auftreten. Vgl. Latour, Bruno: Die Vermischung von Menschen und Nichtmenschen. Die Soziologie eines Türschließers. In: ANThology. Ein einflussreiches Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Hrsg. von Andrea Bellinger

Es handelt sich um neue disziplinäre Ansätze, die alle gemein haben, »dass ihnen zufolge Erkenntnisprozesse von Dingen ausgehen oder sich an diesen abspielen.«<sup>178</sup> Dinge sollen dabei nicht als statische Objekte gesehen, sondern stets in einen Handlungskontext eingeordnet werden. »Dinge sind demzufolge nicht einfach wahrzunehmende ›Gegenüber‹, sondern sie konstituieren die Umwelt des Menschen und bestimmen die Möglichkeiten seines Handelns.«<sup>179</sup> Eine vollständige Autonomie der Dinge ist so gesehen nie gegeben, denn die Wahrnehmung von Dingen ist immer subjektiv geprägt.<sup>180</sup> Da Dinge grundsätzlich stumm sind, können sie nicht wie Texte gelesen werden, sondern ihre Bedeutung ergibt sich erst im Kontext von Handlungsweisen.<sup>181</sup>

Eine zentrale Bedeutung kommt dabei vor allem dem Verhältnis von Dingen und Macht zu. »Macht und Dinge« kann heißen: Macht *durch* Dinge und Macht *der* Dinge. Man kann fragen, inwiefern Dinge eine Rolle in Machtbeziehungen zwischen Menschen spielen, aber auch, inwiefern Dinge selbst Macht entfalten.«<sup>182</sup> In ersterem Fall können die Machtverhältnisse auf unterschiedlichen Ebenen gelagert sein. Mit Gumbrecht gesprochen können Dinge hier zum einen auf der Ebene der Präsenz wirken, indem sie dem Besitzer durch ihren instrumentellen Gebrauchszweck Macht gegenüber einer anderen Enti-

---

und David Krieger. Bielefeld 2006, S. 237-258, hier: S. 247. Als Akteur wird grundsätzlich jede Entität bezeichnet, die »eine gegebene Situation verändert, indem [sie] einen Unterschied macht«. Vgl. Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. 4. Auflage. Frankfurt a. M. 2017, S. 123. Dadurch wird die Unterscheidung zwischen Mensch und Nicht-Mensch aufgehoben und Objekte werden in den Rang von »Koproduzenten der Gesellschaft« erhoben. Vgl. Latour, Bruno: Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Berlin 1995, S. 74.

<sup>178</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 30.

<sup>179</sup> Hahn: Materielle Kultur, S. 31.

<sup>180</sup> Vgl. Habermas, Tilmann: Geliebte Objekte. Symbole und Instrumente der Identitätsbildung. Berlin 1996, S. 235ff. Vgl. auch Miller, Daniel: Material cultures. Why some things matter. Chicago 1998, S. 12.

<sup>181</sup> Vgl. Hahn: Materielle Kultur, S. 138. Vgl. auch Heidrich, Hermann: Facetten zu einer Theorie der Dinge. In: SachKulturForschung. Gesammelte Beiträge der Tagung der Arbeitsgruppe Sachkulturforschung und Museum in der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde vom 15. bis 19. September in Bad Windsheim. Bad Windsheim 2000, S. 8-17, hier: S. 11. »Es geht nicht darum, Sachen als bloße Indikatoren von kulturellen Prozessen zu bewerten, – es geht um mehr. Objekte mit ihren Bedeutungen sind nicht nur Indikatoren für etwas, sie sind Realität des kulturellen Lebens.«

<sup>182</sup> Samida: Handbuch Materielle Kultur, S. 85.

tät verleihen. Beispiele hierfür wären vor allem Waffen oder Schutzgegenstände, also Dinge, welche die biologischen Defizite des Menschen als »Mängelwesen«<sup>183</sup> kompensieren und es ermöglichen, eine physische Gewaltanwendung auszuüben oder zu verhindern.<sup>184</sup> Zum anderen können Dinge aber auch enorme Machtpotenziale im Hinblick auf ihren symbolischen Wert entfalten. Indem sie z. B. als Repräsentanten für bestimmte Standeszugehörigkeiten oder Herrschaftsverhältnisse dienen, stellen Dinge wichtige Faktoren für eine symbolische Verkörperung von Macht dar.<sup>185</sup> Ähnlich verhält es sich mit sakralen Objekten. Auch diese besitzen keinen praktischen Gebrauchswert und sind somit »in einem streng funktionalen Sinn nutzlose Gegenstände«<sup>186</sup>. Dennoch kommt ihnen im Vergleich zu anderen Dingen bisweilen die höchste Rangstufe zu, da sie für die jeweilige Gemeinschaft von unermesslichem Wert sind und sich somit der »profanen Welt des Tausches«<sup>187</sup> entziehen. Dieser unermessliche Wert ergibt sich jedoch nicht aus den Eigenschaften oder der Substanz dieser Dinge, sondern vielmehr aus der mit ihnen verknüpften Zeichenhaftigkeit. Daher kann grundsätzlich jeder Gegenstand zu einem sakralen Objekt werden.<sup>188</sup> Die Wirkung solcher Dinge erschöpft sich dabei nicht in ihrem repräsentativen Charakter, denn ihnen selbst wird ebenfalls eine geheimnisvolle Wirkmächtigkeit zugeschrieben. »Solche Gegenstände besitzen also fast schon Personen-Status, mit ihnen hängen fundamentale Vorstellungen von Souveränität, Handlungsfähigkeit und Macht zusammen.«<sup>189</sup>

<sup>183</sup> Gehlen, Arnold: *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt*. 13. Auflage, Wiesbaden 1993, S. 20.

<sup>184</sup> Damit eng verknüpft ist auch der Tauschwert von Dingen, woraus in einem Wechselverhältnis von Bedarf und exklusiver Verfügbarkeit eine ökonomische Macht erwächst. Vgl. Samida: *Handbuch Materielle Kultur*, S. 85.

<sup>185</sup> Vgl. Rehberg, Karl Siegbert: *Weltrepräsentanz und Verkörperung. Institutionelle Analyse und Symboltheorie – Eine Einführung in systematischer Absicht*. In: *Institutionalität und Symbolisierung. Verstetigungen kultureller Ordnungsmuster in Vergangenheit und Gegenwart*. Hrsg. von Gert Melville. Köln u. a. 2001, S. 3–49.

<sup>186</sup> Kohl, Karl-Heinz: *Die Macht der Dinge. Geschichte und Theorie sakraler Objekte*. München 2003, S. 152.

<sup>187</sup> Ebd., S. 153.

<sup>188</sup> »Nicht von seinen materiellen Eigenschaften, sondern allein von den individuellen oder kollektiven Erfahrungen, mit denen er einmal verknüpft war, hängt ab, ob er als ein das Transzendente verkörpernder Gegenstand: als sakrales Objekt, angesehen wird.« Vgl. Ebd., S. 10.

<sup>189</sup> Christ: *Bausteine*, S. 11.



In diesem Fall sind Dinge nicht nur Vermittler von Macht, sondern sie selbst können Macht gegenüber dem Menschen ausüben.<sup>190</sup> Dies bedeutet nicht, dass Dinge über eine Intentionalität, einen eigenen Willen oder mentale Zustände wie »Überzeugungen, Wünsche, Absichten und Emotionen«<sup>191</sup> verfügen. Sie können aber sehr wohl eine Widerständigkeit und einen Eigensinn aufweisen, indem sie etwa »streiken, fallen oder klemmen«<sup>192</sup>. Das Verhältnis von Subjekt und Objekt wird in solchen Fällen dezidiert in Frage gestellt.<sup>193</sup> »Überspitzt gesagt: Nicht der Mensch bedient sich der Dinge, sondern die Dinge bedienen sich des Menschen.«<sup>194</sup> Dies gilt im Besonderen für die Literatur des Mittelalters, denn häufig wird hier die »neuzeitliche Vorstellung vom Ding als reinem Instrument«<sup>195</sup> unterlaufen, indem sich etwa Erfolg oder Niederlage ausschließlich daran entscheiden, »wie sich Dingliches verhält.«<sup>196</sup>

<sup>190</sup> In diesem Fall spricht man auch vom Ding als Fetisch, als eine »Wohnstatt der Macht«. Vgl. Böhme, Hartmut: Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. 3. Auflage. Reinbek bei Hamburg 2012, S. 187.

<sup>191</sup> Jannidis, Fotis: Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin 2004, S. 188.

<sup>192</sup> Tischleder, Bärbel: Objektstücke, Sachzwänge und die fremde Welt amerikanischer Dinge. Zu Dingtheorie und Literatur. In: Zeitschrift für Kulturwissenschaften 1. Bielefeld 2007, S. 61–71, hier: S. 65.

<sup>193</sup> Vgl. Bischoff, Doerte und Joachim Schlör: Dinge des Exils. Zur Einleitung. In: Dinge des Exils. Hrsg. von dens. München 2013, S. 9–20, hier: S. 15.

<sup>194</sup> Mühlherr: Einleitung Dingkulturen, S. 7.

Wie stark dieser Glaube an den Eigensinn von Dingen in unterschiedlichen Gesellschaften verankert ist, zeigt sich daran, wie häufig dieses Thema in unterschiedlichen Kontexten aufgegriffen und verhandelt wird. In Peru gibt es beispielsweise einen verbreiteten Mythos vom »Aufstand der Dinge«, demzufolge die vertrauten Alltagsgegenstände auf einmal zum Leben erwachen und sich – ausgestattet mit Händen und Füßen – gegen die Menschen auflehnen. Vgl. Krickeberg, Walter: Mexikanisch-peruanische Parallelen. Ein Überblick und eine Ergänzung. In: Festschrift für P. W. Schmidt. Hrsg. von Wilhelm Koppers. Wien 1928, S. 378–393, hier: S. 386. Aber auch in der westlichen Kultur ist diese Vorstellung immer wieder anzutreffen, z.B. in José Saramagos Erzählband »Der Stuhl und andere Dinge«. In den dort gesammelten Kurzgeschichten entwickeln die Dinge menschliche Züge, indem Sie etwa krank werden oder ebenfalls gegen die Menschen rebellieren. Vgl. Saramago, José: Der Stuhl und andere Dinge. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 1995. Ähnlich verhält es sich in dem 2018 erschienenen Videospiel *Forgotten Anne*, das in einer magischen Welt spielt, die von vergessenen Gegenständen, sogenannten *Forgotlings*, bevölkert wird. Vgl. *Forgotten Anne*. ThroughLine Games, Square Enix 2018.

<sup>195</sup> Christ: Bausteine, S. 16.

<sup>196</sup> Mühlherr, Anna: Helden und Schwerter. Durchschlagskraft und »agency« in heldenepischem Zusammenhang. In: Narration and Hero. Recounting the Deeds of Heroes in Literature an Art of the Early Medieval Period. Berlin 2014, S. 259–

Dieses Phänomen findet sich auch in der Gabentheorie wieder. Entscheidende Impulse für die Dingforschung gingen diesbezüglich vor allem vom Soziologen und Ethnologen Marcel Mauss aus. Die drei zentralen Verpflichtungen Geben, Empfangen und Erwidern<sup>197</sup> dienen hier nur vordergründig dem ökonomischen Austausch funktionaler »Subsistenzgüter«<sup>198</sup>. Vielmehr werden durch die Zirkulation von Waren auch soziale Verbindungen und Verträge gestiftet. Der Austausch von Geschenken ist nämlich nur theoretisch freiwillig, in Wirklichkeit aber stets mit einem Zwang zur Erwidern versehen.<sup>199</sup> Es ergibt sich eine doppelte Beziehung zwischen Geber und Nehmer, die zum einen auf einer verbindenden »Solidarität«, zum anderen aber auch auf einer verpflichtenden »Superiorität« beruht.<sup>200</sup> Der Nehmende tritt in eine Schuld gegenüber dem Gebenden ein, wodurch eine »Ungleichheit« entsteht, »die sich unter gewissen Umständen in eine Hierarchie verwandeln kann.«<sup>201</sup> Dadurch wird der Prozess des Gebens, Nehmens und Erwiderns zu einer der »zentralen Organisations- und Kommunikationsformen von Kultur.«<sup>202</sup> Bei der empfangenen Sache handelt es sich um kein lebloses Objekt, denn der Geber ist immer noch ein Teil davon. Mauss spricht in diesem Zusammenhang von einer »Seelen-Bindung«<sup>203</sup>, da Geben immer bedeute, auch etwas von sich selbst zu geben. Dem gegebenen Ding kommt somit eine »eigentümliche Macht« zu, die über seinen rein funktionalen Wert hinausgeht und es so »zum ›beseelten Ding«

---

276, hier: S. 259. Vgl. auch Mühlherr, Anna und Heike Sahn: *Eigen-Sinn von Dingen in älterer Erzählliteratur*. In: *Vielheit und Einheit der Germanistik weltweit. Akten des 12. internationalen Germanistenkongresses*. Hrsg. von Franciszek Gruzca und Jianhua Zhu. Frankfurt a. M. 2012, S. 235–244.

<sup>197</sup> »[D]ie totale Leistung bringt nicht nur die Verpflichtung mit sich, die empfangenen Geschenke zu erwidern; sie setzt auch zwei weitere, ebenso wichtige voraus: einerseits die Verpflichtung, Geschenke zu machen, und andererseits die, Geschenke anzunehmen.« Vgl. Mauss, Marcel: *Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften*. 11. Auflage. Frankfurt a. M. 2016, S. 36.

<sup>198</sup> Reichlin, Susanne: *Ökonomie des Begehrens, Ökonomie des Erzählens. Zur poetologischen Dimension des Tauschens in Mären*. Göttingen 2009, S. 44.

<sup>199</sup> Vgl. Mauss: *Die Gabe*, S. 17. Vgl. auch Oswald: *Gabe und Gewalt*, S. 15. »Die Gabe [...] darf nicht – wie dies so häufig in der Forschung getan wird – voraussetzungslos und unreflektiert mit einem ›Geschenk‹ gleichgesetzt werden.«

<sup>200</sup> Godelier, Maurice: *Das Rätsel der Gabe. Geld, Geschenke, heilige Objekte*. München 1999, S. 22.

<sup>201</sup> Ebd., S. 22.

<sup>202</sup> Oswald: *Gabe und Gewalt*, S. 13.

<sup>203</sup> Mauss: *Die Gabe*, S. 35.

werden lässt«. <sup>204</sup> Objektbeziehungen sind somit in vielen Fällen auch Beziehungen zu einem anderen Menschen. <sup>205</sup>

Dies führt uns zu einer weiteren Eigenschaft von Dingen, nämlich ihrer Funktion als ›Erinnerungsspeicher‹. Genau wie Menschen verfügen auch Gegenstände über einen eigenen Lebenslauf und werden so mitunter zu biographischen Objekten. <sup>206</sup> Dies führt dazu, dass Menschen individuelle, persönliche Erinnerungen, Erfahrungen oder Gefühle mit einem bestimmten Gegenstand verknüpfen. Die spezielle Beziehung zu einem Gegenstand und dessen Bedeutung für den Einzelnen resultiert daraus, wie das Ding sich in die Geschichte eines Menschen einfügt und Mensch und Ding somit in eine gemeinsame Geschichte verstrickt sind. <sup>207</sup> Das bedeutet aber auch, dass Personen in einem Objekt zumindest teilweise erhalten bleiben, indem Dinge an ihren alten Besitzer erinnern. <sup>208</sup> Somit ist eine Trennung zwischen Person und

---

<sup>204</sup> Hoffmann, Ulrich: Griffel, Ring und andere *ding*. Fetischisierung und Medialisierung der Liebe in Floris-Romanen des Mittelalters und der Frühen Neuzeit. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 358–388, hier: S. 368.

<sup>205</sup> Vgl. Isaacs, Susanne: Property and Possessiveness. In: *The World of the Child. Essays on Childhood*. Hrsg. von Toby Talbot. New York 1967, S. 262–272, hier: S. 263. Vgl. auch Bischoff/Schlör: *Dinge des Exils*, S. 13. »Die Dinge machen die Welt wohnlich und heimatlich, indem sie Beziehungen zwischen Menschen stiften, die sie untereinander weitergeben und die auf ihnen menschliche Spuren hinterlassen, die von späteren Besitzern als vertraute wahrgenommen werden können.«

<sup>206</sup> »Durch die Art seines Gebrauchs, durch die Geschichte seines Besitzes, durch die Kenntnisse und Gefühle, die sich mit ihm verbinden, ist ein Gegenstand immer auch ein Stück Geschichte einer Gruppe oder eines einzelnen Menschen.« Vgl. Antonietti, Thomas: Vom Umgang mit dem Museumsobjekt. Grundsätzliches zur volkswissenschaftlichen Sachkulturforschung. In: *Vom Ding zum Mensch. Theorie und Praxis volkswissenschaftlicher Museumsarbeit. Das Beispiel Wallis*. Hrsg. von ders. und Werner Bellwald. Baden 2002, S. 21–47, hier: S. 21.

<sup>207</sup> Vgl. Schapp, Wilhelm: *In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Mensch und Ding*. Frankfurt a. M. 2012, S. 3f. Vgl. auch Evelein, Johannes F.: *Erste Dinge – Reisegepäck im Exil: Eine phänomenologische Lektüre*. In: *Dinge des Exils*. Hrsg. von Doerte Bischoff und Joachim Schlör. München 2013, S. 23–35, hier: S. 26. »Die Frage nach dem Ding ist somit gleichzeitig eine Frage nach der Geschichte des Dinges – seine lebendige Dingheit in der Zeit – und nach der Beziehung des Dinges zum Menschen, der es berühren und von ihm berührt werden kann.«

<sup>208</sup> Vgl. Fenichel, Otto: *Über Trophäe und Triumph. Eine klinische Studie*. In: *Otto Fenichel: Aufsätze. Band 2*. Hrsg. von Klaus Laermann. Olten/Freiburg i. Br. 1981, S. 159–182, hier: S. 170.

Gegenstand nicht immer zweifelsfrei möglich und die Person wird gewissermaßen im Gegenstand »unmittelbar, beinahe magisch präsent gedacht«<sup>209</sup>. Dadurch können sich gerade in der Literatur interessante Verweisstrukturen und Verbindungen zwischen Figuren oder Ereignissen ergeben, was in dieser Arbeit vor allem in Kapitel 3.3 genauer thematisiert wird.

In diesem Zusammenhang sei auf eine besondere Kategorie von Dingen verwiesen: die sogenannten *Semiophoren*. Der Ausdruck *Semiophor* setzt sich zusammen aus den griechischen Begriffen *semeion* (»Zeichen«) und *pherein* (»tragen«) und bedeutet folglich so viel wie »Zeichenträger«. Der Begriff geht zurück auf den französischen Philosophen und Historiker Krzysztof Pomian, der eine Trennung zwischen nützlichen Gegenständen (Dingen) und nicht nützlichen Gegenständen (Semiophoren) vornimmt:

Auf der einen Seite befinden sich die *Dinge, nützliche Gegenstände*, das heißt solche, die konsumiert werden können oder die dazu dienen, sich Subsistenzmittel zu verschaffen oder auch Rohstoffe umzuwandeln, so daß sie konsumiert werden können oder schließlich dazu, gegen die Veränderungen der natürlichen Umgebung zu schützen. Mit all diesen Gegenständen hantiert man, durch sie alle werden physische, sichtbare Veränderungen vorgenommen oder sie erleiden sie auch: sie nutzen sich ab. Auf der anderen Seite befinden sich die *Semiophoren, Gegenstände ohne Nützlichkeit* im eben präzisierten Sinn, sondern Gegenstände, die das Unsichtbare repräsentieren, das heißt die mit einer Bedeutung versehen sind.<sup>210</sup>

Semiophoren stellen dabei »zweigesichtige Gegenstände«<sup>211</sup> dar, da sie sowohl über eine materielle als auch eine semiotische Seite verfügen. Neben ihrer pri-

---

<sup>209</sup> Schulz, Armin: *Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive*. Berlin u. a. 2012, S. 63.

<sup>210</sup> Pomian, Krzysztof: *Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln*. Berlin 1988, S. 49f.

<sup>211</sup> Korff, Gottfried: *Dimensionen der Dingbetrachtung. Versuch einer museumskundlichen Sichtung*. In: *Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln*. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster u. a. 2011, S. 11–26, hier: S. 16.

mären Bedeutung, die den originären, funktionalen Verwendungszweck erfasst, haben Semiophoren auch eine oder mehrere sekundäre Bedeutungen, die auf symbolischen Zuweisungen beruhen. Diese Zuweisungen sind nicht unmittelbar an der Materialität und Form des Gegenstands ablesbar, sondern werden diesem von außen zugeschrieben.<sup>212</sup> »Wie Gefäße sind diese Dinge in der Lage, die ihnen zugewiesenen Bedeutungen zu ›beinhalten‹, sich dieser wieder zu entledigen und neue Inhalte, neue Bedeutungen aufzunehmen, ohne dabei ihre materielle Form zu verändern.«<sup>213</sup>

Laut Pomian könne es zwar in seltenen Fällen vorkommen, dass Nützlichkeit und Bedeutung in einem Gegenstand zusammenkommen, in den meisten Fällen schließen sich diese beiden Ausrichtungen jedoch gegenseitig aus.<sup>214</sup> »Je mehr Bedeutung man einem Gegenstand zuschreibt, desto weniger interessiert man sich für seine Nützlichkeit.«<sup>215</sup> Sobald Dinge in den Rang eines Semiophors erhoben werden – etwa durch den Akt der Musealisierung –, verlieren sie »ihre ursprüngliche, ihnen zuge dachte Funktion und erhalten einen neuen Status«<sup>216</sup>. Die primäre Bedeutung der Gegenstände wird somit gewissermaßen durch eine sekundäre Bedeutung überschrieben. Folglich ist der Wert eines Semiophors exklusiv an den Wert dieser sekundären Bedeutung gebunden. Ist diese Bedeutung nicht länger gegeben, verliert der Gegenstand seinen Status als Semiophor und wird zu Abfall.<sup>217</sup>

Dieses Konzept hat bislang in erster Linie im archäologischen und ethnologischen Kontext Verwendung gefunden. In ihrer Abhandlung über die Dinge im *Wigalois* und *Lanzelet* hat Pia Selmayr aber einen ersten Versuch unternommen, den Ansatz auch für die Literaturwissenschaften fruchtbar zu machen.

---

<sup>212</sup> Vgl. Korff, Gottfried: Dinge: unsäglich kultiviert. Notizen zur volkskundlichen Sachkulturforschung. In: Netzwerk Volkskunde. Ideen und Wege. Hrsg. von Franz Grieshofer und Margot Schindler. Wien 1999, S. 273–290, hier: S. 284.

<sup>213</sup> Hahn: Materielle Kultur, S. 122.

<sup>214</sup> Vgl. Pomian: Ursprung des Museums, S. 50.

<sup>215</sup> Vgl. Ebd., S. 51.

<sup>216</sup> Heesen, Anke te: Theorien des Museums. Zur Einführung. Auflage 3. Hamburg 2013, S. 176f.

<sup>217</sup> Vgl. Pomian: Theorie des Museums, S. 86.

Die Beschreibung der Museumssemiophoren mit ihren Eigenschaften und Funktionen kann – mit einigen Modifikationen und im Bewusstsein, dass es sich bei Semiophoren in Texten um imaginäre Produkte literarischer Sinnbildung handelt – auch auf bestimmte Gegenstände in einer Erzählung angewendet werden. [...] Das Auftreten und das Verständnis von Semiophoren sind situations-, figuren- und kontextabhängig. Ihre sekundäre Bedeutung ist an ihrer Materialität nicht ablesbar, sondern geht darüber hinaus und ist von der jeweiligen Aneignungsleistung des Erzählers und der Figur abhängig.<sup>218</sup>

Semiophoren werden dabei im narrativen Kontext zu »Gelenkstellen des Geschehens und der Handlung«<sup>219</sup>; sie »stechen heraus, lenken die Aufmerksamkeit und nehmen eine Sonderstellung im Narrativ ein«<sup>220</sup>. Ziel dieser Arbeit wird es daher unter anderem sein, den von Selmayr vorgestellten Ansatz im Kontext einer weiteren Literaturanalyse zu erproben und gegebenenfalls zu modifizieren. Interessant ist das Konzept des Semiophors dabei speziell auch im Hinblick auf Gumbrechts Präsenz-Theorie, denn durch die weiter oben angesprochene Simultanität von Materialität und Semiotik tritt das Oszillieren zwischen Präsenz und Bedeutung gerade bei solchen Dingen besonders signifikant zutage. Allerdings lässt sich hier durchaus eine Hierarchisierung der beiden Ebenen feststellen, indem die symbolische Funktion eines Gegenstands als wesentliches Kriterium für seine Werthaftigkeit betrachtet wird. Es wird daher des Weiteren zu untersuchen sein, ob eine solche Hierarchisierung in Bezug auf die hier untersuchten literarischen Dinge adäquat erscheint oder stattdessen eine zu starke Fokussierung auf den Symbolwert dieser Dinge eine mögliche Diversität von Lesarten unterminiert.

---

<sup>218</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 46.

<sup>219</sup> Ebd., S. 46.

<sup>220</sup> Ebd., S. 56.

### 2.3.2 Dinge in der Literatur

In der Mediävistik besteht schon seit Längerem ein reges Interesse an Dingen, weshalb diese immer wieder im Fokus diverser Untersuchungen stehen.<sup>221</sup> Dies bedeutet allerdings nicht, dass dadurch die Figuren in ihrer »sinnkonstituierenden und handlungsprogressiven Funktion«<sup>222</sup> als zentrale Konstituenten der Erzählung in den Hintergrund gerückt werden. Vielmehr soll eine dingzentrierte Lesart »den Stellenwert von Dingen für Handlungssequenzen wie für die *narratio* verdeutlichen und alternative Textzugänge bieten, die in der (bloßen) Konzentration auf das Figurengefüge außer Acht geraten könnten.«<sup>223</sup> Dem Verhältnis von Mensch bzw. Figur und Ding kommt also auch im literarischen Kontext eine zentrale Rolle zu.

Dabei gestaltet sich eine klare Grenzziehung zwischen Figuren und Dingen schwerer als es auf den ersten Blick erscheinen mag. Eine einfache Zuschreibung von Dingen als leblos und passiv und Figuren als lebendig und aktiv greift oftmals zu kurz. Denn auch Dinge können eine eigene Agency aufweisen, indem sie in bestimmten Situationen zu »Mithandelnden«<sup>224</sup> des Geschehens werden. In diesem Sinne erfüllen sie die Funktion von Aktanten<sup>225</sup> und erhalten somit einen figurenähnlichen Status, »der sich aus einem Wirken ableitet, das Handlungen von Figuren auffallend nahe kommt.«<sup>226</sup> Der Eine Ring aus dem *Herrn der Ringe* beispielsweise verfügt über eine solche Eigenmächtigkeit, die es ihm ermöglicht, seinen Träger zu betrügen, sich von ihm zu trennen oder sich gegen dessen Willen zu sträuben.<sup>227</sup> Bilbo erwähnt

---

<sup>221</sup> Vgl. Mühlherr: Einleitung Dingkulturen, S. 3f.

<sup>222</sup> Schulz: Erzähltheorie, S. 10.

<sup>223</sup> Christ: Bausteine, S. 6.

<sup>224</sup> Albrecht, Michael von: *Vergil. Bucolica, Georgica, Aeneis. Eine Einführung*. 2. Auflage. Heidelberg 2007, S. 111.

<sup>225</sup> Das Aktantenmodell geht zurück auf Algirdas Greimas, der für Aktanten sechs verschiedene Handlungsrollen entwirft: Subjekt, Objekt, Adressat, Adressant, Adjuvant und Opponent. Jeder Figur kann dabei eine oder mehrere dieser Rollen zugeordnet werden. Vgl. Greimas, Algirdas Julien: *Strukturelle Semantik*. Braunschweig 1971, S. 162–163.

<sup>226</sup> Christ: Bausteine, S. 22.

<sup>227</sup> »Der leuchtende Turm lockte ihn [Frodo, S.W.], und er kämpfte gegen den Wunsch an, über die schimmernde Straße zum Tor hinaufzurennen. Umzukehren kostete ihn Mühe, und er spürte, wie der Ring sich sträubte und an der Kette um seinen Hals zog.« Vgl. Tolkien, J. R. R.: *Der Herr der Ringe. Die zwei Türme*. Stuttgart 1972, S. 392f.

in einer Szene, dass er selbst wohl nicht mehr genug Kraft oder Glück habe, »um mit dem Ring fertig zu werden.«<sup>228</sup> Der Ring fungiert so gesehen als Opponent von Bilbo (und weiteren Figuren, die den Ring vor bzw. nach ihm tragen), gleichzeitig aber auch als Adjuvant des dunklen Herrschers Sauron, zu dem er um jeden Preis zurückkehren möchte.<sup>229</sup> Dinge dienen also nicht nur als »Kulissenarsenal«<sup>230</sup>, sondern sind als Aktanten »gemeinsam mit den menschlichen Akteuren in die Geschichte verstrickt«<sup>231</sup>, indem sie deren Handlungen beeinflussen.

Ebenso zu problematisieren ist der Aspekt der Unbelebtheit, denn auch Pflanzen und Tiere können im literarischen Kontext meistens eher der Kategorie der Dinge zugeordnet werden.<sup>232</sup> Dies gilt in Einzelfällen sogar für Fi-

<sup>228</sup> Tolkien, J. R. R.: Der Herr der Ringe. Die Gefährten. Stuttgart 1972, S. 353.

<sup>229</sup> »Der Ring war bestrebt, zu seinem Herrn zurückzukehren. Er war Isildur von der Hand gegliiten und hatte ihn verraten; dann, als sich die Gelegenheit bot, fing er sich den armen Déagol ein, und der wurde gleich ermordet: und danach kam Gollum an die Reihe, und den hatte er nun aufgezehrt. Mit Gollum konnte er nichts anfangen: Der war zu klein und nichtig, wenn er bei dem bliebe, käme er nie fort von diesem Teich tief unter der Erde. Und darum verließ er nun Gollum, in dem Augenblick als sein Herr wieder rührig wurde und vom Düsterwald seine dunklen Gedanken in die Ferne schickte.« Vgl. Tolkien: Die Gefährten, S. 82. Auch in mittelalterlichen Texten finden sich ähnliche Beispiele. So führt Christ etwa Turnus Rüstung an, die im Zweikampf mit Eneas seinem Träger »die Unterstützung verweigert« und somit ebenfalls als Opponent von Turnus und Adjuvant von Eneas auftritt. Vgl. Christ: Bausteine, S. 22.

<sup>230</sup> Knipp, Raphaela: Narrative Dinge. Literarische Modellierung von Mensch-Ding Beziehungen. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 168 (2012), S. 46–61, hier: S. 52.

<sup>231</sup> Ebd., S. 52.

<sup>232</sup> Zu denken wäre etwa an das Pferd eines Ritters, welches gemeinhin als Bestandteil seiner Ausrüstung betrachtet wird. Vgl. Brüggem, Elke: Die Rüstung des Anderen. Zu einem rekurrenten Motiv bei Wolfram von Eschenbach. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 127–144.

Aus diesem Grund erscheint es auch legitim, die Drachen im Zuge dieser Arbeit der Kategorie der Dinge zuzuordnen, obwohl es sich doch eigentlich um lebendige Wesen handelt. Sie handeln nicht vollständig autonom, sondern sind stets in Beziehung zu ihrer Herrin Daenerys zu betrachten. Daenerys und ihre Drachen bilden gewissermaßen eine untrennbare Einheit, vergleichbar mit einem Helden und seinem Schwert. Entsprechend werden die Drachen auch im Wiki von Eis und Feuer nicht unter den Charakteren aufgelistet, sondern erhalten eine eigene Kategorie. Vgl. Das Wiki von Eis und Feuer: Drachen des Hauses Targaryen. [https://eisundfeuer.fandom.com/de/wiki/Kategorie:Drachen\\_des\\_Hauses\\_Targaryen](https://eisundfeuer.fandom.com/de/wiki/Kategorie:Drachen_des_Hauses_Targaryen) (letzter Zugriff am 02.06.2020).



guren, indem etwa Frauen in ihrer kontextuellen Funktion als Gabe objektiviert werden.<sup>233</sup> Umgekehrt werden Dinge teilweise so stark anthropomorphisiert, dass eine Klassifizierung als Figur angebracht erscheint. Ein Beispiel wäre der sprechende Hut aus der Harry-Potter-Reihe. Im *Harry Potter Wiki*<sup>234</sup> wird der Hut zwar unter den magischen Gegenständen gelistet, allerdings weist er einige Eigenschaften auf, die man vielmehr einer Figur zuordnen würde: Nicht nur ist er in der Lage, selbstständig zu sprechen, sondern er teilt auch nach eigenem Willen und Ermessen die Schüler den unterschiedlichen Häusern der Schule zu.<sup>235</sup> In diesem Sinne erfüllt er keines der beiden Kriterien leblos und passiv, sondern tritt vielmehr als handlungsmächtiger Akteur auf.

Betrachtet man die unterschiedlichen Funktionen literarischer Dinge, offenbart sich eine Vielfalt an Potenzialen. Unter Rückgriff auf die Terminologie Gumbrechts lassen sich diese sowohl auf der Ebene der Präsenz als auch der Ebene der Bedeutung verorten. Diesbezüglich kann es zwar durchaus zu Spannungen kommen zwischen »funktionalem Nutzen (das Ding im Aktionsraum) und symbolischem Wert (das Ding als Determinativum des gestimmten Raums).«<sup>236</sup> Allerdings lässt sich auch hier ein permanentes Oszillieren feststellen, indem sich Funktionalität und Bedeutung als zwei Ebenen verstehen, die wechselseitig aufeinander verweisen.<sup>237</sup>

Auf der Ebene der Bedeutung wirken Dinge in erster Linie durch Ihren Verweischarakter, indem sie etwa als Symbol oder Metapher auftreten.<sup>238</sup> So geht es bei *Game of Thrones* beispielsweise selbstverständlich nicht um den

---

<sup>233</sup> Vgl. Mattern, Tanja: Res et Corpora. Zur Wechselbeziehung von Dingen und Körpern im *Waltharius*. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 145–167; Bowden, Sarah: Dinge und ars in Salman und Morolf. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 232–246, hier: S. 242–244.

<sup>234</sup> Vgl. Harry Potter Wiki: Sprechender Hut. [https://harry-potter.fandom.com/de/wiki/Sprechender\\_Hut](https://harry-potter.fandom.com/de/wiki/Sprechender_Hut) (letzter Zugriff am 01.10.2020).

<sup>235</sup> Im Original heißt der Hut daher *sorting hat*, was verdeutlicht, dass er nicht nur sprechen kann, sondern auch fähig ist, eigenständige Entscheidungen zu treffen.

<sup>236</sup> Christ: Bausteine, S. 31f.

<sup>237</sup> Vgl. Kimmich: Alltägliche Dinge, S. 29.

<sup>238</sup> »Durch die verhandelten Gegenstände kann eine textinterne Ordnung gestaltet werden, das Materielle wird dabei zu einem Zeichen beispielsweise der Macht, der Stärke oder der Verbindung von Figuren untereinander. Werthorizonte können dadurch entworfen und Hierarchien aufgezeigt werden.« Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 34.

Thron als solchen, denn vielmehr steht dieser stellvertretend für die Herrschaft über Westeros. Zudem werden mit Hilfe von Dingen oftmals Verbindungen zwischen Figuren oder Ereignissen hergestellt. Wie bereits erwähnt bleibt der ursprüngliche Besitzer eines Gegenstands zu einem gewissen Teil in diesem erhalten. Daher markiert der Gegenstand auch nach einem Besitzerwechsel im weiteren Verlauf der Handlung zwangsläufig einen Verweis auf den ursprünglichen Träger und dessen Handlungen. Dinge können so gesehen als mnemotechnische Hilfsmittel fungieren, indem sie als »wissens-trächtige«<sup>239</sup> Objekte auf andere Figuren oder zeitlich zurückliegende Ereignisse rekurrieren und diese dem Leser ins Gedächtnis rufen – oder mitunter sogar zukünftige Geschehnisse vorwegnehmen.<sup>240</sup>

Darüber hinaus können Dinge zur Identifizierung und Charakterisierung einer Figur beitragen.<sup>241</sup> Gerade in mittelalterlichen Texten werden Figuren häufig erst anhand bestimmter Gegenstände erkannt und identifiziert. Es ist daher auch kein Zufall, dass die Namen mancher Figuren direkt auf diesen Gegenstand verweisen, z. B. Parzival alias der *Rote Ritter* (mit Verweis auf seine rote Rüstung) oder Iwain alias der *Ritter mit dem Löwen*. Folglich ist es ebenso möglich, dass durch die Übernahme eines Gegenstands durch eine andere Figur die Identität des vormaligen Besitzers zumindest teilweise auf den neuen Besitzer übertragen wird – wie etwa im Falle Parzivals. Zudem können Dinge auf zentrale Eigenschaften und Charakterzüge von Figuren verweisen. Speziell Kleidung stellt in der Literatur des Mittelalters und der Fantasy nicht selten einen direkten Bezug zum Innern einer Figur her, indem das äußere Erscheinungsbild und die inneren Zustände einer Figur direkt miteinander korrespondieren.<sup>242</sup>

<sup>239</sup> Oswald: Gabe und Gewalt, S. 142.

<sup>240</sup> Vgl. Mühlherr, Anna: Zwischen Augenfälligkeit und hermeneutischem Appell. Zu Dingen im »Straßburger Alexander«. In: Dichtung und Didaxe: lehrhaftes Sprechen in der deutschen Literatur des Mittelalters. Hrsg. von Henrike Lähmann und Sandra Linden. Berlin 2009, S. 11–26.

<sup>241</sup> Roland Barthes spricht in diesem Zusammenhang von »Indizien«. Vgl. Barthes, Roland: Das semiologische Abenteuer. Frankfurt a. M. 1988, S. 111.

<sup>242</sup> Vgl. Raudszus, Gabriele: Die Zeichensprache der Kleidung. Untersuchungen zur Symbolik des Gewandes in der deutschen Epik des Mittelalters. Hildesheim u. a. 1985; Oster, Carolin: Die Farben höfischer Körper. Farbattribuierung und höfische Identität in mittelhochdeutschen Artus- und Tristanromanen. Berlin 2014;

Grundsätzlich kann jeder Gegenstand zu einem solchen Bedeutungsträger werden, der »auf ein Weiteres, Unausgesprochenes hinweist«<sup>243</sup>. In vielen Fällen offenbaren diese Verweise dabei zusätzliche Sinn-Schichten, deren Erschließung allerdings vom Leser eine selbst zu erbringende Interpretationsleistung erfordert.<sup>244</sup> Eine derartige Leistung ist bei Dingen, die primär auf der Ebene der Präsenz wirken, im Normalfall nicht notwendig, denn hier lassen sich in erster Linie solche Dinge verorten, die eine explizite Wirkung im Raum entfalten. Diese Wirkung ist dabei meistens an die Handlung einer Figur oder das Verhindern einer Handlung gekoppelt<sup>245</sup> – Dinge erweisen sich in diesem Sinne also als »maßgebliche Handlungsfaktoren«<sup>246</sup>. Im Vordergrund stehen in diesen Fällen meist der Gebrauchszweck und Nützlichkeitswert von Gegenständen, die als »Wozudinge« zu einem bestimmten Zweck geschaffen wurden.<sup>247</sup> Speziell in der höfischen Literatur des Mittelalters und der Fantasy-Literatur kommt Dingen in diesem Zusammenhang eine besondere Wichtigkeit zu, wie im Folgenden zu sehen sein wird.

### 2.3.3 *Das zwiespältige Potenzial fantastischer Dinge*

Wie weiter oben erwähnt, muss Fantasy-Literatur im Vergleich zur Science-Fiction keine (naturwissenschaftliche) Erklärung für übernatürliche Erscheinungen liefern. »Fantasy enables us to enter worlds of infinite possibility. [...] Unlike realistic fiction, fantasy does not require logic – technological, chemical, or alien – to explain the startling actions or twists of character and plot recorded on its pages.«<sup>248</sup> Als Erklärung kann stattdessen immer auf die Exis-

---

Müller, Jan-Dirk: Identitätskrisen im höfischen Roman um 1200. In: Unverwechselbarkeit: persönliche Identität und Identifikation in der vormodernen Gesellschaft. Hrsg. von Peter von Moos, Köln 2004, S. 297–324.

<sup>243</sup> Stebbins, Sara: Studien zur Tradition und Rezeption der Bildlichkeit in der »Eneide« Heinrichs von Veldeke. Frankfurt a. M. u. a. 1977, S. 11.

<sup>244</sup> Vgl. Schmid, Wolf: Elemente der Narratologie. 3., erw. und überarb. Auflage. Berlin 2014, S. 25.

<sup>245</sup> Vgl. Haupt, Birgit: Analyse des Raums. In: Einführung in die Erzähltextanalyse. Hrsg. von Peter Wenzel. Trier 2004, S. 69–87, hier: S. 75.

<sup>246</sup> Christ: Bausteine, S. 31.

<sup>247</sup> Schapp: In Geschichten verstrickt, S. 3.

<sup>248</sup> Mathews, Richard: Fantasy. The liberation of imagination. New York/London 2002, S. 1f.

tenz von Magie und somit eine höhere Ordnung verwiesen werden. Fantastische Literatur ist somit genau wie Märchen nicht an Ketten der Logik – im Sinne von naturwissenschaftlichen Gesetzen – gebunden, weshalb grundsätzlich alles möglich erscheint. Figuren können fliegen, sich telepathisch verständigen oder Materie aus dem Nichts erschaffen. Auch die Existenz bestimmter Fabelwesen muss nicht explizit begründet werden, sondern kann einfach als vorausgesetzt gelten.

Dennoch ist es wichtig, dass auch in fantastischen Erzählungen gerade in Bezug auf die Wirkung und Benutzung von Magie gewisse nachvollziehbare Regeln existieren. Der große Reiz solcher Erzählungen liegt schließlich nicht zuletzt darin, dass eben nicht jede Figur unbegrenzt auf Magie zugreifen und diese frei nach ihren eigenen Wünschen benutzen kann. Magie und deren Verwendung sind stattdessen meist an Bedingungen geknüpft.<sup>249</sup> »In fantasy, the use of magic may subvert the normal circuits of cause and effect, but this in no way implies a lack of logic or coherence in the rest of the story.«<sup>250</sup> Eben diese Bedingungen stehen häufig in engem Zusammenhang mit bestimmten Gegenständen. Nicht zufällig gehört der Zauberstab zu einem der wichtigsten Accessoires eines typischen Zauberers. Gegenstände können es den Figuren ermöglichen, besondere Fähigkeiten zu nutzen, Dinge aus dem Nichts zu erschaffen oder verschwinden zu lassen oder räumliche und zeitliche Schwellen zu übertreten. Auch können sie Voraussetzung sein, um einen scheinbar unbesiegbaren Feind zu bezwingen. Sie tragen also dazu bei, innerhalb der Welt gewisse Regeln und Grenzen festzulegen oder diese unter bestimmten Voraussetzungen außer Kraft zu setzen. »Denn die Welten der Fantasy sind nicht wie die Ereignisse der Phantastik undurchsichtig. In der Fantasy wird vielmehr die

---

<sup>249</sup> Die detaillierte Ausarbeitung eines komplexen Magie-Systems bildet mittlerweile sogar den Kern vieler Fantasy-Werke. Als Beispiel kann etwa Peter V. Bretts *Dämonen-Zyklus* genannt werden, in welchem immer wieder ausführlich und sehr detailreich beschrieben wird, wie Magie durch die Verwendung unterschiedlicher Siegel gewirkt wird. Vgl. Brett, Peter V.: *Das Lied der Dunkelheit*. München 2009. Auch Brent Weeks *Licht-Saga* fußt auf einem komplexen Magie-System, in dem magische Erscheinungen auf dem Spektrum des Lichts basieren. Gerade dieser kreative Ansatz wird hier von vielen Lesern als besonders reizvoll empfunden. Vgl. Weeks, Brent: *Schwarzes Prisma*. München 2011.

<sup>250</sup> Fowkes, Kathrine A.: *The Fantasy Film*. Chichester 2010, S. 4.

Logik des Wunderbaren als eine selbstverständliche, verlässliche Ordnung vorausgesetzt«, um eine »in sich stimmige [...] Alternativwelt« zu erschaffen.<sup>251</sup> Der Welt wird so eine Kohärenz und Nachvollziehbarkeit verliehen. Selbiges gilt für die höfische Literatur, denn auch dort »benötigen Ritter spezielle Gegenstände, die ihnen das Überleben und die Macht in anderen Welten und das Bestehen sowie die Anerkennung am Hof sichern.«<sup>252</sup> Dies soll selbstverständlich nicht bedeuten, dass Magie und übernatürliche Erscheinungen dadurch eine rationale Erklärung erfahren. Fantastische Elemente zeichnen sich schließlich gerade durch ihre grundsätzliche Unerklärbarkeit aus. So kann es auch in Fantasyromanen und mittelalterlichen Erzählungen Momente geben, in denen von der vorgestellten Ordnung abgewichen wird, ohne dass diese Abweichungen eine explizite Begründung erfahren. In diesem Fall gelten gerade keine »empirisch beobachtbaren und zu abstrahierenden Gesetze von Ursache und Wirkung«, sondern die »(eigentliche) Kontiguität« schlägt in »eine (mythische) Kausalität« um.<sup>253</sup> Auf eine »schlüssige Auflösung solch mythisch-wunderbarer Motive«<sup>254</sup> wird verzichtet, stattdessen zählt »alleine das Ergebnis«<sup>255</sup>. Es kommt so zu einem Spannungsverhältnis zwischen mythischem Analogon<sup>256</sup> und rationalen Erzählelementen, wobei Dinge sich oftmals »am Schnittpunkt dieser Auseinandersetzung«<sup>257</sup> wiederfinden. So können Dinge

---

<sup>251</sup> Innerhofer, Roland: Science Fiction. In: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hrsg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May. Stuttgart 2013. S. 318–328, hier: S. 319.

Mit Phantastik ist hier nach Mendelsohns Definition die Intrusion und Liminal Fantasy gemeint.

<sup>252</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 15. Vgl. auch Mühlherr: Nicht mit rechten Dingen, S. 463.

<sup>253</sup> Hoffmann, Ulrich: Arbeit an der Literatur. Zur Mythizität der Artusromane Hartmanns von Aue. Berlin 2012, S. 77.

<sup>254</sup> Christ: Bausteine, S. 50.

<sup>255</sup> Schulz, Armin: Poetik des Hybriden. Schema, Variation und intertextuelle Kombinatorik in der Minne- und Aventureepik. Berlin 2000, S. 33.

<sup>256</sup> Zur Mythosforschung vgl. vor allem Friedrich, Udo und Friedrich Quast (Hrsg.): Präsenz des Mythos. Konfigurationen einer Denkform in Mittelalter und Früher Neuzeit. New York 2009.

<sup>257</sup> Christ: Bausteine, S. 50.

genau dort ansetzen, wo kausale Erklärungsstrukturen an ihre Grenzen stoßen, und dadurch solche »Einschussstellen des Kontingenten«<sup>258</sup> ausfüllen.<sup>259</sup>

In dieser Funktion sind Dinge kleine Helferlein, manchmal auch mächtige Helfer, die dazu beitragen, der Erzählung und der erzählten Welt eine evidente Kohärenz zu verleihen. Gleichzeitig wohnt ihnen grundsätzlich aber auch ein außerordentlich zerstörerisches Potenzial inne, welches sich auf zwei Ebenen bemerkbar machen kann. Zum einen auf der Ebene der *histoire*; schließlich finden sich in der Literatur etliche Beispiele für Dinge, die einen stark negativen Einfluss auf einzelne Figuren haben und diese nicht selten sogar in den Tod treiben.<sup>260</sup> Zum anderen aber auch auf der Ebene der *narratio*, denn es besteht durchaus die Gefahr, dass auch die Erzählung selbst an solchen Dingen zu zerbrechen droht.

Als Beispiel sei hier der dritte Band der Harry Potter-Reihe genannt. In *Der Gefangene von Askaban* erhält Harrys Mitschülerin Hermine Granger von einer ihrer Professorinnen einen sogenannten Zeitumkehrer, der es dem Träger ermöglicht, in der Zeit zurückzureisen. Harry und Hermine nutzen diesen Gegenstand, um ein knapp drei Stunden zurückliegendes Ereignis zu manipulieren und dadurch den Lauf der Geschichte zu verändern. Auf den ersten Blick mag dies nicht weiter irritieren, schließlich handelt es sich um eine Welt voller Zauberei und wunderbarer Ereignisse. Warum sollte also nicht auch ein Gegenstand existieren, der die Gesetze von Raum und Zeit unterminiert?

<sup>258</sup> Gerok-Reiter, Annette: Die Figur denkt – der Erzähler lenkt? Sedimente von Kontingenz in Veldekes »Eneasroman«. In: Kein Zufall. Konzeptionen von Kontingenz in mittelalterlicher Literatur. Hrsg. von Cornelia Herberichs und Susanne Reichlin. Göttingen 2010, S. 131–153, hier: S. 149.

<sup>259</sup> Für den Eneasroman hat dies exemplarisch Christ am Beispiel eines auf Turnus abgeschossenen Pfeils dargelegt. Vgl. Christ, Valentin: vile dikke da flogen schefte unde phile. Pfeile im *Eneasroman* und der *Aeneis*. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin 2016, S. 294–307.

<sup>260</sup> Zu denken wäre etwa an den *Einen Ring* aus dem *Herrn der Ringe*, an E.T.A. Hoffmanns *Das Fräulein von Scuderi* oder an Friedrich de la Motte-Fouqués Kunstmärchen *Die Geschichte vom Galgenmännlein*. Aber auch das Nibelungenlied demonstriert eindrücklich die mitunter zerstörerische Wirkung von Dingen. Vgl. Mühlherr: Nicht mit rechten Dingen, S. 492: »Ihre »unbedachte« Manipulation, ihr Verfügbarmachen durch Trennung, Dislozierung und Einspeisung in ihnen »fremde« Gebrauchszusammenhänge wird zur Geschichte von »Fehlgriffen« mit katastrophalen Folgen.«

Spinnt man diesen Gedanken jedoch weiter, ergeben sich schnell Problemstellen für das gesamte Erzählgefüge. Denn warum wird ein solcher Gegenstand nicht auch an anderer Stelle eingesetzt?<sup>261</sup> Gelegenheiten hierzu bieten sich schließlich reichlich, etwa als Harry im vierten Band den als Pokal getarnten Portschlüssel berührt und daraufhin direkt in die Arme des Dunklen Lords katapultiert wird, was wiederum überhaupt erst dessen endgültige Rückkehr ermöglicht. Warum dreht danach nicht einer der »Guten« die Zeit um ein paar Stunden zurück und verhindert Voldemorts perfiden Plan, indem er Harry vor dem manipulierten Pokal warnt? Und warum schenken auf der anderen Seite auch Voldemort und seine Anhänger einem solch mächtigen Zauberding nicht den Anflug von Beachtung? Schließlich hätte doch einer der Lakaien des Dunklen Lords nach dessen Tod problemlos zurückreisen und das Ableben seines Meisters verhindern können. Fängt man einmal mit diesen Gedankenspielen an, ergibt sich schnell eine annähernd unüberblickbare Flut an Fragen und Logiklücken. Der Autorin bleibt daher im Grunde nichts anderes übrig, als sich eines cheap tricks zu bedienen, indem sie den Zeitumkehrer nach den Geschehnissen des dritten Bandes einfach wieder unkommentiert aus der Erzählung verschwinden lässt. Es scheint, als habe ein solcher Gegenstand nie existiert, sodass die Geschichte ungestört ihren weiteren Verlauf nehmen kann. Diese Lösung mag für den kritischen Rezipienten freilich wenig befriedigend sein. Eine adäquate Alternative scheint aber wiederum nicht zu existieren<sup>262</sup>, denn ein fortlaufender Gebrauch dieser Zeitmaschine würde die gesamte Handlung schlichtweg ad absurdum führen.

---

<sup>261</sup> Es mutet beinahe ein wenig grotesk an, dass dieser Gegenstand nur deshalb in Hermines Besitz gerät, damit sie mehrere Schulkurse gleichzeitig belegen kann: »Es heißt Zeitumkehrer«, flüsterte Hermine, »und ich hab `s am ersten Tag nach den Ferien von Professor McGonagall bekommen. Sie ließ mich schwören, dass ich es niemandem sage. Sie musste alle möglichen Briefe an das Zaubereiministerium schreiben, dass ich eine vorbildliche Schülerin bin und dass ich es niemals für irgendetwas anders als meine Schulausbildung benutzen würde ... ich hab den Zeitumkehrer gedreht, damit ich die Stunden noch einmal erlebe, und deshalb habe ich mehrere Fächer gleichzeitig belegen können, verstehst du jetzt?« Vgl. Rowling, Joanne K.: Harry Potter und der Gefangene von Askaban. Hamburg 1999, S. 408.

<sup>262</sup> Auch eine Zerstörung des Gegenstands würde dieses Problem nicht lösen, denn es wird zuvor angedeutet, dass das Zaubereiministerium noch mehr solcher Zeitumkehrer besitzt.

Auch im Nibelungenlied findet sich ein ähnlicher Gegenstand. Teil des Hortes ist nämlich eine Goldrute, von der gesagt wird: *Der daz het erkunnet, der möhte meister sîn / wol in aller werlde über ietslichen man* (v. 1124, 2f.). Wer diese Goldrute zu beherrschen versteht, kann also Meister über jeden Menschen auf der ganzen Welt sein. Wie genau dies vonstattengeht, wird nicht näher erläutert. Überhaupt ist auffällig, dass dies die einzige Stelle ist, an der die Goldrute Erwähnung findet. »Zwar strahlt der Hort Verheißung von Allmacht aus, aber die Wünschelrute als der Schlüssel zu ihr bleibt unentdeckt.«<sup>263</sup> Sie bleibt also als leeres Motiv zurück, das im weiteren Verlauf der Handlung keinerlei Rolle spielt. Eine andere Möglichkeit ist aber auch hier kaum vorstellbar, denn wie sollte die Geschichte mit einer durch die Goldrute allmächtig gewordenen Figur fortlaufen?<sup>264</sup> Der Zeitumkehrer und die Goldrute sind daher anschauliche Beispiele, wie sich ein in die Handlung eingeführtes Ding als narrative Zeitbombe entpuppen kann, die sich einzig dadurch entschärfen lässt, indem sie ohne weitere Erklärungen wieder aus der Handlung verschwindet.

Ein ähnliches Problem kann sich aber auch im Hinblick auf die Autonomie der Figuren ergeben. Wie bereits erwähnt, können Dinge einer Figur helfen, bestimmte Aufgaben und Herausforderungen zu bestehen, etwa indem der Gegenstand dem Helden einen besonderen Vorteil verschafft oder gar eine notwendige Voraussetzung darstellt, um eine gewisse Aufgabe zu bewältigen. In solchen Situationen lässt sich jedoch nicht immer eindeutig feststellen, wer denn nun letztlich eigentlich verantwortlich für das Erbringen der reputablen Leistung ist – die Figur oder der Gegenstand?<sup>265</sup>

<sup>263</sup> Gephart, Irmgard: *Geben und Nehmen im »Nibelungenlied« und in Wolframs von Eschenbach »Parzival«*. Bonn 1994, S. 78.

<sup>264</sup> Auch Siegfried kann aufgrund seiner undurchdringlichen Drachenhaut als eine unbezwingbare Figur bezeichnet werden. Aus diesem Grund hat der Autor hier ein buchstäbliches Schlupfloch eingebaut, indem Siegfrieds Körper eben doch eine einzige verwundbare Stelle aufweist. Dieses Schlupfloch ermöglicht letztendlich den Tod des Helden und somit den Fortgang der zweiten Handlungshälfte.

<sup>265</sup> Bigalke hat diese Frage in Bezug auf Roland und sein Schwert Durndart genauer untersucht. Er kommt zu dem Schluss, dass es in vielen Situationen »in der sprachlichen Realisierung« so scheint, »als führe Durndart bisweilen Roland« und nicht andersherum. Vgl. Bigalke, Fridtjof: *Der Klang der Dinge. Über heldische Exorbitanz im Rolandslied des Pfaffen Konrad*. In: *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne*. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 185–207, hier: S. 192.



Auf parodistisch-überspitzte Weise wird dieses Problem in Terry Pratchetts Scheibenwelt-roman *Die Farben der Magie* verhandelt. Der tollpatschige Zauberer Rincewind gelangt hier durch Zufall in den Besitz eines magischen Schwertes namens Kring, das über eine eigene Seele und einen eigenen Willen verfügt. Nach der Entführung zweier Kameraden diskutieren Rincewind und das sprechende Schwert darüber, ob sie eine Rettungsaktion unternehmen sollen. Während sich der feige Zauberer dagegen ausspricht, duldet Kring keinen Widerspruch:

»Keine Widerrede. Oder ich schlage dir den Kopf ab.«

Rincewind sah, wie sich sein Arm hob, bis nur noch ein Zentimeter die glitzernde Klinge von seiner Kehle trennte. Er versuchte, die Finger zu strecken und den Knauf loszulassen, aber sie traten in den Streik.

»Ich weiß doch gar nicht, wie man ein Held ist!« entfuhr es ihm.

»Ich bin bereit, es dir zu zeigen.«<sup>266</sup>

Auch in der folgenden Auseinandersetzung mit dem Drachenlord Liolrt wird der Kampf in erster Linie durch das Schwert bestritten: »Rincewind erstarrte vor Furcht, aber sein Arm bewegte sich von ganz allein und stieß Kring nach vorn. [...] Liolrt wich zurück und kniff die Augen zusammen. Kring sprang an seiner Deckung vorbei.«<sup>267</sup> Zwar ist es am Ende Rincewind selbst, der dem Kampf mit Hilfe eines eher zufällig gewirkten Zaubers die entscheidende Wendung verleiht. Dennoch kann nicht geleugnet werden, dass das magische Schwert die treibende Kraft hinter der letztlich erfolgreichen Rettungsaktion ist. Diese bewusste Umkehrung der Verhältnisse kann sich in einer nicht-parodistischen Erzählung durchaus als ernstzunehmendes Problem herausstellen. Die zu starke Autorität eines Gegenstands kann zu einer Herabstufung des Helden führen, indem dieser hinter den Gegenstand zurücktritt und seine geleisteten Erfolge entsprechend relativiert werden. Die Figur wird so gesehen in gewisser Weise austauschbar, da Erfolg oder Misserfolg einzig und allein von der Wirkung des (magischen) Utensils abhängen.

---

<sup>266</sup> Pratchett, Terry: *Die Farben der Magie*. München 2004, S. 156.

<sup>267</sup> Ebd., S. 166.

Dinge offenbaren somit speziell im Hinblick auf fantastische und mittelalterliche Literatur ein durchaus zweipoliges Potenzial. Einerseits können sie dabei helfen, bestimmte Ereignisse und Konstellationen zu explizieren und der Erzählung somit das nötige Maß an Kohärenz zu verleihen. Andererseits kann eine zu große Autorität der Dinge das Erzählgefüge torpedieren und die Handlung in eine nahezu unüberwindbare Sackgasse führen oder den Status der Figuren diskreditieren. Dieses zwiespältige Potenzial soll daher auch im Folgenden explizit in den Blick genommen werden, indem untersucht wird, wie die hier verhandelten Romane sowohl mit den angesprochenen Opportunitäten als auch etwaigen Problemen verfahren.



# 3. Analyse der Einzelwerke

## 3.1 Tugendproben

### 3.1.1 Die Tugendproben im arthurischen Roman

In der höfischen Literatur sind sogenannte Tugendproben ein immer wiederkehrendes Motiv. Die Vorstellung, »frei von Täuschung und Verstellung die innere Einstellung eines Menschen eindeutig messen und beurteilen zu können«<sup>268</sup>, übt seit jeher eine große Faszination aus. Daher finden sich solche Proben auch nicht erst im Mittelalter, sondern lassen sich bis zur Antike zurückverfolgen.<sup>269</sup> Der Ablauf gestaltet sich stets ähnlich: Die Tugend einer oder mehrerer Personen wird mit Hilfe eines speziellen magischen Utensils getestet und das Ergebnis durch dieses nach außen hin sichtbar gemacht. Das Arsenal solcher Probe-Utensilien fällt dabei sehr vielfältig aus und umfasst unter anderem Trinkgefäße, Mäntel, Steine, Handschuhe, Spiegel, Gürtel, Schwerter und Kronen. All diesen Gegenständen ist gemein, dass sie häufig aus einer anderen Welt stammen und in jedem Fall magische Fähigkeiten aufweisen. In den meisten Fällen sind sie speziell zum Zwecke der Tugendprobe konzipiert und besitzen darüber hinaus keine besondere Fähigkeit und Funktion. Da eine solche Probe jedoch ohne einen entsprechenden Gegenstand nicht durchführbar ist, kommt ihnen eine zentrale Rolle zu. Im Folgenden werde ich fünf Tugendproben aus dem *Lanzelet*, *Wigalois* und der *Krone* genauer analysieren. Gefragt wird danach, welche Stellung das jeweilige Probe-Utensil

---

<sup>268</sup> Linden, Sandra: Tugendproben im arthurischen Roman. Höfische Wertevermittlung mit mythischer Autorität. In: Höfische Wissensordnungen. Hrsg. von Hans-Jochen Schiewer und Stefan Seeber. Göttingen 2012, S. 15–38, hier: S. 15.

<sup>269</sup> Umfassende Überblicke bieten Kasper, Christine: Von miesen Rittern und sündhaften Frauen und solchen, die besser waren: Tugend- und Keuschheitsproben in der mittelalterlichen Literatur vornehmlich des deutschen Sprachraums. Göppingen 1995; Warnatsch, Otto: Der Mantel. Bruchstücke eines Lanzelotromans des Heinrich von dem Türlin, nebst einer Abhandlung über die Sage vom Trinkhorn und Mantel und die Quelle der *Krone*. Breslau 1883.

innerhalb der Probe einnimmt, welche (magische) Wirkung es entfaltet und auf welche Weise das Wirken des Gegenstands erklärt wird. Zudem soll untersucht werden, wie sich diese Proben in den Gesamtkontext der Handlung einordnen lassen und welche handlungskonstituierende Funktion die verwendeten Dinge erfüllen.

### 3.1.1.1 Die Präsentation der Bedeutung – Der Mantel im *Lanzelet*

Der Mantel im *Lanzelet* ist ein hervorragendes Beispiel dafür, wie Dinge innerhalb einer Erzählung zwischen der Ebene der Präsenz und der Ebene der Bedeutung oszillieren können. Aussehen bzw. Materialität und Bedeutung bedingen sich bei diesem Gegenstand wechselseitig, weshalb beide Ebenen gleichbedeutend nebeneinanderstehen. Im Folgenden wird genauer dargelegt, weshalb der Gegenstand nur durch diese Oszillation seine zentrale Rolle als handlungsstiftender Aktant erfüllen kann.

Bei dem Mantel handelt es sich um ein magisches Utensil aus der Feenwelt, in welcher der Held seine Kindheit verbringt. Er tritt etwa in der Mitte der Handlung in Erscheinung, zu einem Zeitpunkt, als Lanzelet sich gerade in einer sogenannten Minnehaft<sup>270</sup> befindet. Dem Artushof ist der Verbleib des Helden nicht bekannt, weshalb Artus ein großes Fest veranstaltet, in der Hoffnung, Informationen über den Aufenthaltsort des vermissten Ritters zu erhalten. Um möglichst viele Gäste anzulocken, werden Einladungen *in fremdin lant über mer* (v. 5587) versandt und tatsächlich finden sich Menschen *âne zal* (v. 5685) am Hof ein, darunter auch eine Botin aus der Feenwelt. Diese trägt ein *mæziges teschelîn* (v. 5808) bei sich, in dem ein *mantel wunderlîch getân* (v. 5812) verstaut ist. Bereits die Beschreibung des Mantels und der Tasche deutet die Kostbarkeit und Anderweltlichkeit der beiden Gegenstände an:

daz [teschelîn, S. W.] wart hart wæhe  
geworht mit fremeder spæhe.  
dar ûz nam diu maget sân

---

<sup>270</sup> Beeindruckt von Lanzelets *manlicher tiure* (v. 5519) verfällt die Königin von Pluris dem Helden und lässt ihn fortan in ihrer Burg Tag und Nacht von 40 Ritzern bewachen, damit er keine Möglichkeit zur Flucht hat.

einen mantel wunderlîch getân;  
 der wuohs in allan gâhen,  
 daz siz an sâhen.  
 er wart lanc und breit.  
 für wâr si iu daz geseit,  
 daz alle diu varwe dran erschein,  
 die eht menschen dhein  
 ie gesach oder erkande.  
 an disem fremeden gewande  
 was geworht allerslahte  
 mit wîbes handen ahte:  
 tier, vogel, merwunder.  
 swaz ûf der erde oder drunder  
 und zwischen himel und erde ist erkant,  
 daz eht mit namen ist genannt,  
 daz stuont dran, als lebte.  
 sô ez iezuo swebte,  
 sô ruct iz aber fürbaz.  
 ein zouberlist geschuof daz  
 von nigromanzîe.

(v. 5809-5831<sup>271</sup>: das [Täschchen, S. W.] war sehr kostbar mit sonderbarer Kunstfertigkeit gefertigt worden. Daraus nahm die Maid nun einen wundersamen Mantel; der wuchs in aller Eile, sodass sie es sehen konnten. Er wurde lang und breit. Es sei euch versichert, dass alle Farben darauf schimmerten, die irgendein Mensch jemals gesehen oder erkannt hatte. An diesem sonderbaren Gewand Tiere, Vögelin, Meerwunder. Was immer auf der Erde oder darunter und zwischen Himmel und Erde bekannt ist, sodass es irgendeinen Namen hat, das befand sich darauf, als wäre es lebendig. Kaum schwebte es hier, bewegte es

---

<sup>271</sup> Übersetzung zitiert nach: Ulrich von Zatzikhoven: Lanzelet. Text, Übersetzung, Kommentar. 2., rev. Auflage. Hrsg. von Florian Kragl. Berlin/Boston 2013.

sich schon wieder weiter. Eine Zauberkunst bewirkte das, durch schwarze Magie.)

Besonders der Mantel ist für die Anwesenden ein faszinierendes Objekt, das eine »fokussierte Aufmerksamkeitslenkung«<sup>272</sup> auslöst. Er wird von Beginn an als ein magisches Ding eingeführt, das nicht der Artuswelt zugehört und allein schon deswegen Neugier und Erstaunen bei allen Beteiligten auslöst. Wie genau der Gegenstand funktioniert und zu welchem Zweck er eingesetzt werden kann, ist allerdings nicht auf den ersten Blick sichtbar und verbleibt daher zunächst im Ungewissen.

Was es mit dem Ding konkret auf sich hat, wird aber bereits wenige Zeit später von der Botin offenbart. Sie bietet Artus das edle Gewand als Geschenk an, unter der Voraussetzung, dass dieser es an diejenige Frau weitergibt, welcher der Mantel am besten passt. Artus willigt sofort ein und löst somit den Beginn der Tugendprobe aus, der sich dann über zweihundert Frauen unterziehen müssen. Den Anfang macht Artus' Gemahlin Genover, indem sie – von ihrem Gemahl dazu aufgefordert – vor den gesamten Hof tritt und sich den Mantel umlegt. Entgegen Artus' Erwartungen reicht ihr das Gewand jedoch nur bis zu den Knöcheln, wodurch Genover *schame gewan* (v. 5858). Auch die nachfolgenden Frauen bestehen die Probe nicht, denn keiner einzigen passt der Mantel perfekt. Mal ist er zu lang oder kurz, mal zu breit oder eng, mal weist er ein Loch auf. Dass das Kleidungsstück individuell auf die jeweilige Trägerin reagiert und seine Form daraufhin verändert, wird dadurch unterstrichen, dass er ausgerechnet der kleinsten Dame (Malduz' *vriundîn*) zu eng ist, was der Erzähler explizit als *wunder* (v. 6058) markiert. Auch die direkt daran anschließende Anprobe durch Iwans Dame quittiert der Erzähler als *schanen schimpf* (v. 6078). Obwohl Iwans Dame nämlich die Längste von allen ist, wird ihr der Mantel wiederum so lang, *daʒ er nâch ir lac gespreit / ûf der erde drî elen breit / mit unebem schrôte* (v. 6083–85). Daran zeigt sich, dass die Passform nicht etwa von der optischen Wahrnehmung der Betrachter abhängt, sondern aus einer tatsächlichen Formveränderung des Mantels resultiert.

---

<sup>272</sup> Linden: Tugendproben, S. 24.

Dass diese Anpassungen nicht willkürlich geschehen, lassen die jeweiligen Begründungen der Botin erkennen. Worin der Makel einer Figur besteht, ist nämlich von den Anwesenden nicht direkt erfassbar und bedarf daher einer Erklärung. Dabei offenbart sich schnell, dass Wirkung und Passform des Mantels stets daran gekoppelt sind, ob und welche moralischen Verfehlungen sich die Trägerin geleistet hat. So erklärt die Botin etwa in Bezug auf Genover:

Diu maget sprach: »daz ist wâr,  
Genover ist hübsch und guot,  
an den werken hât siu sich behuot,  
daz siu niewan wol getete.  
doch durch wîbes zwîfels bete  
ist siu an den gedenken missevarn.«

(v. 5868–73: Die Maid sprach: »Es ist wahr, Genover ist höfisch und gut, an den Taten hat sie sich behütet, sodass sie immer nur Gutes tat. Doch im Bann des weiblichen Zweifels hat sie mit den Gedanken gefehlt.«)

Grund für das Nicht-Bestehen der Probe ist demnach keine schändliche Tat, sondern eine gedankliche Verfehlung, also etwas, das eigentlich unsichtbar ist. »Der Mantel erlaubt also den Blick ins Innere, der der höfischen Gesellschaft sonst versagt ist, bzw. er kehrt nach außen, worauf eine Gewissensforschung stoßen müsste und was einem Beichtiger nur durch das Bekenntnis des Beichtenden zugänglich wäre.«<sup>273</sup> Die Tugendhaftigkeit einer Figur wird mit Hilfe des Test-Gegenstands visuell wahrnehmbar.<sup>274</sup> Was eigentlich im Innern verborgen liegt – Gedanken, Gefühle, Wünsche, Sorgen – vermag der Mantel

<sup>273</sup> Müller, Jan-Dirk: Der Blick in den anderen. In: Sehen und Sichtbarkeit in der Literatur des deutschen Mittelalters. Hrsg. von Richarda Bauschke, Sebastian Coxon und Martin H. Jones. London 2009, S. 11–34, hier: S. 29.

<sup>274</sup> »[...] Visualisierung und Verkörperung sind Mittel, etwas sonst Unerkanntes und Unerkennbares allererst greifbar zu machen.« Vgl. Müller, Jan Dirk: Höfische Kompromisse. Acht Kapitel zur höfischen Epik, Tübingen 2007, S. 317.



anschaulich und somit präsent zu machen.<sup>275</sup> »Die Tugendprobe macht innere Werte äußerlich erkennbar und führt so zu einer Objektivierung. [...] [D]ie äußere Erscheinung, die über die Tugendprobe hergestellt wird, ist sicherer und unmittelbarer Indikator entweder innerer Exzellenz oder Schlechtigkeit.«<sup>276</sup> In der Mantelprobe spielt die Ebene der Präsenz also eine unverzichtbare Rolle, indem innere Makel einer Figur mit Hilfe des Dinges eine Gestalt erhalten und nach außen hin sichtbar gemacht werden.

Der Gegenstand allein genügt jedoch nicht, um dem Artushof die Verfehlungen einzelner Figuren bewusst zu machen. Die Verfehlungen der Damen werden zwar durch den Mantel auf den ersten Blick sichtbar, die genaue »Zuordnung von defizitärem Kleidungsstück zu defizitärer Minne«<sup>277</sup> muss jedoch durch den Kommentar der Botin erfolgen. Erst dadurch wird die Bedeutung des Geschehens für alle Anwesenden – aber auch für den Leser – erkenntlich.

Einerseits ist es die Funktion des Mantels, sichtbar zu machen, wem er am besten passt und steht. Der Semiophor reagiert also auf die Figur, die in einen physischen Nahkontakt mit ihm tritt. [...] Andererseits bedarf es der Botin, um die Funktion und Wirkung des Semiophors zu verstehen. Handlungsdynamisch besitzt die Feenbotin hier eine »sinnmitemzeugende Kraft, indem sie als Übersetzerin des Gesehenen fungiert. Durch die Veränderung, also das Kürzer- oder Längerwerden des Mantels bei der jeweiligen Dame, kann sie erkennen, was deren Verfehlung ist. Als einzige Anwesende hat sie die Fähigkeit, den Effekt des Semiophors zu sehen und zu verstehen. Die höfische Gesellschaft ist auf sie angewiesen, um zu erfahren, was der Mantel genau sichtbar macht. Sichtbarkeit ist an Deutbarkeit gekoppelt, erst

---

<sup>275</sup> »Der Mantel erlaubt den Blick in das innere Wesen der Figur, das der höfischen Gesellschaft eigentlich verborgen ist, und macht dieses nach außen hin sichtbar.« Vgl. Müller: Blick in den anderen, S. 29.

<sup>276</sup> Linden: Tugendproben, S. 21.

<sup>277</sup> Kellermann, Karina: Entblößungen. Die poetologische Funktion des Körpers in Tugendproben der Artusepik. In: Der Körper. Realpräsenz und symbolische Ordnung. Hrsg. von ders. Berlin 2003, S. 102–117, hier: S. 105.

diese Kombination macht aus der öffentlichen Anprobe eine Tugendprobe.<sup>278</sup>

Der Mantel ist also nicht die einzige Bedingung, um die Tugendprobe erfolgreich durchführen zu können. Zusätzlich braucht es auch noch eine Vermittlungsinstanz, die das visuell Wahrnehmbare mit einer Bedeutung versieht, um es für Artushof und Leser verständlich zu machen. Dass die Botin hierbei nicht nur als Übersetzerin, sondern vielmehr als Interpretin mit einer eigenen Deutungshoheit auftritt, macht Selmayr vor allem an Enite und Walweins Dame und deren Abschneiden bei der Tugendprobe fest. Vom Erzähler wird berichtet, dass beiden Frauen der Mantel eigentlich nicht schlecht passt:

Enîte, diu reine,  
 und Wâlweins vriundîn –  
 der vrouwen moht manigiu sîn,  
 diu in vil wol haben solte,  
 wan daz diu maget enwolte,  
 diu in dar brâhte.

(v. 6097–113: Enite, die reine, und die Geliebte Walweins – es gab viele Damen, die ihn sehr gut hätten haben können, wenn nicht die Maid dagegen gewesen wäre, die ihn dorthin gebracht hatte.)

So gesehen hätten auch diese beiden die Probe bestanden und folglich das Recht, das Geschenk der Botin für sich zu beanspruchen. Dass dies aber nicht geschieht, begründet die Botin folgendermaßen:

Diu maget sprach: »iu sî geseit,  
 kême der mantel niemanne baz,  
 sô trüege in billich âne haz

---

<sup>278</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 195.

diu vrouwe, diu in an hât.  
siu lebt aber, der er baz stât.◀

(v. 5934–38: Die Maid sprach: »Euch sei gesagt, würde der Mantel niemandem besser passen, dann könnte ihn die Dame, die ihn anhat, billig und gerne tragen. Es lebt aber eine, der er besser steht.«)

Daraus folgert Selmayr, dass ein Bestehen der Probe nicht allein von der Wirkungsweise des Mantels abhängt, sondern letztendlich die Botin entscheide, wem dieser am besten passt und wer somit die Probe und den Gegenstand gewinne. Walweins Dame und Enite hätten die Tugendprobe an sich bestanden, aber sie seien nicht diejenigen, denen die Botin den Erfolg und die damit verbundene *ère* zusprechen wolle. Die Deutungshoheit der Botin stehe somit über dem eigentlich sichtbaren Beweis, der durch die Magie geführt werde, und konstruiere eine Differenz. Da die Hofgesellschaft mit der Funktion des Mantels nicht vertraut sei, werde die Kompetenz der Botin nicht angezweifelt und ihr Urteil reflexionsfrei übernommen.<sup>279</sup>

Folgt man diesem Gedankengang, fände also eine Verschiebung der Relevanz statt, weg von der sichtbaren Präsenz des Gegenstands hin zu einer auf Interpretation basierenden Sinnzuschreibung durch die Fee. Der Mantel und seine magische Wirkungsweise stehen demnach nicht länger an erster Stelle, sondern werden der Deutungshoheit der Botin untergeordnet. Die Botin und ihre Ausführungen sind nicht vom Gegenstand abhängig, sondern sie kann den Mantel nach ihren eigenen Wünschen und ihrem eigenen Wissen instrumentalisieren. Die Figur als oberste Deutungsinstanz steht somit über dem Ding und dessen Präsenz im Raum. Daraus resultiert eine eindeutige Überlagerung der Ebene der Bedeutung gegenüber der Ebene der Präsenz. Entscheidend ist nicht länger, wie der Mantel seine Größe und Form verändert, sondern einzig und allein, wie die Botin diese Veränderung interpretiert. In diesem Moment fungiert der Mantel allein als Bedeutungsträger, als deutungsbedürftiger Indikator, der über die präsentische Erscheinung des Dinges hinausgeht

---

<sup>279</sup> Ebd., S. 196.

und diese desavouiert. Seine Präsenz im Raum hätte also kein eigenes Kraftfeld. Dadurch würde er aber auch seine ausnehmende Stellung innerhalb der Tugendprobe verlieren und zu einem Instrument degradiert werden, das lediglich die Absichten und Ziele der Botin unterstützt und vollständig in deren Sinnzuschreibung aufgeht.

Dass dem gerade nicht so ist, zeigt sich spätestens, als die Anprobe durch Iblis beschrieben wird. Sie unterzieht sich als letzte der Probe und der Mantel passt ihr perfekt:

dô sprach wîp und man,  
 ez wære mit der wârheit  
 daz baz stênde kleit,  
 daz ie dehein vrouwe getruoc.

(v. 6132–35: Da sprachen Frauen und Männer, dass es wahrhaftig das am besten passende Kleidungsstück wäre, das je eine Dame getragen hätte.)

Hier wird evident, dass der Mantel Iblis nicht nur genauso gut steht wie Enite und Walweins Dame, sondern auf Anhieb ein eindeutiger Qualitätsunterschied feststellbar ist. Es handelt sich schließlich um *daz baz stênde kleit*, / *daz ie dehein vrouwe getruoc* (v. 6134–35); eine Steigerung dieses Superlativs ist nicht mehr möglich. Dadurch zeigt sich, dass Enite und Walweins Dame zwar ohne Makel sind, Iblis die beiden im Moment der Probe aber dennoch übertrumpft.<sup>280</sup> Unter diesem Gesichtspunkt kann aber nicht länger davon die Rede sein, dass Iblis den anderen Damen nur vorgezogen wird, weil die Botin es so wünscht. Der Mantel selbst liefert den objektiven Beweis. Nicht nur erkennen alle Anwesenden augenblicklich die perfekte Passform der Kleidung, sondern der Mantel optimiert auch noch nachträglich seinen Schnitt, um mögliche Einwände und Kritik gar nicht erst aufkommen zu lassen:

<sup>280</sup> Vgl. Kasper: Von miesen Rittern, S. 579; Martin, Ann G.: Shame and disgrace at King Arthur's court. A study in the meaning of ignominy in German Arthurian literature to 1300. Göttingen 1984, S. 55.

der aber von im des gewuoc,  
daz dar an iht missezæme,  
ê man daz volle vernæme,  
sô schicte sich der mantel dar  
alsô, daz im niht enwar.

(v. 6136–40: Wenn aber einer von ihm (dem Mantel) behauptete, dass daran irgendetwas nicht stimmte, so richtete sich der Mantel, ehe man es (die Verunglimpfung) ganz gehört hatte, so, dass er ohne Tadel war.)

Zuvor war dies bei keiner anderen Dame der Fall, was ein unwiderlegliches Alleinstellungsmerkmal der zukünftigen Gattin Lanzelets markiert. Die Reaktion des Mantels macht deutlich, dass Iblis eben wahrhaftig uneingeschränkt die Tugendhafteste von allen ist. Es ist demnach nicht die Botin, die diesen Umstand aufzeigt, sondern die besondere Wirkungsweise des Gegenstands. Gleichzeitig wird hierdurch aber auch nochmals seine eigene Qualität als magisches Prüfungsutensil aufgewertet, indem er flexibel auf die Reaktionen der Anwesenden reagieren kann. Unter diesen Voraussetzungen genügt er allein als Beweis für Iblis' Tugendhaftigkeit. Entsprechend ist die Botin als Vermittlungsinstanz in dieser Situation auch nicht länger nötig und eine entsprechende Erklärung ihrerseits bleibt aus. Man könnte sagen, der Artushof hat nach zweihundert Anproben inzwischen verstanden, wie der Gegenstand funktioniert und ist daher nun selbst in der Lage, ein Urteil zu fällen. Die Wirkungsweise des Mantels lässt dabei keinen alternativen Schluss mehr zu, als in Iblis die Siegerin der Tugendprobe zu sehen.

Dies unterstreicht jedoch, dass die vorhergegangenen Beurteilungen der Botin keine durch eigene Ziele und Wünsche beeinflusste Interpretation darstellen, sondern vollständig am Wirken des Mantels zu belegen sind. Die Informationen, die sie an den Artushof weitergibt, sind nicht von ihr selbst erdacht, sondern werden ihr durch den Mantel offenbart. Die Botin kann also nicht frei über den Ausgang der Probe entscheiden, sondern ist mit ihren Bewertungen an das gebunden, was der Mantel ihr anzeigt. Selbstverständlich ist davon auszugehen, dass die Fee mit dem Auftrag zum Hof geschickt wurde, Iblis als die Reinste unter allen hervorzuheben. Der Ausgang der Tugendprobe

muss ihr also von Anfang an bekannt gewesen sein, ansonsten hätte sie nur schwerlich vorhersehen können, dass nach Enite und Walweins Dame auch noch eine noch bessere Kandidatin antreten wird. Dies ändert jedoch nichts daran, dass der Mantel letztlich auch genau das von ihr antizipierte Ergebnis liefert. Als Prüfinstanz, die »entsprechend einer höheren Weisheit«<sup>281</sup> urteilt, wird seine *auctoritas* weder von den Figuren noch vom Erzähler angezweifelt. »Dahinter steht die Vorstellung, eine höhere Macht könne die Menschen kontrollieren und gleichsam in ihren Seelen lesen und der Umwelt die Inhalte, die diese nicht durchschaut, aufdecken.«<sup>282</sup> Das heißt, wenn der Mantel durch seine mustergültige Passform anzeigt, dass Iblis die Tugendhafteste ist, dann kann dieses Urteil auch bedenkenlos akzeptiert werden.

Die Funktionsweise des Mantels geht dabei einzig und allein von diesem selbst aus und ist von den Figuren nicht beeinflussbar – weder von der Trägerin noch von der Botin. Der Mantel scheint eigens für diesen Zweck, sprich als Tugendmessgerät, konzipiert zu sein. Er wirkt dabei grundsätzlich bei jeder Figur gleich, sodass sich die einzelnen Resultate problemlos zueinander in Relation setzen lassen.<sup>283</sup> Die Botin ist lediglich in der Lage, das vom Mantel zur Schau gestellte Ergebnis zu dechiffrieren und für den Artushof zu verbalisieren. Dies ist notwendig, da sie zu Beginn noch die Einzige unter den Anwesenden ist, die die Funktionsweise des Mantels durchschaut. Am Ende ist eine solche Transferleistung überflüssig, da *wîp und man* selbst erkennen, was der Mantel offenbart.

So gesehen entscheidet auch nicht die Botin, wem der Mantel am besten passt, sondern allein das Ding, welches wiederum auf die Eigenschaften der Trägerin rekurriert. Die Botin als bloßer Translator des Geschehens ist also

<sup>281</sup> Linden: Tugendprobe, S. 35.

<sup>282</sup> Kasper: Von miesen Rittern, S. 40.

<sup>283</sup> »Wenn alle Damen des Hofes denselben Mantel anziehen sollen, dann herrscht hier das Prinzip der virtuellen Gleichheit, das die Grundlage der arthurischen Tafelrunde wie auch des arthurischen Festes ist. Genau aus der Gleichheit aber, wenn alle das Gleiche tun, sollen paradoxerweise wiederum Unterschiede entstehen, und zwar im Sinne einer Hierarchie der *êre*, die über den je individuellen Grad an Tugend ermittelt wird. Diese Differenz entsteht nur daraus, *wie* der Mantel im jeweiligen Einzelfall nicht passt.« Vgl. Schulz, Armin: Der Schoß der Königin. Metonymische Verhandlungen über Macht und Herrschaft im Artusroman. In: Artushof und Artusliteratur. Hrsg. von Matthias Däumer, Cora Dietl und Friedrich Wolfzettel. Berlin 2010, S. 119–136, hier: S. 129f. Vgl. auch Kasper: Von miesen Rittern, S. 45.

gewissermaßen austauschbar<sup>284</sup>, das Ding mit seinen magischen Eigenschaften jedoch nicht.<sup>285</sup> Dessen zentrale Stellung als essenzielle Prüfungsinstanz innerhalb der Tugendprobe kann daher nicht in Zweifel gezogen werden.<sup>286</sup> Anstatt als Zeichenträger auf einer ausschließlich symbolischen Ebene zu fungieren, erfüllt er die Rolle eines Aktanten mit handlungskonstituierender Funktion.<sup>287</sup>

Wie aber lässt sich der Mantel als Aktant in die umfassende Handlung eingliedern? Um diese Frage beantworten zu können, muss zunächst die Funktion der Tugendprobe für den Gesamtkontext der Handlung erörtert werden. Auf den ersten Blick scheint es, als ginge es in der Mantelprobe um ein Aufdecken von Mangel an weiblicher Tugend am Artushof.<sup>288</sup> Im Moment der Probe fin-

<sup>284</sup> Vorausgesetzt natürlich, es gibt noch jemand anderen, der um die Funktionsweise des Mantels weiß. Da die Botin allerdings auch nur eine Abgesandte der *merfeine* darstellt, ist davon auszugehen, dass nicht nur sie allein über das notwendige Wissen verfügt.

<sup>285</sup> »Da Sehen nun einmal durch natürliche Gegebenheiten begrenzt ist, kann uningeschränkte Sichtbarkeit nur magisch hergestellt werden. Zauberspiegel, Zaubersäulen und dgl. erfüllen den Wunsch nach völliger Transparenz der Welt.« Vgl. Müller: *Höfische Kompromisse*, S. 38.

<sup>286</sup> Sophie Marshall bezeichnet die aktive Bewegung des Mantels als »vexierendes Versteckspiel [...], das makelhafte Stellen, die aus manch einer Perspektive eben noch zu sehen waren, immer wieder zum Verschwinden bringt. Die zweifelhaften Aspekte blitzen kurz auf und erweisen sich doch nicht als fassbar, entgleiten dem Betrachter.« Daraus ergäben sich durchaus Momente, »die der Idealität entgegenstehen«; die aktive Handlung des Mantels sorgt laut Marshall jedoch dafür, dass sich diese nicht festmachen lassen und ständig entgleiten. Vgl. Marshall, Sophie: *Unterlaufenes Erzählen. Psychoanalytische Lektüren zum höfischen Roman*. Wiesbaden 2017, S. 115.

Iblis' Idealität wird dadurch jedoch nicht in Mitleidenschaft gezogen. In seiner Funktion als Tugendmessgerät erkennt der Mantel, dass Iblis die Beste ist; folglich obliegt ihm die Aufgabe, dies für aller Augen sichtbar zu machen, um jegliche Zweifel im Keim zu ersticken. Daher zieht der Mantel als Aktant die Betrachter genau ins Kalkül und vollzieht entsprechende Handlungen, um jeglichen Einwänden gegenüber der Vollkommenheit der Figur zuvorzukommen. Die Aktivität des Mantels ist demnach kein Akt der Täuschung, sondern vielmehr eine zusätzliche Bestätigung der Wahrheit.

<sup>287</sup> Nach Martinez/Scheffel liegt hier also keine kompositorische bzw. ästhetische Motivierung vor, da der Mantel nicht einfach nur ein Symbol für die Tugendhaftigkeit Iblis' repräsentiert. Vielmehr handelt es sich um eine kausale Motivierung, da ein expliziter »Ursache-Wirkungs-Zusammenhang« besteht, »der als empirisch wahrscheinlich oder zumindest möglich gilt.« Vgl. Martinez, Matias und Michael Scheffel: *Einführung in die Erzähltheorie*. 8. Auflage. München 2009, S. 111. Der Mantel zeigt die Tugendhaftigkeit einer Person an; Iblis ist die Tugendhafteste von allen; folglich passt der Mantel Iblis am besten.

<sup>288</sup> Vgl. Linden: *Tugendproben*, S. 21.

det eine Herabstufung der Figuren statt, da deren Verfehlungen vor dem versammelten Artushof offengelegt werden. Die Hierarchie der Hofgesellschaft erfährt für den Augenblick eine Umstrukturierung<sup>289</sup> und die Frauen werden auf einer »sichtbaren Tafel der ère«<sup>290</sup> versammelt.

Auffällig ist jedoch, dass diese veränderte Hierarchisierung nur im Kontext der Probe eine Relevanz besitzt und nach deren Abschluss sofort wieder erlischt. Keine der Frauen muss somit eine längerfristige Konsequenz aufgrund ihres Nicht-Bestehens befürchten.<sup>291</sup> Diese Konsequenzlosigkeit wird sogar direkt zu Beginn von Artus lanciert, indem er Genover versichert:

dês allein, swiez ergê,  
versuochent, wie iu der mantel stê,  
legent in snelleclîchen an.  
ich bin, der sîn iu wol gan,  
wan mir nieman lieber ist.

(v. 5851–5855: Einerlei, was geschieht, versucht, wie euch der Mantel steht, legt ihn geschwind an. Ich bin es, der es euch gerne vergönnt, weil mir niemand lieber ist.)

Selbst nach der sichtbaren Verfehlung Genovers betont der König, *er wûrd ir nimer drumbe gram / und schadet ir diu rede niht ein hâr* (v. 5866f.). Auch die restlichen Damen werden ob ihrer Verfehlungen nicht sanktioniert und die offenbarten Makel im weiteren Verlauf der Handlung an keiner Stelle erneut aufgegriffen.<sup>292</sup> Nach Beendigung der Probe ist der alte Status quo wiederhergestellt.

<sup>289</sup> »Iblis steht allen nun voran; annähernd gleiche Idealität besitzen Walweins Dame und Enite. Genover, die Königin des Artushofes, muss sich zwischen die anderen Damen einreihen, die ebenfalls vor aller Öffentlichkeit bloßgestellt wurden.« Vgl. Selmayr: *Lauf der Dinge*, S. 197.

<sup>290</sup> Müller: *Blick in den anderen*, S. 326.

<sup>291</sup> Linden: *Tugendproben*, S. 31.

<sup>292</sup> Ebd., S. 38.



Sinn und Zweck der Mantelprobe kann es also nicht in erster Linie sein, ein sündhaftes Inneres der Figuren zu erforschen, sondern vielmehr Iblis' Makellosigkeit von außen und innen vor dem ganzen Hof sichtbar zu machen.<sup>293</sup> Es geht nicht darum, die Frauen öffentlich zu diffamieren; vielmehr soll Iblis als Beste unter ihnen hervorgehoben und ausgezeichnet werden. Dadurch wird bestätigt, was dem Leser eigentlich schon seit der Minnezelt-Episode bekannt ist<sup>294</sup>: Iblis ist die ideale Gattin für Lanzelet.<sup>295</sup> Es handelt sich daher nicht nur um eine Tugendprobe, sondern vor allem auch um eine Minneprobe.<sup>296</sup> Der Mantel liefert den »objektiven Nachweis, daß Iblis Lanzelet liebt und ihm treu geblieben ist.«<sup>297</sup> Obwohl der Held während der Probe gar nicht am Hof anwesend ist, wird die Verbindung zwischen den beiden schnell augenfällig. Die Botin verzichtet nach Iblis' tadellosem Abschneiden auf die zuvor obligatorische Erklärung in Bezug auf ihre Tugendhaftigkeit und leitet stattdessen unmittelbar zu Lanzelet über, indem sie den Hof über den Verbleib des Helden aufklärt. Somit wird eine markante Brücke zwischen dem Schicksal der beiden Figuren geschlagen.

Dies korrespondiert auch mit der zweiten Eigenschaft des Mantels, von welcher der Erzähler kurz vor dem Abschied der Botin berichtet: *Der mantel het noch einen site: / swer in truoc, daz er vermite / jâmer und senedez klagē* (v. 6197–99). Dass dies eine Eigenschaft ist, die Iblis aufgrund ihrer derzeitigen Betrübniß *bedorfte wol in diesen tagen* (v. 6200), merkt der Erzähler selbst direkt an. »Iblis' Trauer um den Verlust ihres Geliebten wird durch den Mantel vertrieben. Damit weist er sie nicht nur als perfekte Dame am Artushof aus, sondern erleich-

---

<sup>293</sup> Müller: Höfische Kompromisse, S. 26.

<sup>294</sup> »Das Zelt dient nicht nur als Rückzugsort für die Liebenden, es ist auch eine Prüfung der gegenseitigen *triuwe* und *minne*. Fand kurz vor der Übergabe die körperliche Vereinigung am *locus amœnus* statt, wird die gegenseitige Bestimmung durch die *gâbe* noch einmal bestätigt.« Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 189.

<sup>295</sup> Vgl. Kaminski, Nikola: »Wâ ez sich êrste ane vienc, Daz ist ein teil unkunt«. Abgründiges Erzählen in der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. Heidelberg 2005, S. 230.

<sup>296</sup> Vgl. Thoran, Barbara: Zur Struktur des »Lanzelet« Ulrichs von Zatzikhofen. In: Zeitschrift für deutsche Philologie 103 (1984), S. 52–77, hier: S. 74.

<sup>297</sup> Pérennec, René: Artusroman und Familie. »Daz welsche buoch von Lanzelet«. In: Acta Germanica 11 (1979), S. 1–51, hier: S. 26. Er testet also nicht nur die einzelne Figur, sondern das Paar. Vgl. Kellermann: Entblösungen, S. 105.

tert genau das, was sie durch ihre Tugend und *trinne* Lanzelet gegenüber erleidet.«<sup>298</sup> Iblis' herausgehobene Tugendhaftigkeit ist unmittelbar an ihre Treue zu Lanzelet gekoppelt und die primäre Funktion der Tugendprobe ist es, genau diese Treue durch Sichtbarmachung zu bestätigen.

Nun wäre eine Auszeichnung Iblis' auch mit deutlich weniger Aufwand möglich gewesen.<sup>299</sup> Es stellt sich also die Frage, warum der Erzähler dieser Episode trotzdem einen Umfang von knapp fünfhundert Versen einräumt. Hierfür lassen sich zwei Gründe anführen. Zum einen ist die Funktionsweise des Mantels wie bereits erwähnt nicht auf den ersten Blick verstehbar. Sie muss daher exemplarisch vorgeführt werden, um sowohl der Artusgesellschaft als auch dem Leser Anhaltspunkte für eine adäquate Bewertung an die Hand zu geben. In den ausführlichen Beschreibungen der einzelnen Anproben offenbart sich das vielfältige Aktionspotenzial des Mantels, der eben nicht bei jeder Figur ein identisches Ergebnis anzeigt, sondern variabel auf die Wesenszüge der verschiedenen Damen reagiert. Dass bei der finalen Anprobe alle Augenzeugen sofort die unvergleichliche Vollkommenheit Iblis' wahrnehmen, ohne dass die Botin dozierend auftreten muss, ist nur aufgrund der zuvor angeführten Beispiele möglich. Da die Botin in jedem einzelnen Fall eine angebrachte Erklärung für das Wirken des Mantels kundtut, wird zudem herausgestrichen, dass dieses Wirken nicht willkürlich erfolgt, sondern sich an festen Normen orientiert. Die zahlreichen detaillierten Beschreibungen dienen also auch der Verifizierung des Probe-Utensils.

Zum anderen steigert die Quantität der geprüften Frauen auch die Qualität der Auszeichnung für die Gewinnerin. Hier lässt sich eine Parallele zu Lanzelets *Aventiure in Pluris* ziehen. Um die *Aventiure* zu bestehen, muss der Held genau einhundert Ritter im Kampf besiegen. Auch hier ließe sich fragen, warum es ausgerechnet diese hohe Anzahl sein muss. Hätten zehn Ritter nicht auch genügt? Die einzig plausible Antwort ist simpel: Die hohe Quantität an Widersachern sorgt wiederum für eine erhöhte Qualität der Auszeichnung. Dadurch wird die Leistung des Helden gesteigert und dessen exorbitante Qualität als Kämpfer zusätzlich hervorgehoben. Hinzukommt, dass all diese hundert Ritter als besonders tapfer beschrieben werden: *in allem dīnem lande / was*

<sup>298</sup> Selmayr: *Lauf der Dinge*, S. 198.

<sup>299</sup> Vgl. Linden: *Tugendproben*, S. 33.

*nieman frümer denne sie* (v. 5508f.). Einer beinahe identischen Situation sieht sich Iblis in der Mantelprobe gegenüber. Statt gegen hundert, muss sie sich sogar gegen zweihundert Kontrahentinnen durchsetzen, die sich allesamt durch ihre Zugehörigkeit zum Artushof auszeichnen und somit ebenfalls zu den Besten gehören. »Die, an denen das Paar Iblis/Lanzelet gemessen wird, sind also durchaus Spitzenmenschen, was die Qualität der beiden nur noch mehr unterstreicht.«<sup>300</sup>

Hierdurch ergibt sich eine konsequente Handlungsstruktur: Zunächst werden Lanzelet und Iblis gemeinsam mit Hilfe des Minne-Zelts getestet, ehe sich beide Figuren einzeln einer Bewährungsprobe unterziehen müssen.<sup>301</sup> Die Mantelprobe kann somit in gewisser Weise als eine »Aventiure für Frauen« bezeichnet werden.<sup>302</sup> Wo die Männer sich durch ihre aktiven Handlungen – vornehmlich im Kampf – auszeichnen können, ist ihren weiblichen Pendants eine solche Bewährung aufgrund der ihnen vorgeschriebenen Ortsfestigkeit am Hofe untersagt. Letztere können deshalb ausschließlich durch innere Werte wie Tugendhaftigkeit und Treue überzeugen, welche sich aber nur schwer in Handlung ausdrücken lassen, denn »Tugend ist an sich, konstatiert, ein Zustand«<sup>303</sup>. Die Tugendprobe löst genau dieses Problem, indem sie eine Möglichkeit aufzeigt, die innere Qualität der Figuren in einen aktionsdynamischen Prozess zu überführen.<sup>304</sup> Dadurch ist es Iblis möglich, ihre Tugendhaftigkeit

---

<sup>300</sup> Kasper: *Von miesen Rittern*, S. 580.

<sup>301</sup> Bei Lanzelet beschränkt sich diese Bewährung nicht allein auf das Besiegen der hundert Ritter, sondern auch auf seine anschließende Minne-Haft, in der er seine Treue zu Iblis unter Beweis stellt.

<sup>302</sup> Dass es sich bei der Mantelprobe um eine *Aventiure* handelt, kann auch an den zuvor geschilderten Rahmenbedingungen festgemacht werden. König Artus und seinem Gefolge ist es nicht gestattet, etwas zu essen, ehe eine angemessene *mære* vorgetragen wurde oder sich etwas Erzählenswertes ereignet. »Das Fasten des Königs erzwingt stets das Hungern der Ritter und beides symbolisiert den *appetitus*, das Angewiesensein des Hofes auf *âventiure*.« Vgl. Strohschneider, Peter: *Höfische Textgeschichten. Über Selbstentwürfe vormoderner Literatur*. Heidelberg 2014, S. 243. Erst nach der Tugendprobe kann das Fest *dr̄zic tage* (v. 6215) lang *mit voller vr̄oude* (v. 6217) stattfinden.

<sup>303</sup> Kasper: *Von miesen Rittern*, S. 39.

<sup>304</sup> »Außergewöhnlichkeit braucht in der Probe nicht exemplarisch in einem komplexen Handlungsablauf vorgeführt, aber auch nicht näher beschrieben zu werden, sondern sie wird einfach durch das Bestehen eines einzigen bestimmten Abenteuers bzw. der Probe bewiesen. Weil Aktivität im mittelalterlichen Weltbild nur den Mann kennzeichnet, hat dieses Umsetzen in Handlung für die Proben männlicher Tugend weniger Bedeutung, bietet aber bei den Frauenproben die Möglichkeit, die weiblichen Figuren stärker in die Handlung miteinzubeziehen.

in einer Handlung zu manifestieren<sup>305</sup> – und sie dadurch sichtbar-präsent zu machen.

Der Mantel selbst erfüllt in diesem Zusammenhang drei Funktionen. Erstens fungiert er als Test-Utensil. Die erfolgreichen Figuren erfahren durch die bestandene Probe eine Aufwertung. Gleichzeitig ist er zweitens aber auch ein Hilfs-Utensil, welches das makellose Innere einer Figur visualisiert und somit objektiviert. Nur mit seiner Hilfe kann Iblis die Aventure bestehen und sich als ebenbürtige Gattin Lanzelets auszeichnen. Dies führt dazu, dass drittens der Mantel als Geschenk und Belohnung für die bestandene Aventure an die Gewinnerin überreicht wird. Er hilft Iblis dabei, die Trennung von Lanzelet besser zu verkraften, indem er *jâmer und senedex klagen* (v. 6199) fernhält. Somit werden drei potenziell wichtige Komponenten einer Aventure in einem einzigen Ding konglomeriert.

Anders als die meisten Probe-Utensilien verschwindet der Mantel nach der Tugendprobe nicht einfach wieder aus der Handlung.<sup>306</sup> Als Lanzelet am Ende der Geschichte zum König von Dodone gekrönt wird, ist selbstverständlich auch Iblis als die neue Königin anwesend. Bei dieser Gelegenheit trägt sie *ir vremen mantel* (v. 9204), der vom Publikum mit großer Aufmerksamkeit wahrgenommen wird: *dem wart gewartet vil, / sô daz gewürhte lieblich tet* (v. 9206f.). Das Ding stellt hier eine direkte Verknüpfung zur bestandenen Tugendprobe her und bestätigt dadurch erneut die herausragende Verbindung zwischen Lanzelet und Iblis. An dieser Stelle erfüllt das Ding in erster Linie eine Verweiskfunktion, welche jedoch weiterhin unmittelbar an seine primäre Bedeutung als Tugendmessgerät gekoppelt ist. Dass Iblis der Mantel (immer noch) perfekt passt, stellt einen erneuten Beweis Ihrer Tugendhaftigkeit dar.<sup>307</sup> Durch die

---

Treue und Jungfräulichkeit können praktisch nur durch eine Probe sowie auch durch eine Versuchung handlungsintensiv werden.« Vgl. Kasper: Von miesen Rittern, S. 39f.

<sup>305</sup> »Solche Tugendproben treiben gerade den Widerspruch zwischen den Grundregeln höfischer Interaktion heraus, die das Artusfest prägen: den Widerspruch zwischen dem Prinzip der Reziprozität und dem Prinzip der Agonalität, den Widerspruch zwischen der Stillstellung des Wettkampfs um die größte Ehre und diesem Wettkampf selbst.« Vgl. Schulz: Schoß der Königin, S. 129.

<sup>306</sup> Vgl. Kasper: Von miesen Rittern, S. 520.

<sup>307</sup> Ob der Mantel tatsächlich noch immer seine aktive Wirkung als Tugendmessgerät beibehalten hat, lässt sich nicht eindeutig aufklären. Als Iblis aber den Mantel als Geschenk an Keies *vriundin* weiterreichen möchte, lehnt diese aus Furcht vor einer erneuten Blamage ab: *wan daz siu vorhte daz ûf streben, / als ir ê wol*

Präsenz des Mantels wird die gewonnene Tugendprobe sowohl in Erinnerung gerufen als auch aktualisiert, indem das Gewand die besondere Qualität der Trägerin erneut vor aller Augen sichtbar macht.

Es lässt sich festhalten, dass der Mantel weit mehr ist als ein »bestaunenswertes Requisit«. <sup>308</sup> Ihm kommt eine handlungskonstitutive Funktion zu. Für die Handlung erlangt er dadurch eine Relevanz, dass er innerhalb der erzählten Welt eine dezidierte (magische) Wirkung entfaltet und somit über eine nicht zu negierende Präsenz im Raum verfügt. Seine primäre Bedeutung lässt sich nicht ohne Weiteres durch eine sekundäre Bedeutung überschreiben. Entscheidend ist seine Funktion als Tugendmessgerät und genau diese wird von ihm *de facto* erfüllt. Der Mantel bietet eine Möglichkeit, die im Innern einer Figur verborgenen Wesenszüge im Raum sichtbar und präsent zu machen. Die dadurch entstehende Bedeutung wird ihm nicht von den Figuren eingeschrieben, sondern von ihm selbst hervorgebracht. Dies macht ihn zu einem Ding, das über eine eigene Wirkmächtigkeit verfügt und somit grundsätzlich auch ohne eine zusätzliche Sinnzuschreibung funktioniert. Auf der anderen Seite muss die besondere Bedeutung des Mantels für den Gesamtkontext der Handlung aber zunächst entschlüsselt werden. Er ist somit ein gutes Beispiel für das von Gumbrecht aufgezeigte Oszillieren zwischen Präsenz- und Bedeutungsebene. Entscheidend ist jedoch, dass er auch nach der Decodierung seiner Bedeutung nicht vollständig in dieser aufgeht und seine Präsenzseite dadurch komplett irrelevant würde. Die primäre Bedeutung als magisches Utensil einer Tugendprobe bleibt weiterhin bestehen und wird lediglich anders gelagert, indem der Mantel am Ende der Geschichte ebenjene Tugendprobe und deren Bedeutsamkeit für die Handlung in Erinnerung ruft und erneut präsent macht.

---

*hânt vernomen* (v. 9268f.). Dies legt den Schluss nahe, dass der Mantel nach wie vor seine Funktion als Probe-Utensil innehat und durch seine perfekte Passform Iblis' Tugend einer permanenten Überprüfung und gleichzeitigen Bestätigung unterzieht. So gesehen ist er an dieser Stelle auch kein bloßes »Requisit höfischer Repräsentation«, wie Müller meint, sondern ein dauerhaft wirkender Tugendanzeiger. Vgl. Müller: Blick in den anderen, S. 674.

<sup>308</sup> Hesse, Elisabeth: Zauber und Zauberer im »Lanzelet« Ulrichs von Zatzikhofen. In: Zauberer und Hexen in der Kultur des Mittelalters. Hrsg. von Danielle Buschinger und Wolfgang Spiewok. Greifswald 1994, S. 95–113, hier: S. 103. Hesse sieht im Mantel lediglich eine Kostbarkeit, die das Ansehen der Artusgesellschaft mehrt und zur Belustigung beiträgt. Die Mantelprobe habe keinerlei Konsequenzen und verkomme daher zu einem »Gesellschaftsspiel ohne jegliche Brisanz«.

### 3.1.1.2 Die Bestätigung des Artusritters – Der Ehrenstein im *Lanzelet*

Neben der Kollektivprobe gibt es im *Lanzelet* und *Wigalois* auch Proben, in denen nur eine einzelne Figur getestet wird. Als Probe-Utensilien dienen hierfür der Ehren- bzw. Tugendstein, welche sich in beiden Werken jeweils am Artushof befinden. Der Ehrenstein im *Lanzelet* scheint dabei ein Vorbild für den Tugendstein im *Wigalois* gewesen zu sein<sup>309</sup>, weshalb ich auch mit diesem beginnen möchte.

Nachdem Lanzelet die Wahrheit über seinen Namen und seine Abstammung erfahren hat, reist er sofort an den Hof, um König Valerin zu besiegen. Bei seiner Ankunft steuert er zielstrebig auf den Ehrenstein zu, auf dem Walwein und Genover zu diesem Zeitpunkt sitzen. Der Stein selbst wird dabei nicht näher beschrieben. Das einzige was man über ihn erfährt ist, *daz er dem man niht vertruoc, / an swem was falsch oder baz* (v. 5180f.). Weitere Erklärungen scheinen nicht nötig zu sein, denn laut Erzähler wurde bereits zur Genüge darüber berichtet: *von dem ist in gesaget gnuoc* (v. 5179).<sup>310</sup> Auch auf das Aussehen des Steins wird nicht näher eingegangen. Er scheint also äußerlich keine Besonderheiten aufzuweisen, die seine magischen Eigenschaften auch optisch andeuten würden. Entsprechend ist es nicht der Stein selbst, der Lanzelets Aufmerksamkeit erregt. Der Held reitet stattdessen geradewegs zu Genover und Walwein, die eben zufällig gerade auf dem Stein sitzen.

dô kom Lanzelet geriten  
durch daz volc in almiten  
und erbeizte bî dem steine.

<sup>309</sup> Vgl. Wüstemann, Sybille: *Der Ritter mit dem Rad. Die stæte des Wigalois zwischen Literatur und Zeitgeschichte*. Trier 2006, S. 37f.

<sup>310</sup> Wo sich diese ausführlichen Erklärungen finden lassen, bleibt unklar. Im *Lanzelet* selbst wird zuvor an keiner Stelle über den Stein berichtet und auch in anderen deutschen Werken, die vor dem *Lanzelet* entstanden sind, findet sich nirgends dieses Motiv. Vgl. Feistner, Elisabeth: »er nimpt ez allez zeime spil«. Der »Lanzelet« Ulrichs von Zatzikhofen als ironische Replik auf den Problemhelden des klassischen Artusromans. In: *Archiv für das Studium der neueren Sprachen und Literaturen* 232 (1995), S. 241–254, hier: S. 243.

er gie zuo Wâlweine  
mir urloub der kûnegîn;  
diu hiez in wilkomen sîn.

(v. 5187–92: Da kam Lanzelet mitten durch das Volk geritten und setzte bei dem Stein ab. Er ging zu Walwein mit Erlaubnis der Königin; die hieß ihn willkommen sein.)

Es wird an keiner Stelle erwähnt, dass Lanzelet den Ehrenstein überhaupt explizit wahrnimmt. Auch dessen Wirkung und Funktion am Artushof scheint ihm nicht bekannt zu sein. Alle restlichen Anwesenden erkennen jedoch sofort die besondere Qualität Lanzelets, welche sich durch seine Nähe zum Stein offenbart.

ouch dûht si alle des gnuoc,  
daz in der stein sô wol vertrauoc.  
des wart sîn guot war genomen  
von swachen und von fromen  
durch sîn grôze sælicheit  
und bînamen um sîn schönheit.

(v. 5193–98: Auch waren sie alle zufrieden damit, dass ihn der Stein so gut akzeptierte. Deshalb wurde er von Schwachen und von Tüchtigen wegen seiner großen Glücklichkeit und insbesondere wegen seiner Schönheit genau gemustert.)

Im Gegensatz zum Mantel ist eine Wirkmächtigkeit des Ehrensteins nicht unmittelbar erkennbar, indem dieser etwa auf wunderbare Weise seine Form verändert. Es geht einzig und allein darum, ob der Stein erreicht werden kann

oder nicht. Das Ding bleibt bei all seiner Wirkmacht also auffallend unscheinbar.<sup>311</sup> Dementsprechend bewundern die Zuschauer auch nicht den Stein selbst, sondern stattdessen Lanzelet und dessen *schönheit*.

Dennoch kann seine Funktion als Tugendmessgerät, welches die inneren Qualitäten einer Figur prüft und nach außen hin vor aller Augen sichtbar macht, nicht geleugnet werden. Nach welchen Kriterien er dabei urteilt, wird wiederum nicht genauer erläutert. Der Erzähler teilt lediglich mit, dass der zu Prüfende frei von *falsch oder haz* sein muss, um die Probe zu bestehen. Mit Genover und Walwein werden auch direkt zwei positive Beispiele geliefert, da beide problemlos auf dem Stein Platz nehmen können. Ein entsprechendes Gegenbeispiel für das Scheitern der Probe bleibt jedoch aus. Dem Rezipienten bleibt daher nichts anderes übrig, als sich auf die Wahrheit der Erzähleraussage zu verlassen und den Stein in seiner Funktion als Probe-Utensil zu akzeptieren. Sowohl der Stein selbst als auch dessen Wirkungsweise treten äußerst unspektakulär in Erscheinung.

Betrachtet man die Relevanz des Ehrensteins für den gesamten Kontext der Erzählung, bestätigt sich dieser Eindruck zusätzlich. Anders als seine zukünftige Gattin in der Mantelprobe wird Lanzelet hier nicht als exklusiver Gewinner der Probe hervorgehoben, der dadurch eine unverwechselbare Einzigartigkeit erlangt. Stattdessen ist der Held nur einer unter vielen. »Jeder Artusritter, der über die arthurischen Eigenschaften verfügt, kann einen Platz darauf finden genauso wie auch weibliche Angehörige des Hofes von der Probe und ihrem Bestehen nicht ausgeschlossen sind.«<sup>312</sup> Getestet wird also nur die allgemeine Artuswürdigkeit einer Figur. Dass Lanzelet sich diese zweifelsfrei erworben hat, offenbart sich bereits anhand seiner zuvor bestandenen

---

<sup>311</sup> »Ähnlich einem Semiophor werden im Ehrenstein Sichtbarkeit und Sichtbarwerdung gekoppelt, die Semiotik hängt aber nicht am Gegenstand, sondern zeigt sich im Akt des Sitzens.« Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 205.

<sup>312</sup> Ebd., S. 204.

Lorenz hat darauf hingewiesen, dass sich die Ergebnisse der Mantelprobe und des Ehrensteins gegenseitig widersprechen würden, da Genover die eine Probe besteht, die andere aber nicht. Vgl. Lorenz, Kai Tino: Raumstrukturen einer epischen Welt. Zur Konstruktion des epischen Raumes in Ulrichs von Zatzikhoven Lanzelet. Göppingen 2009, S. 285. Dies zeigt jedoch lediglich, dass sich die beiden Proben in ihren Voraussetzungen unterscheiden. Der Mantel scheint in seiner Beurteilung deutlich kritischer zu sein als der Ehrenstein, was gleichzeitig aber auch ein Bestehen der Probe deutlich aufwertet.



Aventiuren. Daher ist es nicht verwunderlich, dass das positive Ergebnis bei den Zuschauern kein Erstaunen auslöst, sondern lediglich Zufriedenheit. Der Stein liefert keine zusätzlichen Informationen, sondern bestätigt nur das, »was der Hof wie auch der Rezipient schon vermuten.«<sup>313</sup> Auf der Bedeutungsebene vermag der Stein also für die Gesamthandlung keine weiteren entscheidenden Erkenntnisse zu liefern; analog dazu wird er auch auf der Präsenzebene in Bezug auf seine Erscheinung und Wirkung schon fast beiläufig abgehandelt. Bedeutung und Präsenz des Dinges verhalten sich äquivalent zueinander.

### 3.1.1.3 Zwischenstopp: Artushof – Der Tugendstein im *Wigalois*

Eine solche Äquivalenz lässt sich auch beim Tugendstein im *Wigalois* beobachten – allerdings in einer gänzlich differenten Ausprägung. Schon die äußere Beschaffenheit des Gegenstands erfährt vom Erzähler eine viel größere Aufmerksamkeit als im *Lanzelet*.

gevieret und niht sinwel;  
striemen rô t unde gel  
giengen dar durch eteswâ;  
daz ander teil daz was blâ,  
lûter als ein spiegelglas.

(v. 1480–84<sup>314</sup>: er war würfelförmig, nicht rund; rote und gelbe Streifen gingen hie und da durch ihn hindurch; das Übrige war blau, rein wie Spiegelglas.)

Ebenso wie beim Ehrenstein wird über seine genaue Herkunft keine Aussage getroffen. Allein das exotische Aussehen verweist aber bereits auf die wunder-

---

<sup>313</sup> Selmayr: *Lauf der Dinge*, S. 205.

<sup>314</sup> Übersetzung zitiert nach: *Wirnt von Grafenberg: Wigalois. Text, Übersetzung, Stellenkommentar. 2., überarb. Auflage.* Hrsg. von J. M. N. Kapteyn. Berlin/Boston 2014.

baren Eigenschaften des Steins und lässt vermuten, dass dieser aus einem anderweltlichen Raum stammt.<sup>315</sup> Folglich ist es hier das Ding selbst, welches beim Helden Aufmerksamkeit erregt und diesen unmittelbar anzieht. Verantwortlich ist hierfür aber nicht nur die äußere Erscheinung, sondern vor allem die besondere Wirkkraft des Steins, *des tugent im inz herze schein* (v. 1479). Er stellt »mittels wunderbarer Kräfte«<sup>316</sup> eine direkte Verbindung zum Protagonisten her und zieht diesen geradezu magisch an.<sup>317</sup>

Genau wie Lanzelet ist sich Wigalois nicht darüber im Klaren, was es mit dem Stein auf sich hat, und lässt sich völlig ahnungslos darauf nieder. Der Leser hingegen erhält in der Folge eine ausführliche Erklärung über die Funktionsweise des Dinges.

sô grôziu tugent an im was  
 daz deheiner slahte man  
 der ie deheinen valsch gewan  
 die hant niht mohte gelâzen dran.  
 [...]
 swer ie dhein untugent begie,  
 dern mohte dem steine nâher nie  
 komen dan eins klâfters lanc;  
 si tâten alle widerwanc,  
 sô si zem steine wolden gên;  
 si muosen alle hôher stên.  
 ezn was dâ vor nie geschehen  
 daz ie iemen würde ersehen  
 ûf demselben steine,  
 niwan der künic [al] eine:  
 der was âne wandel gar.

<sup>315</sup> Vgl. Linden: Tugendproben, S. 19.

<sup>316</sup> Ebd., S. 19.

<sup>317</sup> Auf diese »wundersame Verbindung zwischen Wigalois und Stein« weist auch Eming hin. Vgl. Eming, Jutta: Funktionswandel des Wunderbaren. Studien zum »Bel Inconnu«, zum »Wigalois« und zum »Wigoleis vom Rade«. Trier 1999, S. 163.

(v. 1485–1505: Er besaß so große Kraft, daß kein Mensch, der irgendwann einmal ein unredliches Wesen angenommen hatte, die Hand darauflegen konnte. [...] Wer immer auch irgendwann etwas Verwerfliches getan hatte, der konnte dem Stein niemals näher als einen Klafter kommen. Sie wichen alle zurück, wenn sie zu dem Stein gehen wollten; sie mußten (ihm) fernbleiben. Zuvor war es niemals geschehen, daß jemals jemand auf demselben Stein gesehen wurde, ausgenommen der König; der war ganz ohne Makel.)

Wenn Wigalois sich also problemlos auf den Stein zu setzen vermag, wird er dadurch auf eine Stufe mit Artus höchstselbst gestellt. Ein Übertreffen des Königs ist selbstredend nicht möglich, weshalb diese Gleichstellung für den Helden bereits ein Maximum an Auszeichnung markiert. Als Grund für sein positives Abschneiden nennt der Erzähler: *sîn herze was âne mein / und ledic aller bôsheit; / sîn muot ie nâch dem besten streit* (v. 1492–94). Durch die Probe wird er genau wie Iblis als der unbestritten Beste aus der Menge hervorgehoben. Als Vergleichswert wird mit Gawein ausgerechnet der Vater des Helden und gleichzeitige Musterritter am Artushof angeführt. Selbst dieser kann den Stein aber nur mit der Hand berühren, da er in der Vergangenheit eine *maget wol getan* gegen ihren Willen angefasst haben soll, *sô daz si weinde unde schrê* (v. 1513). Der Vergleich erfüllt an dieser Stelle eine doppelte Funktion. Zum einen erfolgt genau wie bei der Mantelprobe eine Verifizierung des Testergebnisses, indem das – zumindest teilweise – Scheitern einer anderen Figur exemplarisch vorgeführt und mit einer entsprechenden Begründung versehen wird. Zum anderen ist der Vergleichswert durch Gaweins Rang als mustergültiger Artusritter maximal gesteigert. Dass nicht einmal jener die Probe vollständig besteht, wertet die außergewöhnliche Leistung Wigalois' noch zusätzlich auf.

Beachtenswert ist auch die Einordnung dieser Episode in den zeitlichen Ablauf der Erzählung. Wigalois kommt zum ersten Mal an den Artushof, ohne zuvor irgendeine besondere Leistung vollbracht zu haben. Anders als Lanzelet ist er im Moment der Probe noch kein bewährter Held, dessen bestandene Aventiuren nur noch einmal bestätigt werden. Stattdessen liegt genau dieser Weg der Bewährung eigentlich noch vor ihm. In der Forschung wird die Testung durch den Tugendstein daher als Vorausdeutung der zukünftigen Taten

Wigalois' gedeutet.<sup>318</sup> Christoph Cormeau sieht hierin nicht nur eine Vorankündigung, sondern sogar eine Vorwegnahme der späteren Bewährung des Helden, wodurch »das Ziel des Prozesses zum guten Teil um sein Recht« gebracht werde.<sup>319</sup> Damit gehe nach Jutta Eming zudem die Krisenlosigkeit des Protagonisten einher, der von Beginn an als »idealer Held«<sup>320</sup> in die Geschichte eingeführt werde und diese Idealität auch zu keinem späteren Zeitpunkt einbüße.

Während Gerd Kaiser den Tugendstein als ein »Relikt«<sup>321</sup> aus alter Zeit bewertet, der an die einstmalige Idealität des Artushofes erinnert, sieht Pia Selmayr in ihm vielmehr eine »Innovation«, mit dessen Hilfe sofort erkannt werden könne, »ob der Proband am Hof als artuswürdig aufgenommen werden kann oder nicht.«<sup>322</sup> Dies führt zu einer Umkehrung der Gesamtstruktur: Die Aufnahme in die Artusgesellschaft ist nicht länger der finale Zielpunkt, auf den hin alle vorherigen Aventiuren ausgerichtet sind. Der Artushof ist lediglich eine notwendige Zwischenstation, um zukünftige Aventiuren bestreiten zu können.<sup>323</sup> Dass Wigalois die Probe auf Anhieb besteht, bedeutet also nicht, dass alle nachfolgenden Bewähungen überflüssig werden. Es bedeutet vielmehr, dass Wigalois genau der Richtige ist, um diese Bewähungen zu bestehen.<sup>324</sup>

<sup>318</sup> Vgl. Cormeau, Christoph: »Wigalois« und »Diu Crône«. Zwei Kapitel zur Gattungsgeschichte des nachklassischen Aventiureromans. Zürich 1977, S. 50; Linden: Tugendproben, S. 22; Müller: Höfische Kompromisse, S. 325; Eming: Funktionswandel, S. 164; Selmayr: Lauf der Dinge, S. 94.

<sup>319</sup> Cormeau: Zwei Kapitel, S. 52.

<sup>320</sup> Eming: Funktionswandel, S. 164.

<sup>321</sup> Kaiser, Gert: Der *Wigalois* des Wirnt von Grâvenberc. Zur Bedeutung des Territorialisierungsprozesses für die »höfisch-ritterliche« Literatur des 13. Jahrhunderts. In: Euphorion 69 (1975), S. 410–443, hier: S. 414.

<sup>322</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 95.

<sup>323</sup> »Die eher flüchtige Schilderung des Wedergangs am Hof (v. 1607–1674) ist ein Indiz dafür, daß der Artushof eine (gattungs-)notwendige, doch nicht allzu bedeutungsvolle Station seines Lebens ist, eine Station, wo er seine militärische Ausbildung, seine *lêre* (so später v. 3019 und 3556) erfährt und die er ohne Gedanken hinter sich läßt, als seine Zeit gekommen ist.« Vgl. Kaiser: Der *Wigalois*, S. 414.

<sup>324</sup> Der Tugendstein funktioniert also in genau umgekehrter Richtung wie der Ehrenstein. Er offenbart die besonderen Qualitäten des Helden, die sich erst noch in den nachfolgenden Aventiuren bestätigen müssen, während der Ehrenstein die Qualitäten des Helden bestätigt, die sich in den vorherigen Aventiuren bereits offenbart haben.

Wie die Mantelprobe fungiert also auch der Tugendstein im *Wigalois* nicht nur als Tugendprobe, sondern ebenso als Auserwähltheitsprobe. Durch die besondere Stellung zu Beginn der Handlung kommt ihm erzähltechnisch eine deutlich größere Relevanz zu als dem Tugendstein im *Lanzelet*. Er dient nicht nur als Revue bereits verhandelter Ereignisse, sondern wirft einen Blick in die Zukunft und legt somit den Grundtenor des weiteren Geschehens fest. Da Wigalois neben Artus der Einzige ist, der sich auf dem Stein niederlassen kann, wird der Gegenstand gegenüber dem Ehrenstein in seiner Bedeutung zusätzlich aufgewertet. Diese Aufwertung der Bedeutung geht einher mit einer Aufwertung der Präsenz, indem die magischen Eigenschaften des Tugendsteins bereits an seinem Äußeren ablesbar sind und die besondere Wirkungsweise deutlich expliziter erläutert und veranschaulicht wird als dies im *Lanzelet* der Fall ist. Die Zunahme von Bedeutung und Präsenz bedingen sich hier also wechselseitig.

#### 3.1.1.4 Tugendprobe ohne Bedeutung? – Der Becher in der *Krone*

In der *Krone* finden gleich zwei Kollektivproben statt, die beide stark dem Ablauf der Mantelprobe ähneln.<sup>325</sup> Die erste dieser Proben markiert direkt den Beginn der Erzählung. Den Rahmen bildet das Hoffest zu Weihnachten. Als alle Gäste gemeinsam bei Tische sitzen und sich nach einer Aventure sehnen, erscheint wie gerufen ein fremdartig aussehender Bote. Seine Gestalt erinnert stark an die eines Fisches und so ist es nicht verwunderlich, dass er sich als Gesandter des König Priure *ûz dem mer* vorstellt.<sup>326</sup> Bei sich trägt er einen Be-

---

<sup>325</sup> Dass Heinrich die Mantelprobe aus dem *Lanzelet* gekannt hat, steht außer Frage. Warnatsch vertritt gar die These, Heinrich selbst sei der Verfasser des Mantel-Fragments aus dem *Ambraser Heldenbuch*, da er in der *Krone* auf dieses verweist. Vgl. Warnatsch: *Der Mantel*, S. 85f. Kratz hält es zwar ebenfalls für möglich, dass beide Werke nicht unabhängig voneinander entstanden sind, spricht sich aber gegen die These eines gemeinsamen Autors aus, indem er in erster Linie auf Unterschiede bezüglich der Stoffbearbeitung sowie Wortwahl und Stil hinweist. Vgl. Kratz, Bernd: *Die Ambraser Mantel-Erzählung und ihr Autor*. In: *Euphorion* 71 (1977), S. 1–17, hier: S. 16.

<sup>326</sup> Zach sieht in dem Boten eine höfische Variante des Wassermanns. Vgl. Zach, Christine: *Die Erzählmotive der Crône Heinrichs von dem Türlin und ihre altfranzösischen Quellen*. Ein kommentiertes Register. Passau 1990, S. 112. Auf jeden

cher, der durch sein besonderes Aussehen bei der Hofgemeinschaft nicht weniger Faszination auslöst als der Bote selbst. Gesteigert wird diese Faszination durch die Erläuterungen des Boten, welcher ausführlich über die Herkunft und Herstellung des Bechers berichtet. Dieser sei von einem *meister ze Tôlet* (v. 1091) mit Hilfe von *nigromancie* (v. 1090) hergestellt worden und niemandem sei bekannt, wie genau dieser Meister den Gegenstand *wider natûre geworht* (v. 1105) habe. Bekannt ist hingegen der Verwendungszweck, zu dem der Becher erschaffen wurde:

er tuot manigem leide,  
 dâ er valschez herz ougent,  
 daz ûzen valschez lougent,  
 wan in dehein swach man  
 mac ze vollem dienst hân.  
 swie gemeiltez herz er treit,  
 oder ob er mit valsche phleit  
 sîner amîen minne,  
 im wirt daz ze gewinne,  
 biutet er in zem munde,  
 daz er an der stunde  
 in mit alle begiuzet.  
 diu vrouwe niht geniuzet  
 dar an wîplîcher scham,  
 ir geschæhe ouch alsam,  
 ob sie valsches herzen phligt.

(v. 1131–1146<sup>327</sup>: Er bereitet vielen Leid, wenn er ein verlogenes Herz erspäht, das aber nach außen hin die Falschheit verleugnet: dann nämlich, wenn ein unwürdiger Mann den Becher ganz in seinen Dienst nehmen möchte. Wenn dieser Mann ein unreines Herz hat oder er

---

Fall ist auffällig, dass der Becher genau wie der Mantel im Lanzelet aus einer Anderwelt kommt, was seine wunderbare Wirkungsweise zusätzlich unterstreicht.  
<sup>327</sup> Übersetzung zitiert nach: Heinrich von dem Türlin: Die Krone. Ins Neuhochdeutsche übersetzt von Florian Kragl. Berlin/Boston 2012.

seine Geliebte unaufrichtig liebt, hat er den Gewinn, dass er sich sofort fürchterlich anschüttet, wenn er den Becher zum Mund führt. Auch einer Dame hilft die Scham der Frauen keineswegs, sondern es ergeht ihr genauso, wenn sie ein verlogenes Herz hat.)

Genau wie der Mantel testet der Becher die Tugendhaftigkeit einer Figur und macht diese nach außen hin sichtbar. Und genau wie der Mantel soll auch der Becher als Geschenk am Artushof bleiben, sollte sich jemand finden, der die Prüfung besteht. Artus willigt sofort ein und die Probe beginnt mit der Testung der Frauen. Obwohl sich etliche der anwesenden Damen der Probe unterziehen – unter ihnen Größen wie Genover, Laudine, Enite und Blanscheflor – vermag es keine, aus dem Becher zu trinken, ohne etwas von dem Inhalt zu verschütten. Auch ihre männlichen Pendants – unter anderem Gawein, Parzival, Lanzelet, Erec und Iwain – schneiden im Anschluss nicht viel besser ab. So kommt es, dass letztlich nur Artus im Stande ist, die Probe zu bestehen.

Der Becher vermag es also genau wie der Mantel, eine besondere magische Wirkung zu entfalten und die mangelnde Idealität des Artushofes sichtbar zu machen. Es stellt sich jedoch die Frage, welche Funktion die Becherprobe im Kontext der Gesamthandlung erfüllt. Während die Mantelprobe Iblis als Auserwählte einen besonderen Status verleiht und dadurch als eine Art Aventure für Frauen fungiert, kann diese Funktion für die Becherprobe nicht in Frage kommen. Der Einzige am Hof, der die Probe besteht, ist schließlich König Artus, der eine Bestätigung oder Hervorhebung seines Sonderstatus aber eigentlich nicht nötig hat. Als Belohnung erhält er zwar wie angekündigt den Becher als Geschenk, jedoch kann dieser bei jeder Person nur ein einziges Mal als Test-Mittel eingesetzt werden: *so geprüevet er nimer mêre / dem dehein unêre, / der ê dar ûz getrunken hât* (v. 2613–15). Daher schlägt der Bote vor, Artus möge ihn nutzen, um die Tugendhaftigkeit zukünftiger Gäste zu überprüfen. Von dieser Möglichkeit macht der König im weiteren Verlauf der Erzählung jedoch nicht ein einziges Mal Gebrauch, obwohl sich dazu durchaus Gelegenheiten ergeben.<sup>328</sup> Stattdessen verschwindet der Becher nach der Probe unkommentiert aus der Handlung und wird auch im weiteren Verlauf nicht nochmals

---

<sup>328</sup> Zu denken wäre etwa an die zweite Tugendprobe, welche sich im Nachhinein als feindliche List herausstellt (siehe weiter unten). Mit Hilfe des Bechers hätte

erwähnt. Seine Relevanz und Funktionsweise beschränken sich also auf diese eine Episode, was die Frage nach dem Sinn und Zweck der Tugendprobe nur noch verstärkt.

Eine mögliche Antwort wäre, dass mit Hilfe des Bechers die Idealität des Artushofes als oberflächlicher Schein entlarvt werden soll.<sup>329</sup> Eine solche allgemeine Kritik am Hof kann aber kaum die zentrale Funktion dieser Episode sein. Genau wie bei der Mantelprobe wird auch hier der Ausgang der Probe von Anfang an als folgenlos relativiert. So betont der Bote bereits zu Beginn: *ouch lāz ich ez āne baz, / swem under uns gelinget baz* (v. 1177f.). Auch nach der Probe ist der Status quo unverzüglich wiederhergestellt.<sup>330</sup> Hinzukommt, dass Keie bei seinen Erläuterungen wie immer nicht an Spott spart, was die Situation für die getadelten Figuren im Moment der Probe zwar noch unangenehmer macht, gleichzeitig ihrem Versagen aber ein Stückweit den Ernst nimmt.<sup>331</sup> Zudem versucht der Erzähler, durch eigene Kommentare die negativen Bewertungen Keies zu relativieren, indem er etwa immer wieder auf *nībes güete* verweist.<sup>332</sup> Dass Gawein die Probe nicht besteht, bezeichnet er als *klagebare* (v. 2032) und als *jāmerliche[n] slac* (v. 2041) und fragt: *wie getorst den ie beswaren /*

---

Artus die Absichten der Botin bzw. des Bockritters überprüfen und die List dadurch bereits im Voraus aufdecken können.

<sup>329</sup> »Und so deckt die Tugendprobe auf fatale Weise auf, dass die prächtige Erscheinung keine sichere Garantie mehr für die Idealität des Hofes bietet.« Vgl. Linden: Tugendproben, S. 21. Vgl. auch Bleumer, Hartmut: Die »Crône« Heinrichs von dem Türlin. Form-Erfahrung und Konzeption eines späten Artusromans. Tübingen 1997, S. 259.

<sup>330</sup> »Die mit dem Semiophor verbundene Sichtbarmachung gilt nur für den Moment und ist an den Akt des Trinkens geknüpft. Sobald die Prüfung vorbei ist, ist Gynever wieder die tugendreiche Königin und fehlerlose Spitze der Damen.« Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 55. Vgl. auch Linden: Tugendproben, S. 31; Haug, Walter: Die komische Wende des Wunderbaren: arthurische Grotesken. In: Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Hrsg. von Friedrich Wolfzettel. Tübingen 2003, S. 159–174, hier: S. 171.

<sup>331</sup> »Nicht mehr die Tatsache, dass so viele Damen und Ritter sich als untugendhaft erweisen, steht im Mittelpunkt, sondern Keies wiederholter verbaler Verstoß gegen den höfischen Anstand. [...] Die lustige Spottrede nimmt dem Probeergebnis etwas von seinem Ernst, und so ist Keies aggressive Kommentierung der Sicherung der Artusidealität vielleicht doch nicht so abträglich, wie man zunächst meinen mag.« Vgl. Linden: Tugendproben, S. 30. Linden bezieht sich hier auf die zweite Tugendprobe der *Crône*. Die Aussage besitzt aber ebenso Gültigkeit für die erste Probe.

<sup>332</sup> Vgl. Meyer, Matthias: Die Verfügbarkeit der Fiktion. Interpretationen und poetologische Untersuchungen zum Artusroman und zur aventiurehaften Dietrichepik des 13. Jahrhunderts. Heidelberg 1994, S. 75.



*ein sô klein missetât, / den tugent sô bewaret hât?* (v. 2038 – 40)<sup>333</sup> Und auch Artus persönlich greift ein und tadelt Keie für seinen übermäßigen Spott: *ir kënnen niht gesprechen / wan den argen alle wege. / ir sît ein schiub und ein ege / an allen tugentsachen* (v. 1748–1751). Die versagenden Figuren werden also keiner ernstgemeinten Kritik unterzogen, sondern im Gegenteil sogar eher noch in Schutz genommen.

Eine andere in der Forschung oft angeführte Möglichkeit wäre es, die Becherprobe nicht primär in ihrer Funktion als Tugendprobe zu verstehen, sondern sie lediglich als Rahmen für ein umfangreiches »Literaturquizz«<sup>334</sup> zu sehen. Eine solche Revue vergangener Ereignisse könnte dem Zweck dienen, die *Krone* »noch vor ihrem eigentlichen Handlungsbeginn in die Gattung«<sup>335</sup> einzuschreiben. Die früheren Romane werden als »Teilvergangenheit«<sup>336</sup> betrachtet, an welche die Handlung der *Krone* anschließen kann. Die Tugendprobe gleiche demnach »einer umfangreichen Literaturschau und regt [...] neben dem Wiedererinnern auch noch das kritische Nachdenken über die präsentierten Inhalte an.«<sup>337</sup> Der Becher verliert im Rahmen dieser Lesart allerdings vollständig seine Bedeutung als magisch-präsentes Ding, denn die Tugendprobe verkommt zu einem vorgeschobenen Vorwand, um unterschiedliche intertextuelle Verweise anzuführen. Er rückt vollkommen in den Hintergrund, da seine primäre Funktion als Tugendmessgerät nicht länger von Bedeutung ist. Als Probe-Utensil wird er verzichtbar, in dem Sinne, als Keie seine Spottreden im Grunde auch ohne eine vorherige Testung der Figuren anbringen könnte.<sup>338</sup>

---

<sup>333</sup> Gawein besteht die Probe nicht, da er sich in der Vergangenheit einmal im Scherz ungebührlich über eine Dame geäußert hat.

<sup>334</sup> Gutwald, Thomas: Schwank und Artushof. Komik unter den Bedingungen höfischer Interaktion in der »Crône« des Heinrich von dem Türlin. Frankfurt am Main 2000, S. 173.

<sup>335</sup> Bleumer: Die »Crône«, S. 258.

<sup>336</sup> Cormeau: Zwei Kapitel, S. 205.

<sup>337</sup> Linden: Tugendproben, S. 27.

<sup>338</sup> Vollmann zeigt eine weitere interessante Alternative auf, indem er die Tugendprobe in erster Linie auf kommunikativer Ebene betrachtet. Die Probe beziehe ihre Dramatik demnach nicht aus den Ergebnissen selbst, sondern aus der spöttischen Kommentierung Keies, der dadurch sogar zur Hauptfigur der Tugendprobe avanciere. (Die besondere und vielfältige Rolle, die Keie innerhalb der *Crône* einnimmt, unterstreicht auch Buschinger und bezeichnet Keie als eine »der wichtigsten Gestalten des Romans«. Vgl. Buschinger, Danielle: Die Gestalt des Kei in der *Crône*. In: Ironie, Polemik und Provokation. Hrsg. von Cora Dietl, Christoph Schanze und Friedrich Wolfzettel. Berlin 2014, S. 211–224, hier: S. 223.) Die

Die ausführliche Beschreibung der Herkunft und Funktionsweise des Gegenstands sollte aber doch als Indiz dafür genommen werden, dass der Becher durchaus mehr ist als ein schlichtes Hilfsobjekt und folglich in seiner zentralen Bedeutung für die Tugendprobe nicht herabgestuft werden sollte. Ich möchte daher eine Alternative aufzeigen, die den Becher in seiner primären Funktion als Tugendmessgerät bestätigt, seine Bedeutung als präsenten Gegenstand aufrechterhält und der Tugendprobe gleichzeitig eine wichtige Funktion im Hinblick auf die gesamte Handlung der *Krone* zuschreibt. Hierzu ist es notwendig, zunächst die zweite Tugendprobe genauer zu betrachten.

### 3.1.1.5 Die Pragmatisierung der Tugendprobe – Der Handschuh in der *Krone*

Der Ablauf gestaltet sich wiederum sehr ähnlich. Eine Botin erscheint am Artushof, im Gepäck einen magischen Gegenstand, der die Tugendhaftigkeit der Anwesenden testen soll. Diesmal handelt es sich um einen Handschuh, der, hat man ihn angezogen, den Körper so weit zum Verschwinden bringt, dass nur noch lasterhafte Körperstellen sichtbar bleiben. Verantwortlich ist hierfür *ein valschez herz* (v. 23113) der Träger, wobei der Handschuh ebenso wie der

---

zweite Tugendprobe zeige eine eindeutige Entwicklung dieser Figur, welche sich in erster Linie an der Art und Weise der Kommentierung der Testergebnisse festmachen lasse: »[D]ie Virtus des nonverbalen (kämpferischen oder sexuellen, realisierten oder doch zumindest intendierten) Handelns, auf das sich die Testergebnisse in aller Regeln beziehen, tritt in den Hintergrund zugunsten einer Virtus der verbalen Kommunikation (nicht wie sich wer verhalten hat ist entscheidend, sondern wie darüber geredet wird), die im Falle Keiis sogar zum Gegenstand der Tugendprobe wird.« Vgl. Vollmann, Justin: Das Ideal des irrenden Lesers. Ein Wegweiser durch die »Krone« Heinrichs von dem Türlin. Tübingen/Basel 2008, S. 168. Vgl. auch Vollmann, Justin: Performing Virtue. Zur Performativität der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 130 (2008), S. 82–105. Durch diese Lesart gelingt es Vollmann, die Becherprobe tatsächlich in ihrer Funktion als Tugendprobe zu erhalten und sinnvoll in den weiteren Verlauf der Handlung einzugliedern. Der Becher selbst rückt jedoch in seiner Funktion als Testutensil ebenfalls in den Hintergrund, da nicht das Ergebnis, sondern dessen Vermittlung entscheidend ist.

Becher sowohl bei Frauen als auch Männern funktioniert, allerdings unter jeweils leicht veränderten Kriterien.<sup>339</sup> Um die Wirkung des Handschuhs zu demonstrieren, streift die Botin ihn als erstes selbst über, woraufhin ihre rechte Seite unsichtbar wird, *daʒ man ir niht umb ein hâr / lîbes noch gewandes sach* (v. 23446f.). Auf das Aussehen des Handschuhs wird nicht näher eingegangen, allerdings genügt die Demonstration der Botin, um den wunderbaren Charakter des Dinges zu bestätigen. Der gesamte Hof beteuert, nie zuvor ein *solich wunder* (v. 23449) gesehen zu haben.

Wie bei der Becherprobe stellen sich im Anschluss zunächst die Frauen und danach die Männer der Probe. Und genau wie dort versagen auch hier alle Damen und werden daraufhin prompt mit Keies Spott gestraft. Bei den Männern ist diesmal neben Artus auch Gawein erfolgreich. Daraus ist in der Forschung bisweilen der Schluss gezogen worden, die beiden Tugendproben dienten der Sichtbarmachung einer Entwicklung Gaweins, der die erste Probe noch knapp verfehlt, in der zweiten aber ruhmreich neben Artus zu bestehen vermag.<sup>340</sup> Doch zum einen wird Gaweins Erfolg weder vom Erzähler noch von den Anwesenden mit besonderer Aufmerksamkeit quittiert, sondern nur in wenigen Sätzen abgehandelt: *dēs wâr, er enʒam ime baz, / denn Artûse; er ʒam niht wîrs* (v. 24422f.). Im Anschluss folgt wie bei allen anderen die obligatorische Spottrede Keies. Zum anderen stellt sich die Frage, wozu es überhaupt nötig wäre, Gaweins Tugendhaftigkeit anhand zweier ausführlicher Tugendproben zu veranschaulichen. Als Artusritter ist es ihm schließlich problemlos möglich, Ruhm und Ansehen auf dem herkömmlichen Weg der Aventure zu erstreiten.<sup>341</sup> Und warum sollte so viel Raum auf die Testung der Frauen verwandt

---

<sup>339</sup> Bei Frauen werden vor allem *rede und gedanc, / werc und gedanc* (v. 23127f.) überprüft, bei Männern rekurriert der Handschuh in erster Linie auf *tugent und manheit, / unzuht unde zageheit* (v. 23132f.).

<sup>340</sup> Vgl. Kasper: Von miesen Rittern, S. 595; Wagner-Harken, Annegret: Märchenelemente und ihre Funktion in der *Crône* Heinrichs von dem Türlin. Ein Beitrag zur Unterscheidung zwischen »klassischer« und »nachklassischer« Artusepik. Bern 1995, S. 370.

<sup>341</sup> Cormeau weist außerdem zu Recht darauf hin, dass Gawein zu Beginn der Handlung noch gar nicht als eigentlicher Protagonist auftritt, sondern diese Rolle vielmehr Artus zufällt. Vgl. Cormeau: Zwei Kapitel, S. 124. In der ersten Tugendprobe hat Gawain daher laut Kragl »kaum mehr als eine Statistenrolle inne«. Kragl, Florian: Nachwort. Zur Poetik der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. In: Die Krone. Hrsg. von ders. Berlin 2012, S. 457–496, hier: S. 463.

werden, wenn es doch letztendlich ohnehin nur darum ginge, Gawein als Musterritter gegenüber seinen männlichen Kollegen hervorzuheben?

Wie beim Becher stellt sich also auch hier die Frage, welche Funktion der Handschuh und die damit verbundene Probe im Gesamtkontext erfüllen. Um hierauf eine Antwort zu finden, muss zunächst genauer auf die Herkunft des Dinges eingegangen werden. Die Botin berichtet, sie sei von ihrer Herrin Gyramphiel von Sianist geschickt worden, um besagten Handschuh zu überbringen, den diese zuvor von *vrou Salden* [...] / *und von irem kint, dem Heile* (v. 23093f.) erhalten habe. Dass Gyramphiel dem Artushof aber keinesfalls so wohlgesonnen ist, wie die Botin glauben macht, erfährt der Leser in einer vom Erzähler eingeschobenen Analepse. In dieser wird offenbart, dass Gyramphiel in erster Linie von ihrem Hass auf Gawein getrieben wird. Dieser hatte auf Ginovers Befehl hin Gyramphiels Geliebtem Fimbeus einen magischen Gürtel entwendet, den sie extra für dessen Schutz hatte herstellen lassen. Mit Hilfe des Handschuhs möchte sie sich nun an Gawein rächen. Wie genau dies vonstattengehen soll, wird an dieser Stelle zunächst im Dunkeln gelassen.

Bevor Gawein den Handschuh anzieht, wird von Keie noch einmal explizit auf die Begebenheit mit Fimbeus und dessen Gürtel angespielt.

Ir müezent umb den riemen,  
her Gâwein, stên ze buoze,  
den ir namt mit valschem gruoze  
Fimbeus mit strâzenroube  
von der künigîn urloube.

(v. 24359–63: Ihr, Herr Gawein, müsst euch deshalb für den Gürtel verantworten, den ihr dem Fimbeus im Auftrag der Königin und mit vorgespielder Freundlichkeit wie ein Straßenräuber genommen habt.)

Die Vermutung liegt nahe, dass Gyramphiel die Tugendprobe nutzen möchte, um Gaweins Verfehlung aufzudecken und ihn vor dem gesamten Hof bloßzustellen. Möglicherweise erhofft sie sich durch diese Kompromittierung auch

eine Rückgewinnung des Gürtels.<sup>342</sup> Es stellt sich allerdings bald heraus, dass sie einen viel raffinierteren und tückischeren Plan verfolgt.

Gemäß der Tradition der Tugendprobe verbleibt der Handschuh im Besitz des Gewinners, in diesem Fall Artus bzw. Gawein. Im Anschluss an die Probe erscheint ein Ritter auf einem Bock, der ebenfalls von Gyramphiel geschickt wurde. Die Botin verabschiedet sich und überlässt das Feld dem Neuankömmling, was dem Plan ihrer Herrin entspricht: *wan die selbe geschibt / ir vrouwe hât an getragen* (v. 24706f.). Der neue Bote knüpft unmittelbar an die vorausgegangene Probe an, indem er erklärt:

ez ist wol künigs rîchtuom  
daz vil edel kleinôt,  
daz iu brâhte dirre bot,  
und iuch ist bestanden:  
des ist in allen landen  
deste baz bekant iuwer nam,  
und habent doch dâ mit alsam  
den andern hantschuoeh dar zuo,  
(den ich iu bringe nuo)  
mit jenem gewonnen:  
des wil iu wol gunnen  
Sælde, diu ine iu bî mir  
dâ her ûf sante, daz ir  
ine mit disem behieltent.

(v. 24803–16: Dieses überaus edle Kleinod, das euch dieser Bote gebracht hat und das nun euch zusteht, ist ein königlicher Schatz. Euer Name wird freilich in allen Ländern umso besser bekannt, wenn ihr hier dazu noch den anderen Handschuh zusätzlich zu diesem erwerbt, den ich euch hier bringe. Saelde will euch dies gerne gönnen; sie hat

---

<sup>342</sup> Bleumer schließt daraus, dass Gyramphiels Plan nicht aufgeht: »War die Handschuhprobe an den Hof geschickt worden, weil Giramphiel sich für den Raub des Wundergürtels an Gawein rächen wollte, weist ihre Probe nach, daß Gaweins Gürtelgewinn gar kein Raub war, womit sich auch die Probe gegen die Absicht ihrer Initiatorin wendet.« Vgl. Bleumer: Die »Crône«, S. 262.

ihn euch durch mich schicken lassen, damit ihr ihn mit diesem behalten und das Beste daraus machen könntet.)

Der Bote gibt also vor, von Frau Saelde geschickt worden zu sein, um den Ruhm des Artushofes durch den zweiten Handschuh noch weiter zu steigern. Genauer gesagt soll er Gawein auf seiner Gralsreise unterstützen, was neben den beiden Handschuhen auch den Einsatz eines magischen Steins und eines magischen Rings erfordert. Den Ring hat der Bote selbst mitgebracht; bei dem Stein handelt es sich um einen Bestandteil des Gürtels, den Gawein Fimbeus abgenommen hat und der sich immer noch in Gaweins Besitz befindet. Die Kleinodien müssen dabei aber auf eine ganz bestimmte Weise eingesetzt werden, welche der Bote vor aller Augen vorführen möchte. Der Leser weiß zu diesem Zeitpunkt bereits, dass daraus nichts Gutes erwachsen wird, doch König Artus und sein Gefolge zeigen sich arglos. Die Kleinodien werden an den Fremden übergeben, der sich mit Hilfe der beiden Handschuhe vollständig unsichtbar macht und ungesehen vom Hof verschwindet – im Gepäck den von Gyramphiel begehrten Stein. Erst viel zu spät wird Artus und seinem Gefolge bewusst, dass sie einer heimtückischen List zum Opfer gefallen sind und die Kleinodien entwendet wurden.

Dieses zusätzliche Wissen lässt die vorangegangene Tugendprobe in einem gänzlich anderen Licht erscheinen. Entgegen den Erwartungen wurde diese eben gerade nicht initiiert, um die Tugendhaftigkeit der anwesenden Frauen und Männer zu testen. Folglich ist auch Schonerts Aussage, der Handschuh »beweise« die moralischen Defizite des Artushofes<sup>343</sup>, zumindest kritisch zu hinterfragen. Es ist zwar richtig, dass sich die angezeigten Ergebnisse nicht eindeutig widerlegen lassen. Allerdings werden durchaus immer wieder Zweifel eingestreut. So bemerkt der Erzähler in Bezug auf das Scheitern Jamphyes: *ich enweiß, wes sie dô engalt, / daz er sie niht swande / wan sie keiner schande / vor nie wart geziggen* (v. 24081–84). Und kurze Zeit später erklärt er, dass er *noch in vil maniger stunde* (v. 24259) nicht zu verstehen vermag, auf welche Weise genau der Handschuh funktioniere. Was also beim Mantel nach vielen Beispielen für alle ersichtlich ist, bleibt hier bis zuletzt dubios. Zudem wäre zu fragen, warum

<sup>343</sup> Vgl. Schonert, Christiane: *Figurenspele. Identität und Rollen Keies in Heinrichs von dem Türlin »Crône«*. Berlin 2009, S. 94.

selbst der betrügerische Ritter mit dem Bock die angebliche Probe besteht, indem sein Körper vollständig verschwindet.<sup>344</sup> Es entstehen also zumindest einzelne Bruchstellen, welche die Integrität der Probe in Frage stellen. Dies unterstützt die These, dass der eigentliche Zweck der Tugendprobe darauf hinausläuft, das Vertrauen des Hofes zu erlangen und den Handschuh unter einem Vorwand in die Artusgesellschaft einzuschleusen.<sup>345</sup> Unter diesem Gesichtspunkt werden die gesamte Tugendprobe und deren Ergebnisse irrelevant, denn der Handschuh fungiert nur noch vordergründig als Tugendmessgerät.<sup>346</sup>

Auffällig an dieser Handlungsabfolge ist selbstverständlich die Naivität des Artushofes.<sup>347</sup> Dass dieser sich so einfach überlisten lässt, liegt aber in erster Linie an der genialen List Gyrmaphiels, welche Heinrich nicht weniger genial inszeniert. Indem der Autor seine Erzählung mit der ausführlichen Schilderung einer Tugendprobe eröffnet, führt er dieses Motiv bereits früh in die Handlung ein. Die Becherprobe dient dabei als Musterbeispiel und führt dem Leser vor Augen, wie eine solche Tugendprobe traditionell abzulaufen hat. Dass Heinrich die Becherprobe dabei im Grunde als mehr oder weniger deckungsgleiche Kopie der Mantelprobe aus dem *Lanzelet* gestaltet, liegt weniger an mangelnder eigener Kreativität, sondern vielmehr an dem Ziel, dem Leser eine möglichst konventionelle Darstellung dieses Motivs zu präsentieren. Die Ergebnisse der Becherprobe spielen dabei für die Handlung keine Rolle, denn diese dient einzig der Vorbereitung der Handschuhprobe. Der Becher verliert dadurch aber keinesfalls seine Wichtigkeit als Test-Utensil. Er gibt vielmehr den Rahmen und die Regeln vor, an denen sich später der Handschuh und die damit verbundene Probe orientieren müssen. Erst durch die so entstandene Referenz wird es dem Leser möglich, zu verstehen, warum sich Gyrmamphil

---

<sup>344</sup> Vgl. Kasper: Von miesen Rittern, S. 461.

<sup>345</sup> Vgl. Gutwald: Schwank und Artushof, S. 468.

<sup>346</sup> Der Handschuh lässt sich somit als eine Art ›Trojanisches Pferd‹ bezeichnen. Genau wie das hölzerne Pferd der Griechen wird er als Gabe getarnt in einen abgeschlossenen Raum eingeschleust, um diesen von innen heraus zu infiltrieren. Der Unterschied liegt darin, dass mit Hilfe des Pferdes die griechischen Soldaten ungeesehen nach Troja *hineingeschmuggelt* werden, während der Handschuh den Boten und die Kleinodien ungeesehen vom Artushof verschwinden lässt. In beiden Fällen liegt jedoch eine geplante Aktion der feindlichen Partei zugrunde, wodurch Pferd und Handschuh lediglich als Mittel zum Zweck dienen.

<sup>347</sup> Vgl. ebd., S. 211; Meyer: Verfügbarkeit der Fiktion, S. 151.

für ihre List einer vorgeschobenen Tugendprobe bedient und warum diese List so widerstandslos gelingt.

Vor diesem Hintergrund offenbart sich erst die enorme Findigkeit, mit der Gyramphiel ihren perfiden Plan schmiedet. Nimmt man die Becherprobe als Blaupause, welche die Spielregeln einer Tugendprobe festlegt, zeigt sich, wie perfekt der Ablauf einer solchen Probe Gyramphiel in die Karten spielt. Zunächst wird ein magischer Gegenstand benötigt, der in erster Linie auf Sichtbarkeit rekurriert – und somit unweigerlich auch auf Unsichtbarkeit. Es erscheint also in keiner Weise verdächtig, dass der Handschuh eine Person vor den Blicken anderer entzieht. Die Tradition der Tugendprobe lehrt uns des Weiteren, dass eine solche Probe von Artus niemals abgelehnt wird.<sup>348</sup> Zudem kann sich Gyramphiel sicher sein, dass zumindest der König selbst in der Lage ist, ohne Zweifel der Anwesenden jede Tugenderprobung zu bestehen und der Handschuh somit zwangsläufig als Geschenk am Artushof verbleibt. Es scheint nicht einmal eine Verifizierung der Ergebnisse durch eine befugte Botin erforderlich zu sein, schließlich liefert die Becherprobe bereits den Beweis, dass der Artushof sich in Form von Keies spöttischen Kommentaren von innen heraus selbst diffamiert. Gyramphiel macht sich so gesehen alle vorgegebenen Regularien zunutze, um einen wasserdichten Plan zur Entwendung der Kleinodien zu entwickeln.

Heinrich inszeniert an dieser Stelle ein geschicktes Spiel mit den Erwartungen der Figuren. Da sich die Handschuhprobe im Prinzip eins zu eins an der Becherprobe – und diese wiederum stark an der Mantelprobe – orientiert, gibt es zunächst keinen Grund, hierin etwas anderes als eine traditionelle Tugendprobe zu sehen. Die Absichten des zweiten Boten werden zwar kurzzeitig durch den warnenden Auftritt des windumtosten Mädchens in Frage gestellt, woraufhin auch Keie vorsichtige Zweifel äußert.<sup>349</sup> Artus nimmt diese Warnungen durchaus ernst, stellt aber erwartungsgemäß seine eigene Ehre an

<sup>348</sup> Vgl. Kasper: *Von miesen Rittern*, S. 487; Bleumer: *Die »Crône«*, S. 256.

<sup>349</sup> In der Forschung wurde immer wieder betont, dass Keie in diesem Moment keine ernstzunehmende Instanz sei, da er sich durch seinen unverhältnismäßigen Spott bereits selbst diffamiert habe. Sowohl Daiber als auch Haupt schreiben Keie in dieser Szene die Rolle eines Hofnarren zu, der zwar durchaus Kritik anbringen kann, von den Anwesenden aber nicht ernstgenommen wird. Vgl. Daiber, Andreas: *Bekannte Helden in neuen Gewändern? Intertextuelles Erzählen im*



oberste Stelle: *man hât sîn ê selten mich / bezigen, daz ich iemen betrüge / an sîner bete und ime lüge* (v. 25243–45). Dem König bleibt in dieser Situation im Prinzip auch gar keine andere Wahl, als das voreilig gegebene Versprechen gegenüber dem Boten zu erfüllen, möchte er seine gerade erst unter Beweis gestellte Tugendhaftigkeit nicht sofort wieder einbüßen. Rückblickend mag diese Leichtgläubigkeit des Artushofes und speziell des Königs nach wie vor außerordentlich naiv erscheinen. Durch die geschickte Komposition Heinrichs liegt hier jedoch eine absolut schlüssige Handlungsabfolge vor, die letztendlich als einzig logische Konsequenz im Gelingen der List aufgehen muss.

Heinrichs Spiel mit den Erwartungen beschränkt sich aber nicht nur auf die Figurenebene; auch der Rezipient wird mittels seiner eigenen Erwartungshaltung in die Irre geführt. Der Erzähler offenbart zwar schon frühzeitig, dass sich hinter der Handschuhprobe ein heimtückischer Plan Gyramphiels verbirgt. Wie genau dieser Plan jedoch aussieht, bleibt auch für den Leser lange Zeit ungewiss. Der eigentliche Höhepunkt erfolgt dann auch erst nach der Probe, indem der zuvor eingeschleuste Handschuh als Fluchtwerkzeug eingesetzt wird. Dies lässt die seitenlange Schilderung der Tugendprobe im Nachhinein obsolet erscheinen, was Heinrich unter anderem den Vorwurf der faden und ermüdenden Darstellung<sup>350</sup> und »Geschwätzigkeit«<sup>351</sup> eingebracht hat. Bleumer ist grundsätzlich zuzustimmen, wenn er erklärt: »Dem Erzähltyp entsprechend, bieten auch die beiden Proben in der »Crône« kaum mehr eine Geschichte, die von einem Anfang auf ein Ziel zustrebt, sondern sie zielen in der beständigen Wiederholung des gleichen Handlungsmechanismus auf die Befragung von Bekanntem.«<sup>352</sup> Dies kann als erzählerische Schwäche ausgelegt

---

»Biterolf und Dietleib« sowie am Beispiel Keies und Gawains im »Lanzelet«, »Wigalois« und der »Crône«. Frankfurt a. M. 1999, S. 178; Haupt, Jürgen: Der Truchseß Keie im Artusroman. Untersuchungen zur Gesellschaftsstruktur im höfischen Roman. Berlin 1971, S. 115. Vgl. auch Schießl, Ute: Die Gawangestalt im »Wigalois«. München 1968, S. 205; Linden: Tugendproben, S. 28; Bleumer: Die »Crône«, S. 262; Müller: Blick in den Anderen, S. 33.

<sup>350</sup> Vgl. Reissenberger, Karl: Zur *Krone* Heinrichs von dem Türîn. Graz 1879, S. 8.

<sup>351</sup> Kratz: Ambrasser Mantel-Erzählung, S. 6.

<sup>352</sup> Bleumer: Die »Crône«, S. 259.

werden<sup>353</sup>, erfüllt aber einen klar ausweisbaren Zweck. Mit dem bereits offenbarten Hintergrundwissen wartet der Rezipient nur darauf, wann der entscheidende Knackpunkt erfolgt, in dem sich die scheinbare Tugendprobe als perfide List entpuppt. Durch die bezüglich der ersten Tugendprobe nahezu deckungsgleiche Schilderung kreiert Heinrich auf diese Weise einen konsequenten Spannungsbogen, der erst am Ende eine Auflösung erfährt. Die Erwartungshaltung des Rezipienten wird dadurch maximal ausgereizt.<sup>354</sup>

Die Handschuhprobe ist demnach keine einfache Wiederholung eines bekannten Motivs, sondern eine äußerst kreative und innovative Bearbeitung dieses Stoffes. Während sich Heinrich in der ersten Probe mit dem Becher des traditionellen Inventars der Probe-Utensilien bedient<sup>355</sup>, entscheidet er sich mit dem Handschuh für eine bewusste Neuschöpfung<sup>356</sup>. Der Handschuh dient demzufolge auch nicht als Tugendmessgerät, sondern soll es dem zweiten Boten ermöglichen, mit den Kleinodien im Gepäck ungesehen zu verschwinden. Der Verwendungszweck ist also ein rein pragmatischer und bewegt sich einzig und allein auf der Ebene der Präsenz.<sup>357</sup> Ein Gegenstand wird in einen abgeschlossenen Raum eingeschleust, um mit seiner Hilfe andere Gegenstände aus ebenjenem Raum zu entfernen. Die Mitglieder des Artushofes selbst sind es, die dem Handschuh eine tiefere Bedeutung als Tugendmessgerät zuschreiben, was wiederum auf deren bisherige Erfahrungen zurückzuführen ist. Gerade diese fälschlicherweise vorgenommene Bedeutungszuschreibung wird dem Artushof aber letztendlich zum Verhängnis. Was Gumbrecht als

<sup>353</sup> Wyss, Ulrich: Heinrich von dem Türlin: *Diu Crône*. In: *Mittelhochdeutsche Romane und Heldenepen*. Hrsg. von Horst Brunner, Stuttgart 2007, S. 271–292, hier: S. 289.

<sup>354</sup> Wobei dennoch die Frage bleibt, ob es hierfür tatsächlich nötig ist, die Schilderungen gar so ausführlich und weitschweifend zu gestalten. Aller Spannungserzeugung zum Trotz wäre an dieser Stelle ein wenig mehr *brevitas* sicherlich wünschenswert gewesen.

<sup>355</sup> Vgl. Wennerhold, Markus: Späte mittelhochdeutsche Artusromane. »Lanzelet«, »Wigalois«, »Daniel von dem Blühenden Tal«, »Diu Crône«. Bilanz der Forschung 1960 – 2000. Würzburg 2005, S. 198; Zach: Erzählmotive der *Crône*, S. 216.

<sup>356</sup> Vgl. Zach: Erzählmotive der *Crône*, S. 106; Jillings, Lewis: *Diu Crône* of Heinrich von dem Türlin. The attempted emancipation of secular narrative. Göppingen 1980, S. 24; Kasper: Von miesen Rittern, S. 587.

<sup>357</sup> Ironischerweise geht es hier gerade darum, die Präsenz des Boten zu verhüllen, indem der Handschuh ihn unsichtbar macht. Der Bote bleibt aber selbstverständlich dennoch weiterhin im Raum präsent, nur eben vor den Blicken der anderen Anwesenden verborgen.

Theoretiker den Geisteswissenschaften attestiert, ließe sich hier also unmittelbar auf die Ebene der *histoire* übertragen. Eine absolute Fokussierung auf die Ebene der Bedeutung vernebelt den Blick der Artusgesellschaft, die sich mit einer stärker präsenzbasierter Beurteilung der Situation möglicherweise eine Menge Ärger hätte ersparen können. Andererseits ist es möglicherweise gerade der Wunsch nach einem Präsenz-Spektakel, der den Artushof blind für Gyramphiels Täuschungshandlung macht. Schließlich verfügt der Handschuh tatsächlich über magische Eigenschaften und tritt daher als ein faszinierendes Wunderding in Erscheinung. Die präsentisch-magische Wirkung des Handschuhs blendet gewissermaßen das intradiegetische Publikum, schürt Erwartungen und provoziert somit die Hoffnung auf einen entscheidenden Moment der Offenbarung. Dieser stellt sich allerdings nicht ein – bzw. erst, als es bereits zu spät ist. Auch an dieser Stelle ist also wieder die Oszillation zwischen Präsenz und Bedeutung entscheidend. Wäre es dem Artushof gelungen, die präsentische Wirkmächtigkeit des Handschuhs mit der richtigen Bedeutung zu versehen, hätte er den eigentlichen Verwendungszweck des Dinges erkennen und die Listhandlung rechtzeitig als solche entlarven können. Da ihm diese Verknüpfung von Präsenz und Bedeutung jedoch nicht gelingt, steht er am Ende getäuscht und buchstäblich mit leeren Händen da.

Mein Ansatz, die zweite Tugendprobe gar nicht als solche ‚ernstzunehmen‘, deren Ergebnisse in Bezug auf den Gesamtkontext somit als bedeutungslos zu degradieren und stattdessen den Handschuh allein in seiner Funktion als Fluchtmittel zu betrachten, mag auf den ersten Blick sehr pragmatisch erscheinen. Er führt aber auch exemplarisch vor, wie eine Lesart, welche die Präsenzebene nicht ausschließt, sondern als mindestens gleichberechtigt neben die Ebene der Bedeutung stellt, alternative Deutungsräume zu eröffnen vermag. Ansonsten besteht die Gefahr, dass genau wie dem Artushof auch dem Rezipienten ein Zuviel an Bedeutung den Blick vernebelt. Dennoch bleibt festzuhalten, dass der Handschuh in seiner präsenten Wirkung überhaupt nur dadurch zum Tragen kommt, weil er vom Artushof mittels Bedeutungszuschreibung als Tugendmessgerät anerkannt wird.

Dass Heinrich seine Erzählung gleich mit zwei ausführlich geschilderten Tugendproben ausschmückt, unterstreicht die Bedeutsamkeit dieses Motivs für die *Krone*. Dass sich dieses Motiv aber auch noch auf einer weiteren Ebene

in den Roman einfügt, zeigt Justin Vollmann, der die *Krone* selbst als Tugendprobe für den Leser interpretiert. Im Epilog verweist Heinrich auf den Schaffensprozess seines Werks und setzt den Roman mit einer geschmiedeten Krone gleich. Diese passe allerdings nicht jedem: *si enmügent niht wol uf getragen / zwispel herze, valsche zagen, / man sie ist ine ze enge* (v. 29972–74). Vollmann schließt daraus, dass besagte Krone als Tugendmessgerät fungiere, die sich nur ein mit der nötigen Virtuosität ausgestatteter Leser aufs Haupt setzen könne. Dadurch wird eine direkte Verbindung zu den beiden Tugendproben in der Erzählung hergestellt: »[D]ieselbe Funktion, die dort bezüglich der Artusgesellschaft dem Becher und dem Handschuh zukommt, soll bezüglich des Rezipienten die »Krone« übernehmen.«<sup>358</sup> Die Materialisierung des Romans in Form einer Krone, die als Tugendmessgerät den Erfolg bzw. Misserfolg des Lesers sichtbar macht, bleibt hier selbstverständlich auf einer rein metaphorischen Ebene. Interessant ist aber wiederum, dass sich diese Krone nach Vollmann nur erringen lässt, indem man als Leser den Zwang zur Bedeutungsfindung überwindet und somit »die krisenhafte Erfahrung einer bis zur Unverständlichkeit komplexen Welt in eine ästhetische Erfahrung (eben: eine Formerfahrung) zu transformieren«<sup>359</sup> vermag. Der Text sei nämlich gezielt auf eine solche Krise des Verstehens hin angelegt und sobald man dies verstünde, sei besagte Krise auch schon überwunden. Erst dann könne man sich »unbehelligt durch die Frage nach der Bedeutung, auf die pragmatischen Zusammenhänge einlassen, ähnlich wie man die Themen, Motive etc. eines musikalischen Kunstwerks verfolgen (und genießen!) kann, ohne nach ihrer Bedeutung zu fragen.«<sup>360</sup> Auch hier offenbart sich das aus anderen Tugendproben bekannte Oszillieren zwischen Präsenz- und Bedeutungsebene. Um die metaphorische Krone als Zeichen des Bestehens der Probe zu erringen, muss der Leser die Ebene der Bedeutung überwinden, was aber wiederum selbst zunächst die hermeneutische Entschlüsselung des Romans als eben solche Tugendprobe erforderlich macht.

<sup>358</sup> Vollmann: *Performing Virtue*, S. 103.

<sup>359</sup> Vollmann: *Ideal des irrenden Lesers*, S. 226.

<sup>360</sup> Ebd., S. 147f. Vgl. auch Vollmann, Justin: Vom erzählten Ding zur verdinglichten Erzählung. Heinrich von dem Türlin, Luhmann und die Ästhetik. In: *Dingkulturen. Verhandlungen des Materiellen in Literatur und Kunst der Vormoderne*. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 443–460.

Die *Krone* präsentiert so gesehen also gleich drei Tugendproben mit einem jeweils unterschiedlich gelagerten Schwerpunkt. Der Becher geht vollständig in seiner Rolle als traditionelles Probe-Utensil auf und oszilliert somit genau wie der Mantel im *Lanzelet* zwischen Präsenz und Bedeutungsebene. Als Tugendmessgerät macht er die inneren Werte der Figuren sichtbar; seine Relevanz für die Gesamthandlung erhält er jedoch erst als Referenzpunkt zur Handschuhprobe. Der Handschuh erfüllt diese Funktion als Tugendmessgerät hingegen nur vordergründig, indem er als angebliches Probe-Utensil in den Artushof eingeschleust wird und erst im Anschluss seinen eigentlich intendierten Zweck als Fluchtwerkzeug offenbart. Die eigentliche Rolle des Handschuhs für den Gesamtkontext der Handlung ist somit eindeutig auf der Ebene der Präsenz angesiedelt, wobei Gyramphiels List gleichzeitig aber nur durch die bewusste Provokation eines Zuviels an Bedeutung gelingen kann. Und letztlich präsentiert Heinrich den Roman selbst als eine Tugendprobe für den Leser, der sich als Zeichen seines Erfolgs die metaphorische Krone aufs Haupt setzen darf. Hier verhält es sich genau spiegelverkehrt zum Handschuh: Die *Krone* selbst als Tugendmessgerät ist auf einer rein metaphorischen Ebene zu verorten, wobei sich ein Erfolg jedoch erst einstellen kann, sobald das Fehlen von Bedeutung vom Leser akzeptiert wird.

Es ist durchaus beachtlich, wie Heinrich das Motiv der Tugendprobe aufgreift und auf solch vielfältige und teils innovative Weise in seinem Text verarbeitet. Gleichzeitig lässt sich daran beinahe mustergültig aufzeigen, wie Gumbrechts Ansatz eine Möglichkeit bietet, in Bezug auf eine einzige Motivkette innerhalb eines Romans unterschiedlichste Deutungsangebote zu eröffnen und Türen für neue Lesarten aufzustoßen.

### 3.1.2 Die Tugendproben in *Game of Thrones*

In der Fantasy-Literatur finden sich geradezu haufenweise Gegenstände, die explizit für eine auserwählte Figur bestimmt sind und dieser einen besonderen Status verleihen. Sei es das Schwert Anduril in *Der Herr der Ringe*, das Alethiometer in Phillip Pullmans *Der Goldene Kompass*, der Speer des Kaji in Peter V. Bretts *Das Lied der Dunkelheit* oder die Axt Feuerklinge in Markus Heitz' *Die Zwerge*. Ein Held, der durch den Erhalt bzw. das Verdienen eines besonderen

Gegenstands in seiner Auserwähltheit markiert und bestätigt wird, kann daher beinahe schon als eine der bekanntesten und etabliertesten Tropen dieses Genres betrachtet werden.<sup>361</sup> Auch *Game of Thrones* bildet hierbei keine Ausnahme. Im Folgenden werden mit dem Schwert Lightbringer und den drei Dracheneiern zwei Beispiele betrachtet, die auf den ersten Blick Parallelen zur arthurischen Tugendprobe aufweisen. Eine detaillierte Untersuchung soll zeigen, ob sich dieser erste Eindruck bestätigen lässt oder sich bei genauerem Hinsehen Abweichungen zeigen. Im Zentrum steht auch hier wiederum die Frage nach der narrativen Funktion dieser Dinge und den damit verbundenen Proben sowie dem Verhältnis zwischen Präsenz und Bedeutung.

### 3.1.2.1 Lightbringer – Das verbrannte Schwert

Der Prolog des zweiten Bands beginnt mit der Beschreibung eines Kometenschweifs, der sich »like a wound« (CK 1) über das Firmament von Westeros zieht. Dieser Komet ist im weiteren Verlauf der Handlung Auslöser für diverse unterschiedliche Deutungsansätze und Prophezeiungen.<sup>362</sup> Besonders prominent tritt dabei die Legende des Helden Azor Ahai in den Vordergrund, der einst mit Hilfe seines brennenden Schwertes Lightbringer die Welt vor dem Great Other, dem Gott der Dunkelheit, bewahrte.

<sup>361</sup> Das Motiv bleibt dabei aber nicht nur auf die Fantasy-Literatur beschränkt, denn mit Captain Americas Schild, Thors Hammer, Aquamans Dreizack oder Green Lanterns Ring finden sich beispielsweise auch im Marvel-Universum bekannte Exempel dieses Erzähltopos. Videospiele knüpfen ebenfalls an dieses Motiv an, indem etwa in der Zelda-Reihe das legendäre Master-Schwert die Auserwähltheit des Helden markiert. Und auch Märchen wie Aschenputtel greifen auf Dinge als Indikatoren für Auserwähltheit und Wahrheit zurück. Das bedeutet: Auch wenn vermutlich bei den wenigsten Lesern eine explizite Kenntnis über die spezifischen Tugendproben im arthurischen Roman vorausgesetzt werden kann, sollten dennoch die grundlegenden Mechanismen solcher Tugend- und Auserwähltheitsproben in den Köpfen der Leser verankert sein. Martin spielt gezielt mit diesen Vorkenntnissen und den damit verbundenen Erwartungen seines Publikums, wie im Folgenden gezeigt werden soll.

<sup>362</sup> Vgl. Mayer, Nadja Alexandra: Spiel der Throne – Kampf der Götter. Multi-Religiosität und Erlösungsthematik bei »Game of Thrones«. In: Götter, Krieger, Avatare. Von »World of Warcraft« bis »Game of Thrones«. Hrsg. von Matthias Pöhlmann. Berlin 2017, S. 107–118, hier: S. 115; Scoble, Jesse: A Sword without a Hilt. The Dangers of Magic in (and to) Westeros. In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 123–140, hier: S. 134; Söffner: Nachdenken über *Game of Thrones*, S. 28.

In ancient books of Asshai it is written that there will come a day after a long summer when the stars bleed and the cold breath of darkness falls heavy on the world. In this dread hour a warrior shall draw from the fire a burning sword. And that sword shall be Lightbringer, the Red Sword of Heroes, and he who clasps it shall be Azor Ahai come again, and the darkness shall flee before him. (CK 148)

Diese Worte spricht die Rote Priesterin Melisandre, eine Dienerin des Feuer-Gottes R'hllor, im Rahmen einer großen Zeremonie. Melisandre ist davon überzeugt, den wiedergeborenen Azor Ahai gefunden zu haben, und sieht es in der Folge als ihre Aufgabe an, diesen im Kampf gegen die Dunkelheit zu unterstützen. Bei dem Auserwählten handelt es sich ihrer Meinung nach um Stannis Baratheon, den Bruder des kurze Zeit zuvor verstorbenen Königs Robert Baratheon. Ihre Annahme speist sich daraus, dass sie Stannis zuvor in den Flammen gesehen hat, »leading the fight against the dark« (SoS 349). Der Kommet ist für sie nun das Zeichen für die Rückkehr des legendären Helden: »When the red star bleeds and the darkness gathers, Azor Ahai shall be born again amidst smoke and salt to wake dragons out of stone.« (SoS 349)

Die bereits erwähnte Zeremonie soll die Wiedergeburt Azor Ahais markieren und bezeugen. Sie findet am Strand von Dragonstone statt, einer alten Burg und Sitz von Stannis. Dort werden feierlich die alten Holzstatuen der sieben Götter verbrannt, welche den auf Westeros vorherrschenden Glauben an die Sieben verkörpern. Durch deren Verbrennung unterstreicht Melisandre, dass Stannis fortan dem Glauben an R'hllor folgt, und inmitten von Salz und Rauch als Azor Ahai wiedergeboren werden soll. Der Statue der Mutter – einer der sieben Gottheiten – wurde zuvor ein Langschwert durch das Herz gebohrt, »and its leather grip was alive with flame«. (CK 147) Bei diesem Schwert soll es sich laut Melisandre um das legendäre Schwert Lightbringer handeln. Auch dieses ist mit einer eigenen Geschichte versehen:

It was a time when darkness lay heavy on the world. To oppose it, the hero must have a hero's blade, oh, like none that had ever been. And so for thirty days and thirty nights Azor Ahai labored sleepless in the temple, forging a blade in the sacred fires. (CK 154)

Nach zwei fehlgeschlagenen Schmiedeversuchen opfert der Held schließlich beim dritten Versuch in beiderseitigem Einvernehmen seine Gemahlin Nissa Nissa, indem er ihr das Schwert durch das Herz bohrt und mit ihrem Blut den Schmiedevorgang abschließt, woraufhin ihre Kraft und ihr Mut in den Stahl übergehen. Ein solcher Akt scheint in Stannis' Fall nicht notwendig, denn hier genügt es, das Schwert aus der Brust einer Statue zu ziehen. Die Prophezeiung wird also aufgegriffen und in einem interpretatorischen Akt in Präsenz überführt. Inmitten von Salz und Rauch wird ein brennendes Schwert aus dem Herzen einer Frau gezogen. Dass es sich bei der Frau um eine Götterstatue einer anderen Religion handelt, welche im Rahmen der Zeremonie verbrannt wird, markiert zusätzlich das Ende einer alten und den Aufbruch in eine neue Ära.<sup>363</sup>

Auf den Befehl der Priesterin hin zieht Stannis das Schwert schließlich aus dem brennenden Holz. Spätestens hier schleichen sich erste Zweifel an der Integrität der Zeremonie als Wiederbelebung der alten Legende ein. Stannis tritt mit zusammengebissenen Zähnen und schützend vor sich gehaltenem Mantel in das Feuer, zieht sich sofort nach dem Herausziehen des Schwertes zurück und muss im Anschluss von herbeieilenden Wachen unterstützt werden, die »the cinders that clung to the king's clothing« (CK 149) löschen. Das Geschehen wird untermalt durch den unsinnigen und albernen Gesang des Hofnarren Flickenfrazz. Als daraufhin auch noch Stannis' Handschuh zu schwelen beginnt, stößt er das vermeintliche Heldenschwert fluchend in die Erde und schlägt die Flammen an seinem Bein aus. Mit seiner Geduld am Ende verlässt er ohne das Schwert den Ort des Geschehens. »He took the queen by the elbow and escorted her back into Dragonstone, leaving Lightbringer where

---

<sup>363</sup> Bei einer konsequenten Übertragung der Prophezeiung erzeugt dieser Umstand jedoch eine eklatante Diskrepanz. Es wird schließlich erklärt, dass Nissa Nissa den Schmiedevorgang durch ihre eigene Kraft und ihren Mut zu einem Abschluss bringt. Somit lebt ein Teil der Geliebten des Helden in dessen Schwert weiter und verleiht diesem überhaupt erst die nötige Kraft, um die Mächte der Dunkelheit zu besiegen. In der von Melisandre durchgeführten Zeremonie nehmen nun aber die sieben Götter in Form der Mutter-Statue die Position von Nissa Nissa ein, wodurch ein Widerspruch entsteht: Einerseits sollen die Sieben durch den einzig wahren Gott R'hllor ersetzt werden, andererseits sind aber gerade sie diejenigen, die dem Heldenschwert und somit Stannis die entscheidende Kraft im Kampf gegen das Böse verleihen. Daran zeigt sich bereits, dass die Übertragung der Prophezeiung brüchig ist.



it stood.« (CK 150) Lord Davos, ein Gefolgsmann Stannis' und in diesem Kapitel POV-Charakter, quittiert das Geschehen mit den Gedanken: »The Red Sword of Heroes looks a proper mess«. (CK 150) Letztendlich sind es Melisandre und einige Knappen, die das Schwert in des Königs Mantel gewickelt mitnehmen.

Vergleicht man diese Szene mit der Mantelprobe aus dem *Lanzelet*, fallen Parallelen auf. Zunächst ist festzuhalten, dass auch hier eine öffentliche Probe stattfindet, mit dem Ziel, eine einzelne Figur als auserwählt hervorzuheben. Im Zentrum steht ein Gegenstand, der in seiner Funktion als Probe-Utensil die Auserwähltheit der Figur markieren und beweisen soll. Analog zur Meerfee tritt Melisandre als Vermittlerin auf, die für die Anwesenden das Geschehen mit einer Bedeutung versieht. Auf den ersten Blick scheint es sich also um eine typische Tugendprobe im arthurischen Sinne zu handeln. Bei genauerer Betrachtung werden jedoch Differenzen und Brüche sichtbar.

Zunächst ist augenfällig, dass es sich bei der Lightbringer-Zeremonie um keine Kollektivprobe handelt. Geprüft werden nicht wie im *Lanzelet* mehrere hundert Figuren, sondern mit Stannis steht von Beginn an lediglich ein einzelner Prüfling bereit. Die Probe zielt einzig und allein darauf ab, ihn in seiner besonderen Rolle als wiedergeborener Held zu bestätigen. Entsprechend nimmt Melisandre das Ergebnis der Probe auch schon vorweg: »Azor Ahai, beloved of R'hllor! The Warrior of Light, the Son of Fire! Come forth, your sword awaits you! Come forth and take it into your hand!« (CK 148) Dies stellt zunächst wiederum eine Analogie zur Mantelprobe dar, denn auch hier steht mit Iblis die Siegerin von vornherein fest. Die Probe selbst soll lediglich für alle Anwesenden den sichtbaren Beweis hierfür liefern. Der zentrale Unterschied ist jedoch, dass in der Lightbringer-Zeremonie jeglicher Referenzrahmen fehlt. Während die Wirkungsweise des Mantels exemplarisch an hundert Prüflingen vorgeführt wird, fehlt ein solcher Vergleichswert im Falle Lightbringers komplett. Entsprechend unklar bleibt die Wirkweise des Probe-Utensils.<sup>364</sup>

---

<sup>364</sup> Dies wird besonders in der Serie deutlich. Hier bleibt das Schwert nach der Zeremonie zunächst unbeachtet zurück, ehe Davos es aus der Erde zieht. Er beäugt das Schwert skeptisch und dreht und wendet es wie eine gewöhnliche Waffe, die von einem Schmied inspiziert wird. Letztendlich legt er sich die Klinge beinahe verächtlich über die Schulter und folgt den anderen zurück zur Burg.

Dies macht es sowohl für die anwesenden Figuren als auch für die Leser schwierig, die Tugendprobe und deren Ausgang richtig einzuordnen. Während der Mantel durch die Änderung seiner Passform ein augenscheinliches Indiz für den Erfolg bzw. das Scheitern einer Figur offenlegt, bleibt der Ausgang der Lightbringer-Zeremonie seltsam vage und unscharf. Es wird weder ein eindeutiger Beweis für ein Bestehen noch für ein Nicht-Bestehen der Probe geliefert. Dies differiert scharf von den Regeln der arthurischen Tugendproben, bei denen letztendlich die Probe entweder bestanden oder nicht bestanden wird – ein Weder-Noch ist hier nicht vorgesehen.<sup>365</sup> Entsprechend ambivalent wird die Lightbringer-Zeremonie von den anwesenden – und später auch von nicht anwesenden – Figuren im weiteren Verlauf der Handlung bewertet. Während bei den arthurischen Tugendproben das Ergebnis und dessen Glaubhaftigkeit letztendlich nicht in Zweifel gezogen werden<sup>366</sup>, stellen sich in Bezug auf Lightbringer einige signifikante Fragen: Handelt es sich bei dem Schwert tatsächlich um die legendäre Heldenklinge? Kennzeichnet die Zeremonie folglich die Wiederkehr des Helden Azor Ahai in Person von Stannis? Oder ist alles nur ein großer Schwindel, ein Täuschungsversuch Melisandres?

Für die Rote Priesterin ist es offensichtlich, dass Stannis der wiedergeborene Azor Ahai ist, da er ihr zuvor in den Flammen offenbart wurde. Dementsprechend bestehen für sie zu diesem Zeitpunkt auch keinerlei Zweifel am Erfolg der durchgeführten Probe.<sup>367</sup> Das brennende Schwert ist Lightbringer und liefert ihrer Meinung nach den Beweis, dass es sich bei Stannis um den

---

Das vermeintliche Schwert Lightbringer verliert in dieser Szene jegliche Mystifikation und wird stattdessen zu einem gewöhnlichen Alltagsgegenstand degradiert.

<sup>365</sup> Vgl. Kasper: Von miesen Rittern, S. 43.

<sup>366</sup> Vgl. Linden: Tugendprobe, S. 35.

<sup>367</sup> Larrington äußert zwar Zweifel, ob Melisandre selbst wirklich aufrichtig daran glaubt oder ob es ihr einfach genügt, Stannis und seine Gefolgsleute zu manipulieren. Vgl. Larrington, Caroline: Winter is coming. Die mittelalterliche Welt von *Game of Thrones*. Darmstadt 2016, S. 229. Im neunten Band findet sich jedoch das erste – und bislang einzige – Kapitel, das Melisandre als POV-Charakter präsentiert. Hier wird deutlich, dass sie selbst – zumindest zu diesem Zeitpunkt – an Stannis als Auserwählten glaubt: »Stannis was marching south into peril, the king who carried the fate of the world upon his shoulders, Azor

Ahai reborn.« (DD 447) Vgl. hierzu auch: Schwab, Abraham P.: »Du weißt gar nichts Jon Schnee«: Epistemische Demut jenseits der Mauer. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 119–130, hier: S. 128.

Auserwählten handelt. Anders als im *Lanzelet*, wo jeder Mann und jede Frau sich über den Ausgang der Probe einig sind, gibt es im Falle Lightbringers jedoch auch gegenteilige Ansichten. Davos' Zweifel wurden bereits weiter oben genannt. Dieser führt kurze Zeit später ein Gespräch mit dem Piraten Saladhor Saan, der die Zweifel bestätigt: »That sword was not Lightbringer, my friend.« (CK 154) Statt von einem brennenden Schwert, spricht er von einem verbrannten Schwert. Auch Davos greift diesen Gedanken kurze Zeit später auf: »A true sword of fire, now, that would be a wonder to behold.« (CK 156) Dadurch wird suggeriert, dass es sich bei dem in der Zeremonie verwendeten Schwert lediglich um eine Attrappe handeln kann, denn ein wirkliches ›Wunder‹ bleibt während dieser aus.

Auch der Erzähler selbst bleibt in seinen Beschreibungen auffällig vage und uneindeutig. So werden zu Beginn des Kapitels etwa die steinernen Drachenstatuen von Dragonstone wie »through a veil of tears« beschrieben und es wirkt auf Davos, »as if the beasts were trembling, stirring« (CK 145). Diese Beschreibung korrespondiert mit den Worten der Prophezeiung, der zufolge der wiedergeborene Held die Drachen aus dem Stein wecken wird: »When the red star bleeds and the darkness gathers, Azor Ahai shall be born again amidst smoke and salt to wake dragons out of stone.« (SS 349) Entscheidend ist jedoch, dass die Drachen in diesem Fall nicht tatsächlich zum Leben erweckt werden, sondern die Statuen nur durch einen getrübbten Blick lebendig erscheinen. Die Prophezeiung geht nur auf den ersten Blick in tatsächliche Präsenz über, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen jedoch als Trugschluss.

Dieses disparate Erscheinungsbild setzt sich im Weiteren fort. Als Stannis später auf seinen mit ihm verfeindeten Bruder Renley trifft, reißt er das Langschwert aus der Scheide, um Renley zu imponieren. Auffällig ist zunächst, dass der Erzähler selbst das Schwert nicht als ›Lightbringer‹ deklariert, sondern ganz allgemein von einem ›longsword‹ spricht. Generell wird der Name des Schwertes ausschließlich im Kontext von Figurenrede genannt. Es entsteht der Eindruck, der Erzähler wolle sich selbst einer Beurteilung des Status des Schwertes enthalten. Trotzdem lässt die weitere Beschreibung der Waffe aufhorchen. »The steel gleamed strangely bright in the wan sunlight, now red, now yellow, now blazing white. The air around it seemed to shimmer, as if

from heat. (CK 478) Die charakteristischen Eigenschaften der legendären Heldenklinge werden also zumindest angedeutet. Trotz fehlenden Sonnenlichts geht von der Klinge ein seltsamer Glanz sowie ein Hitzeblimmern aus. Auch diese Beschreibung erfolgt jedoch in einem auffällig unbestimmten Erzählton, indem das Hitzeblimmern nur als scheinbar wahrgenommen wird. Ob tatsächlich Hitze von der Klinge ausgeht, bleibt ungewiss. Entsprechend unbeeindruckt zeigt sich auch Stannis' Bruder: »Renly laughed. »Stannis, that's a very pretty sword, I'll grant you, but I think the glow off it has ruined your eyes. Look across the fields, brother. Can you see all those banners?« (CK 479) Für ihn ist einzig und allein die Stärke des Heeres entscheidend über Sieg oder Niederlage – einem angeblich magischen Schwert und der damit verbundenen Prophezeiung schenkt er keinerlei Beachtung.

In der Tat fällt auf, dass das Schwert an keiner Stelle in seiner Funktion als Waffe Erwähnung findet. Stannis nimmt zwar durchaus an einigen Kampfhandlungen teil und es ist davon auszugehen, dass er hierbei auch stets dasselbe Schwert einsetzt. Allerdings wird dieses dabei weder explizit hervorgehoben noch ist ein besonderer Vorteil durch die angeblich magische Heldenklinge auszumachen. Darauf weist auch Stannis selbst schließlich hin: »Lightbringer!« Stannis gave a derisive snort. »It glimmers prettily, I'll grant you, but on the Blackwater this magic sword served me no better than any common steel.« (SS 727f.) In seiner Wirkungsweise unterscheidet es sich also in keiner Weise von einer herkömmlichen Waffe.

Es bleibt allerdings das markante Glühen und Leuchten, wodurch sich das Schwert zumindest optisch von anderen Klingen abhebt. Als Stannis nach seiner Reise zur Mauer im Norden auf Maester Aemon und seinen Kämmerer Samwell Tarly trifft, präsentiert er beiden auf deren Wunsch hin seine Waffe. Auch hier geht von der Klinge ein Schimmern und Flimmern aus, »a dance of gold and orange and red light, all the bright colors of fire«. (SS 1080) In dieser Situation fungiert Samwell als Beschreiber für den blinden Aemon. Er erklärt zwar, dass keine Flammen zu sehen sind, »but the steel is yellow and red and orange, all flashing and glimmering, like sunshine on water, but prettier«. (SS 1080) Nachdem Stannis das Schwert zurück in die Scheide geschoben hat, wird es im Raum trotz des einfallenden Sonnenlichts sehr dunkel. Samwell scheint durchaus beeindruckt zu sein und auch als Leser hat man den Eindruck, es

hier mit einem sehr außergewöhnlichen Gegenstand zu tun zu haben. Immerhin wird die Analogie zum Feuer sogar vom Erzähler selbst explizit hervorgehoben (»all the bright colors of fire«).<sup>368</sup>

Auf diesen beinahe magischen Moment folgt jedoch sogleich wieder ein Augenblick der Ernüchterung. Auf dem Rückweg in ihre Gemächer stellt Aemon fest, dass er keine Hitze gespürt hat. Sam betont erneut, dass er zumindest deutlich ein Hitzeflimmern gesehen hat, worauf Aemon antwortet: »Yet you felt no heat, did you?« (SS 1080) Der blinde Maester lässt sich nicht durch den äußeren Schein täuschen. Hier wird explizit aufgezeigt, dass Präsenz nicht nur über Sehen, sondern auch über Fühlen erfahrbar sein muss. Da Aemon die erste Fähigkeit aufgrund seiner Blindheit versagt bleibt, kann er sich umso stärker auf die zweite konzentrieren. Dies ermöglicht es ihm, das oberflächliche Blendwerk zu ignorieren und die essenziellen Aspekte zu erkennen. Denn ohne Hitze kann es auch kein echtes Feuer geben.<sup>369</sup> Zudem äußert er die Vermutung, dass das Leder der Schwertscheide nicht verbrannt war, was Samwell bestätigt. Hierbei handelt es sich um eine äußerst pragmatische Argumentation, denn warum sollte ein magisches Schwert nicht auch über eine entsprechende Scheide verfügen? Daran wird aber ersichtlich, dass die Maester, welche jeglicher Form von Magie äußerst skeptisch gegenüberstehen, ihre kritische Beurteilung nicht auf Legenden oder Prophezeiungen stützen, sondern eine stark rationale Weltsicht vertreten. Für Aemon steht daher fest, dass

---

<sup>368</sup> An späterer Stelle wird diese Darstellung sogar noch gesteigert: »The sword glowed red and yellow and orange, alive with light. Jon had seen the show before ... but not like *this*, never before like this. Lightbringer was the sun made steel. When Stannis raised the blade above his head, men had to turn their heads or cover their eyes. Horses shied, and one threw his rider. The blaze in the fire pit seemed to shrink before this storm of light, like a small dog cowering before a larger one. The Wall itself turned red and pink and orange, as waves of color danced across the ice.« (DD 150)

<sup>369</sup> Darauf wird auch im fünften Band nochmals hingewiesen. Jon Schnee erzählt, dass er die Geschichte um Azor Ahai im Jadekompandium nachgelesen hat und dort beschrieben wird, dass Lightbringer sich nie kalt anfühlte und seine Feinde geradezu schmelzen ließ. Daraufhin kommentiert er: »A pity that the sword that Stannis wields is cold. I'll be curious to see how *his* Lightbringer behaves in battle.« (DD 160) Mit dem Ausdruck »*his* Lightbringer« wird deutlich, dass Jon das Schwert von Stannis nicht für die echte Heldenklinge, sondern höchstens für ein Replikat hält.

es sich bei Stannis' Schwert nicht um die legendäre Klinge des Helden handelt.<sup>370</sup>

Und doch bleibt – gerade beim Leser – nach wie vor eine Unentschiedenheit. Dass die Echtheit der legendären Waffe Lightbringer zumindest im Bereich des Möglichen liegt, hat auch damit zu tun, dass Melisandre in ihrer Funktion als magiebegabte Rote Priesterin von Anfang bis Ende nebulös bleibt. Allgemein präsentiert sich Magie in Westeros als eine sehr undurchsichtige Sache. »Magic exists in Westeros, but it is rare and mostly ephemeral, a distant memory of the past. With a handful of flamboyant exceptions, the gods don't imbue their priests and followers with supernatural powers.«<sup>371</sup> Bei Melisandre handelt es sich um eine solche Ausnahme. Im Prolog des zweiten Bandes wird sie in die Geschichte eingeführt, indem sie direkt einen versuchten Mordanschlag durch Gift völlig unbeschadet übersteht.<sup>372</sup> Hier wird bereits angedeutet, dass es sich bei der Roten Priesterin um keine gewöhnliche Frau handelt. Und die außergewöhnlichen Ereignisse setzen sich fort. Sie gebiert ein monströses Schattenwesen, das Renley Baratheon ermordet; sie führt ein Ritual durch, in dem sie drei mit Königsblut vollgesogene Blutegel verbrennt, woraufhin drei von Stannis größten Widersachern den Tod finden<sup>373</sup>;

<sup>370</sup> Dies betont er auch nochmal kurz vor seinem Tod: »[W]e all deceive ourselves, when we want to believe. Melisandre most of all, I think. The sword is wrong, she has to know that... light without heat... an empty glamor... the sword is wrong, and the false light can only lead us deeper into darkness, Sam.« (FG 744)

<sup>371</sup> Zimmerman Jones, Andrew: Of Direwolves and Gods. In: *Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 107–122, hier: S. 108. Vgl. auch Johnston, Susan und Jes Battis: Introduction: On Knowing Nothing. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von dens. Jefferson 2015, S. 1–14, hier: S. 4.

<sup>372</sup> Ob dies tatsächlich auf ihre magischen Fähigkeiten zurückzuführen ist oder sie einfach nur vorausschauend ein Gegengift eingenommen hat, bleibt an dieser Stelle jedoch unklar.

<sup>373</sup> In diesem Fall bleibt es jedoch fraglich, ob tatsächlich ein direkter Kausalzusammenhang zwischen dem Ritual und den Toden der drei Figuren besteht. Vgl. Carroll, Shiloh: *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Cambridge 2018, S. 79.

Diese Zweifel äußert auch Davos in einem späteren Gespräch mit Melisandre, nachdem diese ihn auf die besondere Wirkungsweise von königlichem Blut hingewiesen hat: »I saw you burn some leeches.<> And two false kings are dead.<> Robb Stark was murdered by Lord Walder of the Crossing, and we have heard that Balon Greyjoy fell from a bridge. Who did your leeches kill?« (SS 726) Dennoch kann auch er Melisandres magische Fähigkeiten nicht leugnen: »Do you

in der sechsten Staffel der Serie erweckt sie den toten Jon Snow zum Leben.<sup>374</sup> Diese Beispiele zeigen, dass Melisandre ohne Zweifel eine starke Affinität zur Magie aufweist. Ihre Visionen bzw. deren Deutungen erscheinen bisweilen unscharf – und trotzdem traut man einer solchen Frau so einiges zu.

Auf diese Technik des uneindeutigen Erzählens greift Martin immer wieder zurück – speziell wenn es um Prophezeiungen geht. »In *A Song of Ice and Fire*, characters live in a world whose very history is uncertain and ill-defined, where myth and legend are hopelessly and inextricably entwined with accounts of real events. The predominant feature of Westerosi history is vagueness.«<sup>375</sup> Mythen und historische Fakten lassen sich nur schwer oder gar nicht voneinander trennen. Ob es sich bei Azor Ahai tatsächlich um eine historische Figur handelt, ist daher weder eindeutig verifizierbar noch falsifizierbar. »[T]he history of the Seven Kingdoms is based on myths and legends much more than on hard historical facts.«<sup>376</sup> Folglich bleibt auch der Wahrheitsgehalt der Prophezeiung um Azor Ahais Rückkehr im Ungewissen. In einem Interview hat Martin die Funktion von Prophezeiungen in seinem Werk folgendermaßen beschrieben:

---

doubt the power of R'hllor?« *No*. Davos remembered too well the living shadow that had squirmed from out her womb that night beneath Storm's End, its black hands pressing at her thighs.« (ebd.)

<sup>374</sup> Da es sich bei Jon um eine der zentralen Figuren handelt, ist auf jeden Fall davon auszugehen, dass dies auch in den Büchern geschehen wird.

<sup>375</sup> Whitehead, Adam: *An unreliable World. History and Timekeeping in Westeros*. In: *Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 43–52, hier: S. 44. Dieser Umstand wird auch in der 2015 veröffentlichten Chronik »Westeros – Die Welt von Eis und Feuer« unterstrichen. Dieser umfangreiche Bildband liefert Hintergrundinformationen zu den vergangenen Ereignissen und den Anfängen der Welt von Westeros. Direkt im Vorwort wird jedoch darauf hingewiesen, dass dieses Werk von einem Maester der Zitadelle verfasst wurde und somit nicht den Anspruch einer objektiven Geschichtsschreibung erheben könne. Auch die einleitenden Worte des ersten Kapitels erhärten diesen Schluss: »Niemand kann mit Sicherheit sagen, wann die Welt begann, was jedoch viele Gelehrte nicht davon abhielt, nach der Antwort zu suchen.« Vgl. Martin, George R. R., Elio M. Garcia und Linda Antonsson: *Westeros – Die Welt von Eis und Feuer*. München 2015, hier S. 5. Dies gilt auch für den Prequel-Roman *Feuer und Blut*, der die Vorgeschichte zu den Ereignissen in *A Song of Ice and Fire* erzählt, dabei aber angeblich auch von einer fiktiven Figur (Erzmaester Gyldayn) verfasst wurde. Vgl. Martin: *Feuer und Blut*.

<sup>376</sup> Ebd., S. 45.

Prophecies are, you know, a double edge sword. You have to handle them very carefully; I mean, they can add depth and interest to a book, but you don't want to be too literal or too easy... [...] it was always my intention: to play with the reader's expectations. [...] There are a lot of expectations, mainly in the fantasy genre, which you have the hero and he is the chosen one, and he is always protected by his destiny. I didn't want it for my books.<sup>377</sup>

Prophezeiungen in *Game of Thrones* dürfen demnach nicht einfach wortwörtlich in Erfüllung gehen, müssen aber dennoch zumindest eine vage Spur von Plausibilität enthalten, um nicht vollständig in Bedeutungslosigkeit zu versinken. Sie dürfen nicht als »statistically safe bets«<sup>378</sup> betrachtet werden, sondern sind gewissermaßen »das Letzte, worauf man sich verlassen sollte«<sup>379</sup>. Dass der Erzähler beispielsweise unterschiedliche Interpretationsansätze für das Erscheinen des roten Kometen liefert, lässt ihn selbst als Erzähler in einem diffusen Licht erscheinen.<sup>380</sup> Trotzdem sind Prophezeiungen in *Game of Thrones*

<sup>377</sup> Guxens, Adria: George R. R. Martin: »Trying to please everyone is a horrible mistake«. In Adria's News, 07.10.2012. <http://www.adrias-news.com/2012/10/george-r-r-martin-interview.html> (letzter Zugriff am 27.08.2020).

<sup>378</sup> Zimmerman: Of Direwolves and Gods, S. 115.

<sup>379</sup> Rüter, Johannes: 7 = 1: Der Glaube an die Sieben als synthetische Religion zwischen Apodiktik und Paraklese. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 141–153, hier: S. 152. Dies wird auch im Roman selbst in Person von Tyrion Lennister thematisiert: »Prophecy is like a half-trained mule [...]. It looks as though it might be useful, but the moment you trust in it, it kicks you in the head.« (DD 586) Etwas derber drückt es Maester Marwyn aus: »Born amidst salt and smoke, beneath a bleeding star. I know the prophecy. [...] Not that I would trust it. Gorghan of Old Ghis once wrote that a prophecy is like a treacherous woman. She takes your member in her mouth, and you moan with the pleasure of it and think, how sweet, how fine, how good this is... and then her teeth snap shut and your moans turn to screams. That is the nature of prophecy, said Gorghan. Prophecy will bite your prick off every time.« (FC 975)

<sup>380</sup> »To tell wildly differing versions of the same story, one after another in this fashion, calls attention to the potential untrustworthiness of any given narrator including himself. He virtually begs us to nurture doubt in him as a reliable storyteller. To put it another way: he effectively laughs in our face about how he can fool us.« Vgl. Cowlshaw, Brian: What Maesters Knew: Narrating Knowing. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 57–69, hier: S. 65. Vgl. auch Müller: Die neomediävalen Ritter von Westeros; Eder, Tobias: Warlocks,



nicht per se falsch, sondern offenbaren im Laufe der Zeit eine besondere Vielschichtigkeit.<sup>381</sup> Dies muss auch Melisandre erkennen: »An ant who hears the words of a king may not comprehend what he is saying, [...]. If sometimes I have mistaken a warning for a prophecy or a prophecy for a warning, the fault lies in the reader, not the book.« (SS 723) Als Leser der Romanreihe kommt man freilich nicht umhin, diese Worte auch auf sich selbst zu beziehen. Nicht das im Buch Geschilderte ist falsch, sondern höchstens die Interpretation der Rezipienten.<sup>382</sup>

Dass es sich bei Stannis tatsächlich nicht um den legendären Helden handelt, erfahren wir erst in der letzten Episode der fünften Staffel.<sup>383</sup> Nach der verlorenen Schlacht vor Winterfell zieht sich Stannis schwer verwundet und desillusioniert in einen angrenzenden Wald zurück. Dort wird er von Brienne von Tarth aufgespürt und zur Strafe für den Mord an Renley Baratheon hingerichtet. Es zeigt sich, dass Melisandre mit ihrer Interpretation falsch lag. Dies gesteht sie in der Serie auch selbst ein, nachdem sie Jon Snow wieder zum Leben erweckt hat: »The Lord let you come back for a reason. Stannis was not the prince who was promised, but someone has to be.« (6.3) Sie glaubt, nun endlich in Jon den Auserwählten gefunden zu haben. Das Schwert Lightbringer wird im Folgenden jedoch an keiner Stelle mehr erwähnt. Dies mag auch daran liegen, dass die Lightbringer-Thematik generell in der Serie nach der Zeremonie am Strand keine weitere Beachtung findet. Weder wird der Name des Schwertes an irgendeiner Stelle erwähnt, noch wird dieses optisch besonders in Szene gesetzt. Grundsätzlich erhalten Prophezeiungen in der Serie eine deutlich geringere Aufmerksamkeit als in den Romanen. Daran zeigt sich, dass diese für den Fortgang der Handlung im Prinzip nicht zwingend notwendig sind. Ob dies oder jenes aufgrund einer Prophezeiung geschieht oder nicht,

---

Wargs and White Walkers. Obskures und Übernatürliches als Phänomene des Fremden in *ASOIAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 309–320, hier: S. 315.

<sup>381</sup> Vgl. May, Markus: »The Gods are blind. And men see only what they wish.« Zur Funktion der Mystifikation und Rätsel in *ASOIAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von ders. u. a. Bielefeld 2016, S. 321–335, hier: S. 326.

<sup>382</sup> Vgl. Söffner: Nachdenken über *Game of Thrones*, S. 27.

<sup>383</sup> In den Büchern wird dieses Ereignis bisher lediglich angedeutet.

ist für die finale Motivation der Geschichte nicht entscheidend und kann daher auch problemlos gestrichen werden.<sup>384</sup>

Trotz allem verleiht die Ausgestaltung von Prophezeiungen in den Büchern der Handlung eine zusätzliche Komplexität. Dies zeigt sich gerade an Azor Ahai und Lightbringer. Martin kreiert hier ein raffiniertes Spiel aus Lüge und Wahrheit, aus Präsenz und Bedeutung. Indem er bewusst das Motiv der Auserwähltheitsprobe aufgreift, setzt er Stannis und die Legende um Azor Ahai und Lightbringer gezielt in einen Kontext. Melisandre ist zweifellos davon überzeugt, dass ihre Vision der Wahrheit entspricht. Sie weiß jedoch auch, dass es nicht genügt, diese Wahrheit einfach nur zu verkünden und so gesehen auf der Ebene der Bedeutung zu verbleiben. Stattdessen ist es notwendig, hierfür einen Beweis zu liefern, sie für andere fassbar – präsent – zu machen.<sup>385</sup>

Dass es sich um ein brennendes Schwert handelt, mag zwar auf den ersten Blick als ausreichendes Indiz für die magischen Eigenschaften des Gegenstands genügen. Bei genauerer Betrachtung finden sich für diese ungewöhnliche Erscheinung jedoch durchaus pragmatische Erklärungsansätze. Auch der Rote Priester Thoros von Myr verfügt über ein brennendes Schwert, über das der Schmied Gendry zu berichten weiß: »He'd just dip some cheap sword in wildfire and set it alight. It was only an alchemist's trick« (SoS 308). Melisandre gesteht selbst ein, dass sie über ein Repertoire an Täuschungszaubern verfügt: »Call it what you will. Glamor, seeming, illusion. R'hllor is Lord of Light, Jon Snow, and it is given to his servants to weave with it, as others weave with thread.« (DD 460) Zudem sind ihre Taschen gefüllt mit »Powders to turn fire green or blue or silver, powders to make a flame roar and hiss and leap up higher than a man is tall, powders to make smoke.« (DD 451) Der Schluss liegt nahe, dass es sich auch bei dem angeblichen Heldenschwert lediglich um ein gewöhnliches Schwert handelt, das mit alchemistischen Substanzen manipuliert wurde.<sup>386</sup>

<sup>384</sup> Es ist daher umso interessanter, wie diese Thematik in den noch erscheinenden Büchern weiterverfolgt werden wird.

<sup>385</sup> Thorsten Dietz bezeichnet die Glaubensgemeinschaft des Roten Gottes als »Erfahrungsfundamentalismus, eine Absolutheit von Geist- und Machterfahrungen«, in dem »das unmittelbare Wirken Gottes erleuchtet und überwältigt«. Vgl. Dietz, Thorsten: Gott in *Game of Thrones*. Asslar 2020, S. 108.

<sup>386</sup> Zur Alchemie in *Game of Thrones* vgl. auch Runstedler, Curtis: Cersei Lannister, Regal Commissions, and the Alchemists in *Game of Thrones* and *A Song of Ice and*

Letztendlich entpuppt sich die Lightbringer-Zeremonie als fauler Zauber, als ein Versuch Melisandres, die Prophezeiung und Legende um Azor Ahai in einer eigenen Version zu inszenieren.<sup>387</sup> Melisandre erzeugt einen special effect, der sowohl das intra- als auch das extradiegetische Publikum von der Wahrheit ihrer Vision überzeugen soll. Dass dies nur in Ansätzen gelingt und Melisandre im Prinzip die Einzige bleibt, die vollkommen von ihrer Vision überzeugt ist<sup>388</sup>, liegt letztendlich daran, dass die Zeremonie im Vergleich zur Mantelprobe kein eindeutiges Ergebnis liefert. Es fehlt das wunderbare Element, welches der Mantel durch die magische Veränderung seiner Form liefert. Was also Selmayr zu Unrecht für die Mantelprobe im *Lanzelet* feststellt, lässt sich wiederum hervorragend auf die Lightbringer-Zeremonie übertragen. Ähnlich wie die Botin aus dem Feenreich tritt Melisandre als Vermittlungsinstanz auf, die das Geschehen in eine tiefere Bedeutung übersetzt. Dabei geht die Bedeutungszuschreibung des Probe-Utensils nicht vom Gegenstand selbst aus, sondern einzig und allein von der Figur. »Sichtbarkeit wird an Deutbarkeit gekoppelt, erst diese Kombination macht aus der öffentlichen Anprobe [bzw. in diesem Fall der Lightbringer-Zeremonie, S. W.] eine Tugendprobe.«<sup>389</sup> Letztendlich braucht es beides: Eine tiefere Bedeutung, die von einer obersten Deutungsinstanz ausgesprochen wird, und einen Gegenstand, der diese Bedeutung in Präsenz umwandelt. Das Schwert fungiert lediglich als Gefäß, welches die

---

*Fire*. In: *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 129–143, hier: S. 132ff.

<sup>387</sup> Dies ändert natürlich nichts an dem Umstand, dass Melisandre selbst von ihrer Vision und ihrem Handeln absolut überzeugt ist. Das brennende Schwert und die inszenierte Tugendprobe nutzt sie lediglich als notwendiges Werkzeug, um auch alle anderen – und nicht zuletzt Stannis selbst – von dieser Wahrheit zu überzeugen. Diese angebliche Wahrheit geht aber – wie weiter oben bereits angedeutet – nur auf Visionen zurück, die von Melisandre gedeutet und interpretiert werden müssen. Wahrheit wird in diesem Sinne also wiederum selbst über ein stark hermeneutisches Verfahren hergestellt.

<sup>388</sup> »Der Mythos vom Prinzen und seinem Schwert, die allein den Großen Anderen bezwingen können (und dementsprechend vielleicht auch *die* Anderen), ist in der Eschatologie der Bekannten Welt ja vielleicht entscheidend, doch abgesehen von Melisandre scheint sich niemand so richtig darauf zu verlassen, egal, ob als Antwort auf die Gefahr, die mit dem Nahen des Winters von den Weißen Wanderrern/Anderen ausgeht, oder als göttliche Erscheinung, die die Bekannte Welt auf ewig verändern würde.« Vgl. Larrington: *Winter is coming*, S. 228.

<sup>389</sup> Selmayr: *Lauf der Dinge*, S. 195.

ihm zugeschriebene Bedeutung aufnehmen kann. Was zunächst wie eine besondere Qualität des Gegenstands erscheint (Leuchten und Hitzeblimmern), entpuppt sich als Zaubertrick. Die symbolische Bedeutung ist ohne Melisandre als oberste Deutungsinstanz nicht möglich, denn sie allein entscheidet, wer sich der Probe stellen darf und dadurch das Recht erhält, zum Außerwählten zu werden. Für die Erzählung hat das Schwert in seiner primären Bedeutung als (gewöhnliche) Waffe keinerlei Relevanz. Wichtig wird es nur, da es durch äußerliche Sinnzuschreibung zu einem symbolischen Utensil transformiert, das einzig und allein dazu dient, den Heldenstatus und die Auserwähltheit einer Figur zu deklarieren, ohne dabei selbst besondere Qualitäten zu offenbaren.

Dass Martin auf das Motiv der Tugendprobe recurriert, ist sicherlich kein Zufall. Vielmehr offenbart sich hierin ein raffiniertes Spiel mit den Erwartungen der Rezipienten. Eine Täuschung der Leser kann in diesem Fall nämlich nur funktionieren, indem mit der Tugendprobe ein bekannter Topos aufgegriffen wird bzw. Martin sich die speziellen Mechanismen dieses Topos zunutze macht.<sup>390</sup> Lightbringer als Tugendmessgerät ist für die Handlung nicht weiter konstituierend und man gewinnt schnell den Eindruck, dass das angebliche Heldenschwert außer ein paar schicken Leuchteffekten nicht viel beizusteuern hat. Um der Geschichte folgen zu können, ist es als Leser keineswegs notwendig, dem Schwert und seiner Hintergrundgeschichte eine größere Beachtung zu schenken. Die Geschichte funktioniert auch ohne dieses ganze Drumherum. Und doch ist es gerade dieses Drumherum, das Martins Werk eine Vielschichtigkeit verleiht, die für viele Leser den besonderen Reiz der Erzählung ausmacht. Nicht umsonst sind die einschlägigen Fan-Foren voll von Diskussionen und Theorien um Azor Ahai und sein magisches Schwert.<sup>391</sup>

<sup>390</sup> »Martin demonstrates his understanding of the tropes of the genre – tropes which must be familiar to the reader to produce the desired effect. These tropes, as Martin shows us, are common ground, known even to his characters. [...] the reader learns that traditional expectations will not be borne out in *A Song of Ice and Fire*. By acknowledging the trope, though, Martin shows the reader that their instincts did not, in fact, betray them. [...] Martin wants the reader to feel betrayed«. Vgl. Peterson, David J.: *The Languages of Ice and Fire*. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 15–34, hier: S. 17.

<sup>391</sup> Die nachfolgenden Beispiele sind lediglich exemplarisch für die zahlreichen Threads, die sich mit diesem Thema auseinandersetzen: A Forum of Ice and Fire:

Lightbringer ist ein Faszinosum, das ähnlich der Handschuhprobe in der *Krone* beim Leser ein scheinbares Mehr an Bedeutung provoziert, eine tiefere Sinn-ebene verspricht, die unter der Oberfläche verborgen liegen muss – obwohl diese suggerierte zusätzliche Bedeutung möglicherweise gar nicht vorhanden ist. Die legendenhaften Hintergründe um dieses geheimnisvolle Ding faszinieren zu sehr, als dass man es einfach ignorieren könnte. Das Schwert – genau wie der Handschuh in der *Krone* – rückt in diesem Fall gerade deshalb so prominent in den Vordergrund, weil die besondere Struktur der Tugendprobe diese Aufmerksamkeit geradezu provoziert.

Was also für die arthurische Tugendprobe gelten mag<sup>392</sup>, lässt sich nicht auf *Game of Thrones* übertragen: Präsenz ist hier nicht zwangsläufig an Wahrheit gekoppelt. Sie kann – wie im Falle Lightbringers – gezielt manipuliert und zum Zwecke der Täuschung eingesetzt werden. Dennoch lassen sich die Figuren, vor allem aber auch die Leser, (bereitwillig) von solchen Präsenzeffekten blenden und in die Irre führen. Trotz der letztlich offensichtlichen Täuschung bleibt der Leser nicht enttäuscht zurück, sondern findet in dem erzeugten special effect sogar eine gewisse Befriedigung. Der Text vermag es, durch die effektvolle Inszenierung Momente der Präsenz zu erzeugen, die beim Publikum den Wunsch nach ebenjenen Präsenzeffekten erfüllt – und dafür nimmt man als Leser auch bereitwillig in Kauf, sich ein wenig an der Nase herumführen zu lassen.

### 3.1.2.2 Die drei Dracheneier – Wie Phönix aus der Asche

Daenerys begegnet uns bereits im ersten Buch als POV-Charakter und verliert diesen Status auch in den folgenden Bänden nicht. Sie ist daher zweifellos eine

---

Azor Ahai Reborn. <https://asoiaf.westeros.org/index.php?topic/156697-azor-ahai-reborn/&tab=comments#comment-8504905> (letzter Zugriff am 30.09.2020); A Forum of Ice and Fire: Ice, Longclaw, Dawn, Azor Azhai and LightBringer. <https://asoiaf.westeros.org/index.php?topic/157273-ice-longclaw-dawn-azor-azhai-and-lightbringer/&tab=comments#comment-8542071> (letzter Zugriff am 30.09.2020); eis-und-feuer.info: wer ist Azor Ahai? <https://www.eis-und-feuer.info/index.php/Thread/4030-wer-ist-Azor-Ahai/?postID=374650&highlight=lichtbringer#post374650> (letzter Zugriff am 30.09.2020)

<sup>392</sup> Die Handschuhprobe sei hier aus den oben genannten Gründen ausgeklammert.

der zentralen Hauptfiguren.<sup>393</sup> Als einziger Hauptcharakter befindet sie sich zu Beginn nicht in Westeros, sondern auf dem Nachbarkontinent Essos – der sie fokussierende Plot bleibt daher über weite Strecken von den anderen Handlungssträngen isoliert. Auf der Ebene des discours wird dadurch bereits ein Alleinstellungsmerkmal generiert, welches sie von allen anderen Figuren abhebt. Doch auch auf der *histoire*-Ebene erlangt sie relativ schnell einen Sonderstatus.

Die ersten beiden Bände schildern ihren Weg von einem heimatlosen Exil-Flüchtling bis hin zur sagenumwobenen Mutter der Drachen. Das letzte Kapitel des ersten Bandes markiert den vorläufigen Höhepunkt dieser Entwicklung – und unterstreicht dadurch, wie wichtig dieser Handlungsstrang für den weiteren Fortgang der Geschichte ist.

Die Ereignisse dieses Abschlusskapitels des ersten Bandes sollen auch im Zentrum der folgenden Betrachtung stehen. Bereits zu Beginn der Geschichte erhält Daenerys bei ihrer Vermählung mit Khal Drogo von Magister Illyrio Mopatis – der sie und ihren Bruder Viserys nach ihrer Flucht aus Westeros bei sich aufgenommen hat – drei angeblich versteinerte Dracheneier als Hochzeitsgeschenk. Einst hatte Aegon Targaryen als erster seines Geschlechts Westeros vom Rücken seines Drachens Balerion aus erobert. Er gilt als Begründer der Sieben Königreiche und einer der größten Herrscher in der Geschichte Westeros'. Drachen zieren seitdem das Wappen des Hauses Targaryen und sind untrennbar mit diesem Geschlecht verbunden – denn nur Targaryen sind in der Lage, auf einem Drachen zu reiten. Der letzte bekannte Drache starb jedoch rund 150 Jahre vor den Ereignissen in *Game of Thrones*, weshalb sie zu diesem Zeitpunkt als längst ausgestorben und ein Relikt der Vergangenheit gelten.

Aus diesem Grund glaubt auch niemand daran, dass aus den drei Eiern jemals lebendige Drachen schlüpfen könnten. Auch für Daenerys selbst sind es zunächst »only stones« (GT 496) und ihr Berater Ser Jorah Mormont hebt in erster Linie den finanziellen Wert der Eier hervor: »Those traders he's [gemeint ist Viserys] been drinking with would sell their own manhoods for even

---

<sup>393</sup> Vgl. Howe, Andrew: The Hand of the Artist: Fan Art in the Martinverse. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 243–261, hier: S. 246.

one of those stones, and with all three Viserys could buy as many sellswords as he might need.« (ebd.) Ihre Besonderheit beschränkt sich also zunächst lediglich auf ihr wirtschaftliches Potenzial. Doch schon bald beschleicht Daenerys ein Gefühl, dass es sich möglicherweise doch um mehr handeln könnte als leblose Steine. Sie legt die Eier in eine erhitzte Kohlenpfanne und hofft, dass die Drachen durch die Hitze schlüpfen. Zwar heißt es, »the black scales seemed to glow as they drank the heat« (GT 593), jedoch bleibt der Versuch erfolglos: »Dany gazed at her eggs sadly. What had she expected? A thousand thousand years ago they had been alive, but now they were only pretty rocks. They could not make a dragon. A dragon was air and fire. Living flesh, not dead stone.« (ebd.) Genau wie Stannis' Schwert Lightbringer bleibt auch der Status der Dracheneier zunächst ungewiss.<sup>394</sup>

Im Laufe der Zeit verstärkt sich allerdings die Verbindung zwischen Daenerys und den drei »toten Steinen«. Als sie nach ihrer Fehlgeburt aus einem Fiebertraum erwacht, gelten ihre ersten Worte den Dracheneiern. Sie berührt eines davon »and deep in the stone she felt something twist and stretch in response« (GT 755). Ihrer Meinung nach strömen die Eier eine große Hitze aus, die allerdings scheinbar nur sie selbst wahrnehmen kann, denn für Jorah sind sie nach wie vor nur »[c]old stone« (GT 756).

Nachdem kurze Zeit später ihr Gemahl Drogo stirbt, beschließt Daenerys, seinen toten Körper auf einem Scheiterhaufen zu verbrennen. Zusätzlich bindet sie auch die Blutmagierin Mirri Maz Duur an einen Pfahl auf dem Scheiterhaufen, um sie gemeinsam mit dem Leichnam ihres toten Gemahls den Flammen hinzugeben. Die Magierin hatte zuvor ein Blutritual durchgeführt, mit dem Ziel, den sterbenden Drogo am Leben zu halten. Letztendlich konnte dieses seinen Tod jedoch nicht verhindern<sup>395</sup> und hatte darüber hinaus auch noch die Totgeburt von Daenerys Sohn zur Folge. Nun möchte Daenerys selbst ein solches Blutritual durchführen, um die Drachen aus ihren Eiern zu befreien. Daher legt sie auch diese neben Drogo auf den Scheiterhaufen. Ser Jorah versucht, sie davon abzuhalten, und rät ihr, die Eier stattdessen lieber zu

---

<sup>394</sup> »[T]hese dragons represent the potential that could be, eggs apparently frozen in stone for thousands of years.« Vgl. Frankel, Valerie Estelle: *Women in Game of Thrones. Power, Conformity and Resistance*. Jefferson 2014, S. 151.

<sup>395</sup> Es wird sogar suggeriert, dass die Magierin seinen Tod durch den Einsatz von Gift entscheidend begünstigt. Vgl. Frankel: *Women in Game of Thrones*, S. 152.

verkaufen. Daraufhin erwidert Daenerys nur: »They were not given to me to sell« (GT 803). Sie ist zu diesem Zeitpunkt also bereits überzeugt, dass aus den Eiern lebendige Drachen schlüpfen werden.

Das Holz wird entzündet und schon bald »[t]he heat beat at the air with great red wings« (GT 804), sodass alle zurückweichen müssen – alle außer Daenerys, denn »[s]he was the blood of the dragon, and the fire was in her« (ebd.). Sie tritt sogar noch näher an die Flammen heran, ihre Weste beginnt zu schwellen und verbrennt, nachdem Daenerys sie zu Boden geworfen hat. Aus ihren Brüsten treten »streams of milk« (GT 805) und während sie immer weiter auf das Feuer zugeht, denkt sie: »*I am Daenerys Stormborn, daughter of dragons, bride of dragons, mother of dragons*« (GT 806). Es ist das erste Mal, dass sie sich selbst als »mother of dragons« bezeichnet. Und in der Tat: Nachdem das Feuer heruntergebrannt ist, findet man sie inmitten der Asche: »She was naked, covered with soot, her clothes turned to ash, her beautiful hair all crisped away... yet she was unhurt.« (ebd.) In den Armen und auf der Schulter trägt sie drei neugeborene Drachen »and for the first time in hundreds of years, the night came alive with the music of dragons« (GT 807). Die Transformation zur Mutter der Drachen ist abgeschlossen.

Im ersten Moment erinnert die gerade beschriebene Feuerprobe stark an die Lightbringer-Zeremonie, welche im vorherigen Kapitel behandelt wurde. Daher stellt sich auch hier zwangsläufig die Frage, ob man tatsächlich von einer Tugendprobe nach dem Vorbild der Artusromane sprechen kann. Die Lightbringer-Zeremonie und die Feuerprobe weisen zunächst einige offenkundige Parallelen auf: Beide Proben dienen dazu, eine Figur mit einem einzigartigen Sonderstatus zu versehen. Dabei soll ein Gegenstand – bzw. drei Gegenstände – helfen, den Erfolg der Probe für alle Anwesenden – und selbstverständlich auch die Leser – sichtbar zu machen. Beide Proben unterscheiden sich jedoch durch einen zentralen Aspekt: Während in der Lightbringer-Zeremonie ein echtes Wunder ausbleibt, zeigt sich ein solches in der Feuerprobe sogar auf zweierlei Ebenen.

Daenerys übersteht erstens die eigentlich tödlichen Flammen völlig unbeschadet – lediglich ihre Haare und Kleidung sind verbrannt. Wie todbringend das Feuer des Scheiterhaufens unter normalen Umständen ist, zeigt sich an Mirri Maz Duur, die unter qualvollen Schreien verbrennt. Im Gegensatz zur



Lightbringer-Zeremonie wird hier also ein Referenzrahmen geschaffen, welcher die Feuerprobe in gewisser Weise zu einer Kollektivprobe erhebt. Mirri Maz Duur muss in diesem Kontext als Stellvertretung für alle anderen potenziellen Kandidaten gesehen werden, denn außer Daenerys kann niemand diese Probe erfolgreich abschließen.

Bereits im Verlauf der ersten zwei Bände finden sich Hinweise, welche Daenerys' Affinität zum Feuer unterstreichen und somit das Ergebnis der Probe im Vorfeld andeuten. In ihrem allerersten Kapitel nimmt sie ein kochend heißes Bad, was ihr jedoch keinerlei Schmerzen bereitet:

The water was scalding hot, but Daenerys did not flinch or cry out. She liked the heat. It made her feel clean. Besides, her brother had often told her that it was never too hot for a Targaryen. »Ours is the house of the dragon,« he would say. »The fire is in our blood.« (GT 32)

Direkt vor der Feuerprobe wiederholt sich diese Szene. Auch hier nimmt Daenerys ein Bad: »Her bath was scalding hot when Irri helped her into the tub, but Dany did not flinch or cry aloud. She liked the heat. It made her feel clean.« (GT 801) Durch die beinahe wortwörtliche Iteration wird ein offensichtlicher Bogen zwischen diesen beiden Ereignissen gespannt. Die erste Szene zeigt Daenerys zu Beginn ihrer Entwicklung, als sie noch als schüchternes, naives Kind auftritt. Trotzdem ist auch hier ihre Bestimmung schon angelegt und der weitere Weg in gewisser Weise vorgezeichnet. Die zweite Szene markiert schließlich den vorläufigen Abschluss ihrer Entwicklung, denn zu diesem Zeitpunkt steht für sie selbst bereits fest, dass sie die Mutter der Drachen ist.<sup>396</sup>

---

<sup>396</sup> Die Entwicklung der Figur lässt sich auch an ihrer Kleidung ablesen. Zu Beginn trägt sie einen hauchdünnen Umhang aus Seide, der nur dazu dient, ihren Körper für den zukünftigen Gemahl sichtbar und attraktiv zu machen. Später tauscht sie diesen Umhang gegen die traditionelle Kleidung der Dothraki-Frauen und macht dadurch ihre Integration in die neue Kultur sichtbar. Auch diese Kleidung unterstreicht jedoch die Nacktheit und Verletzlichkeit der Trägerin. Macht und Einfluss werden Daenerys ausschließlich durch ihren Gemahl verliehen. Im Rahmen der Feuerprobe streift sie sich ihre Weste ab, lässt sie zu Boden fallen und

Dass diese Affinität – welche sich in der entscheidenden Szene sogar zu einer Immunität steigert – nicht einfach nur ein allgemeines Attribut ihres Targaryen-Geschlechts ist, zeigt sich an ihrem Bruder Viserys. Mit Stolz verweist dieser immer wieder auf seine Abstammung und bezeichnet sich sogar selbst als Drachen. Sein Tod zeigt jedoch eindrucksvoll, dass ihm die besonderen Qualitäten seiner Schwester fehlen. Während des Festes im Anschluss an eine heilige Zeremonie der Dothraki betritt er betrunken und mit einem Schwert bewaffnet das Zelt von Khal Drogo, um die ihm versprochene Krone der Sieben Königslande einzufordern. Besagte Krone ist in diesem Fall selbstverständlich metaphorisch zu verstehen, denn was Viserys eigentlich will, ist eine Armee zur Eroberung von Westeros. Drogo gewährt ihm die Bitte, wirft einen seiner goldenen Gürtel in einen Topf über dem Feuer und kippt Daenerys' Bruder das geschmolzene Gold über den Kopf. Unter unmenschlichen Schmerzensschreien erliegt Viserys den Verbrennungen, woraufhin seine Schwester in Gedanken feststellt: »*He was no dragon [...] Fire cannot kill a dragon.*« (GT 500)<sup>397</sup> Die spezielle Verbindung zum heißen Element ist demnach

---

verbrennen. Am Ende steht sie vollkommen nackt da. Diese Nacktheit symbolisiert jedoch nicht länger ihre Verletzlichkeit, sondern vielmehr ihr neues Selbstverständnis und die neu erlangte Emanzipation. Sie ist nicht länger auf Kleidung als Zeichen ihrer Stellung und Identität angewiesen, denn als Mutter der Drachen erlangt sie eine einzigartige Sonderrolle, die sie eindeutig von allen anderen Figuren abgrenzt. Vgl. hierzu auch: Virchow, Corinna: Von der Kraft der Imagination zwischen Text und Textilien. Enite, Jeschute, Jadis, Atréju und Daenerys. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 81–96, hier: S. 92ff.; Frankel: Women in *Game of Thrones*, S. 149.

<sup>397</sup> In dieser Szene zeigt sich auch die starke Präsenzbezogenheit, durch welche die Kultur der Dothraki geprägt ist. Zum einen überführt Drogo die metaphorische Krone in eine reale Krone aus Gold und erfüllt so gesehen Viserys' Wunsch. Zum anderen umgeht er das Verbot, welches besagt, dass an dieser heiligen Stätte keine Waffen getragen und kein Blut vergossen werden darf. Der eigentliche Sinn und Zweck dieses Gebotes ist es selbstverständlich, Gewalttaten an diesem Ort zu verhindern. Indem Drogo die Vorschrift jedoch wörtlich fasst und Viserys mit Hilfe von geschmolzenem Gold verbrennt, macht er sich nicht strafbar. Die Schlupflöcher der Bedeutung werden in diesem Fall auf eine raffinierte Art und Weise ausgenutzt, um sie in einem veränderten Sinn in Präsenz zu überführen. Dies ist ein anschauliches Beispiel dafür, was Kreyer mit der sinn- und präsenzverbindenden Funktion von Metaphern meint. Vgl. Kreyer: Verständigung diesseits der Hermeneutik, S. 145f.

Gleichzeitig wird hierin aber auch eine Konkurrenzsituation zwischen Bedeutungs- und Präsenzkultur erzeugt: »An Drogos ›wortwörtlichem‹ Handeln wird deutlich, dass der durch Viserys vertretenen ›Hochkultur‹ ihre Verfangenheit im Zeichenhaften zum Untergang gereichen muss – und im Rahmen dieses Kultur-

nicht lediglich eine Folge von Vererbung, welche zwangsläufig jedem Nachfahren der Targaryen zuteil würde, sondern exklusiv Daenerys vorbehalten.<sup>398</sup>

Neben Daenerys Hitzebeständigkeit ist die Geburt der Drachen das zweite wunderbare Element, welches die Feuerprobe kennzeichnet. Zu Beginn der Geschichte haben wir es mit einer äußerst unfantastischen Welt zu tun. Fantastische Elemente präsentieren sich allerhöchstens als »Schwundstufen«, als »Relikte, die von einem vergangenen Zeitalter der Magie vor der erzählten Gegenwart zeugen«.<sup>399</sup> Mit dem Tod des letzten Drachen etwa 150 Jahre zuvor scheint auch die Magie weitestgehend aus der Welt von Westeros verschwunden zu sein.<sup>400</sup> Dies wird unter anderem daran ersichtlich, dass die Maester – quasi die Gelehrtenelite der Sieben Königslande – dem Thema kaum mehr

---

Clashes den wirklichen ›Seichtsinn‹ darstellt.« Vgl. Däumer, Matthias: Vom Sexappeal des Pseudo-Hunnen. George R. R. Martins Khal Drogo-Figur im Spiegel der Attila/Etzel-Rezeption. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 45–64, hier: S. 60. Zum metaphorischen Sprachgebrauch der Dothraki vgl. auch Larrington: Winter ist coming, S. 234.

<sup>398</sup> Die Immunität gegen Feuer wird in der Serie an einer weiteren Stelle in der sechsten Staffel aufgegriffen. Auch hier tritt Daenerys unversehrt aus einem Flammeninferno und unterstreicht dadurch ihren Sonderstatus als Mutter der Drachen. Martin hat jedoch in einem Interview betont, dass Daenerys nicht per se unverwundbar gegen Feuer ist: »TARGARYENS ARE NOT IMMUNE TO FIRE! The birth of Dany's dragons was unique, magical, wonderous, a miracle. She is called The Unburnt because she walked into the flames and lived.« Auf die Frage, ob sie in der Lage sei, ein solches Ereignis wie die Feuerprobe zu wiederholen, lautete seine Antwort daher: »Probably not.« Vgl. Transcript of Chat with George R. R. Martin, 18.03.1999. <https://web.archive.org/web/20000615222300/http://www.eventhorizon.com/sfzine/chats/transcripts/031899.html> (letzter Zugriff am 11.12.2019). Die Serie eröffnet an dieser Stelle also mutmaßlich eine Diskrepanz gegenüber der Buchreihe, was jedoch lediglich die wichtige Funktion dieser Szene unterstreicht. Während die Serie die Lightbringer-Thematik weitestgehend ausspart, wird Daenerys in ihrer Rolle als mythische Figur zusätzlich in den Fokus gerückt. Ihr Sonderstatus als Mutter der Drachen wird dabei nicht nur erwähnt, sondern unter Verweis auf ihre übernatürliche Feuerimmunität explizit präsent gemacht.

<sup>399</sup> Meteling, Arno: Fantasyserien. Zu Realismus, Nostalgie und dem Wunderbaren in Game of Thrones und Jonathan Strange & Mr Norrell. In: Fernsehserie und Literatur. Facetten einer Medienbeziehung. Hrsg. von Vincent Fröhlich, Lisa Gotto und Jens Ruchatz. München 2019, S. 204–222, hier: S. 216. Vgl. auch: Whitehead: An unreliable World, S. 47f.

<sup>400</sup> Vgl. Scoble: Sword without a Hilt, S. 126.

Beachtung schenken.<sup>401</sup> Mit der Rückkehr der Drachen ändern sich die Verhältnisse schlagartig. Die Geburt der Drachen »markiert nicht nur eine Rückkehr der Magie jenseits der Grenzen von Westeros, sondern bedingt auch den schleichenden Einzug zurück in die sieben Königreiche.«<sup>402</sup> Die Feuerprobe markiert so gesehen einen Wendepunkt in der Geschichte. Während der erste Band bis dahin noch eher wie ein historischer Roman in einer fiktiven Welt anmuten, halten nun nach und nach die fantastischen Elemente Einzug in die Erzählung. Die grundsätzliche Skepsis gegenüber der Existenz von Magie und übernatürlicher Wesen wird mit einem Schlag fortgewischt und Magie in die Handlung etabliert. »There can be no doubt: this is a world in which magic is real, if not commonplace.«<sup>403</sup> Die Feuerprobe setzt somit für die Erzählung einen gänzlich veränderten Grundton und bildet dadurch unbestreitbar eines der wichtigsten Ereignisse der gesamten Handlung.<sup>404</sup> Die große Bedeutung geht dabei einher mit einem enorm starken Präsenzeffekt; der brennende Scheiterhaufen, Daenerys Unversehrtheit und vor allem die Geburt der Drachen erzeugen einen special effect mit extravaganter Wirkung. Eminente Bedeutung geht somit einher mit eminenter Präsenz.

<sup>401</sup> »They acknowledge it existed at one time, but few look upon it favorably. Not many study magic enough to gain a Valyrian steel link in their chain, and those who do are often regarded as strange.« Vgl. ebd., S. 127f. Vgl. auch Cowlshaw: *What Maesters knew*, S. 62.

<sup>402</sup> Eder: *Warlocks, Wargs and White Walkers*, S. 314. Vgl. auch Emig, Rainer: »What is dead may never die, but rises again, harder and stronger.« *Religion als Macht in ASOIAF*. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 103–112, hier: S. 110.

<sup>403</sup> Scoble: *Sword without a Hilt*, S. 132.

Bezogen auf Mendlesohns Klassifizierungen der Fantasy kann man somit von einem Übergang vom Subgenre der Liminal Fantasy zum Subgenre der Immersive Fantasy sprechen. Trotzdem bleibt festzuhalten, dass auch in der Folge nicht immer eindeutig entscheidbar ist, ob es sich in einzelnen Situationen tatsächlich um magische Erscheinungen handelt oder stattdessen vielmehr rationale Erklärungen herangezogen werden können.

<sup>404</sup> Dennoch bleibt festzuhalten, dass Magie auch in der Folge nur äußerst dosiert eingesetzt wird und sich weiterhin im Hintergrund bewegt. Die Welt von *Game of Thrones* bleibt so gesehen »eine Scheibe europäisches Mittelalter, gewürzt mit einer Prise Magie«. Vgl. Tullman, Kathrine: *Danys Begegnung mit den Barbaren: Kultureller Relativismus in Game of Thrones*. In: *Die Philosophie bei »Game of Thrones«*. *Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen*. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 169–179, hier: S. 169.

Für Daenerys bedeutet die Geburt der Drachen ebenfalls einen Wendepunkt. Im Feuer verbrennt sie ihre Vergangenheit und wird wiedergeboren als Mutter der Drachen. Was im Grunde metaphorisch zu verstehen ist, wird hier in einem wörtlichen Sinne präsent gemacht.<sup>405</sup> »Just as the phoenix must destroy its adult form to re-emerge as an egg, Daenerys must destroy her old self to emerge – naked and hairless, reborn – to reclaim her birthright.«<sup>406</sup> Im Feuer wird ein »even stronger life«<sup>407</sup> geschmiedet und Daenerys erwächst zu einer Figur mit einem »mythical status«.<sup>408</sup> Wie der Mantel im *Lanzelet* bleiben auch die Drachen nach der Prüfung als Belohnung bestehen. Beide erfahren im Anschluss eine Funktionserweiterung – der Mantel vertreibt Iblis' Sorgen um ihren Geliebten, wohingegen die Drachen Daenerys ein unvorstellbares Machtpotenzial verleihen.<sup>409</sup> Gleichzeitig bleiben aber die Gegenstände auch als sichtbarer Beweis für das Bestehen der Probe erhalten, indem sie dauerhaft an die besondere Auszeichnung der beiden Figuren erinnern. Daenerys wird durch die Drachen in eine direkte Reihe mit ihren Vorfahren gestellt, denn der Drache ist seit jeher das Wappentier der Targaryen. Dass sie nicht nur einen einzelnen lebendigen Drachen erhält, sondern gleich drei, stellt eine unmittelbare Verknüpfung zu Aegon I. her.<sup>410</sup> Dieser brach einst ebenfalls mit drei Drachen von Essos aus auf, eroberte die sieben Königsländer und begründete damit die jahrhundertlang andauernde Dynastie der Targaryen in Westeros. Er selbst besaß jedoch nur einen Drachen – die anderen beiden wurden von

---

<sup>405</sup> Vgl. Frankel, Valerie Estelle: *Winning the Game of Thrones: The Host of Characters and Their Agendas*. USA 2013, S. 123.

<sup>406</sup> Walker, Jessica: »Just songs in the end«: Historical Discourses in Shakespeare and Martin. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 71–91, hier: S. 87.

<sup>407</sup> Gresham, Karin: Cursed Womb, Bulging Thighs and Bald Scalp: George R. R. Martin's Grotesque Queen. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 151–169, hier: S. 159.

<sup>408</sup> Ebd., S. 167.

<sup>409</sup> »She wakes the eggs, turning them and herself from potential sources of power to living, fiery ones prepared to reclaim her royal birthright.« Vgl. Frankel: *Women in Game of Thrones*, S. 153. Siehe hierzu auch Kapitel 3.1.2.2.

<sup>410</sup> Vgl. Petersen, Christoph: Die drei Drachen des Königs. Politische Theologie in *ASOIAF*. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 227–246, hier: S. 233.

seinen Schwestergemahlinnen Visenya und Rhaenys geritten. Daenerys allein verfügt über die Kontrolle von drei Drachen und vereint so gesehen die Macht der drei Vorfahren in einer einzigen Person.<sup>411</sup> Die Drachen repräsentieren so gesehen ein *Corpus mysticum*, mit dem Daenerys' Herrschaftsanspruch als »Analogon zu christlichen Transzendenzvorstellungen«<sup>412</sup> semantisiert und legitimiert wird.

Dies zeigt sich auch daran, dass die Drachen für Daenerys nicht nur Gegenstände darstellen, die sie zur Verfolgung ihrer Ziele benutzen kann. Sie baut auch eine ganz spezielle Beziehung zu ihnen auf. Sie nennt sie immer wieder ihre Kinder und sich selbst »Mutter der Drachen« oder bezeichnet sich sogar selbst als Drachen: »They are *dragons* [...]. And so am I.« (DD 733)<sup>413</sup> Wie tief diese Bindung veranlagt ist, wird auch daran ersichtlich, dass Daenerys zum Teil mit ihren Drachen zu verschmelzen scheint. Im dritten Band hat sie ein sexuelles Erlebnis mit einer ihrer Dienerinnen; sie lässt ihrer Lust freien Lauf: »She screamed then. Or perhaps that was Drogon.« (SoS 325) Es ist hier nicht eindeutig unterscheidbar, ob sie selbst oder einer ihrer Drachen den Schrei von sich gibt. Möglicherweise ist es lediglich Einbildung oder reiner Zufall, dass Drogon exakt in diesem Moment ebenfalls zu schreien beginnt. Möglicherweise besteht jedoch auch ein körperlicher Konnex, der Daenerys' ekstatisches Gefühl auf ihren Drachen überträgt.<sup>414</sup> Eine ähnliche Szene findet sich auch im fünften Band, diesmal allerdings in einer gespiegelten Version. Als

<sup>411</sup> »[Die Drachen] erscheinen entweder symbolisch als Verkörperung des Fantastischen und Mythischen schlechthin bzw. als Ausdruck der dynastischen Legitimation oder sie erscheinen als mächtige, gefährliche Ungeheuer, die von ihren Lenkern als unwiderstehbare Waffen eingesetzt aber nur zu gewissem Maße kontrolliert werden können.« Vgl. Müller: Die neomedievalen Ritter, S. 34 (Fußnote 22).

<sup>412</sup> »Ähnlich wie das mittelalterlich-frühneuzeitliche *Corpus mysticum* auf eine Integration von materiellen wie spirituellen, sichtbaren wie unsichtbaren, konkreten wie abstrakten Komponenten, von Immanenz und Transzendenz zielte, schließt auch das »blood of the dragon« zwei Realitätsebenen, eine konkrete und eine metaphorisch bezeichnete, in sich ein.« Petersen: Die Drei Drachen, S. 239.

<sup>413</sup> Dies könnte ein weiterer Verweis auf Aegon I. sein, denn dieser wurde auch »Der Drache« genannt. Folglich nennt sich Daenerys zum Teil auch »Tochter des Drachen«.

<sup>414</sup> Alternativ könnte man die Formulierung auch so verstehen, dass Daenerys selbst einen Drachenschrei ausstößt, der sich von den Schreien Drogons nicht eindeutig unterscheiden lässt. Auch diese Lesart impliziert eine (metonymische) Verbindung zwischen Daenerys und ihrem Drachen.

Drogon im Kampf von einer Speerspitze verwundet wird, reagieren sowohl der Drache als auch Daenerys unmittelbar auf die Verwundung: »Dany and Drogon screamed as one.« (DD 763) Auch hier ist nicht zweifelsfrei feststellbar, ob Daenerys einfach nur vor Schreck aufschreit oder weil sie den Schmerz ihres Drachen tatsächlich selbst körperlich wahrnimmt. Beide Szenen sind jedenfalls bewusst so gestaltet, dass eine eindeutige Unterscheidung zwischen beiden nicht ohne weiteres möglich ist und dadurch die innige Verbindung zwischen Daenerys und ihren Drachen pointiert wird.

In dieser Verbindung offenbart sich ein starkes Oszillieren zwischen Bedeutung und Präsenz. Indem Daenerys in gewisser Weise selbst zum Drachen wird, »geht die heraldische Metaphorik in ihrem Verweis auf eine mythische Vorzeit ins Wörtliche über.«<sup>415</sup> Die Drachen dienen demnach nicht nur als (symbolischer) Beweis für das Bestehen der Probe, sondern werden für Daenerys zu einem gleichsam körperlichen Teil ihrer Identität. Vergleichbar zur Eucharistie wird die Bedeutung auch hier auf gewisse Weise in Präsenz überführt. Genau wie dort der Wein und das Brot nicht *tatsächlich* zum Blut und Leib Christi werden, transformiert auch Daenerys nicht *tatsächlich* zu einem Drachen. Die Drachenentität wird für sie aber zu einem »zweiten Körper«<sup>416</sup>, der über einen rein metaphorischen Status hinausführt und metonymisch für all das steht, was Daenerys als einzigartige Figur auszeichnet. Dies ist ein gutes Beispiel dafür, dass Dinge als Elemente der Präsenz in der Fantasy oftmals nicht einfach nur als simple Knalleffekte fungieren, sondern ähnlich wie in der Literatur des Mittelalters mit einer darüberhinausgehenden Funktion im Gefüge der Narration versehen sind.

---

<sup>415</sup> Söffner: Nachdenken über *Game of Thrones*, S. 59.

<sup>416</sup> »So arbeitet die Erzählung daran, das Postulat von Daenerys' Drachenidentität imaginativ plausibel zu machen, ohne dies allerdings *zuende* bringen zu können: Daenerys soll *Drache sein* und doch mit Menschenform und Menschenwort begabt. Die narrativ-imaginative Plausibilisierung ihrer Drachenidentität bleibt deshalb immer beschränkt auf ein *Tertium commune* (wie etwa die Feuerverträglichkeit) und stützt sich damit auf etwas, das Daenerys und die Drachen verbindet, beiden aber logisch übergeordnet ist. Die Plausibilisierung zielt auf die Verankerung von Daenerys' Drachenidentität in einer alle *konkreten* Drachen übergreifenden Entität. Und es entspringt den spezifischen Möglichkeiten der Literarizität der Erzählung, dass diese Entität des Weiteren nicht in abstrakter Begrifflichkeit umschrieben wird, sondern als körperlicher Verbund vorstellbar gemacht werden soll.« Petersen: Die Drei Drachen, S. 237.

Daenerys erlangt durch die erfolgreich bestandene Feuerprobe und die Geburt der Drachen eine Exorbitanz, die sie von allen anderen Figuren unterscheidet. Aus diesem Grund ist eine explizite Vermittlungsinstanz im Rahmen der Feuerprobe überflüssig. Die einzige Figur, die jene Rolle in dieser Szene potenziell einnehmen könnte, ist Mirri Mas Duur. Dass diese jedoch selbst brutal verbrannt wird, unterstreicht die Entbehrlichkeit einer solchen Instanz umso mehr. Die Drachen allein als sichtbarer Beweis genügen vollkommen, um Daenerys' neuen Status zu konstituieren. Ohne dass Daenerys oder eine andere Instanz ein einziges Wort spricht, treten die Anwesenden einer nach dem anderen heran, um ihre Loyalität zu bekunden:

Wordless, the knight [Jorah Mormont, S. W.] fell to his knees. The men of her khas came up behind him. Jhogo was the first to lay his arakh at her feet. »Blood of my blood,« he murmured, pushing his face to the smoking earth. »Blood of my blood,« she heard Aggo echo. »Blood o my blood,« Rakharo shouted.

And after them came her handmaids, and then the others, all the Dothraki, men and women and children, and Dany had only to look at their eyes to know that they were hers now, today and tomorrow and forever, hers as they had never been Drogo's. (GT 806)

Im Gegensatz zu Stannis nach der Lightbringer-Zeremonie sind in diesem Moment jegliche Zweifel fortgewischt. Wie bei der Mantelprobe im *Lanzenelet* sind alle Anwesenden ohne weitere Erklärung sofort vom erfolgreichen Ausgang der Probe überzeugt. Daenerys etabliert sich somit in dieser Situation als charismatische Herrscherin im Sinne Max Webers, deren Herrschaft nicht Beruf, sondern Berufung ist.<sup>417</sup>

Es ist daher nicht verwunderlich, dass auch Daenerys analog zu Stannis als mögliche Reinkarnation des legendären Helden Azor Ahai ins Spiel gebracht wird.<sup>418</sup> Kurz vor seinem Tod ist Maester Aemon davon überzeugt, dass es

<sup>417</sup> Vgl. Baumann, Michael: The king is dead – long live the Throne? Herrschaftsstruktur in *ASOIAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 213–226, hier: S. 215.

<sup>418</sup> Vgl. Frankel: Women in *Game of Thrones*, S. 147f.



sich bei Daenerys um die Auserwählte handelt: »*Daenerys is the one, born amidst salt and smoke. The dragons prove it.*« (FC 742) Auch in Essos predigt ein roter Priester, dass Daenerys »Azor Ahai returned« und ihre Ankunft »the fulfillment of an ancient prophecy« (DD 313) sei. Entsprechend könnten die Drachen als Analogie zum legendären Schwert Lightbringer gesehen werden.<sup>419</sup> Im Gegensatz zu Stannis wird Daenerys also recht deutlich als »Erlöserfigur«<sup>420</sup> etabliert, die dazu auserwählt ist, die Welt vor der Dunkelheit zu bewahren.

Die Feuerprobe reiht sich somit nahtlos in die Tradition der Tugend- bzw. Auserwähltheitsproben ein. In ihr vereinen sich Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Ähnlich wie beim Ehrenstein im *Lanzelet* dient die Tugendprobe hier als Beweis für die bisherige Bewährung der Heldin. Andererseits offenbart sie aber auch einen vorausweisenden Charakter, indem sie wie der Tugendstein im *Wigalois* den weiteren Weg der Heldin vorzeichnet. Zudem erfüllen die Dracheneier ganz ähnlich wie der Mantel im *Lanzelet* eine dreifache Funktion. Sie fungieren als Test-Utensil, das bezwungen werden muss. Gleichzeitig helfen sie Daenerys aber auch, ihren besonderen Status zu etablieren und sichtbar zu machen. Drittens bleiben sie ihr als Belohnung in Form der Drachen erhalten, welche ihr ein einzigartiges Machtpotenzial verleihen.<sup>421</sup> Angesichts dieser Kongruenzen kann festgehalten werden, dass die Feuerprobe funktional betrachtet eine Synthese aller drei Typen von Tugendproben darstellt, die in dieser Arbeit durch die eben erwähnten Beispiele aus dem arthurischen Roman exemplifiziert wurden.

Vor diesem Hintergrund scheint aus handlungsschematischer Sicht ein finaler Erfolg der Figur sehr wahrscheinlich. Allerdings erweist sich die Prophezeiung als zweischneidig. Als wahre Targaryen trägt Daenerys zwangsläufig

---

<sup>419</sup> Vgl. Petersen: Die drei Drachen der Königin, S. 242f.

<sup>420</sup> Mayer: Spiel der Throne, S. 115.

<sup>421</sup> Im Gegensatz zum Lanzelet erfüllt die Tugendprobe hier jedoch keine kompensatorische Funktion, mit deren Hilfe die besondere Qualität einer weiblichen Figur demonstriert werden kann, ohne dass diese dabei ihre passive Haltung aufgeben muss. Dies wird allein daran ersichtlich, dass Daenerys selbst als Initiatorin ihrer eigenen Tugendprobe auftritt. Auch in der Folge präsentiert sich Daenerys als aktive und autonome Figur, weshalb Caroline Spector sogar von einer »subversively feminist tale« spricht. Vgl. Spector, Caroline: Power and Feminism in Westeros. In: In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 165–188, hier: S. 187.

auch das zweifelhafte Erbe dieses Hauses weiter. Den Targaryen wird nämlich seit jeher ein Hang zum Wahnsinn nachgesagt – und betrachtet man vergangene Herrscher dieses Geschlechts, offenbart sich hierin eine gewisse Wahrheit. Dies erklärt auch Ser Barristan Selmy im sechsten Band gegenüber Daenerys:

[E]very child knows that the Targaryens have always danced too close to madness. Your father was not the first. King Jaehaerys once told me that madness and greatness are two sides of the same coin. Every time a new Targaryen is born, he said, the gods toss the coin in the air and the world holds its breath to see how it will land. (SoS 987)

Martin eröffnet somit zwei unterschiedliche Entwicklungsverläufe: Entweder wird Daenerys zur strahlenden Heldin oder das mythische Schicksal ihrer Familie holt sie ein und lässt sie wie viele ihrer Vorfahren dem Wahnsinn anheimfallen. Beide Verläufe stehen grundsätzlich gleichberechtigt nebeneinander. Durch die Erweckung der Drachen wird Daenerys selbst ein nahezu mythischer Status verliehen und auch in der Folge scheint sie sich als Heldin der Geschichte zu etablieren.<sup>422</sup> Auf den ersten Blick gestaltet sich ihr Weg als eindrucksvoller Siegeszug, indem sie ganze Städte von der Sklaverei befreit und in der schicksalhaften Schlacht um Winterfell mit Hilfe ihrer Armee und ihrer Drachen einen entscheidenden Beitrag zum Triumph über den Nightking leistet. Und doch schwingt das mythische Wissen über die Targaryen-Familie und ihren Hang zum Wahnsinn ständig im Hintergrund mit und blinkt stets dann als warnende Leuchte auf, wenn Daenerys eine eher zweifelhafte Tat vollbringt.

Welcher der beiden Pfade sich bewahrheitet, stellt sich erst in der vorletzten Episode der finalen Staffel heraus. Nach dem Sieg über den Nightking steht nun die finale Schlacht um den Eisernen Thron gegen ihre Widersacherin Cersei Lannister an. Beim Angriff auf King's Landing, der Hauptstadt der Sieben Königslande, wird Daenerys schließlich von ihrer Wut und ihrem Hass

<sup>422</sup> »Daenerys is thus the prince who was promised, champion from over the sea, and the one female who could rule Westeros. She undergoes the full arc of the heroine's journey [...].« Vgl. Frankel: *Women in Game of Thrones*, S. 148.

auf Cersei übermannt und gerät in einen unbändigen Wahn. Auf dem Rücken ihres Drachen Drogon legt sie die halbe Stadt in Schutt und Asche und verbrennt dabei nicht nur feindliche Soldaten, sondern auch wehrlose Frauen und Kinder. Die Drachen als feurige Waffe des Auserwählten, welche diesem dabei helfen sollen, die Dunkelheit und das Böse zu bekämpfen, dienen nun dazu, ein grausames Inferno zu entfachen, dem tausende Unschuldige zum Opfer fallen. In der letzten Folge wird Daenerys als totalitäre Herrscherin präsentiert, die ihre Feinde mit eiserner Hand vernichten und dadurch Frieden über das Land bringen möchte.<sup>423</sup> Dies führt letztendlich dazu, dass ihr Geliebter Jon Snow keine andere Möglichkeit sieht, als sie mit einem Dolch zu erstechen. Statt ihrer übernimmt am Ende Bran Stark als neuer König die Herrschaft über Westeros.<sup>424</sup>

Das mythische Substrat hat sich letztlich gegen das Handlungsschema der Auserwähltheitsprobe durchgesetzt. Ähnlich wie im *Wigalois* wird durch die Probe auf eine mögliche erfolgreiche Zukunft vorausgedeutet. Anders als im Artusroman stellt sich diese Vorausdeutung jedoch als Trugschluss heraus, wodurch das Scheitern der Figur eine zusätzliche Steigerung erfährt. Dies bedeutet aber nicht, dass die Feuerprobe dadurch ihre Integrität als vorausweisende Instanz nachträglich verliert. Durch die Erweckung der Drachen wird Daenerys nach wie vor als wahre Targaryen bestätigt und in eine direkte Reihe mit ihren Vorfahren gestellt. So gesehen hat sich ihr prophezeites Schicksal

---

<sup>423</sup> Vgl. Hunter, Mikayla: »All Men Must Die, but We Are Not Men«: Eastern Faith and Feminine Power in *A Song of Ice and Fire* and HBO's *Game of Thrones*. In: *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 145–168, hier: S. 161.

<sup>424</sup> Diese Entwicklung hin zur *Mad Queen* erfolgt jedoch wie bereits erwähnt nicht gänzlich unerwartet, sondern wird zuvor auch handlungstechnisch durchaus an mehreren Stellen angedeutet. Tyrion fasst diese (im Nachhinein natürlich klarer absehbare) Entwicklung in der letzten Folge der Serie gegenüber Jon zusammen: »When she murdered the slavers of Astapor, no one but the slavers complained, after all they were evil men. When she crucified hundreds of meereenese nobles, who could argue, they were evil men. The dothraki khals she burned alive, they would have done worst to her. Everywhere she goes evil men die and we cheer her for it. And she grows more powerful and more sure that she is good and right. She believes her destiny is to build a better world for everyone. She believed that. She truly believed it. Wouldn't you kill who ever stood between you and paradise?« (8.6) Dennoch bleibt festzuhalten, dass bis zuletzt Ungewissheit herrscht, in welche Richtung das Pendel letztendlich ausschlagen wird. Vgl. hierzu auch Runstedler: Cersei Lannister, S. 135f.

letztendlich also doch auf gewisse Weise erfüllt – wenn auch nicht unbedingt so, wie man es ursprünglich erwartet hätte. Anstatt am Ende der Geschichte als gerechte Herrscherin auf dem Eisernen Thron zu sitzen und Frieden über das Land zu bringen, verfällt Daenerys dem Wahnsinn und geht genau wie ihre Vorfahren daran zugrunde. Ein Happy End wie im Artusroman bleibt aus.

### 3.1.3 Fazit zu den Tugendproben

Die behandelten Beispiele haben erstens aufgezeigt, dass im Kontext der Tugendproben ein starkes Oszillieren zwischen Bedeutung und Präsenz ersichtlich wird. Die Dinge erzeugen ein grundlegendes Sinnangebot, das sowohl innerhalb der erzählten Welt als auch auf Seiten des Lesers einer Entschlüsselung bedarf. Gleichzeitig wird die eigentlich unsichtbare Bedeutung dank der speziellen Wirkungsweise der Dinge auf der Ebene der Präsenz sichtbar gemacht. Um die Tugendmessgeräte in ihrer durchaus vielschichtigen Gesamtheit erfassen zu können, ist somit in der Analyse eine ausgeglichene Berücksichtigung beider Ebenen unerlässlich.

Am Beispiel des Schwerts Lightbringer konnte gezeigt werden, dass hier eine Bedeutungsüberlagerung vorliegt, die den an sich trivialen Gegenstand mittels zusätzlicher Sinnzuschreibung von außen mit einer künstlich erzeugten Relevanz auflädt. Der ursprünglich intendierte Gebrauchszweck ist nicht länger relevant, denn er wird durch die neuerlichene Zeichenhaftigkeit ersetzt. Anders verhält es sich beim Mantel im *Lanzelet*. Dieser erzeugt zwar ebenfalls Bedeutung, die zunächst durch die Botin in einem hermeneutischen Verfahren für den Artushof übersetzt werden muss. Allerdings ist der Mantel in dieser Situation auch einzig und allein darauf ausgelegt, ebendiese Bedeutung zu erzeugen und auszustellen. Diese Funktion setzt er in seiner präsentischen Wirkung eins zu eins um, womit Präsenz und Bedeutung in diesem Fall vollständig konform sind. Von einer sekundären Bedeutung, die dem Mantel lediglich von außen eingeschrieben wird, kann demnach keine Rede sein. Vielmehr ist er in seiner Wirkungsweise nicht kommutativ und erweist sich somit in seiner intendierten Funktionsweise als Aktant mit handlungskonstituierender Funktion. Dadurch unterstreicht der Mantel die essenzielle Wichtigkeit, die einem solchen Gegenstand im Rahmen einer Tugendprobe zukommt. Zudem macht

er deutlich, dass gerade Dinge mit einer speziellen Wirkmächtigkeit nicht gänzlich vom Aktionspotenzial der Figuren abhängig sind, sondern stattdessen eine Autonomie und damit verbunden wiederum selbst ein Aktionspotenzial aufweisen.

Zweitens erfährt der Topos der Tugendprobe sowohl in der Fantasy-Literatur als auch im höfischen Roman zum Teil eine genau kalkulierte Variation. In der *Krone* wird zunächst eine mustergültige Probe präsentiert, um dieses Motiv dann im späteren Verlauf erneut aufzugreifen und dabei gezielt umzulenken. Die Erwartungen der Figuren werden hierbei konsequent unterlaufen, indem die scheinbar bedeutungsvolle Tugendprobe in einem pragmatischen Täuschungsversuch kulminiert. Als Leser sollte man daher nicht denselben Fehler begehen und sich durch eine zu starke hermeneutische Zentrierung möglicher alternativer Lesarten verschließen. Die Analyse der Handschuhprobe in der *Krone* hat gerade eine auf Präsenz setzende Lektüre als adäquat qualifiziert und damit das produktive und innovative Potenzial von Gumbrechts Ansatz bestätigt. Zusätzlich präsentiert sich aber auch der Roman selbst als Tugendprobe, welche zunächst in einem hermeneutischen Akt erschlossen und im Anschluss durch die Überwindung ebenjenes hermeneutischen Verfahrens bestanden werden muss. Heinrich zeigt somit eindrucksvoll die Vielschichtigkeit dieser Motivkette und liefert gleichzeitig ein mustergültiges Experimentierfeld für Gumbrechts theoretischen Ansatz.

In *Game of Thrones* werden ebenfalls zwei Sequenzen präsentiert, welche sich augenscheinlich in die Reihe der Tugendproben eingliedern lassen. Im Falle der Lightbringer-Zeremonie wird ähnlich wie in der *Krone* eine solche Probe jedoch lediglich inszeniert, um im weiteren Verlauf als Täuschung dekuviert zu werden. Im Unterschied zur Handschuhprobe steht hier aber die signifikante Funktion einer Tugendprobe evident im Vordergrund, indem tatsächlich eine Figur mit einem Sonderstatus belegt werden soll. Entsprechend sind die zwei zentralen Gegenstände zwar beide auf Täuschung ausgelegt, weisen in ihrer Funktionalität jedoch entscheidende Differenzen auf: Der Handschuh verfügt zwar tatsächlich über eine inhärent-magische Wirkmächtigkeit, welche sich allerdings nur vordergründig auf den Komplex der Tugendprobe bezieht, indem der Gegenstand erst im Nachgang seine divergent gelagerte

Destination offenbart. Das angebliche Heldenschwert Lightbringer wird hingegen ausschließlich in seiner expliziten Funktion als Tugendmessgerät installiert, wobei aber nur oberflächlich eine übernatürliche Wirkmächtigkeit vorliegt und sich der Gegenstand letztendlich als künstlich erzeugtes Präparat erweist. Melisandre – bzw. der Autor – macht sich die bekannten Konventionen der Tugendprobe zunutze, um die von ihr in einem hermeneutischen Verfahren erschlossene scheinbare Wahrheit in Präsenz zu überführen und für jedermann sichtbar zu machen. Um diese Präsenz zu erzeugen, ist es zwingend notwendig, einen Gegenstand als Probe-Utensil in seiner Funktion als Wahrheitsindikator zu präsentieren. Anders als der Mantel im *Lanzelet* resultiert der herausragende Status des scheinbar legendären Schwertes allerdings ausschließlich in einer äußerlichen Sinnzuschreibung. Präsenz als Wahrheitsindikator wird an dieser Stelle lediglich simuliert und somit die vorgeprägte Erwartungshaltung der Leser unterlaufen. Möglich ist dies aber nur, weil Präsenzeffekte im Fantasy-Genre genau wie in der mittelalterlichen Literatur generell eine wichtige bedeutungskonstituierende Funktion erfüllen. Gerade Dinge als Zeichen von Auserwähltheit treten so prominent in den Vordergrund, dass man sie nicht als Nebensächlichkeiten ohne größere Relevanz beiseiteschieben kann. Und speziell die Inszenierung der Tugendproben ist darauf angelegt, solche besonderen Präsenzeffekte und die daran beteiligten Dinge maximal hervorzuheben. Somit kann durch die besondere Inszenierung einerseits und durch die mögliche Vertrautheit mit diesem Motiv andererseits beim Leser zunächst eine Erwartungshaltung generiert werden, die letztendlich jedoch mit Absicht nicht in Erfüllung geht. Als Leser verspürt man geradezu das Verlangen, dass solche Präsenzeffekte für die Gesamtstruktur der Erzählung eine zusätzliche Relevanz gewinnen, sie einen tieferen Sinn offenbaren – und es fällt schwer zu akzeptieren, dass dem möglicherweise nicht so ist.

Die Dracheneier und die damit verbundene Feuerprobe bilden hierzu eine Kontrastfolie. Eine primär hermeneutische Lesart ist in diesem Fall nicht angebracht, da mit Daenerys' Feuerimmunität und der Geburt der Drachen eindeutige Effekte der Präsenz erzeugt werden. Gleichzeitig ist aber auch hier eine Oszillation zwischen Präsenz und Bedeutung erkennbar: Einerseits markiert Daenerys' enge Verbindung zu den Drachen ihre einzigartige Stellung als

wahre Targaryen und verleiht ihr somit gleichzeitig die Legitimität, in die Fußstapfen ihrer glorreichen Vorfahren zu treten. Andererseits ist diese Verbindung aber nicht nur metaphorisch zu verstehen, denn Daenerys weist tatsächlich Eigenschaften eines Drachen auf; Daenerys und die drei Drachen stehen in einer metonymischen Beziehung zueinander. Ähnlich wie beim Mantel im *Wigalois* kann erst durch das Zusammenspiel aus Präsenzeffekten und Sinnzuschreibung ein handlungskonstituierendes Gesamtgefüge entstehen. Die Feuerprobe bildet dabei funktional gesehen eine Synthese aus den drei Tugendproben-Typen, die sich im *Lanzelet* und *Wigalois* finden. Während der Tugendstein im *Wigalois* auf die erfolgreiche Zukunft des Helden vorausweist, steht am Ende von *Game of Thrones* ein Scheitern der Figur, an der sich ihr vorhergesagtes Schicksal zwar trotzdem erfüllt, allerdings auf eine zumindest zunächst unvorhersehbare Art und Weise. Auch hier werden das Motiv und die Struktur der Tugendprobe vom Autor aufgegriffen, um die Erwartungshaltung der Leser gezielt zu lenken und letztendlich eine überraschende Entwicklung herbeizuführen.

Martin präsentiert also eine doppelte Ausgestaltung dieses Motivs. Im einen Fall offenbaren sich die in Verbindung mit Lightbringer erzeugten Präsenzeffekte als Mittel der Täuschung und gehen letzten Endes als inszenierter Knalleffekt in Rauch auf. Im anderen Fall markiert die Geburt der Drachen tatsächlich ein Mehr an Bedeutung, indem Daenerys' besondere Stellung sowohl auf Präsenz- als auch Sinnebene demonstriert wird. Daraus lässt sich ableiten: Präsenzeffekte in *Game of Thrones* können genau wie in der mittelalterlichen Literatur ein Indikator für Wahrheit sein – sie müssen aber nicht. Und gerade dieses Oszillieren erzeugt eine besondere Spannung.

## 3.2 Kraftvolle Dinge

### 3.2.1 Kraftvolle Dinge im arthurischen Roman

Das vorangegangene Kapitel hat gezeigt, dass gerade Gegenständen, die im Kontext einer Tugendprobe Verwendung finden, ein starkes Oszillieren zwischen Bedeutung und Präsenz aufweisen. In Zusammenhang mit Gumbrechts Theorie sind aber im Speziellen auch solche Dinge interessant, die in erster

Linie auf der Ebene der Präsenz eine Relevanz erhalten. Solche Gegenstände sind in den Artusromanen meist mit aus heutiger Sicht fantastischen Elementen verbunden<sup>425</sup>, weshalb ein Vergleich zum Genre der Fantasy hier auf der Hand liegt. Wie in Kapitel 2.3 bereits angedeutet, können Dinge vielfältige Funktionen innerhalb der erzählten Welt erfüllen und als handlungskonstituierende Aktanten auftreten, etwa indem sie dem Helden wichtige (magische) Fähigkeiten verleihen.<sup>426</sup> Ute Störmer-Caysa hat zu Recht darauf hingewiesen, dass die Nutzung solcher Dinge dabei nicht auf einzelne Figuren beschränkt sein muss, sondern oft prinzipiell jeder mit Hilfe eines magischen Utensils zu einer »wundertätigen Figur«<sup>427</sup> werden kann. Daher ist hier vor allem der Relation von Figur und Gegenstand zentral, da stets die Gefahr besteht, dass Dinge zu stark in den Vordergrund rücken und den Status des Helden dadurch untergraben. Dass Dingen auch darüber hinaus ein ambivalentes Potenzial zukommt, wurde ebenfalls in Kapitel 2.3 erwähnt. Einerseits können sie Lücken in der Handlungsmotivation füllen und somit – als kontingent auftauchende Elemente – die Handlung weiterbringen sowie zur Überwindung auftauchender Widerstände beitragen. Andererseits müssen klar definierte Grenzen und Logiken geschaffen werden, damit sie nicht außer Kontrolle geraten und innerhalb des Narrativs zu ‚Zeitbomben‘ werden können.

In diesem Kapitel stehen nun gerade solche Dinge im Zentrum, die stark wirkmächtig sind und sich somit in erster Linie der Ebene der Präsenz zuordnen lassen. Es handelt sich dabei in der Regel um Dinge, die den Träger auf eine bestimmte Weise verstärken und ihm Macht verleihen. Der von Karl Heinz Kohl geprägte Begriff der Macht-Dinge mag solche Gegenstände zwar inkludieren, allerdings ist er für den nun anstehenden Analyseteil in seinem Bedeutungsspektrum zu weit gefasst. Mit Macht-Dingen sind laut Kohl nämlich auch solche Gegenstände gemeint, die eine durch äußere Zuschreibung

---

<sup>425</sup> Haug vertritt sogar die Ansicht, der Artusroman bekomme relativ rasch in seiner geschichtlichen Entwicklung gar nicht genug von fantastischen Elementen. Vgl. Haug, Walter: *Das Fantastische in der späteren deutschen Artusliteratur*. In: *Spätmittelalterliche Artusliteratur. Ein Symposium der neusprachlichen Philologien auf der Generalversammlung der Görres-Gesellschaft*. Hrsg. von Karl Heinz Göller. Paderborn 1984, S. 133–150, hier: S. 134.

<sup>426</sup> Vgl. Bigalke: *Klang der Dinge*, S. 207.

<sup>427</sup> Störmer-Caysa, Ute: *Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman*. Berlin 2007, S. 200.



hervorgerufene symbolische Macht aufweisen.<sup>428</sup> Derartige Gegenstände lassen sich somit stärker auf der Ebene der Bedeutung verorten, während in diesem Kapitel Dinge im Mittelpunkt stehen sollen, die in erster Linie eine dezidiert physische Wirkmächtigkeit aufweisen. Um diesen physisch-präsenten Aspekt hervorzuheben, sollen solche Dinge im Weiteren als *kraftvolle Dinge* bzw. *Kraft-Dinge* bezeichnet werden. Dabei wird vor allem zu untersuchen sein, wie diese Gegenstände in den Handlungskontext eingeflochten sind und ob trotz ihrer zum Teil exorbitanten Wirkkraft die Handlungssouveränität der Figuren aufrechterhalten bleibt. Den Anfang macht die Analyse der *Krone*, da hier anhand der geradezu maßlosen Verwendung von kraftvollen Dingen die damit verbundenen etwaigen Komplikationen und Dilemmata besonders anschaulich erläutert werden können.

### 3.2.1.1 *Die Krone* – Der dingüberlagerte Held

Der Weg eines Helden ist zwangsläufig gepflastert mit einer Reihe von Hürden und Herausforderungen. Als Grundvoraussetzung gilt dabei, dass der Held prinzipiell in der Lage sein muss, diese Hürden erfolgreich zu überwinden, weshalb Cormeau von einer »Begrenztheit der Hindernisse«<sup>429</sup> spricht. Bei der Überwindung dieser Hindernisse ist er aber in vielen Fällen nicht auf sich allein gestellt, sondern erhält Unterstützung durch diverse Helfer. Bei diesen Helfern kann es sich um andere Figuren handeln, aber ebenso um Gegenstände, die dem Helden einen spezifischen Vorteil verleihen. Es kommt also nicht allein auf die Qualität des Helden an, sondern auch auf die Qualität seiner Hilfsmittel.<sup>430</sup> Trotzdem sollte der Held idealerweise im Zentrum der

---

<sup>428</sup> Auch Bausinger vertritt die These, »dass die *Macht der Dinge* sich in vielen Fällen daraus ergibt, dass es sich um *Dinge der Macht* handelt.« Vgl. Bausinger, Hermann: *Die Dinge der Macht*. In: *Die Macht der Dinge*. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster 2011, S. 27–34, hier: S. 33.

<sup>429</sup> Cormeau: *Zwei Kapitel*, S. 15.

<sup>430</sup> Mattern hat dies am Beispiel des *Waltharius* aufgezeigt, indem sie auf den Kampf zwischen Hagen und Walter verweist. Vgl. Mattern: *Res et Corpora*, S. 161. »Im entscheidenden Augenblick kommt es nicht allein auf die exorbitanten physischen und psychischen Kräfte des Helden an, sondern ebenso auf die Qualität seiner Waffen. Der Körper in seiner Unversehrtheit erweist sich als abhängig von den Dingen. Indem der Text auf ihre Herstellung verweist, erscheint der Sieg

Situationsbewältigung stehen, um nicht substituierbar zu erscheinen. Die Dinge wiederum wirken oft lediglich unterstützend, sodass man in diesem Zusammenhang von einem *dingverstärkten Helden* sprechen kann. Daher ist es notwendig, dass solche Gegenstände nicht willkürlich verteilt werden, sondern deren Erlangung wiederum selbst an bestimmte Voraussetzungen geknüpft ist, indem der Held beispielsweise eine spezielle Eigenschaft aufweist oder eine besondere Leistung vollbringt. Für solche Hilfsmittel besteht also stets »die ganz wesentliche Einschränkung, daß er sie sich zuvor, und zwar aus eigener Kraft, erworben und damit verdient haben muß«<sup>431</sup>.

Auch in der *Krone* erhält der Protagonist Unterstützung durch eine Vielzahl kraftvoller Dinge. Deren enorme Bedeutung, welche sich bisweilen sogar zu einer regelrechten Dominanz steigert, wird bereits sinnbildlich in der ersten Wunderkette verhandelt. Gawein reitet allein durch einen Wald und vernimmt Geräusche eines Kampfes. Davon angelockt stößt er auf eine Schar von etwa 600 Rittern, die allesamt in einen Kampf verstrickt sind. Deren Gegner sind allerdings keine anderen Ritter, sondern

ein swert, daz was vil breit,  
 und ein spere, daz was lanc,  
 und zwei ros, diu wârn blanc,  
 darob sie enbore swebten.  
 wer sie vuorte oder wie sie lebten,  
 oder wer mit inen slüege,  
 oder sie ze strîte trüege,  
 daz enkunde Gâwein niht ersehen.

(v. 14049–56: ein ziemlich breites Schwert und eine lange Lanze sowie zwei weiße Pferde, über denen Schwert und Lanze schwebten. Wer sie

---

nicht mehr als Erfolg eines einzelnen Helden, sondern als Ergebnis eines Zusammenspiels von Menschen und Dingen, die wiederum selbst zu Aktanten und entsprechend hybrid dargestellt werden«.

<sup>431</sup> Stein, Peter: *Integration – Variation – Destruktion. Die »Crône« Heinrichs von dem Türlin*. Bern 2000, S. 154.

fürte und welches Leben in ihnen steckte, wer mit ihnen Schläge tat oder sie im Kampf trug – all das konnte Gawein nicht erkennen.)

Heinrich präsentiert hier ein Bild mit einer enormen Symbolkraft. Lanze und Schwert sind auf keinen Träger angewiesen, der sie führt und mit ihnen den Kampf bestreitet, sondern entwickeln ein Eigenleben und agieren als aktive Aktanten vollständig autonom.<sup>432</sup> Die Figuren als obligatorischer Faktor für das Wirken von Dingen werden entbehrlich – und die Dinge stehen auf einmal auf einer gleichwertigen Stufe wie die Figuren. Sie sind ihnen in dieser Situation sogar eminent überlegen, denn zu zweit gelingt es den schwebenden Waffen problemlos, alle 600 Ritter innerhalb kurzer Zeit zu erschlagen. Der Text weist hier auf eine zentrale Problematik hin, mit der die Erzählung auch im weiteren Verlauf zu kämpfen hat: Die Dinge in der *Krone* lösen sich aus ihrer Rolle als lediglich assistierende Hilfsmittel und rücken den Helden so stark in den Hintergrund, dass dieser bisweilen seine ausnehmende Stellung als zentraler Akteur der Geschichte verliert.

Während die erste Wunderkette eine solche Konstellation der Vertauschung des Kräftefeldes von menschlichen Akteuren und Dingen lediglich metaphorisch andeutet, lässt sich diese im Fortgang der Handlung auch auf einer konkret-präsentischen Ebene festmachen. Eine erste Andeutung findet sich in Gaweins Kampf gegen die zwei Löwen. Um vom Zauberer Gansguoter eine wichtige Auskunft zu erhalten, muss der Held zunächst zwei Löwen besiegen. Gansguoter warnt vor deren Gefährlichkeit und erklärt, dass sogar zehn Ritter mit zehn Schilden gegen sie scheitern könnten. Gawein möchte sich dennoch unverzüglich der Herausforderung stellen und fordert: *nu schaff mir umb iseng-want: / des bedarf ich, daz weistu wol* (v. 13207f.). Daraufhin bringt der Zauberer ihm nicht nur eine Rüstung, sondern direkt derer zehn, aus denen sich Gawein

---

<sup>432</sup> Erst später stellt sich heraus, dass es sich bei der Lanze und dem Schwert um Gralsgegenstände handelt, sie also sakrale Dinge sind. Dementsprechend sind auch ihre Übermacht und Autonomie verständlich. Vollmann sieht in den »todbringenden Gralswaffen« etwa ein Symbol für den »göttlichen Zorn«. Vgl. Vollmann: *Ideal des irrenden Lesers*, S. 118. Dies ändert jedoch nichts am Kern der Aussage. Wo Gott beispielsweise im *Wigalois* einen menschlichen Kämpfer benötigt, der mit Hilfe der von Gott gesandten Gegenstände seine Feinde zu bezwingen vermag (dazu mehr im folgenden Kapitel), ist ein solcher Kämpfer in der *Krone* entbehrlich. Stattdessen können Lanze und Schwert hier selbsttätig und unmittelbar ohne das Zutun einer Figur den Willen Gottes vollstrecken.

die beste aussuchen kann. Darüber hinaus erhält er auch noch acht Schilde sowie eine Lanze, die als Ersatzwaffe dient, sollte er sein Schwert verlieren: *daz er dá mit ze stiche / stüend unde vabte, / unz er [Gansguoter, S.W.] im einz bedachte* (v. 13227–29). Mit dieser reichhaltigen Ausstattung ist Gawein nun bereit, sich dem Kampf zu stellen. Und tatsächlich benötigt er alle acht Schilde, um die Löwen zu besiegen: Der erste wird ihm von der Hand gezerzt; der zweite zerbricht nach einem Schwanzhieb des ersten Löwen; der dritte wird ihm erneut von der Hand gerissen und zerbricht ebenfalls; der vierte wird ihm geraubt; den fünften verliert er ohne genauere Beschreibung; danach wird erzählt, dass nur noch ein Schild übrig war, was darauf hindeutet, dass zwei Schildverluste ausgelassen wurden.<sup>433</sup> Möglicherweise kommt der Erzähler selbst angesichts der Vielzahl an Gegenständen mit dem Zählen nicht mehr hinterher.

Nachdem Gawein im Verlauf des Kampfes bereits den ersten Löwen durch einen Schwertstreich getötet hat, besiegt er letztendlich auch den zweiten mit einem Stich durchs Herz. So gesehen kann man die erfolgreiche Bewältigung der Kampfprobe durchaus in erster Linie dem Helden selbst zurechnen. Es ist dennoch auffällig, welche enorme Menge an Ausrüstungsgegenständen ihm hierfür zur Verfügung steht. Sobald Gawein einen Schild verliert, nimmt er sich einfach den nächsten. Und für den Notfall steht ihm auch noch eine Ersatzlanze bereit, die er benutzen kann, bis Gansguoter ihm ein neues Schwert gebracht hat. Er wird mit einem nahezu unerschöpflichen Nachschub beliefert, bis er irgendwann die Aufgabe erfolgreich gemeistert hat. Der übermäßige Einsatz von Dingen mutet geradezu parodistisch an, zumal der Erzähler scheinbar selbst irgendwann den Überblick verliert.

Diese Konstellation wiederholt sich an späterer Stelle auf ähnliche Weise. Aus Rache für den Verlust des Gürtels schickt Gyramphil den Helden auf eine gefährliche Aventure, in deren Folge Gawein einen Drachen erschlagen soll. Zwar findet er die Bestie; jedoch bleiben seine anfänglichen Bemühungen, sie mit seiner Lanze zu erstechen, zunächst erfolglos. Seine gesamte Ausrüstung wird durch den feurigen Atem des Gegners verbrannt, woraufhin Gawein

---

<sup>433</sup> Kragl spricht in seinem Stellenkommentar von lediglich einem ausgelassenen Schildverlust, wodurch man auf die behaupteten acht Schilde käme. Ich kann jedoch nur die fünf genannten Verluste ausmachen. Vgl. Kragl, Florian: *Heinrich von dem Türlin. Die Krone. Ins Neuhochdeutsche übersetzt von ders.* Berlin/Boston 2012, S. 192 (Fußnote 115).

nichts anderes übrigbleibt, als sich in eine Höhle zu flüchten und dort zu verschanzen.<sup>434</sup> Wie der Zufall es will, ergibt sich für seine höchst ungünstige Lage sofort ein Ausweg:

dâ von er an der stat gewan  
beidiu helf unde râ:  
er vant viel manic sarwât  
und manic swert in dem hol,  
(der was ez einhalb vol).

(v. 15144–48: Doch sofort bekam er Hilfe und Unterstützung: Er fand ganz viele Rüstungen und Schwerter in der Höhle, die auf der einen Seite ganz voll davon war.)

Nachdem der Held zuvor seine einzige Waffe verloren hat, eröffnet sich ihm unverzüglich eine ganze Waffenkammer, aus der er sich frei bedienen kann. Er nimmt sich *ein kluoc swert* (v. 15163) und attackiert den Drachen. Zwar gelingt es ihm, das Tier zu verwunden, doch dieses zerstört mit seinem Feuer das Schwert. Genau wie die zahlreichen Verluste der Schilde im Löwenkampf stellt auch hier der Verlust der Waffe keine ernstzunehmende Komplikation dar. Gawein zieht sich einfach in die Höhle zurück und greift blindlings nach dem nächsten Schwert, das sich praktischerweise auch noch als *vil veste* (v. 15179) herausstellt. Als der Drache sich erneut auf ihn stürzt, streckt er das neue Schwert lediglich zur Verteidigung nach vorn: *daz swert er ime ze scherme bôt, / dar in gienc ez [der Drache, S. W.] als ein swîn: / dâ von muost ez tôt sîn, / wan er daz tier dâ mit durchstach* (v. 15191–94). Hatte er die beiden Löwen also noch gezielt erschlagen, ist die Tötung des Drachens eher einem Zufall zu verdanken. Statt eine zielgerichtete Kampfhandlung zu vollbringen, reicht es aus, durch Zufall ein besonders starkes Schwert zu ergreifen und dieses in die Richtung des Drachens zu halten, damit dieser sich in Folge seines ungestümen Angriffs selbst aufspießt. Eine besondere Leistung des Helden ist in der gesamten Kampfsequenz nicht erkennbar.<sup>435</sup>

---

<sup>434</sup> Vgl. Daiber: Bekannte Helden, S. 200.

<sup>435</sup> Vgl. Stein: Integration, S. 186f.

Diese beiden Beispiele belegen den inflationären Gebrauch von Dingen. Gawein verfügt über einen vermeintlich unerschöpflichen Fundus an Hilfsmitteln. Sobald er einen Gegenstand verliert, steht ihm augenblicklich eine vielfache Menge an Ersatz zur Verfügung, ohne dass er hierfür eine explizite Leistung erbringen müsste. Es wäre aber sicherlich etwas zu weit gegriffen, wollte man anhand dieser zwei Beispiele allein schon eine Degradierung des Helden bezogen auf seine Leistungsfähigkeit ausmachen. Vielmehr ist es so, dass beide Sequenzen mit ihren auch komischen Zügen auf die Bearbeitung einer basaleren Frage verweisen: Wie verhält es sich mit dem Kräfteverhältnis von Held und Dingen? Neben der dem Helden zur Verfügung stehenden Quantität an Dingen kommt in anderen Situationen nämlich vor allem auch deren außergewöhnliche Qualität hinzu.

An erster Stelle sei hier der Gürtel des Fimbeus genannt. Genauer gesagt geht es um einen magischen Stein, der den Gürtel und die Kraft der anderen Steine zusammenhält. Er wurde von Gyramphiel für ihren Geliebten Fimbeus gemacht, *daz er sollte unbetwungen sîn / ûf aller slabt ritterschaft* (v. 14946f.). Gawein schafft es durch einen Zufall, Fimbeus den Stein abzunehmen, und trägt diesen fortan stets bei sich:

Den stein hât er alwege  
 bî ime in gewisser pflêge,  
 vûr daz er ine ime an gewan  
 und solher krefte dar an  
 von der wârheit enpfant.

(v. 14976–80: Den Stein behielt Gawein stets in gewissenhafter Obhut, weil er ihn dem Fimbeus abgewonnen hatte und an ihm wahrhaftig so große Kraft verspürte.)

Es wird erklärt, dass der Stein *sô grôz kraft* (v. 4870) besitzt, dass sein Träger hierdurch unbesiegbar wird. Dies ist stets im Gedächtnis zu behalten, wenn Gaweins zahlreiche Kämpfe geschildert werden. In bestimmten Situationen wird dabei explizit auf die Wirkmächtigkeit des Steins verwiesen, wie etwa

beim Kampf gegen den Drachen. Als dieser ihn mit seinem Feuer attackiert und dabei sämtliche Kleidung verbrennt, bleibt Gawein dennoch unbeschadet:

daz kam von dem steine:  
des tugende wâren sô reine,  
und hât sô grôz kraft,  
daz ime daz viure schadhafft  
niht an dem lîbe mohte sîn.

(v. 15132–36: Ursache dafür war der Stein, dessen Wesen so rein war und der so große Kraft besaß, dass das Feuer seinem Körper nicht schaden konnte.)

Unter diesem Gesichtspunkt erscheint die ohnehin zweifelhafte Kampfleistung des Helden in einem noch fahleren Licht. Zunächst sorgt der Stein dafür, dass ihm das Drachenfeuer – ohne Zweifel die mächtigste Waffe seines Widersachers – nicht einmal einen Kratzer zufügt, ohne dass Gawein selbst dafür irgendetwas tun müsste. Im Anschluss muss der Held wie bereits beschrieben lediglich ein willkürlich ergriffenes Schwert schützend vor den Körper halten, damit der Drache von sich aus in die tödliche Klinge stürmt. Es macht den Anschein, als würden die Dinge autonom den Kampf für Gawein bestreiten und ihm jegliche Arbeit abnehmen. Hinzukommt, dass er zuvor von Gansguoter auch mit einer *rîch[en] sarwât*, / *der diu werlt kein sô guot hât* (v. 13595f.) ausgestattet wird. Diese Rüstung schmilzt ihm durch das Drachenfeuer jedoch einfach vom Leib, ohne dass ein besonderer Effekt zum Tragen kommt. Es stellt sich folglich die Frage, weshalb Gawein überhaupt eine solch kostbare Rüstung benötigt, wo ihm der Stein doch ohnehin einen undurchdringlichen Rundumschutz bietet. Man könnte demnach geradezu von einer Überkompensation an Dingen sprechen, was deren inflationäres Auftauchen zusätzlich unterstreicht.

Dass Gawein mit Dingen geradezu überhäuft wird, zeigt sich auch im direkten Anschluss. Durch das Drachenfeuer wurde der Held sämtlicher Kleidung beraubt und muss nun nackt weiterziehen. Während ein solcher Verlust der Ausrüstung in anderen Artusromanen analog mit einer inneren Krise des

Helden einhergeht<sup>436</sup>, stellt sich für Gawain keinerlei ernsthafte Notlage ein. Nur wenige Verse später erreicht er auch schon eine Burg, wo er unverzüglich von der Herrin Siamerag mit neuer Ausstattung versehen wird. Erneut fällt auf, dass diese Hilfeleistung »ohne eindeutig erkennbare Veranlassung erfolgt«<sup>437</sup>. Der Erzähler liefert zwar mit Gawains allgemeiner Bekanntheit eine Begründung für die Wohlgesinntheit der Gastgeberin: *sînes namen er dâ genôz, / der wol wîte was bekant* (v. 15229f.). Allerdings hat es eher den Anschein, als sähe sich der Erzähler gezwungen, auf diese Erklärung als Notlösung zurückzugreifen, da Gawain auch hier kein besonderes Engagement betreibt, durch das er sich den Erwerb der neuen Ausrüstung verdient hätte.<sup>438</sup> Zudem sei an dieser Stelle auf eine weitere Eigenschaft des Gürtels bzw. Steins verwiesen, nämlich dass dieser dem Träger eine besondere Beliebtheit verleiht: *dar zuo muoz in minnen / beidiu man unde wîp* (v. 4873f.). Es ist demnach nicht auszuschließen, dass auch die bedingungslose Hilfsbereitschaft Siamerags eigentlich von der Wirkung des Steins herrührt. Dies hieße wiederum, dass die Lösung der temporären Komplikation erneut einem Ding und nicht der Potenz des Helden zugeschrieben werden muss.

An weiteren Stellen wird das Wirken des Steins zwar nicht ausdrücklich situativ hervorgehoben, es finden sich jedoch immer wieder Passagen, in denen der Erzähler an das mächtige Utensil erinnert, dessen *kraft* (v. 23432) der Held *dick genôz / hie und ouch anderswâ* (v. 23433f.). Durch die ständige Erwähnung erfährt die Eigenmächtigkeit des Helden eine permanente Degradation. Dies bezieht sich nicht nur allein auf den Stein des Fimbeus, sondern setzt sich in einer Reihe weiterer Hilfsgegenstände fort: Um auf seinem Weg zu Frau Saelde einen See zu überwinden, benötigt Gawain ein besonderes Wollknäuel (*kliuwe*, v. 15343). Dieses muss er zunächst im Zweikampf gegen Laamorz erringen, was ihm – man denke an seinen magischen Stein, der kurz

<sup>436</sup> Zu denken wäre etwa an Hartmanns *Iwein*. Zur Krisenlosigkeit Gawains in der *Krone* vgl. Cormeau: Zwei Kapitel; Vollmann, Justin: Krise des Individuums – Krise der Gesellschaft: Artusroman und Artushof in der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. In: Artushof und Artusliteratur. Hrsg. von Matthias Däumer, Cora Dietl, Friedrich Wolfzettel. Berlin 2010, S. 237–251.

<sup>437</sup> Stein: Integration, S. 162.

<sup>438</sup> »Daß ein Artusritter derart wirksame Hilfsmittel und unentbehrliche Ratschläge erhält von einer Person, die ihm weder zu Dank verpflichtet ist noch die Durchsetzung eigener Interessen von ihm erhofft, ist in hohem Maße erstaunlich und ungewöhnlich.« Vgl. Stein: Integration, S. 163f.



zuvor sogar noch einmal explizit erwähnt wird<sup>439</sup> – problemlos gelingt.<sup>440</sup> Später in der Handlung geraten er und drei seiner Mitstreiter in der Höhle des Riesen Bayngran in Gefangenschaft. Wie der Zufall es will, treiben auf einer Barke in diesem Moment zwei Liebende auf einem an das Gefängnis angrenzenden Gewässer vorbei, die sich zufällig über den einzig möglichen Fluchtweg aus dieser Höhle unterhalten. Zunächst muss ein Schlüssel gefunden werden, mit dem sich die Tür zu einer Quelle öffnen lässt – das genaue Versteck wird in der Unterhaltung der beiden Liebenden praktischerweise direkt erwähnt. Dort gilt es, einen Drachen zu besiegen und im Anschluss das magische Wasser der Quelle zu trinken, um den feindlichen Zauber aufzuheben: *swer den berc enlüzze / und des brunnen genüzze, / dem möhte zouber niht geschaden* (v. 26640–42). Auch hier wird Gawein also das vollständige »Rezept seiner Rettung«<sup>441</sup> auf dem Silbertablett präsentiert.<sup>442</sup> Nicht nur werden ihm alle benötigten Dinge und deren genauer Fundort genannt; er erhält zudem auch noch eine dezidierte Anleitung<sup>443</sup>, wie diese zu verwenden sind.<sup>444</sup>

Am deutlichsten offenbart sich die Abhängigkeit Gawains aber von den Zauberdingen, die er von Gansguoter im Zuge der Rückeroberung der gestohlenen Kleinodien erhält. In diesem Handlungsabschnitt wird die ganze Krux um die exorbitante Wirkung des Fimbeus-Steins gewissermaßen auf die Spitze getrieben. Peter Stein verweist auf die zentrale Problematik dieser Aventure,

---

<sup>439</sup> Siamerac erklärt, dass selbst ein Ritter mit *drîzec manne kraft* (v. 15310) gegen Laamorz den Tod finden müsse. Dies könne durch nichts verhindert werden, *wan der wâfenroc alein / und der sighafte stein, / dâ von ir genesen sît* (v. 15314).

<sup>440</sup> Dies liegt auch daran, dass er zuvor von Siamerac detaillierte Anweisungen erhält, auf welche Weise er seinen Widersacher bezwingen kann, der eigentlich durch einen unbesiegbaren Zauber geschützt wird.

<sup>441</sup> Kragl: Nachwort, S. 489.

<sup>442</sup> Wobei anzumerken ist, dass er für die erfolgreiche Flucht immerhin noch einen Drachen erschlagen muss. In diesem Fall muss er auch auf die Unterstützung des Fimbeus-Steins verzichten, da dieser kurz zuvor vom Artushof entwendet wurde. Dennoch gelingt ihm der Triumph über den Drachen aus eigener Kraft, weshalb sich umso mehr die Frage stellt, warum das Wirken des Steins an zahlreichen anderen Stellen als zentrale Begründung für Gawains Erfolge immer wieder so prominent in den Vordergrund gerückt wird.

<sup>443</sup> Vgl. Stein: Integration, S. 187f.

<sup>444</sup> Ein weiteres Beispiel für das Wirken magischer Dinge wäre das *lûter glas* (v. 14467), mit dessen geheimnisvollem Inhalt Gener von Kartis den Helden im Zuge der ersten Wunderkette aus dem Fluss rettet.

die in der »logische[n] Schwierigkeit« besteht, »Erwerb, Verlust und Wiedererwerb eines unbesiegtbar machenden Utensils plausibel zu inszenieren.«<sup>445</sup> Fimbeus und Gyramphil gelingt es – wie in Kapitel 3.1.1.5 ausführlich beschrieben –, den Stein mit Hilfe einer geschickten List vom Artushof zu entwenden, wobei sie mit den beiden Handschuhen ebenfalls auf magische Hilfsmittel angewiesen sind. Allerdings dienen diese hier lediglich als Werkzeuge zur Umsetzung des geschickt ausgetüftelten Plans, weshalb die Hauptleistung trotz allem Gyramphil und ihrer Raffinesse zugeschrieben werden kann. Nach dem Raub steht die Artusgemeinschaft vor der Frage, wie sich die dringend benötigten Kleinodien wieder zurückholen lassen. Es scheint wenig hilfreich, sich hierzu an der ersten Gewinnung des Steins durch Gawein zu orientieren. Im ersten Zweikampf mit Fimbeus kommt dem Helden nämlich wie so oft der Zufall zu Hilfe – in diesem Fall sogar in doppelter Hinsicht. Zunächst trifft er durch einen Schwertschlag unbeabsichtigt den Gürtel des Gegners, woraufhin der Stein aus seiner Fassung springt. Damit nicht genug, denn glücklicherweise rollt der Stein im Anschluss genau unter Gaweins Fuß, ohne dass dieser etwas davon mitbekommt: *unwizzent sunder sînen danc / lief er Gâwain under sînen vuoz* (v. 14966–67). Daraufhin geht seine Zauberkraft auf Gawein über, wodurch er die Überhand gewinnt: *dâ von Gâwein gelanc* (v. 14975). »Auch hier bleibt also nicht der geringste Zweifel daran bestehen, daß nur die glückliche Verbindung von Zufall und Zauber für Gaweins Erfolg verantwortlich ist.«<sup>446</sup>

Möchte der Held sich also nicht erneut auf sein reines Glück verlassen, muss eine andere Lösung gefunden werden. Angesichts des bisherigen Handlungsverlaufs ist der gewählte Lösungsansatz nicht weiter überraschend: Um das verlorene Zauberding zurückzuholen, benötigt der Held eine Reihe weiterer Zauberdinge, die extra für diesen Zweck konzipiert zu sein scheinen. Zum einen erhält er eine goldene Lade, die ein Bild mit magischen Eigenschaften enthält: *swer ez niuwan an sach, / daz dem ze slâfen nôt geschach* (v. 27854f.). Damit gelingt es Gawein, einen Großteil von Fimbeus' Gefolgschaft auf einen Schlag auszuschalten, sodass sich am Ende auf beiden Seiten nur noch vier Kämpfer gegenüberstehen. Zum anderen übergibt Gansguoter dem Helden auch eine

<sup>445</sup> Stein: Integration, S. 171.

<sup>446</sup> Ebd., S. 187.

magische Rüstung: *din sarnât hât den gewalt, / swer sie truoc, daz er niht was / überwunden und genas / vor allem zouber* (v. 27347–50). Dadurch entsteht eine geradezu paradoxe Situation, welche die Dingabhängigkeit des Helden maximal pointiert. Sobald dieser nicht mehr auf die übermächtige Wirkkraft des Steins zurückgreifen kann, erhält er stattdessen einfach eine Rüstung, die ebenjene Wirkkraft negiert. Es hat den Anschein, als existiere für jedes aufkommende Hindernis genau der passende ›Gegen-Gegenstand‹, mit dem Gawein dieses Hindernis zu überwinden vermag.<sup>447</sup>

An der *Krone* lässt sich somit geradezu exemplarisch das zwiespältige Potenzial literarischer Dinge erörtern. Gerade wo übernatürliche Kräfte am Werk sind – welche selbst wiederum häufig auf magische Gegenstände zurückzuführen sind –, können Dinge einerseits als Gegengewicht fungieren, um diesen übernatürlichen Kräften entgegenzuwirken. Nicht zufällig tritt Gansguoter in erster Linie als »Gegenzauberer«<sup>448</sup> auf, dessen Magie – und somit auch seine magischen Dinge – primär zur Verteidigung dienen.<sup>449</sup> Allerdings müssen solche Dinge andererseits vom Autor mit Bedacht verteilt und von den Figuren im besten Fall verdient werden.

---

<sup>447</sup> Dieser Ablauf erinnert stark an die Struktur vieler Videospiele. Beispielhaft sei an dieser Stelle das bekannte Adventure *The Legend of Zelda: Link's Awakening* genannt, in dem der Spieler den Helden Link steuert, der nach einem Schiffbruch auf einer fremden Insel strandet. Die gesamte Insel ist dabei im *Open World*-Stil gestaltet und kann daher prinzipiell frei erkundet werden. Allerdings versperren von Beginn an immer wieder unterschiedliche Hindernisse den Weg, zu deren Überwindung ein entsprechender Gegenstand benötigt wird. So lassen sich beispielsweise besonders schwere Felsen mit Hilfe des Kraftarmbands aus dem Weg räumen oder Abgründe mittels Enterhaken überwinden. Für jedes Hindernis gibt es also einen spezifischen Gegenstand, der das damit verbundene Problem löst. Die Aufgabe des Spielers ist es folglich, nach und nach diese Gegenstände zu finden, um durch ihren Einsatz neue Orte zu erschließen und dort wiederum weitere Gegenstände zu erhalten. Diese Handlungsfolge wird bis zum Ende konsequent beibehalten. Vgl. *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Nintendo EAD, Nintendo 1993.

<sup>448</sup> Meyer: *Verfügbarkeit der Fiktion*, S. 157.

<sup>449</sup> Vgl. Maksymiuk, Stephan: *The court magician in medieval German romance*. Frankfurt a. M. 1996, S. 142.

Die übermäßige Ausstattung mit Wunderdingen führt zwangsläufig zu einer »Entmündigung des Helden«<sup>450</sup>. Im Zentrum steht nicht länger dessen Eigenleistung, sondern die Welt wird ihm durch Zauber zurechtgebogen.<sup>451</sup> Gawein präsentiert sich als Held, der als »Spielball einer fast göttlichen Auseinandersetzung«<sup>452</sup> und »wie eine Schachfigur in einem aus Intrige und Betrug, Zauber und Gegenzauber bestehenden Spiel«<sup>453</sup> umhergeschoben wird. Wo sich ein potenzielles Problem auftut, ist zugleich der passende Gegenstand parat. Als Rechtfertigung kann nicht einmal überzeugend angeführt werden, dass er sich diese Hilfsmittel durch eine außergewöhnliche Leistung verdienen müsste.<sup>454</sup> Zwar ist zur Erringung der Zauberdinge in vielen Fällen zunächst die Überwindung einer bestimmten Aufgabe erforderlich. Allerdings erhält Gawein auch hierfür meist direkt die entsprechende Hilfe, sodass es sich bei der scheinbaren Bewährung im eigentlichen Sinne um keine solche handelt – vielmehr haben wir es mit einer »Brüchigkeit der Konzeption«<sup>455</sup> zu tun. Dies ist Ausdruck – vor allem Resultat, aber doch auch ein wenig Ursache –

---

<sup>450</sup> Keller, Johannes: *Diu Crône* Heinrichs von dem Türlin: Wunderketten, Gral und Tod. Bern 1997, S. 294.

<sup>451</sup> Vgl. Wyss: *Diu Crône*, S. 290.

<sup>452</sup> Meyer: Verfügbarkeit der Fiktion, S. 126.

<sup>453</sup> Stein: Integration, S. 190.

<sup>454</sup> Das Beispiel der magischen Rüstung unterstreicht zudem, dass diese kraftvollen Dinge nicht exklusiv für Gawein bestimmt sind, sondern andere Figuren ebenfalls von deren Wirkmächtigkeit profitieren können. So übergibt Gawein die Rüstung an Keie, da ihm zuvor von Gansguoters Schwester mitgeteilt wird, dass sein Gefährte nur mit Hilfe dieses vor Zauber schützenden Gegenstands seine eigene Aventure bestehen könne (v. 28560–89). Und tatsächlich gelingt es Keie dank der Rüstung, die vorgesehenen neun Ritter zu besiegen und sich dadurch aus seiner Gefangenschaft zu befreien. Beim abschließenden Fest am Artushof werden Gaweins und Keies Leistungen auf eine Ebene gestellt und gleichermaßen gelobt. (v. 29878–29886) Dies impliziert, dass Keie durch die Unterstützung eines Wunderdinges eben so große Leistungen vollbringen kann wie Gawein. Dass Gawein die Rüstung ohne eigenes Zutun erhält, kann demnach auch nicht als (göttliches) Zeichen seiner Auserwähltheit oder besonderen Qualität als besser aller Artusritter gewertet werden. Stattdessen landet das Zauberding einfach stets im Besitz desjenigen, der seine starke Wirkmächtigkeit eben gerade benötigt, um eine ansonsten unbezwingbare Herausforderung zu überwinden.

<sup>455</sup> Wagner-Harken: Märchenelemente, S. 172. Vgl. auch Stein: Integration, S. 161f. und S. 172f.

der vielfach konstatierten Krisenlosigkeit Gaweins<sup>456</sup>, der dementsprechend auch keine Entwicklung durchlaufen kann.<sup>457</sup>

Kann Gawein in diesem Sinne überhaupt als eigentlicher Held der Geschichte bezeichnet werden? In der Forschung ist immer wieder darauf hingewiesen worden, dass diese Rolle vielmehr Gansguoter zu attestieren sei. Denn letztendlich hat seine Magie die Tafelrunde gerettet<sup>458</sup> und »wo Gawain hinkommt, ist Gansguoter schon da«.<sup>459</sup> Nicht nur stattet er den Helden mit »zauberkräftigen Gaben« aus, sondern »seine dominierende Rolle wird auch während des gemeinsamen Eindringens nach Sardin, dem Land der Gyramphiel, deutlich«.<sup>460</sup> Er tritt somit als »major champion against the dark and destructive sort of magic«<sup>461</sup> auf und rückt gar als »Regisseur der Handlung«<sup>462</sup> in die »Nähe einer Autorfigur«<sup>463</sup>. Peter Stein stellt daher zu Recht die Frage, wozu Gawein – hier im Zusammenhang mit der Rückgewinnung der Kleinodien – überhaupt noch benötigt wird.<sup>464</sup>

Dem Autor scheint dieses Problem ebenfalls bewusst zu sein. Man hat zuweilen den Eindruck, er selbst werde von all den eingeführten Zauberdingen überwältigt, und es hat den Anschein, als würden sie ihm nach und nach die Kontrolle über die Erzählung entreißen.<sup>465</sup> Daher sieht Heinrich sich gezwungen, mit der magischen Rüstung, die Gawein für den Kampf gegen Fimbeus

---

<sup>456</sup> Siehe Fußnote 438.

<sup>457</sup> Ebenbauer, Alfred: Fortuna und Artushof. Bemerkungen zum »Sinn« der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. In: Österreichische Literatur zur Zeit der Babenberger. Vorträge d. Lilienfelder Tagung 1976. Hrsg. von ders. Wien 1977, S. 25–49, hier: S. 32.

<sup>458</sup> Vgl. Maksymiuk: Court Magician, S. 137.

<sup>459</sup> Wyss: *Diu Crône*, S. 282.

<sup>460</sup> Stein: Integration, S. 172.

<sup>461</sup> Dick, Ernst Siegfried: The Hero and the Magician. On the Proliferation of Dark Figures from *Li Contes del Graal* and *Parzival* to *Diu Crône*. In: *The Dark Figure in Medieval German and Germanic Literature*. Hrsg. von Edward R. Haymes and Stephanie Cain van d'Elden. Göppingen 1986, S. 128–150, hier: S. 136.

<sup>462</sup> Mentzel-Reuters, Arno: Vröude: Artusbild, Fortuna- und Gralkonzeption in der »Crône« des Heinrich von dem Türlin als Verteidigung des höfischen Lebensideals. Frankfurt a. M. 1989, S. 179.

<sup>463</sup> Meyer: Verfügbarkeit der Fiktion, S. 158.

<sup>464</sup> Vgl. Stein: Integration, S. 172.

<sup>465</sup> Möglicherweise wird dieser Eindruck von Heinrich aber auch bewusst provoziert, indem er das inflationäre Auftauchen der Dinge und die damit einhergehenden Problematiken gezielt inszeniert. Die scheinbare Hilflosigkeit des Autors wäre demnach vielmehr ein Spiel mit dem Publikum, eine Demonstration, wohin der übermäßige Einsatz von Wunderdingen zwangsläufig führen muss. Es geht

erhält, Tabula rasa zu machen, um zumindest temporär die übermächtige Wirkung der Zauberdinge aus der Geschichte zu tilgen. In der Forschung wurde dies vielfach als eine Emanzipation des Helden von der Magie gedeutet.<sup>466</sup> Andererseits wurde mit Recht darauf hingewiesen, dass diese scheinbare Emanzipation wiederum selbst mit Hilfe eines magischen Gegenstands herbeigeführt wird<sup>467</sup>, was zu einer ambigen Situation führt. Daher können in diesem Fall tatsächlich beide Ansichten trotz ihrer Widersprüchlichkeit Plausibilität beanspruchen. Entscheidend ist nämlich, dass Gawein in dieser Konstellation endlich die Chance erhält, sein Kampfgeschick ohne den unmittelbaren Einfluss irgendeines Zauberdinges in einem »ehrlichen Kampf«<sup>468</sup> unter Beweis zu stellen.<sup>469</sup> Dabei fällt auf, dass der Erzähler hier immer wieder die Findigkeit des Helden betont, als wolle er dessen Eigenleistung besonders hervorheben: *daꝛ enpfienc er mit listen* (v. 28186); *mit disen listen wider gewan / sîn ganze kraft Gâwein* (v. 28197f.). Diese Sequenz erhält auch insofern ein besonderes Gewicht, als es sich um Gawains letzte Kampfhandlung handelt. Die Kernaussage scheint somit zu sein: Gawein kann doch ein vollwertiger Held sein, wenn man ihn denn nur lässt.

Trotz der Bedeutsamkeit dieser Szene kann von einer konsequenten Emanzipation des Helden auf die gesamte Romanhandlung betrachtet aber

---

mir an dieser Stelle also nicht um eine Beurteilung des Autors und dessen literarischen Fähigkeiten. Entscheidend ist einzig und allein das Ergebnis, welches Heinrich in der *Krone* (bewusst?) überspitzt präsentiert.

<sup>466</sup> Vgl. Dick: *The Hero*, S. 145f. Knapp, Fritz Peter: *Virtus und Fortuna in der »Krone«*. Zur Herkunft der ethischen Grundthese Heinrichs von dem Türlin. In: *ZfdA* 106 (1977), S. 253–265, hier: S. 258ff.; Jillings: *Diu Crône*, S. 100; Homberger, Dietrich: *Gawain. Untersuchungen zur mittelhochdeutschen Artusepik*. Bochum 1969, S. 158f.; Daiber: *Bekannte Helden*, S. 192.

<sup>467</sup> Vgl. Maksymiuk, Stephan: *Knowledge, Politics, and Magic: The Magician Gansguoter in Heinrich von dem Türlin's Crône*. In: *The German Quarterly* 67 (1994), S. 470–483, hier: S. 479f.; Stein: *Integration*, S. 168f.

<sup>468</sup> Gutwald: *Schwank und Artushof*, S. 216.

<sup>469</sup> Wobei man streng genommen davon sprechen könnte, dass für Gawain trotz der scheinbaren Chancengleichheit durch die Rüstung ein erneuter Vorteil entsteht. Fimbeus weiß nämlich nicht, dass Gawain über eine zauberannullierende Rüstung verfügt (v. 27789–93) und wähnt sich daher durch die Kraft seines Steins in Sicherheit (v. 28059–64). Dieser Wissensvorsprung gewährt Gawain zwar keinen entscheidenden Kampfvorteil; es lässt sich dennoch festhalten, dass die magischen Kraftdinge (Rüstung und Stein) sich auch in diesem Fall eher zu Gawains Gunsten auswirken und er stärker von deren Einfluss profitiert.

sicherlich keine Rede sein. Der Weg dorthin ist schließlich gepflastert von etlichen Situationen, in denen der Held auf die Hilfe diverser Dinge angewiesen ist. Und letztendlich gelingt auch die Überwindung der Zauberkraft im finalen Kampfsakt wiederum nur aufgrund eines magischen Gegenstands. Bezeichnenderweise kann Gawein in der unmittelbar darauffolgenden Gralfahrt dann auch schon wieder nicht auf den Stein verzichten, wie ihm Manbur eindringlich rät: *den stein sollent ir bî in tragen* (v. 28552). Zwar wird das Ding in der Folge nicht mehr erwähnt und bleibt somit im Kontext der Gralfahrt ein blindes Motiv, was seinen Einfluss zumindest ein wenig abzuschwächen vermag. Dies ändert aber nichts daran, dass der Stein offenkundig für den erfolgreichen Abschluss der Aventure zwingend erforderlich ist.<sup>470</sup>

Es bleibt festzuhalten, dass Gawein bis zuletzt nicht in der Lage ist, sich als autonomer Held zu etablieren. Vor allem der Stein des Fimbeus sorgt dafür, dass seine eigene Leistung permanent durch das Wirken eines exorbitanten Zauberdinges überstrahlt wird. Der Stein fungiert als Universalmittel gegen jegliche Gefahr und erhält somit den Status eines *deus ex machina*, der den Helden zu einer unbesiegbaren Figur erhöht. Als wäre dies nicht genug, wird Gawein auch noch mit einer Fülle weiterer Kraftgegenstände beschenkt, die stets im richtigen Augenblick den Schlüssel zu einem bestehenden Problem liefern. Eine besondere Bewährung ist in diesem Zusammenhang nicht nötig, denn Gawein wird mit solcherlei dinghaften Helfern geradezu überschüttet, ohne dass hierfür sein explizites Zutun von Nöten wäre – und wo doch eine gewisse Bewährung erforderlich ist, wird der Held auch für diese wiederum sogleich mit einem entsprechenden Hilfsutensil ausgestattet. Die Dinge laufen dem Helden also geradezu den Rang ab. Sie sind nicht nur Hilfsmittel, die aus dem Hintergrund wirken und die Qualitäten des Helden verstärken, sondern zeichnen hauptverantwortlich für die Überwindung diverser Hindernisse. Gawein als eigentlicher Protagonist der Handlung wird im Grunde kommutativ. Ihm wird – mit einigen Ausnahmen – jegliche Möglichkeit genommen, sich selbst und seine besonderen Eigenschaften unter Beweis zu stellen und sich

---

<sup>470</sup> »Durch die aufwendige Handlung um das Requisit läßt Heinrich keinen Zweifel daran, scheint sogar ganz nachdrücklich herausstellen zu wollen, daß Gawein bei den folgenden Abenteuern der Gralsuche erneut den magischen Schutz des Steins genießt und dessen auch dringend bedarf.« Vgl. Stein: *Integration*, S. 171.

somit als inkomparabler Held der Erzählung zu etablieren.<sup>471</sup> In diesem Sinne muss also weniger von einem *dingverstärkten* Helden als vielmehr von einem *dingüberlagerten* Helden die Rede sein.

### 3.2.1.2 *Wigalois* – Die Objektivierung des Helden

Genau wie Gawein zeichnet sich auch Wigalois durch eine Krisenlosigkeit aus, die der Figur schon von Anfang an eingeschrieben ist. Bereits die Kindheit des Helden verläuft absolut mustergültig und liefert eine Vorschau auf seine ideale Biografie.<sup>472</sup> Auch der Tugendstein bestätigt den Erfolg des Helden schon vor dessen eigentlicher Bewährung (siehe Kapitel 3.1.1.3). Der Erzähler lässt demnach von Anfang an keinerlei Zweifel aufkommen, dass es sich bei Wigalois um einen idealen Helden handelt, der alle Hindernisse krisenlos überwinden wird. Wie Gawein wird er hierzu mit einer Vielzahl an Kraftgegenständen ausgestattet, die »direkten und massiven Einfluß auf seinen Erfolg«<sup>473</sup> haben und zu einem entscheidenden Baustein für seine Krisenlosigkeit werden. Warum in diesem Fall aber dennoch nicht von einem dingüberlagerten Helden die Rede sein kann, liegt zum einen an der Begründung, mit der Wigalois diese Dinge erhält, und zum anderen an der Zurückhaltung, die der Erzähler in diesem Zusammenhang an den Tag legt. Diese beiden Aspekte sollen auch im Fokus der nachfolgenden Analyse stehen.

Analog zum Stein des Fimbeus ist auch Wigalois von Beginn an mit einem unbesiegt machenden Utensil ausgestattet. Es handelt sich um einen Gürtel, den sein Vater Gawein zuvor von einem Ritter namens Joram erhalten hat und den er bei seinem Abschied von Wigalois' Mutter Florie für seinen Sohn zurücklässt. Durch den Erhalt des Gürtels tritt Wigalois auf gewisse Weise die

<sup>471</sup> Zugegebenermaßen bestreitet Gawein gerade im ersten Drittel der Erzählung etliche Kämpfe, in denen keine explizite Dingverstärkung erwähnt wird. So gesehen steht hier auf den ersten Blick durchaus die Eigenleistung des Helden im Vordergrund, der durch seine Kampfkraft und Tugendhaftigkeit stets als Sieger hervorgeht. Es sei allerdings daran erinnert, dass Gawein auch zu diesem Zeitpunkt bereits über die Macht des Fimbeus-Steins verfügt, auch wenn dieser vom Erzähler erst später in der Erzählung erwähnt wird. Trotzdem muss seine kraftspende Wirkung stets mitgedacht werden, was auch Gaweins Kampfleistung im ersten Drittel zumindest in der Retrospektive deutlich schmälert.

<sup>472</sup> Vgl. Fuchs: *Hybride Helden*, S. 114.

<sup>473</sup> Cormeau: *Zwei Kapitel*, S. 55. Vgl. auch Stein: *Integration*, S. 169.



Nachfolge seines Vaters an.<sup>474</sup> Viel wichtiger ist jedoch die magische Wirkung, von der Wigalois im weiteren Verlauf profitiert. Der Gürtel verleiht nämlich *vil grôze sterke und manheit* (v. 633) und Joram betont gegenüber Gawein: *iun mac nû nimmer missegên; / ân angest müget ir bestên / swaz vreise ir in der werlte welt* (v. 625–27). Diese Wirkung ist daher stets mitzudenken, wenn im Weiteren die Erfolge des Helden beschrieben werden. Dies gilt gerade für die erste Aventure-Kette, in der sich Wigalois gegenüber der Botin Nereja als würdig für größere Taten erweisen muss. Zu diesem Zwecke bestreitet er insgesamt fünf Kämpfe, die alle auf die besondere Kampfkraft des Helden rekurrieren. Für derartige Herausforderungen kommt ein unbesiegbar machender Gürtel sehr gelegen und so ist es nicht verwunderlich, dass Wigalois aus allen Kämpfen ohne große Schwierigkeiten als Sieger hervorgeht. Anders als in der *Krone* wird der exorbitante Kraftgegenstand allerdings im Zuge der Bewährungstaten nicht ein einziges Mal erwähnt. Anstatt permanent an die besondere Wirkung des Dinges erinnert zu werden, rückt dieses für das Publikum so stark in den Hintergrund, dass man es zeitweise völlig vergessen kann. Entsprechend spricht Cormeau in Bezug auf den Gürtel von einem »beinahe blinden Motiv«<sup>475</sup>, das aber auch zwingend blind sein müsse, da es konsequent gebraucht jegliche Bewährung des Helden aufgehoben hätte.<sup>476</sup>

Der Autor scheint sich der potenziellen Problematik solcher kraftvollen Dinge bewusst zu sein und entwickelt Gegenstrategien. Dieser Umstand wird sogar im Text selbst indirekt thematisiert, wenn Florie ihren Sohn bei der Gürtelübergabe darauf hinweist: *du solt den gürtel sô bewarn / daz sîn iemen werde gewar* (v. 1376f.). Einerseits kann dies auf *histoire*-Ebene als Warnung verstanden werden, dass Wigalois ein solch kostbares Utensil nicht zur Schau stellen soll, um keinen Raub zu provozieren. Andererseits könnte dieser Kommentar aber auch auf einer narrativen *Metaebene* verortet werden, indem die Figur das Problem der Narration verbalisiert: Der Gürtel darf nicht zu prominent in den Vordergrund rücken, um eine Degradation des Helden zu vermeiden – folglich muss er im Verborgenen bleiben.<sup>477</sup> Diese Strategie des Verbergens

---

<sup>474</sup> Vgl. Fuchs: *Hybride Helden*, S. 120.

<sup>475</sup> Cormeau: *Zwei Kapitel*, S. 54. Vgl. auch Stein: *Integration*, S. 170.

<sup>476</sup> Vgl. Cormeau: *Zwei Kapitel*, S. 55.

<sup>477</sup> »Der Gürtel wird nach der ausführlichen Exposition in der Vorgeschichte mit in die Haupthandlung genommen, dort aber erzählerisch stillgestellt, d. h., das

zeigt sich bereits im Zweikampf zwischen Joram und Gawein, in dem zum ersten Mal die Kraft des Gürtels demonstriert wird. Gawein muss diesen Kampf zwangsläufig verlieren, da Joram durch die Zauberkraft des Utensils geschützt wird. Dieser Umstand wird auch vom Erzähler auffallend oft betont: *den gürtel gurter umbe sich; / wan durch sîn kraft, sô dûhte mich / im wâr dâ misselungen* (v. 537–39); *der steine kraft in nider sluoc* (v. 568). Zusätzlich weißt Joram selbst darauf hin, dass er den Sieg einzig und allein dem Gürtel zu verdanken hat: *wan daz ir siglôs sît ersehen / daz ist von sîner kraft geschehen* (v. 613f.). Der Niederlage Gaweins wird also sogleich die Gültigkeit und das Gewicht entzogen, denn in einem fairen Wettstreit wäre er fraglos als Sieger hervorgegangen. Neben der erzählerischen Artikulation wird dieser Umstand auch durch den Ort des Geschehens hervorgehoben. Der Zweikampf wird bewusst weg vom Artushof in die Nähe eines Waldes verlagert und somit der Öffentlichkeit entzogen. Auf diese Weise bleibt Gaweins Niederlage vor den Augen der Artusgesellschaft verborgen und hat keinerlei negativen Einfluss auf seinen Status als Bester aller Ritter.<sup>478</sup> Sogar der Erzähler weist darauf hin, dass ihm diese Geschichte lediglich von einem Knappen berichtet wurde.<sup>479</sup> Da der Sieg Jorams durch wettbewerbsverzerrende Mittel zustande kam, wird der Zweikampf also auf doppelter Ebene für ungültig und folgenlos in Bezug auf das Ansehen des Verlierers erklärt – und demonstriert somit eindrücklich die Problematik, welche ein zu machtvoller Gegenstand gerade in Bezug auf die Auszeichnung des Trägers mit sich bringen kann.

Bezeichnenderweise findet der Gürtel nach der Übergabe an Wigalois erst in dem Moment wieder eine Erwähnung, als er verlorengeht und aus der Geschichte verschwindet. Hier ist zunächst auffällig, dass der Gegenstand einer

---

auf der Handlungsebene vorgegebene Geheimhalten des Gürtels wird auch narrativ umgesetzt, der Erzähler spielt bei dem von Gawein vorgeschlagenen Versteckspiel munter mit.« Vgl. Linden, Sandra: Ein Ritter mit Gepäck. Zu den magisch-religiösen Hilfsgütern im Wigalois. In: Verhandlungen des Materiellen in Literatur und Kunst der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, 208–231, hier: S. 219.

<sup>478</sup> Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 117f.; Schanze, Christoph: Die Konstruktion von höfischer Öffentlichkeit im »Welschen Gast« Thomasins von Zerklære und ihre Funktionalisierung in Wirnts von Gravenberg »Wigalois«. In: Artushof und Artusliteratur. Hrsg. von Matthias Däumer, Cora Dietl und Friedrich Wolfzettel. Berlin 2010, S. 61–92, S. 82f.

<sup>479</sup> *ezn kæme ouch nimmer vür mîn munt, / hêt mirz ein knappe niht geseit / zeiner ganzen wârheit, / widen den ich alle wile streit* (v. 595–598).

markant trivialen Figur in die Hände fällt. Der Raub durch die Fischerin stellt sicher, dass der Gürtel dem Kreislauf der ritterlichen Welt entzogen wird und er somit keinerlei Bewandnis für die weitere Handlung aufweisen kann.<sup>480</sup> Im Gegensatz zur *Krone* besteht die Aufgabe des Helden folglich nicht darin, das Ding wieder zurückzugewinnen, da er nicht mehr auf dieses angewiesen ist. Dies äußert sogar Wigalois selbst: *ich weiz wol, swer den gürtel hát, / daz er mirs niht wider gît; / dá von sol ich ze dirre zît / niht vil dar nâch gevragen* (v. 6007–10). Anders als bei Heinrichs Gawein findet hier eine tatsächliche Emanzipation vom Kraftgegenstand statt.<sup>481</sup> Dies wird dadurch unterstrichen, dass sich nach dem Raub keine ernstzunehmende Krise des Helden einstellt.<sup>482</sup> Er beklagt zwar kurz seinen Verlust und macht sich Gedanken über den Fortlauf seiner Aventure: *wâ mit sol ich mich bewarn / sît ich den gürtel hân verlorn / den ich ze trôste hêt erkorn / zallen mînen dîngen?* (v. 5997–6000) Daran wird ersichtlich, dass der

<sup>480</sup> Ein ähnliches Erzählkonstrukt findet sich im *Herrn der Ringe*. Auch hier wird der Eine Ring nach dem Verlust durch Isildur von Gollum – einem auffällig unbedeutenden Geschöpf – gefunden. Dieser nutzt die Macht des Ringes lediglich zur eigenen Nahrungsbeschaffung, indem er einzelne Orks hinterlistig ermordet. Danach gerät der Ring in die Hände von Bilbo, der ebenfalls nichts von dessen enormem Machtpotenzial ahnt und ihn daher für keine bedeutenden Zwecke einsetzt. Erst als Saurons Suche nach dem Zauberding Erfolg zeigt, wird der Ring wieder zu einem essenziellen Baustein, der über das Schicksal von ganz Mittele Erde entscheidet.

<sup>481</sup> Vgl. Dimpel, Friedrich Michael: Fort mit dem Zaubergürtel! Entzauberte Räume im *Wigalois* des Wirnt von Gravenberg. In: Projektion – Reflexion – Ferne. Räumliche Vorstellungen und Denkfiguren im Mittelalter. Hrsg. von Sonja Glauch, Susanne Köbele, Uta Störmer-Caysa. Berlin/Boston 2011, S. 13–37, hier: S. 31; Erming: Funktionswandel, S. 94ff.; Grubmüller, Klaus: Artusroman und Heilsbringerethos. Zum *Wigalois* des Wirnt von Gravenberg. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 107 (1985), S. 218–239, hier: S. 235; Schanze, Christoph: Jorams Gürtel als »Ding«. Zur Polysemie eines narrativen Requisites. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 135 (2013), S. 535–581, hier: S. 235. Linden weißt zu Recht darauf hin, dass es sich hierbei weniger um einen »programmatischen Verzicht« handelt als vielmehr um ein »Sich-Fügen in das Unabwendbare«. Vgl. Linden: Ritter mit Gepäck, S. 220. Dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, dass der Gürtel Wigalois in der Folge nicht mehr zur Verfügung steht und er auf dessen magische Wirkung verzichten muss und kann.

<sup>482</sup> Zwar kann eine zumindest krisenähnliche Situation festgestellt werden, weshalb Henderson den Helden in dieser Situation auf dem »Tiefpunkt seiner Existenz« angekommen sieht. Vgl. Henderson, Ingeborg: Selbstentfremdung im *Wigalois*. In: *Colloquia Germanica* 13 (1980), S. 35–46, hier: S. 40. Fuchs hält dem aber entgegen, dass Wigalois vor und nach der Szene »mit sich selbst identisch« sei und daher von einer tatsächlichen »Existenz- oder Identitätskrise« keine Rede sein könne. Vgl. Fuchs: Hybride Helden, S. 150.

Gürtel für den Helden scheinbar doch eine größere Bedeutung hatte, als dies explizit erzählt wurde.<sup>483</sup> Bereits im nächsten Vers sind diese Zweifel aber auch schon wieder weitestgehend ausgeräumt:

noch muoz mir gelingen  
 zer selben âventiure;  
 sin ist nie sô ungehiure  
 ichn welle dâ tôt geligen,  
 od mit der gotes kraft gesigen.

(v. 6001–05: Dennoch muß mir Erfolg in dieser Äventiure beschieden sein; so schrecklich ist sie durchaus nicht; entweder werde ich dabei den Tod finden oder mit Gottes Hilfe siegreich sein.)

Von einer handfesten Krise kann also keine Rede sein. Statt auf die Zauberkraft seines magischen Gegenstands vertraut Wigalois auf die Unterstützung Gottes. Und ebenjenes Gottvertrauen erweist sich als entscheidender Faktor für den weiteren Erfolg des Helden.

Schon in der ersten Aventure-Kette klingt die göttliche Unterstützung als wichtiger Erfolgsfaktor an. Im Kampf gegen Hojir ist Wigalois' Sieg zwar in erster Linie seinem eigenen Kampfgeschick zuzuschreiben, allerdings verleiht ihm ein Stoßgebet der zuschauenden Jungfrau Elamie neue Kraft und Entschlossenheit und leitet somit die entscheidende Wende ein.<sup>484</sup> Ein tatsächliches Eingreifen Gottes ist im Text nirgends festzumachen, doch die unmittelbare Aufeinanderfolge von Gebet und Kampferfolg sticht unverkennbar hervor. »Göttliche Erwählung und unbedingtes Gottvertrauen scheinen als zumindest latente Erklärung für den unbedingten Erfolg auf.«<sup>485</sup>

<sup>483</sup> Vgl. Linden: Ritter mit Gepäck, S. 220.

<sup>484</sup> *si sprach: ›herre, reiner got, / nu ist ez allez in dîm gebot; / der werlte tôt und ihr leben; / geruoche mînem kempfen geben / mit dîner helfe ganze kraft / an dirre herren rîterschaft, / wan du, keiser, vil wol weist, / vater, sun, hêrre geist, / daz er gewalt an mir begêt.‹* (v. 3056–64)

<sup>485</sup> Fuchs: Hybride Helden, S. 131.

Richtig zum Tragen kommt die göttliche Prädestination aber erst in der zweiten Aventure-Kette, welche mit der Auseinandersetzung mit dem Drachen Pftan beginnt. Beide Ketten umfassen jeweils fünf Aventuren, welche jedoch deutlich divergent gelagert sind. »Ist die erste *âventiuren*-Kette dem weltlichen Bereich zuzuordnen, so weisen die nächsten Begegnungen durch ihre Symbolik auf den christlich-religiösen Bereich hin.«<sup>486</sup> Allein durch das Repertoire der Widersacher wird die zweite Kette in einen offenkundig übernatürlichen Bereich verlagert, welcher sich der ritterlichen Welt des Artushofes zu großen Teilen entzieht.

Dieser Übergang zeigt sich prägnant im Kampf gegen die Ritter mit dem flammenden Wappen. Vor der Begegnung mit Pftan erspäht Wigalois eine Schar von *hundert unde drê* (v. 4551) Rittern, die ein Turnier veranstalten. Was sich im ersten Moment als typisch-höfisches Motiv darstellt, offenbart schnell einen außerweltlichen Charakter. Obwohl Wigalois von Anfang an gewisse Zweifel hegt, stürzt er sich getrieben von *sîn manheit und sîn sin* (v. 4563) in den Kampf, muss jedoch sofort feststellen, dass seine säkulare Ritterausrüstung gegen die anderweltlichen Feuerritter nichts auszurichten vermag: *Dô er daz sper bêt vertân, / beidiu schaft und isen bran / swâ ez an si ruorte* (v. 4569–71). Interessanterweise befindet sich der magische Gürtel zu diesem Zeitpunkt noch in Wigalois' Besitz, doch auch dieses Hilfsmittel scheint angesichts der neuartigen Gegner an seine Grenzen zu stoßen. Der Gürtel zeigt seine begrenzte Wirkung auf, die den Helden zwar gegen »normale Gegner«<sup>487</sup> unbesiegbar macht, allerdings nicht als universal einsetzbare Wunderwaffe jegliche Gefahr eliminiert. Gerade diese Begrenztheit unterscheidet ihn vom Stein des Fimbeus, der als universelle Allzweckwaffe für jeden Gegner und jede Herausforderung den passenden Gegeneffekt bereithält. Der Gürtel des Joram weist zwar ebenfalls eine gewisse Exorbitanz auf, ist in seiner Wirkmächtigkeit jedoch eindeutig limitiert. So kommt es, dass Wigalois zum ersten Mal nicht siegreich aus einem Kampf hervorgeht, sondern den Rückzug antreten muss. Er selbst wertet dies jedoch nicht als Niederlage, *wand er wol sach daz in [den*

---

<sup>486</sup> Gottzmann, Carola L.: Artusdichtung. Stuttgart 1989, S. 81.

<sup>487</sup> Schulz, Armin: Das Nicht-Höfische als Dämonisches: Die Gegenwelt Korntin im *Wigalois*. In: Artusroman und Mythos. Hrsg. von Friedrich Wolfzettel, Cora Dietl und Matthias Däumer. Berlin 2011, S. 391–408, hier: S. 400.

anderen Rittern, S. W.] *daꝛ leben / got ze buoꝛe hêt gegeben* (v. 4587f.). Der erneute Verweis auf Gott unterstreicht nochmals die fundamentale Bedeutung der sakralen Sphäre in Bezug auf die nachfolgende Aventure-Kette.

Während Wigalois die Herausforderungen der ersten fünf Kämpfe noch aus eigener Kraft meistern konnte – eventuell mit Hilfe des Gürtels, der aber wie erwähnt erzählerisch ein nahezu blindes Motiv bleibt –, ist er spätestens ab dem Aufeinandertreffen mit Pfetan auf »magisch-christliche Hilfsmittel«<sup>488</sup> angewiesen. Seine ritterliche Ausrüstung ist kein geeignetes Mittel, um in dieser Anderwelt zu bestehen – folglich ist ein Upgrade seines Equipments unerlässlich.<sup>489</sup> Um sich in einer übernatürlichen Welt zurechtzufinden, benötigt der Held auch eine übernatürliche Ausstattung. Genau wie in der *Krone* fällt auf, dass für jedes Hindernis ein exakt passendes Utensil zur Verfügung steht, das eigens für diese Aufgabe konzipiert zu sein scheint. Vor seiner Reise nach Korntin wird Wigalois' Schwert von einem Priester mit einem Schutzbrief versehen, *der gap im vesten muot: / vür älliu zouber was er guot* (v. 4428f.). Von Larie erhält er ein wunderbares Brot, *daꝛ in lie diu hungers nôt / alꝛ erꝛ engegen dem munde bôt* (v. 4473f.). König Lar, der ihn in der Gestalt eines wunderbaren Tieres nach Korntin führt, vermach ihm eine Blüte, die ihn vor dem Übelgeruch des Drachen schützen soll: *daꝛ dir dehein bæser smac / von sîner süeze geschaden mac* (v. 4745f.).<sup>490</sup> Außerdem verweist er auf eine vor dem Burgtor befindliche Lanze (*glävê*, v.4749)<sup>491</sup>, *die brâhte mir ein engel her* (ebd.). Bei dieser Lanze handelt es sich um die einzige Waffe, die den Drachen verwunden kann: *ouch ist dehein gesmêde / daꝛ den wurm snîde / wan diu glävê eine* (v. 4771–73). Wigalois wird also gleich mit vier Gegenständen ausgestattet, die ihm das Überleben und den Sieg

<sup>488</sup> Grubmüller: Artusroman, S. 221.

<sup>489</sup> Vgl. Linden: Ritter mit Gepäck, S. 209; Maksymiuk: Court Magician, S. 120; Schulz: Gegenwelt Korntin, S. 401.

<sup>490</sup> Wigalois hatte ihn kurz zuvor sogar explizit nach einer Möglichkeit gefragt, wie er dem giftigen Atem des Ungeheuers entgehen könne: *der rîter sprach »nu gip mir rât / durch die gotes güete / wie ich mich behüete / vor des wurmes stanke.«* (v. 4736–39)

<sup>491</sup> »Mit dem mhd. Substantiv *glävê* statt des gängigeren *sper* ist die Besonderheit der Lanze markiert, das Assoziationsspektrum reicht von der Lanze des Drachentöters Georg über die Longinus-Lanze bis hin zur blutenden bzw. blutigen Lanze bei der Gralsprozession.« Vgl. Linden: Ritter mit Gepäck, S. 215.

gegen Pftan sichern sollen. Mit Ausnahme des Schutzbriefes<sup>492</sup> wird auch jedes einzelne Utensil während bzw. vor dem Kampf erwähnt und somit nochmals in seiner wichtigen Hilfsfunktion hervorgehoben. Letztendlich genügt dann ein einziger Stich mit der Lanze, um den Drachen zu besiegen.<sup>493</sup>

Nach der Auseinandersetzung mit Pftan und dem darauffolgenden Raub des Gürtels, gelangt Wigalois zu Belear, die ihn auf seine Bitte hin mit neuer Ausrüstung versorgt. Besonders ein Harnisch sticht dabei hervor, der von einem Zwerg in einem dreißig Jahre dauernden Schaffensprozess hergestellt wurde. Über knapp fünfzig Verse hinweg wird die Vorgeschichte dieser Rüstung geschildert und dabei auch deren außergewöhnliche Qualität betont: *daz aller beste isengwant / daz ie dehein keiser getruoc* (v. 6067f.). Ebenjene Qualität zeigt sich wenige Episoden später im Kampf gegen das Teufelsweib Marrien. Ähnlich wie zuvor die Feuerritter verbrennt auch Marrien nahezu die gesamte Ausstattung des Helden, sodass dieser am Ende *nibt me er ze schirme hêt / nivan sîn barez isengwant* (v. 6988f.). Der Harnisch allein reicht jedoch aus, um ihn vor den tödlichen Flammen der Widersacherin zu beschützen. Erneut ist also genau das passende Hilfsmittel für die entsprechende Gefahr zu Händen.<sup>494</sup> Daher kann auch Sandra Linden zumindest im Kontext der Marrien-Episode widersprochen werden, wenn sie behauptet, die Rüstung sei »kein adäquater Ersatz für den kurz zuvor gestohlenen Joram-Gürtel«<sup>495</sup>. Wo der Gürtel nämlich schon in der ersten anderweltlichen Konfliktsituation mit den Feuerrittern keine Hilfe zu leisten vermag und somit seine Untauglichkeit außerhalb der ritterlich-höfischen Welt offenbart, präsentiert sich der Harnisch als perfekter Gegenzauber für die übernatürlichen Kräfte Marriens.<sup>496</sup>

---

<sup>492</sup> Dieser findet erst im Kampf gegen Roaz eine erneute Erwähnung (siehe weiter unten).

<sup>493</sup> *durch sîn herze er im stach / den schaft unz an die hant gar / ê er des mannes wûrde gewar: sô snelliche kom er dar* (v. 5096–99).

<sup>494</sup> »Geschaffen in einer anderen Welt, dem Zwergenberg, zeigt die Rüstung ihre Wirkung in einer wiederum anderen Welt, dem teuflischen Reich von Glois. Zwergische Handwerkskunst kommt hier gegen einen teuflischen Gegner zum Einsatz. [...] Nur mit Hilfe der magischen Funktion der Rüstung kann Wigalois in dem teuflisch-anderweltlichen Raum bestehen. Die Gefahren der Anderwelt von Glois können nur mit einem anderweltlichen Mittel überwunden werden.« Vgl. Selmayr: *Lauf der Dinge*, S. 138.

<sup>495</sup> Linden: *Ritter mit Gepäck*, S. 216.

<sup>496</sup> Vgl. Fuchs: *Hybride Helden*, S. 152; Maksymiuk: *Court Magician*, S. 123.

Im finalen Aufeinandertreffen mit Roaz profitiert Wigalois ebenfalls von der Wirkmächtigkeit eines zuvor verliehenen Utensils. Denn hier kommt nun auch endlich der Schutzbrief des Priesters zum Tragen, der Wigalois bereits vor dem Kampf mit Pfetan verliehen wurde. Mit seiner Hilfe kann sich der Held vor einem Teufel schützen, der Roaz im Innern einer schwebenden Zaubervolke begleitet und mit *sinen listen* (v. 7333) unterstützt. Der heilige Schutzbrief fungiert auch in dieser Situation als perfekter Konterzauber, indem er den Teufel fernhält: *dá von getorste der tievel nie / zuo im komen náber baz* (v. 7340f.). Der Teufel wird im Anschluss nicht mehr erwähnt und hat somit für den Fortgang des Kampfes keinerlei Relevanz. Wie in Gaweins Kampf gegen Fimbeus wird auch hier mit Hilfe eines wirkmächtigen Gegenstands dem Widersacher ein entscheidender Vorteil genommen, um einen fairen Kampf zu ermöglichen.

Die genannten Beispiele haben gezeigt, dass Wigalois ähnlich wie Gawein in der *Krone* auf die Unterstützung kraftvoller Dinge angewiesen ist und nur mit ihrer Hilfe die einzelnen Stationen seines Weges erfolgreich meistern kann. So gesehen ist er in gewisser Weise also ebenfalls ein *dingbestimmter* Held. Die Dinge zeichnen seinen Weg vor; ohne sie kann er die Herausforderungen nicht siegreich bestreiten. »Er kann nur Aufgaben in Angriff nehmen, zu denen er die Werkzeuge zuvor verliehen bekommen hat, zu denen er von Kräften, die allemal dem Einfluß seines Willens entzogen sind, prädestiniert ist.«<sup>497</sup> Wo er eigenmächtig von diesem Weg abweichen möchte, kann er nur scheitern, wie in der Szene mit den Feuerrittern eindrücklich vorgeführt.

Dennoch kann man in diesem Kontext nicht von einem dingüberlagerten Helden sprechen. Dies liegt zum einen an der bereits aufgezeigten narrativen Verschleierung, welche die Dinge in ihrer Wirkung und Bedeutung stärker in den Hintergrund rückt als dies in der *Krone* der Fall ist. Zum anderen ist aber auch das Verhältnis zwischen dem helfenden Ding und der Eigenleistung des Helden gänzlich divergent gelagert. In diesem Zusammenhang kommt die bereits erwähnte göttliche Prädestination des Helden zum Tragen. Was in der ersten Aventure-Kette nur angedeutet wird, rückt in der zweiten endgültig ins Zentrum der Erzählung. Wo in der *Krone* der Zauberer Gansguoter als *deus ex*

---

<sup>497</sup> Fuchs: *Hybride Helden*, S. 143.



machina den Helden munter mit Zauberdingen versieht, werden die magischen Hilfsmittel im *Wigalois* mit einer eindeutig religiösen Konnotation versehen.<sup>498</sup>

Beim Schutzbrief ist diese aufgrund der Überreichung durch den Priester offenkundig, zumal die Übergabe von einem Gebet begleitet wird (v. 4421–26). Auch wird hier eine direkte Verbindung zwischen dem göttlichen Wohlwollen und dem Erfolg des Helden hergestellt: *got enwolde sô mangem munde / sîne gnâde niht versagen: / er liez in an der vart bejagen / solhen prîs der in noch wert* (v. 4458–61). Bei der Blüte und der Lanze deutet der jeweilige Herkunftsort ebenfalls auf den göttlichen Bereich hin: Erstere entstammt einem paradiesähnlichen Anger, letztere wurde direkt von einem eigens gesandten Engel herbeigebracht. Allein durch seine Ausstattung wird Wigalois somit zum »Legendenheiligen«<sup>499</sup> stilisiert, dessen persönliche Leistung darin besteht, sich voll und ganz Gottes Willen zu unterstellen.<sup>500</sup> Während in der *Krone* die Dinge mehr oder weniger willkürlich verteilt werden und dementsprechend auch grundsätzlich von jedem gleichermaßen genutzt werden können, sind solche Hilfsmittel im *Wigalois* ausdrücklich für den durch Gott erwählten Helden bestimmt. Warum sonst sollte die kostbare Lanze noch immer *in der steinwant* (v. 4849) stecken, wenn doch jeder beliebige Vorbeikommende sie einfach herausziehen und mitnehmen könnte?<sup>501</sup> Daran zeigt sich, dass diese Tat einzig und allein dem von Gott erwählten Helden vorherbestimmt ist.

Gott macht sich Wigalois zum »Werkzeug«<sup>502</sup>. Entscheidend ist jedoch, dass Wigalois diese Rolle als »Werkzeug und Vollstrecker Gottes«<sup>503</sup> auch annimmt. Dies zeigt sich in nahezu allen Sequenzen der zweiten Aventure-Kette. Unmittelbar bevor er Pfetan angreift, versichert er sich durch ein kurzes Gebet

---

<sup>498</sup> Von den vier Dingen, die Wigalois vor seinem Aufbruch nach Korntin erhält, wird lediglich das Zauberbrot nicht mit Gott in Verbindung gebracht. Vielmehr kann dieses als »Sinnbild der Minne« gesehen werden, was jedoch keinen Widerspruch zur christlichen »Erlösungsaventure« darstellt. Vgl. Fuchs: *Hybride Helden*, S. 144.

<sup>499</sup> Ebd., S. 168.

<sup>500</sup> Vgl. Cormeau: *Zwei Kapitel*, S. 57.

<sup>501</sup> »Ginge es allein um die magische Kraft der Lanze, ließe sich nicht erklären, warum sie nicht schon längst jemand aus der Steinwand gezogen hat, um den Drachen damit zu besiegen.« Vgl. Linden: *Ritter mit Gepäck*, S. 217.

<sup>502</sup> Schulz: *Das Nicht-Höfische*, S. 399.

<sup>503</sup> Fuchs: *Hybride Helden*, S. 149.

der Unterstützung Gottes: *nu hilf, keiser, herre got, / daꝫ mich dirre tievels bot / iht scheid von dem lîbe* (v. 5079–81). Er betont sogar, dass Gott selbst den Drachen besiegen müsse: *du solt den tievel vellen, / wand er der werlte schaden tuot.* (v. 5084f.). Sieg oder Niederlage sind also nicht – oder zumindest nicht in erster Linie – vom Kampfgeschick des Helden abhängig, sondern obliegen der göttlichen Entscheidungsgewalt. Bestärkt durch dieses Gebet stürzt sich der Held todesmutig in den Kampf: *sus kêrte der rîter in den tô / gegen dem wurme vreissam* (v. 5088f.).

Noch deutlicher kommt der göttliche Beistand in der Ruel-Episode zum Tragen. Nachdem das Waldweib den Helden überwältigt und gefesselt hat, ist es im Begriff, ihn mit einem Schwert zu enthaupten. Wigalois zeigt sich in dieser Situation vollkommen hilflos – und so ist es nur einem glücklichen Zufall zu verdanken, dass Ruel im entscheidenden Moment von dem Wiehern seines Streitrosses abgelenkt wird. Sie flieht im Glauben, das Geräusch stamme vom herannahenden Drachen Pfetan, und lässt Wigalois unbeschadet zurück. Der Erzähler verweist auch hier auf die Güte Gottes<sup>504</sup>: *dô si daꝫ swert gegen im swanc, / dôn hêt er des deheinen [ge]danc / daꝫ er iht lenger solde leben, / hêt imꝫ got niht gegeben* (v. 6465–68). Ein eindeutiger Kausalzusammenhang lässt sich in dieser Situation jedoch nicht festmachen. Dies ändert sich kurze Zeit später, als Wigalois Gott bittet, ihn von seinen Fesseln zu befreien: *mit dîner kraft enbinde mich* (v. 6497). In der Tat lösen sich diese daraufhin auf geradezu wundersame Weise. Ein eindeutiger Beweis sowohl für das unerschütterliche Gottvertrauen als auch die göttliche Berufung des Helden kann kaum geliefert werden.<sup>505</sup>

Nachdem die Fesseln gelöst wurden, greift Wigalois als erstes nach seinem Schwert und küsst und lobpreist dieses: *ô wol mich, swert, daꝫ ich dich hân! / nûn ist weder wîp noch man / der mich binde âne wer* (v. 6514–16). Die darauffolgenden Ausführungen legen den Schluss nahe, dass er sich fortan primär auf seine eigene Kampfkraft verlassen möchte:

<sup>504</sup> Grubmüller sieht daher im vermeintlich zufälligen Wiehern des Pferdes eindeutig ein göttliches Eingreifen. Vgl. Grubmüller: *Artusroman*, S. 230f. Auch Stein deutet den Erzählerkommentar als Beweis, dass die Rettung des Helden aus keinem »blinden und banalen Zufall« resultiert. Vgl. Stein: *Integration*, S. 185.

<sup>505</sup> Maksymiuk sieht hierin den Beweis, dass machtvolle Gegenstände allein für den Erfolg des Helden nicht ausreichen, sondern Gottvertrauen diesbezüglich eine obligatorische Kondition darstellt. Vgl. Maksymiuk: *Court Magician*, S. 121.

ûf dînem knopfe ich des swert  
die wîle ich swert tragen wil:  
ez sî ernest ode ein spil,  
daz ez mir nimmer mê geschiht,  
swâ mîn ouge iht des siht  
daz mînem lîbe geschaden mac,  
ichn slahe ie doch den êrsten slac  
dem daz ungehiure sî.  
ditz was aller triuwen vrî,  
ez hêt mir anders widersaget.  
ezn wirt hie nû niht mê geklaget  
sît ich mîn swert wider hân.

(v. 6517–28: dies schwöre ich auf deinen Knauf, so lange ich ein Schwert trage: Ob im Ernst oder im Scherz, es soll mir nie wieder geschehen, daß ich, wo immer ich etwas mir Bedrohliches erblicke, gegen ein Scheusal nicht den ersten Schlag führe. Dieses hier war hinterhältig, sonst hätte es mich zum Kampf herausgefordert. Doch Schluß nun mit dem Klagen, da ich ja mein Schwert wieder habe.)

Ein Bruch oder Widerspruch offenbart sich jedoch nur vordergründig; vielmehr zeigt sich in dieser Szene die spezielle Disparatheit von aktivem Artusritter und passivem Legendenhelden, durch welche sich der Held signifikant

auszeichnet.<sup>506</sup> Gerade diese Disparatheit ist eine wichtige Voraussetzung dafür, dass der »hybride Held«<sup>507</sup> nicht zur fremdgesteuerten Marionette verkommt, die an den Fäden der sakralen Vorsehung durch alle Gefahren gezogen wird. Trotz göttlicher Erwählung bleibt er auch weiterhin partiell selbsttätiger Heros, der in seiner Rolle als ausgezeichnete Artusritter dank seines eigenen Kampfgeschicks und Scharfsinns siegreich aus den sich auftuenden Gefahren hervorgeht.

So ist der Triumph über Marrien beispielsweise das Ergebnis einer besonderen Eigenleistung des Helden, indem dieser die Schwachstelle der Widersacherin erkennt und sogleich ausnutzt: Er bestreicht sich selbst mit dem Blut der Bestie und löscht dadurch das verzehrende Feuer. »Nicht etwa göttliche Hilfe läßt ihn gegen die Wunderwaffe reüssieren, sondern des Helden eigene, kluge und hellwache Beobachtung.«<sup>508</sup> Auch der Erzähler weiß diese Eigenleistung zu honorieren, indem er betont: *sus ernerte sich der degen* (v. 7019). Schon im nächsten Vers wird aber wiederum auf die Fürsorge Gottes hingewiesen: *und hét sîn got niht gepflegen, / er war ze tôde dâ verbrant* (v. 7020f.). Erinnert sei hier auch nochmals an den magischen Harnisch, der Wigalois in erster Instanz vor dem Feuer Marriens beschützt.<sup>509</sup> Nur die Kombination aus beidem, vorzüglichem Artusritter und prädestiniertem Gottesstreiter, kann also den Erfolg des Helden gewährleisten.

---

<sup>506</sup> »Die Figur des Helden offenbart sich an dieser Stelle mehr denn je in ihrer Disparatheit: Auf der vordergründigen Ebene der Aktion und direkten Rede trägt er Züge des aktiv kämpfenden Artusritters in einer märchenhaften Welt, auf der Ebene der tatsächlich erzählten Ereignisse ist er passiver, leidender Legendenheld in direktem Kontakt zu Gott, unter dessen Providenz und Hilfe er alleine bestehen kann. In beiden Funktionen ist er völlig unproblematisch, eben weil die religiöse, ethische und kämpferische Dimension seines Wesen [sic!] offen und unvermittelt nebeneinanderstehen und anscheinend nebeneinander stehengelassen werden können. Die Erzählung und der Erzähler scheinen nicht nur psychologisch völlig uninteressiert, sondern das gewaltsame Zusammenzwingen disparater scheinender Heldentypen wird zum Konstituens des Romans: Die Erzählung und ihr Held werden zur hybriden Verschmelzung disparater Elemente.« Vgl. Fuchs: *Hybride Helden*, S. 163.

<sup>507</sup> »Die Diversität der Mittel konstruiert einen hybriden Helden in hybrider Welt, die die Orientierungslosigkeit seiner Welt spiegeln mag.« Vgl. Fuchs: *Hybride Helden*, S. 235.

<sup>508</sup> Fuchs: *Hybride Helden*, S. 169.

<sup>509</sup> Dieser wird zwar an keiner Stelle mit einer sakralen Sphäre in Verbindung gebracht, sondern im Gegenteil sogar auf die (weltliche) Kunstfertigkeit eines Zwerges zurückgeführt. Jedoch erscheint es nicht besonders abwegig, dass auch die Schenkung der magischen Rüstung durch göttliches Fatum zu begründen ist, wo

Diese doppelt codierte Stellung des Helden kulminiert schließlich im Kampf gegen Roaz. Allein die Art des Gegners lässt keinen Zweifel daran, dass es sich hierbei um einen dezidiert religiösen Konflikt handelt, einen Zweikampf zwischen dem göttlich-prädestinierten Legendenheiligen und dem heidnischen Teufelsbündner.<sup>510</sup> Umso erstaunlicher ist es, dass sich dieser sakrale Konflikt nicht als Leitmotiv durch den gesamten Zweikampf hindurchzieht, sondern bereits vor der eigentlichen Kampfhandlung mehr oder weniger abgehandelt wird. Mit Hilfe des Schutzbriefes wird der verbündete Teufel unschädlich gemacht – Wigalois' Zutun beschränkt sich hierbei auf das Schlagen eines Kreuzzeichens. Die magisch-religiöse Sphäre ist somit zumindest vordergründig aus der Konfliktsituation gebannt und in der Folge kann ein in erster Linie ritterlicher Zweikampf stattfinden. Die übernatürliche Wirkkraft des Schutzbriefes beschränkt sich in ihrer Funktion als »Defensivzauber«<sup>511</sup> also ausschließlich darauf, ebenjene Übernatürlichkeit zu tilgen und den Kampf auf ein »ritterliches Maß«<sup>512</sup> zu begrenzen.

Die finale Auseinandersetzung zwischen Wigalois und Roaz lässt sich also strukturell und funktional mit dem finalen Kampf zwischen Gawein und Fimbeus gut vergleichen. In beiden Fällen dient der jeweilige magische Hilfsgegenstand ausschließlich dazu, den Helden vom Einfluss sämtlicher Magie zu befreien, um im Anschluss seine eigene Leistungsfähigkeit in einem »ritterlichen und fairen Zweikampf«<sup>513</sup> unter Beweis stellen zu können. Die beiden Episoden unterscheiden sich dabei jedoch in zwei essenziellen Punkten: Erstens ist der Schutzbrief mit einer dezidiert religiösen Konnotation versehen. Dass Wigalois diesen Gegenstand erhält und im entscheidenden Moment von ihm profitiert, lässt sich zweifelsfrei auf seine göttliche Prädestination zurückführen. Das unerschütterliche Gottvertrauen des Helden wird gerade in der

---

Gott seinem Streiter doch schon zuvor umfassende Unterstützung in Form von machtvollen Dingen zur Verfügung gestellt hat.

<sup>510</sup> »Wirnt klärt in der Konfrontation mit Roaz das Problem, ob teuflische Unterstützung oder Gottvertrauen und Tugendhaftigkeit einer *ritterlichen manheit* eher nützen«. Vgl. Lohbeck, Gisela: *Wigalois*. Struktur der *bezeichnung*. Frankfurt a. M. 1991, S. 253.

<sup>511</sup> Linden: Ritter mit Gepäck, S. 212.

<sup>512</sup> Fuchs: Hybride Helden, S. 176.

<sup>513</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 138.

Verbindung aus Schutzbrief und Schlagen des Kreuzzeichens sichtbar. Wigalois hat sich das Hilfsmittel auf diese Weise verdient, wohingegen Gawein die schützende Rüstung ohne erkennbare Gegenleistung bzw. Voraussetzung einfach von Gansguoter geschenkt bekommt. Während der Erhalt des Hilfsmittels im einen Fall evident begründet wird, wirkt er im anderen Fall weitestgehend willkürlich. Zweitens stellt sich im *Wigalois* die Loslösung von der Unterstützung kraftvoller Dinge in einer endgültigen Konsequenz dar, denn nach dem Triumph über Roaz verschwinden diese gänzlich aus der Erzählung. Für Gawein korreliert der Sieg über Fimbeus hingegen einzig und allein mit der Rückgewinnung der Kleinodien, auf die er bei seiner weiteren Heldenreise zwingend angewiesen ist.

Die kraftvollen Dinge spielen im *Wigalois* also eine zentrale Rolle, ohne aber das Handlungsgefüge und die Souveränität des Helden zu destruieren. Gerade wo es der Held mit übernatürlichen Widersachern zu tun bekommt, stößt er als Artusritter an seine Grenzen und ist auf den Beitrag seiner übernatürlichen Helfer angewiesen. Die Wunderdinge übernehmen dabei jedoch nicht die Kontrolle, sondern dienen dem Helden lediglich zur Unterstützung. Er wird dadurch nicht per se unbesiegbar, sondern erhält lediglich ein »Gegenmittel gegen konkrete, anders unüberwindliche Bedrohungen«<sup>514</sup>. Diese Unterstützung durch Dinge stellt wiederum eine »Objektivierung seiner Qualität« dar und ist als solche Ausdruck einer »untrennbaren Einheit von Bestimmung und Berufung, Glück und Verdienst«.<sup>515</sup> Sie sind gleichermaßen Symbol für das Gottvertrauen des Helden und präsenten Hilfsmittel für die Bewältigung diverser Herausforderungen. Sybille Wüstemann spricht sogar davon, dass »nicht der Sieg [...] aus den Wunderdingen« resultiere, sondern umgekehrt »die Wunderdinge dem unausweichlichen Sieg entspringen«.<sup>516</sup> Somit

<sup>514</sup> Stein: Integration, S. 169.

<sup>515</sup> Wehrli, Max: Formen mittelalterlicher Erzählung. Zürich/Freiburg 1969, S. 232. Vgl. auch Linden: Ritter mit Gepäck, S. 224. »Im Roman wird keine Änderung der inneren Einstellung gezeigt, sondern Wigalois entwickelt sich vielmehr, indem er Dinge akkumuliert. Das Ansammeln von hilfreichen Gegenständen wird zur Darstellungsmöglichkeit für die Vervollkommnung eines Helden, der eigentlich von Anfang an als ideal ausgewiesen ist. Nicht eine innere Entwicklung des Protagonisten wird erzählt, sondern Wigalois kann durch die Akkumulation von Besitz seinen persönlichen Handlungsrahmen modifizieren und erweitern.«

<sup>516</sup> Wüstemann: Ritter mit dem Rad, S. 50.

seien sie in erster Linie dazu da, »einen psychischen Zustand zu transportieren« und diesem »zur Anschauung zu verhelfen«. <sup>517</sup> Der Gedankengang ist durchaus nachvollziehbar, wenngleich eine Akzentuierung auf die symbolische Funktion der Dinge in diesem Fall zu einseitig ist. Stattdessen lässt sich hieran wiederum ein starkes Oszillieren zwischen Präsenz- und Bedeutungsebene festmachen, denn die Dinge sind zum einen bedeutungsvoller Ausdruck der Idealität des Helden, zum anderen aber auch kraftvolles Mittel zur Bewältigung der Herausforderungen. Präsenz und Bedeutung bedingen sich somit wechselseitig. Auch Sandra Linden sieht in der Vielzahl der Dinge »eine Art metapoetisches Signal«, das auf »die Pluralität im Erzählen hinweist« <sup>518</sup>, durch welche der gesamte Roman gekennzeichnet sei. <sup>519</sup> Diese Pluralität lässt sich ohne Weiteres auch auf die Dinge im Einzelnen und deren mehrgliedrige (Bedeutungs-)Funktion übertragen. Die Verschmelzung von Magie und Religion bildet dabei keinen Widerspruch. <sup>520</sup> Vielmehr wird das göttliche Wirken in Form der zur Verfügung gestellten Dinge narrativ umgesetzt. <sup>521</sup> Es zeigt sich nicht ausschließlich in schicksalhaften Fügungen, sondern erfährt durch die Dinge eine Materialisierung, die es erlaubt, die Wirkmächtigkeit Gottes präsentisch darzustellen.

Im Gegensatz zu Heinrich gelingt es Wirnt somit deutlich besser, die Wunderdinge in seine Erzählung zu integrieren, ohne dabei den Helden einen Kontrollverlust erleiden zu lassen. Die narrativen Schwierigkeiten scheinen zwar auch hier immer wieder auf <sup>522</sup>, können aber durch entsprechende Gegenmaßnahmen weitestgehend entkräftet werden. Denn wo Gawein in der *Krone* durch

---

<sup>517</sup> Ebd.

<sup>518</sup> Linden: Ritter mit Gepäck, S. 230.

<sup>519</sup> Ebd.: »Die Welt ist nicht mehr einlinig auf eine zentrale Auszeichnungsaventure bezogen, sondern vielfältig und komplex.«

<sup>520</sup> Vgl. Eming: Funktionswandel, S. 165.

<sup>521</sup> Vgl. Dietl, Cora: Wunder und zouber als Merkmal der *aventure* in Wirnts *Wigalois*? In: Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Hrsg. von Friedrich Wolfzettel. Tübingen 2003, S. 297–311, hier: S. 304f.

<sup>522</sup> Überraschend unmissverständlich werden diese etwa von Wigalois' Gegner Lion thematisiert. Dieser verweist in seiner Rede gegenüber einem Boten explizit auf Wigalois' Unterstützung durch magische Hilfsmittel und betont, dass Wigalois Roaz niemals in einem fairen Zweikampf geschlagen hätte: *Daz weiz ich wol und ist mir kunt / daz er den helt mit zouber sluoc / des hant vil mänlich ellen truoc* (v. 10168–70). Bemerkenswert ist zudem, dass Roaz an dieser Stelle als der eigentliche *helt* bezeichnet wird und Wigalois »zum trickreichen und unfair agierenden Usurpator« verkommt. Vgl. Linden: Ritter mit Gepäck, S. 223. Allerdings sei an

die kraftvollen Dinge überlagert wird, fungieren diese im *Wigalois* lediglich als notwendige Ergänzungen, die den Helden auf seinem vorherbestimmten Weg unterstützen und ihn in seiner Idealität bestätigen.

### 3.2.2 Kraftvolle Dinge in *Game of Thrones*

Magie und übernatürliche Erscheinungen bilden die Kernkomponente einer jeder Fantasy-Narration. Gerade deren Verfügbarkeit sind zentrale Aspekte, die der fantastischen Welt ihre eigentümliche Charakteristik und Kohärenz verleihen. Magie ist dabei in der Regel auch unmittelbar an Macht gekoppelt, denn durch die Nutzung und Kontrolle übernatürlicher Kräfte eröffnen sich mannigfaltige Möglichkeiten und Machtpotenziale. Macht wiederum kann unbestreitbar als eines der zentralen Leitmotive von *Game of Thrones* bezeichnet werden.<sup>523</sup> Das Spiel der Throne ist ein Ringen um Einfluss, Kontrolle und Herrschaft – bei dem man letztlich entweder gewinnt oder stirbt. Zu Beginn

---

dieser Stelle nochmals darauf hingewiesen, dass der Schutzbrief lediglich in seiner Funktion als Gegenzauber zum Tragen kommt, indem er wiederum Roaz' übernatürlichen Beistand negiert und dadurch überhaupt erst die Voraussetzungen für einen ehrlichen Zweikampf schafft. Entsprechend wird die Anschuldigung auch nicht weiter thematisiert und bleibt somit nicht mehr als eine Randnotiz – die aber nichtsdestotrotz einen weiteren interessanten Metakommentar darstellt.

<sup>523</sup> »Nahezu alle Haupt- und Nebencharaktere können als Verkörperungen verschiedener Machttraditionen decodiert werden.« Vgl. Koch, Lars: »Power resides where men believe it resides«. Die brüchige Welt von *Game of Thrones*. In: Von *Game of Thrones* zu *House of Cards*. Politische Perspektiven in Fernsehserien. Hrsg. von Anja Besand. Bonn 2018, S. 129–152, hier: S. 135. Vgl. auch Seyferth, Peter: Realistische Fantastik. Macht in *ASOIAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 227–247; Baumann: Herrschaftsstruktur in *ASOIAF*; Spector: Power and Feminism in Westeros; Söffner: Nachdenken über *Game of Thrones*, S. 43–57; Schulzke, Marcus: Das Spiel um die Throne: Lektionen von Machiavelli. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 29–43; Fathallah, Judith May: »I AM YOUR KING«: Authority in *Game of Thrones*. In: *Fanfiction and the Author*. Hrsg. von ders. Amsterdam 2017, S. 101–56. Online aufrufbar unter: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1v2xsp4.8?> (letzter Zugriff am 03.06.2020).

Simon Spiegel zeigt, dass sich diese Verhandlung von Macht sogar in den dargestellten Sexpositionen verorten lässt. Vgl. Spiegel, Simon: »Everything in the world is about sex, except sex. Sex is about power.« Die Funktionen der Sexpositionen in GOT. In: *Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«*. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 369–384.



steht der Kampf um den Eisernen Thron auch absolut im Zentrum der Erzählung, wohingegen übernatürliche Erscheinungen allerhöchstens eine Randnotiz darstellen. Das intrigante Machtgeschacher erinnert dabei eher an Politthriller im Stile von Serien wie *House of Cards* – nur eben in einer als »mittelalterlich« gezeichneten fantastischen Welt. Erst nach und nach halten fantastische Elemente Einzug in die Welt von Westeros und verlagern den Fokus weg vom politischen Geschehen hin zu einem existenziellen Kampf gegen eine unmenschliche Bedrohung von außen.<sup>524</sup> Mit der Zunahme von Magie lässt sich ebenso ein vermehrtes Auftauchen kraftvoller Dinge konstatieren. Die Fragen und Problemstellungen bleiben grundsätzlich dieselben wie im Artusroman. Es wird auch hier zu untersuchen sein, wie sich solche Kraft-Dinge in die Handlung integrieren lassen, ohne eine Verschiebung der Handlungshierarchien zu erzeugen.<sup>525</sup> Besonders prominent treten hierbei die drei Drachen in Erscheinung, die im Zentrum der folgenden Analyse stehen. Aber auch im Zusammenhang mit der übernatürlichen Bedrohung durch die Others bzw. die White Walker zeigt sich eine interessante Funktionalisierung kraftvoller Dinge, die einige markante Parallelen zur *Krone* und vor allem dem *Wigalois* aufweist.

---

<sup>524</sup> Diese Entwicklung zeigt sich auch in den Titeln der einzelnen Bände. *A Game of Thrones* und *A Clash of Kings* rekurren eindeutig auf den Machtkampf der verschiedenen Adelshäuser. *A Storm of Swords* und *A Feast for Crows* können ebenfalls auf dieses politische Tauziehen bezogen werden, deuten aber gleichzeitig auch einen umfassenderen Konflikt an. Mit *A Dance with Dragons* rücken die fantastischen Elemente dann endgültig in den Fokus. Die beiden noch nicht erschienenen Bände *The Winds of Winter* und *A Dream of Spring* verweisen schließlich auf einen globalen Konflikt, der die Welt von Westeros grundlegend verändern wird.

Die Serie löst sich ein Stückweit von dieser Entwicklung, da der Kampf gegen die Weißen Wanderer bereits in der Mitte der finalen Staffel zu einem Ende gebracht wird und in den letzten Folgen wieder die Auseinandersetzung um den Eisernen Thron dominiert. Dieser Verlauf wird von vielen Fans als antiklimaktisch kritisiert. Andere rechtfertigen die Entscheidung wiederum mit Verweis auf den Titel der Serie. Es scheint hier also im Vergleich zur Buchvorlage eine Verlagerung des Schwerpunktes vorzuliegen, die sich nicht zuletzt an der Umbenennung von *A Song of Ice and Fire* in *A Game of Thrones* festmachen lässt. Wie stark diese Verlagerung wirklich ausfällt, lässt sich selbstverständlich erst mit dem Abschluss der Buchreihe final beurteilen.

<sup>525</sup> Das Problem einer möglichen Überlagerung des Helden wird auch explizit auf der Ebene der *histoire* behandelt. Als Stannis mit seinem Heer Königsmund angreift, rät Lord Bryce Caron ihm dazu, Melisandre aus der Schlacht fernzuhalten: »Your Grace, if the sorceress is with us, afterward men will say it was her victory, not yours. They will say you owe your crown to her spells.« (CK 828f.)

### 3.2.2.1 Die drei Drachen – Zwischen Interkontinentalrakete und Persönlichkeitsspiegel

Die drei Drachen<sup>526</sup> stellen Daenerys ein unvergleichliches Machtpotenzial zur Verfügung und verleihen ihr eine einzigartige Exorbitanz, die sie von allen anderen Hauptfiguren der Erzählung abhebt. Sie sind die »ultimative strategische Waffe«, denn »denen, die sie lenken können, ermöglichen sie es, Krieg aus der Luft zu führen und eine Feuerkraft zu entfesseln, die einem kleinen Atomsprenkopf entspricht.«<sup>527</sup> Daher ist es nicht verwunderlich, dass sie in der Forschung auch als »mittelalterliche Interkontinentalraketen«<sup>528</sup> und »Massenvernichtungswaffen«<sup>529</sup> betitelt wurden. Sie repräsentieren eine »inkommensurable Potenz – eine Macht, die »all the difference« ist, neben der es deshalb, biblisch gesprochen, »auf Erden keine Macht gibt, die [mit] ihr verglichen werden könnte« [...] (Iob 41,24).«<sup>530</sup> In der Serie wird erklärt: »Dragons are fire made flesh. And fire is power.« (2.5) Mit anderen Worten: Die Drachen stellen eine Verkörperung von Macht dar.

Varys äußert in einem Gespräch mit Tyrion einen Satz, der zum einem der bekanntesten Zitate der gesamten Reihe geworden ist: »Power resides where men *believe* it resides. [...] A shadow on the wall«. (CK 132) Macht wird in diesem Sinne verstanden als Zuschreibung und Legitimierung – in der Terminologie Max Webers gesprochen geht es also in erster Linie um *Herrschaft*.<sup>531</sup> Um ebenjene Art von Macht dreht sich auch ein Großteil der Erzählung, denn im »Denken und Handeln der Figuren – und somit in Martins Weltkonstruktion – spielt es eine wesentliche Rolle, wie die Ausübung von Macht *legitimiert*

<sup>526</sup> Weshalb die Drachen im Rahmen dieser Arbeit als Dinge kategorisiert werden, wurde in Fußnote 233 erläutert.

<sup>527</sup> Larrington: *Winter is coming*, S. 71.

<sup>528</sup> Peitz, Dirk: Mittelalterliche Interkontinentalraketen. In: *Zeit Online*, 02.05.2016. <https://www.zeit.de/kultur/film/2016-05/game-of-thrones-staffel-sechs-episode-zwei-geschichtsstunde> (letzter Zugriff am 06.05.2020).

<sup>529</sup> Müller: *Die neomedievalen Ritter*, S. 34.

<sup>530</sup> Petersen: *Die drei Drachen des Königs*, S. 241.

<sup>531</sup> Vgl. Weber, Max: *Wirtschaft und Gesellschaft: Soziologie*. Hrsg. von Knut Borchardt, Edith Hanke und Wolfgang Schluchter. Tübingen 2013, S. 449ff.

wird.«<sup>532</sup> Doch spielt gerade in mediävalem Fantasy-Narrativen zudem die physisch ausgeübte »pure Macht«<sup>533</sup> in Form von Gewalt<sup>534</sup> eine nicht unwichtige Rolle. Es ist nicht verwunderlich, dass gerade der gnadenlose Kämpfer Sandor Clegane diesen Umstand auf den Punkt bringt: »If you can't protect yourself, die and get out of the way of those who can. Sharp steel and strong arms rule this world, don't ever believe any different.« (CK 757) Gerade Daenerys Macht ist untrennbar an ihre Verfügungsgewalt über die drei Drachen gekoppelt.<sup>535</sup> Die Drachen können somit einerseits als »Allegorie auf den die gesamte Serie dominierenden Willen zur Macht gelesen werden«<sup>536</sup>, stellen andererseits aber gerade diese Macht auch realiter zur Verfügung. Sie repräsentieren eine »military power«<sup>537</sup>, ohne die sich Daenerys' Aussichten auf eine erfolgreiche Rückeroberung des Eisernen Throns gegen Null bewegten.<sup>538</sup> Die Parallelen zu den Kraftgegenständen im *Wigalois* und der *Krone* sind auf den ersten Blick offenkundig: Die Dinge stellen einer Figur eine Machtpotenz zur Verfügung, die ihr zur Überwindung spezifischer Hindernisse verhilft und ihr innerhalb des Handlungsgefüges eine Sonderstellung verleiht. Die gewaltig großen Drachen stehen dem handlichen Gürtel (*Wigalois*) und dem Stein des Fimbeus (*Krone*) selbstverständlich in nichts nach, denn Daenerys erhält durch sie einen exorbitanten Status, der sie zwischenzeitlich in den Rang einer scheinbar unbesiegbaren Figur erhebt. Dennoch gelingt es Martin, die Drachen trotz ihrer extravaganten Stärke in die Handlung zu integrieren, ohne das gesamte Erzählgefüge in ein irreversibles Ungleichgewicht zu bringen. Dabei bedient

---

<sup>532</sup> Baumann: Herrschaftsstruktur in *ASOIAF*, S. 214.

<sup>533</sup> Ebd., S. 214.

<sup>534</sup> Zum Begriff der Gewalt siehe Popitz, Heinrich: Phänomene der Macht. 2. erw. Auflage. Tübingen 1992, S. 44. »Gewalt meint eine Machtaktion, die zur absichtlichen körperlichen Verletzung anderer führt, gleichgültig, ob sie für den Ausführenden ihren Sinn im Vollzug selbst hat (als bloße Aktionsmacht) oder, in Drohungen umgesetzt, zu einer dauerhaften Unterwerfung (als bindende Aktionsmacht) führen soll.«

<sup>535</sup> Vgl. Carroll: Medievalism in *Game of Thrones*, S. 69.

<sup>536</sup> Koch: Brüchige Welt von *Game of Thrones*, S. 138.

<sup>537</sup> Walker: Just songs in the end, S. 85.

<sup>538</sup> »Although Daenerys's control over her growing ›children' is sometimes brought into question [...] their existence forms the basis of her power in Essos, and then in Westeros.« Vgl. Larrington, Carolyne: Foreword. In: Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in *Game of Thrones* and *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. i–xviii, hier: S. xiv.

er sich zum Teil ähnlicher Strategien wie Wirnt in seinem *Wigalois*, schlägt aber auch völlig neue Wege ein, indem er die Stellung und Rolle der Drachen um zusätzliche Aspekte erweitert. Daher wäre es zu eindimensional, die Drachen auf ihre Funktion als exorbitante Superwaffe zu beschränken, denn von Beginn an wohnt ihnen eine Vielschichtigkeit inne, die sich im Laufe der Handlung immer stärker entfaltet.

In Kapitel 3.1.2.2 wurde bereits Daenerys' Entwicklung von einem Mädchen, das wie eine Handelsware verkauft wird, zur verehrten und gefürchteten Mutter der Drachen nachgezeichnet. Diese Entwicklung ist eng verbunden mit ihrem Verhältnis zu den drei Dracheneiern, die zunächst noch als versteinerte Erinnerungen an eine längst vergangene Zeit gelten und ebenjene Zeit am Ende des zweiten Bandes in die Gegenwart zurückholen. Dabei vollziehen sie eine Transformation, indem sie verschiedene Stadien der Machtpotenz durchlaufen. Zunächst resultiert ihr Wert einzig und allein aus der Bedeutung, die man ihnen als Relikte der Vergangenheit zuspricht. Außer Daenerys glaubt niemand ernsthaft daran, dass aus den Eiern tatsächlich eine Quelle der Macht entspringen könnte, wie sie die lebendigen Drachen Jahrhunderte zuvor darstellten. Sie repräsentieren allerhöchstens Erinnerungen an eine ehemalige Macht, die jedoch für immer verloren scheint. Mit der Geburt der Drachen verwandelt sich diese Erinnerung in ein präsentisch-verfügbares Machtpotenzial. Es wird nun klar, dass die Dracheneier nicht nur symbolisch eine memoria-Funktion erfüllen, sondern eine verloren geglaubte Kraft wiederaufleben lassen. Auf diese Kraft vertraut auch Daenerys, denn als Ser Jorah Mormont auf ihre aussichtslose Lage in einem fremden Land, umgeben von Feinden, verweist, kontert sie mit dem simplen Einwand: »I have the dragons.« (CK 188) Allerdings können diese ihre Kraft zu Beginn noch nicht unmittelbar entfalten, sondern ähneln eher kleinen Kindern, die auf den Schutz ihrer Mutter angewiesen sind. Entsprechend entgegnet Jorah:

Hatchlings [...]. One swipe from an arakh would put an end to them, though Pono is more like to seize them for himself. Your dragon eggs were more precious than rubies. A living dragon is beyond price. In all the world, there are only three. Every man who sees them will want them, my queen. (CK 188)

Die Drachen repräsentieren in diesem Stadium also nicht eine tatsächlich vorliegende unbändige Macht, sondern lediglich die Verheißung darauf. Obwohl sie schnell wachsen und an Stärke gewinnen, können sie zunächst die Funktion einer den Helden verstärkenden Waffe nicht erfüllen. Sie besitzen nach wie vor einen in erster Linie ökonomischen Wert, der sie als eine Investition in die Zukunft erscheinen lässt.

Und in der Tat werden die Drachen im dritten Band in einer gewichtigen Szene als Tauschmittel dargeboten. In Astapor möchte Daenerys eine Söldnerarmee bestehend aus gut 8000 sogenannten *Unsellied* kaufen. Da ihre finanziellen Mittel nicht ausreichen, bietet sie den Good Masters – der Herrscherklasse in Astapor – ihren Drachen Drogon im Tausch an. Der Tauschvorschlag wird angenommen und der Handel vollzogen. Daenerys übergibt die Kette, an der Drogon befestigt ist, an den Sklavenhändler Kraznys und erhält von diesem im Gegenzug eine neunschwänzige Peitsche, die den Besitzer der Unsellied-Armee markiert. Was zuvor bereits zu erahnen war, bewahrheitet sich nun: Daenerys ist selbstverständlich nicht wirklich gewillt, eines ihrer Kinder zu verkaufen. Stattdessen weist sie Drogon an, Kraznys mit seinem Feueratem zu verbrennen, und befiehlt ihrer neuen Armee, sich gegen ihre vormaligen Besitzer zu wenden. Durch diese List gelingt es ihr, die Kontrolle über die Unsellied zu erhalten, ohne einen ihrer Drachen zu verlieren. Indem Drogon Kraznys bei lebendigem Leibe verbrennt, offenbart er eine Kostprobe seiner Stärke und Gefährlichkeit:

A lance of swirling dark flame took Kraznys full in the face. His eyes melted and ran down his cheeks, and the oil in his hair and beard burst so fiercely into fire that for an instant the slaver wore a burning crown twice as tall as his head. (SS 380)

Indem Drogon den Sklavenhändler auf Daenerys' Befehl hin tötet, wird ersichtlich, dass kein wahrhaftiger Besitzerwechsel stattgefunden hat und der Drache nach wie vor seiner ursprünglichen Herrin zur Seite steht. Es handelt sich hierbei also um kein Ding, das beliebig zirkulieren und von diversen Figuren akquiriert werden kann, sondern zwischen Ding und Figur besteht ein unlösbarer Konnex. In Anlehnung an Marion Oswalds Gabentheorie kann in

diesem Fall von einer »gewaltbesetzten oder Gewalt generierenden«, von einer »gefährlichen« oder zerstörerischen«<sup>539</sup> Gabe gesprochen werden. Dass eine Lösung der Verbindung zwischen Ding und Besitzer bisweilen auch in der mittelalterlichen Literatur fatale Folgen haben kann, hat Anna Mühlherr am Beispiel des Nibelungenlieds aufgezeigt.<sup>540</sup>

Anders als der Gürtel im *Wigalois* oder der Stein des Fimbeus bilden die Drachen kein statisches Gefüge.<sup>541</sup> Sie weisen eine starke Veränderbarkeit auf, indem sie selbst eine Entwicklung durchlaufen. Sie erfüllen nicht von Beginn an die Rolle einer wirkmächtigen Wunderwaffe, sondern stellen zunächst eine Art Luxus- oder Prestige gut dar, das primär in seinem Wert als wirtschaftliches Tauschmittel von Bedeutung ist.<sup>542</sup> In Daenerys' Fall genügt es also nicht einfach nur, machverleihende Gegenstände zu akkumulieren und automatisch und ohne eigenes Zutun von ihren verstärkenden Eigenschaften zu profitieren. Stattdessen muss sie ihr eigenes Verhalten und Vorgehen dem aktuellen Zustand der Dinge und ihrem damit verbundenen Machtpotenzial anpassen. Ihre Erfolge resultieren bisweilen gerade aus einer Umfunktionalisierung der Dinge, indem sie diesen ein erweitertes Funktionsspektrum zuweist. Die Drachen sind in diesem Kontext keine alles vernichtenden Waffen, sondern ökonomie-zentrierte Tauschobjekte.

Trotz allem ist offenkundig, dass die Drachen im weiteren Verlauf vor allem in ihrer Funktion als potenzielle Massenvernichtungswaffen zum Tragen

<sup>539</sup> Oswald: Gabe und Gewalt, S. 22.

<sup>540</sup> Mühlherr: Nicht mit rechten Dingen.

<sup>541</sup> Eine Veränderbarkeit des Gürtels hat Selmayr zwar ausführlich herausgearbeitet: »Innerhalb der Erzählung findet eine Transformation der Bedeutung des Gürtels statt, die in Verbindung mit der Figur steht. Seine Bedeutung verändert sich mit dem jeweiligen Raum- und Figurenwechsel.« Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 125. So kann der Gürtel neben seiner kraftsteigernden Wirkung beispielsweise auch als Mittel der Transgression fungieren, mit dessen Hilfe Gawein in das Reich Jorams übertritt. Diese Wirkungsweise ist allerdings von Beginn an in dem Gegenstand angelegt und muss von der Figur lediglich abgerufen werden. Somit bezieht sich diese Transformation nicht auf den Gegenstand selbst, sondern ausschließlich auf dessen Nutzung und Funktion, die wiederum abhängig sind von Raum und Figur.

<sup>542</sup> Jorah Mormont hat sicherlich Recht, wenn er behauptet: »A dragon is worth more than any army. Aegon proved that three hundred years ago, upon the Field of Fire.« (SS 372) Dabei bezieht er sich allerdings auf einen ausgewachsenen Drachen, der sein maximales Zerstörungspotenzial bereits erreicht hat. Zu diesem Zeitpunkt sind Daenerys' Drachen noch weit von diesem Stadium entfernt, weshalb sie sich eigentlich noch nicht als Waffe auf dem Schlachtfeld eignen.

kommen. Mit ihrer Hilfe gelingt es Daenerys, sich in einer patriarchalischen Welt zu behaupten und eine für die weiblichen Figuren in *Game of Thrones* untypische Unabhängigkeit zu erlangen.<sup>543</sup> Dadurch erhält sie eine exorbitante Sonderstellung und gilt für viele Rezipienten sogar als Hauptfigur der gesamten Handlung.<sup>544</sup> Es wurde schon angedeutet, dass ihr diese Position jedoch nicht einfach durch Zufall in die Hände fällt. Bereits in ihrem ersten Kapitel wird ihre Abstammung als Nachfahrin der mächtigen Targaryen-Herrscher thematisiert und ins Zentrum ihrer Charakterisierung gerückt. Die Worte ihres Bruders Viserys bringen ihre Prädestination prägnant auf den Punkt: »Ours is the house of the dragon [...]. The fire is in our blood.« (GT 32) Folglich besteht die einzig logische Konsequenz darin, dass Daenerys die Dracheneier erhält, die Drachen zum Schlüpfen bringt und als Mutter der Drachen die Nachfolge ihrer Vorfahren antritt. Die Drachen fungieren in diesem Sinne einerseits als »Ausdruck der dynastischen Legitimation« und andererseits als »mächtige, gefährliche Ungeheuer, die von ihren Lenkern als unwiderstehbare Waffen eingesetzt«<sup>545</sup> werden. Genau wie Wigalois ist Daenerys der Erhalt dieser Gegenstände vorherbestimmt und lässt sich gerade durch diese Vorherbestimmung legitimieren. Prädestination allein genügt allerdings nicht, denn auch das Verhalten der Figur muss eine entsprechende Resonanz erzeugen. So ist Daenerys die Einzige, die sich von der Rückkehr der Drachen überzeugt zeigt und diese aktiv herbeiführt. Wo Wigalois also aufgrund seines unerschütterlichen Glaubens an Gott mit kraftvollen Wunderdingen belohnt wird, ist es in Daenerys' Fall der Glaube an ihre eigene Genealogie, der ihr ein übernatürliches Machtpotenzial in die Hände spielt.

Die Drachen sind daher nicht nur Werkzeuge, die Daenerys zur Durchsetzung ihrer Pläne benutzen kann. Sie werden gleichzeitig zu einem essenziellen Teil ihrer eigenen Identität. Auch hierin finden sich wiederum Schnittstellen zum *Wigalois*, der als hybrider Held problemlos in verschiedene Rollen schlüpfen kann. Eine solche Hybridität zeichnet Daenerys ebenfalls aus, indem sie im Laufe der Handlung verschiedene Stereotype erfüllt, etwa die fremdbestimmte Braut, die fürsorgliche Mutter oder die unabhängige Warrior-Queen.

---

<sup>543</sup> Vgl. Spector: Power and Feminism, S. 186f.

<sup>544</sup> Vgl. Frankel: Women in *Game of Thrones*, S. 158.

<sup>545</sup> Müller: Die neomedievalen Ritter, S. 34 (Fußnote 22).

Dabei unterminiert sie aber gerade solche bekannten Archetypen, indem sie sich nicht auf ein bestimmtes Rollenbild reduzieren lässt – gerade auch im Hinblick auf gendertypische Konventionen. »Combining archetypal attributes of masculinity (courage, independence, intellect, assertiveness) and femininity (caring, compassion, mercy), she manages to remain free of the negative stereotypes ascribed to both sexes.«<sup>546</sup> Ähnlich wie im *Wigalois* findet diese Hybridität besonders in den Dingen einen Ausdruck, in diesem Fall bezogen auf die drei Drachen.

Es wurde bereits ersichtlich, dass Daenerys und die Drachen nicht als getrennte Entitäten betrachtet werden können, sondern eine partielle Verschmelzung ihrer Identitäten vorliegt.<sup>547</sup> Die ambivalente Charakterisierung der Figur findet eine beinahe schizophrene Aufspaltung in »einen überwiegend sanftmütigen (Daenerys) und einen häufig gewalttätigen Part (Drachen)«<sup>548</sup>. Die Dra-

---

<sup>546</sup> Borowska-Szerszun, Sylwia: Westerosi Queens: Medievalist Portrayal of Female Power and Authority in *A Song of Ice and Fire*. In: *Queenhip and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 53–75, hier: S. 68.

<sup>547</sup> Dies zeigt sich allein an der Namensgebung, die einen eindeutigen Bezug zu Daenerys' eigener Vergangenheit herstellt: »I would name them all for those the gods have taken. The green one shall be Rhaegal, for my valiant brother who died on the green banks of the Trident. The cream-and-gold I call Viserion. Viserion was cruel and weak and frightened, yet he was my brother still. His dragon will do what he could not.« (CK 191) Den größten der drei nennt sie Drogon in Anlehnung an ihren verstorbenen Gemahl Kal Drogo. Ihr Verhältnis zu den vorbildgebenden Figuren spiegelt sich auch teilweise im Verhältnis zu ihren Drachen wider. In der Serie wird Viserion als erster getötet und vom Nightking für seine eigenen Zwecke wiederbelebt, was das ambivalente Verhältnis zu ihrem Bruder Viserion abbildet. Danach stirbt Rhaegal und Daenerys bleibt nur noch Drogon, zu dem sie zweifellos das innigste Verhältnis pflegt – nicht zufällig fliegt sie zum ersten Mal auf seinem Rücken. Auch Kal Drogo ist von den drei genannten Figuren diejenige, die sie als letztes verliert und zu der sie die intimste Beziehung aufbaut. Es ist daher kein Zufall, dass Drogon nach Daenerys' Tod ihre Leiche aufnimmt und mit ihr davonfliegt – so wie Kal Drogo sich einst um seine Khaleesi kümmerte, kümmert sich nun auch sein Drachenebenbild um sie. Die Häufigkeit der Erscheinungen in der Serie gibt diesen Sachverhalt ebenfalls wider: Während Rhaegal und Viserion lediglich in 20 bzw. 22 Episoden auftauchen, sieht man Drogon in 28 Episoden. Vgl. *Game of Thrones Wiki: Drogon*. <https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Drogon> (letzter Zugriff am 28.05.2020).

<sup>548</sup> Ascher, Franziska: Der Drache hat drei Köpfe. Das GOT-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 339–352, hier: S. 345.



chen können daher nicht als autarke Figuren mit einer spezifischen Eigenmotivation gesehen werden. Eine Erwähnung finden sie immer nur in Zusammenhang mit ihrer Herrin, »um als Spiegel von Daenerys' Emotionen oder Erfüllungsgehilfen ihres Willens zu fungieren«<sup>549</sup>. Neben ihrem expliziten Gebrauchszweck als machtvolle Waffe fungieren sie demnach auch als narratives Mittel, um Daenerys' inneren Konflikten eine Verkörperung zu verleihen. Wenn die Drachen also eine Handlung vollziehen bzw. ihnen gegenüber eine Handlung vollzogen wird, lässt sich dies unmittelbar auf Daenerys zurückführen.

Daran wird ein signifikanter Unterschied zu den Kraft-Dingen im Artusroman erkennbar, denn dort dienen solche Dinge auf der Ebene der *histoire* ausschließlich als Hilfsmittel, die den Helden verstärken und bei der Bewältigung seiner Aufgaben unterstützen. Die Drachen hingegen weisen eine deutlich ambige Funktionalität auf, indem sie Daenerys nicht nur als Hilfsmittel zur Verfügung stehen, sondern die Figur gleichzeitig in ihrer zusätzlichen Rolle als Instrument der Bewährung auf die Probe stellen. Wie Daenerys selbst erklärt, sind die Drachen keine Sklaven, die ohne Weiteres den Befehlen ihrer Herrin gehorchen. Sie verfügen über eine eigene Agency und bilden dadurch zum Teil selbst die Ursache für bestimmte Probleme, anstatt diese zu lösen.

Besonders deutlich wird dies während Daenerys' Herrschaft in Meereen. Die drei Drachen sind mittlerweile zu beachtlicher Größe herangewachsen und gehen selbstständig auf Jagd, wodurch viele Bauern einen Verlust an Schafen und Rindern erleiden. Als Entschädigung erhalten sie von Daenerys einen finanziellen Ausgleich, sodass die Lage unter Kontrolle erscheint. Es wird jedoch bereits ersichtlich, dass Daenerys ernsthafte Schwierigkeiten bekommt, ihre wilden »Kinder« in Zaum zu halten. Zu einer echten Krisensituation kommt es, als Drogon auf der Jagd ein junges Mädchen tötet. Von Schuldgefühlen geplagt entschließt sich Daenerys, ihre Drachen in eine Grube zu sperren, um solche schrecklichen Unfälle in Zukunft zu verhindern. Viserion und Rheagal lassen sich unter großem Aufwand einfangen, Drogon gelingt hingegen die Flucht. Daenerys äußerer Konflikt mit den Drachen veranschaulicht

---

<sup>549</sup> Ascher: *Der Drache hat drei Köpfe*, S. 346.

einen inneren Kampf mit sich selbst.<sup>550</sup> Sie realisiert, dass große Macht nicht nur viele Einflussmöglichkeiten bietet, sondern auch eine enorme Verantwortung mit sich bringt.<sup>551</sup> Nicht zufällig trägt sie als Königin von Meereen eine Krone in der Form eines dreiköpfigen Drachens, die ihr jedoch Nackenschmerzen bereitet: »Dany's neck and shoulders would be stiff and sore from the weight of it before the day was done.« (DD 40) Sie erinnert sich an die Aussage eines ihrer Vorfahren: »*A crown should not sit easy on the head.*« (Ebd.) Die Drachen als Grundlage ihrer Herrschaft zeigen gleichzeitig die größten Herausforderungen einer solchen Herrschaft auf. Es genügt nicht allein, eine superbe Macht zur Verfügung zu haben, denn Daenerys muss auch lernen, mit dieser umzugehen. »As Daenerys finds out, however, the dragons become increasingly hard to control, and especially difficult to contain in the urban environment of Meereen.«<sup>552</sup> Die Stellung ihrer treuen Begleiter hat sich auf einmal von Adjutanten zu Opponenten gewandelt, die von ihr bezwungen werden müssen, damit sie weiterhin ihren großen Masterplan verfolgen kann. Indem sie die Drachen wegschließt, kann sie das akute Probleme zwar temporär lösen, allerdings gibt sie auch ihr mächtigstes Instrument aus der Hand. Es ist offensichtlich, dass sie die Ungetüme nicht ewig in der Grube gefangen halten und somit einer tatsächlichen Problemlösung aus dem Weg gehen kann.

Der Konflikt gipfelt in einer direkten Konfrontation zwischen Daenerys und Drogon, der plötzlich während eines Wettkampfes in einer der Kampfarenen erscheint. Daenerys versucht, ihn zu besänftigen, doch der Drache schnappt und spuckt Feuer nach ihr. Sie hält seinen Angriffen allerdings stand

---

<sup>550</sup> »While the dragons represent her power, they also represent the Targaryen madness and an unchecked monstrosity. Daenerys does not wish to be a monster, and so she locks up her ›children' and, by extension, her own monstrous tendencies«. Vgl. Carroll, Shiloh: Daenerys the Unready: Advice and Ruling in Meereen. In: *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire.* Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 169–185, hier: S. 177.

<sup>551</sup> »Wenn Daenerys' Drachen ihre Untertanen fressen, so ist das mehr als das natürliche Verhalten eines fantastischen Raubtiers; es ist Ausdruck von Daenerys' eigenem ungelöstem Konflikt: Die Frage, was gute Herrschaft ausmacht, und wie diese auch gegen Widerstände durchzusetzen ist. Und wenn sie diese Drachen daraufhin wegsperret, bedeutet dies die Verdrängung einer wesentlichen Facette ihrer Persönlichkeit.« Vgl. Ascher: *Der Drache hat drei Köpfe*, S. 346.

<sup>552</sup> Lushkov, Ayelet: *You win or you die. The Ancient World of Game of Thrones.* London/New York 2017, S. 179.

und schafft es schließlich, ihn ihrem Willen zu unterwerfen.<sup>553</sup> Der Kampf gegen Drogon ist gleichzeitig ein Kampf gegen ihr eigenes Selbst. Sie muss sich selbst überwinden, um ihren Anspruch als Mutter der Drachen zu bestätigen. Um die Macht ihrer Drachen wieder zur Verfügung zu haben, muss auch sie sich zuvor gegen ebenjene Macht behaupten. Im Anschluss steigt sie zum ersten Mal auf Drogons Rücken und fliegt mit ihm aus der Stadt.

Die Drachen präsentieren sich somit deutlich komplexer und vielschichtiger als die Kraft-Dinge im arthurischen Roman. Nachdem dort ein solcher Gegenstand in den Besitz des Helden gelangt ist, kann der Held in der Folge bedingungslos auf ihn und seine Wirkkraft zugreifen. Eine erneute Bewährung ist nicht von Nöten und auch der Umgang mit der neuen Machtquelle wird nicht weiter problematisiert. Der Besitz kraftvoller Dinge scheint mit keiner gesteigerten Verantwortung einherzugehen, wodurch für den Helden keine potenzierte Fallhöhe generiert wird. Und selbst wo Verfehlungen auftreten, werden diese nicht weiter thematisiert und somit als mehr oder weniger irrelevant eingeordnet. In seinem ersten Zweikampf besiegt Wigalois etwa problemlos seinen Gegner, wobei der Besitz des Gürtels gar keinen anderen Ausgang zulässt. Dass er seinen Widersacher dabei aber unnötigerweise tötet, wird von Nereja zwar als *mort* (v. 2009) bezeichnet und auch der Held bereut seine

---

<sup>553</sup> »Drogon roared. The sound filled the pit. A furnace wind engulfed her. The dragon's long scaled neck stretched toward her. When his mouth opened, she could see bits of broken bone and charred flesh between his black teeth. His eyes were molten. *I am looking into hell, but I dare not look away.* She had never been so certain of anything. *If I run from him, he will burn me and devour me.* [...] In the smoldering red pits of Drogon's eyes, Dany saw her own reflection. How small she looked, how weak and frail and scared. I cannot let him see my fear. She scabbled in the sand, pushing against the pitmaster's corpse, and her fingers brushed against the handle of his whip. Touching it made her feel braver. The leather was warm, alive. Drogon roared again, the sound so loud that she almost dropped the whip. His teeth snapped at her. Dany hit him. »No,« she screamed, swinging the lash with all the strength that she had in her. The dragon jerked his head back. »No,« she screamed again. »NO!« The barbs raked along his snout. Drogon rose, his wings covering her in shadow. Dany swung the lash at his scaled belly, back and forth until her arm began to ache. His long serpentine neck bent like an archer's bow. With a *hisssssss*, he spat black fire down at her. Dany darted underneath the flames, swinging the whip and shouting. »No, no, no. Get DOWN!« His answering roar was full of fear and fury, full of pain. His wings beat once, twice ... and folded. The dragon gave one last hiss and stretched out flat upon his belly.« (DD 764f.)

Tat sogleich *von Herzen* (v. 2002). Die Verfehlung wird also »gerade noch eben registriert«<sup>554</sup>, doch eine echte Konsequenz ergibt sich hieraus nicht.<sup>555</sup>

*Game of Thrones* weist diesbezüglich ein schärferes Problembewusstsein auf und stellt die Verfügbarkeit von Macht in einer Mehrdimensionalität dar, welche dem mittelalterlichen Artusroman in dieser Konsequenz fehlt. Es geht nicht nur darum, dass ein kraftvoller Gegenstand die erfolgreiche Erfüllung einer Aufgabe ermöglicht, sondern auch um die Frage, zu welchem Preis dies geschieht. Als Daenerys zu Beginn der siebten Staffel<sup>556</sup> endlich in Westeros landet und ihren Feldzug plant, muss sie genau abwägen, auf welche Weise und mit welchen Mitteln sie ihre Rückeroberung durchführen möchte. Ein Teil ihrer Berater empfiehlt ihr, die Hauptstadt Königsmund einfach direkt anzugreifen und zu erobern, was dank der Stärke ihrer Drachen und ihres Heeres vermutlich problemlos gelingen würde. Allerdings hätte ein solcher Angriff den Tod tausender Unschuldiger zur Folge, weshalb Daenerys sich gegen diesen Plan entscheidet, um nicht eine »Queen of the Ashes« (7.2) zu werden. In der vorletzten Episode der finalen Staffel geschieht aber genau dies: Sie verwüstet auf dem Rücken Drogon's halb King's Landing und verbrennt dabei unzählige Zivilisten. Bezeichnenderweise findet ab diesem Moment ein Perspektivwechsel statt, durch den die Verwüstung der Stadt aus der Sicht der Einwohner gezeigt wird. Daenerys und Drogon sind hingegen nur noch aus einer bewusst erzeugten Distanz als tödlicher Schatten am Himmel zu sehen, was zu einer eindeutigen Sympathieverschiebung führt.<sup>557</sup> Während es Wigalois und Gawein also gerade mit Hilfe ihrer Kraft-Gegenstände gelingt, ihre Aventiuren erfolgreich zu meistern und – zumindest in Wigalois' Fall – ihren Status als Helden der Geschichte zu bestätigen, bilden in *Game of Thrones* die Drachen und ihre Zerstörungskraft einen maßgeblichen Baustein für das Scheitern der Heldin.

Martin demonstriert hiermit eine weitere Möglichkeit, wie sich die potenziellen narrativen Fallstricke bezüglich kraftvoller Dinge umgehen lassen. Die

<sup>554</sup> Grubmüller: Artusroman, S. 229.

<sup>555</sup> Vgl. Fuchs: Hybride Helden, S. 125f.

<sup>556</sup> In den Büchern steht dieses Ereignis erst noch bevor.

<sup>557</sup> Es ist meines Erachtens sehr wahrscheinlich, dass Daenerys auch in der Romanreihe während der Verwüstung der Stadt nicht als POV-Charakter auftreten wird.

Dinge fungieren bei ihm nicht nur als Adjuvanten, die den Helden verstärken und ihm die Bewältigung seiner Aufgaben entscheidend erleichtern. Stattdessen stellen sie als Opponenten bisweilen selbst eine Herausforderung dar, die es zu bewältigen gilt. Der Erfolg ist durch den Besitz solcher Kraftgegenstände nicht automatisch vorprogrammiert, sondern im Gegenteil können diese gerade das Versagen der Figur provozieren und somit zu ihrem Untergang führen. Zum einen gelingt es hierdurch, mögliche Überlagerungstendenzen solcher Gegenstände – wie sie vor allem in der *Krone* zu konstatieren sind – zu entschärfen, zum anderen findet aber auch eine generelle Erweiterung des Funktionsspektrums von Dingen statt, wodurch diese in einer Mehrdimensionalität präsentiert werden.

### 3.2.2.2 »If they can be wounded, they can be killed.« – Die Besiegbarkeit der Drachen

Trotz dieser Entschärfung bleibt der Umstand bestehen, dass Daenerys dank der ausgewachsenen Drachen ab einem bestimmten Zeitpunkt über ein exorbitantes Machtpotenzial verfügt und somit ähnlich wie Wigalois und Gawein zu einer annähernd unbesiegbaren Figur wird. Dies stellt ein ernsthaftes Problem für das Handlungsgefüge der Erzählung dar, da *Game of Thrones* gerade einen großen Reiz aus dem Umstand zieht, dass grundsätzlich jede der Figuren unvermittelt sterben kann.<sup>558</sup> Die grundlegende Narrationsstruktur ist somit nicht darauf ausgelegt, einzelne Figuren mit einer sogenannten *Plot Armor*<sup>559</sup>

---

<sup>558</sup> »We are aware that in GoT anything can happen, as seen in such traumatic scenes as Episode 9 which includes the sudden beheading of Ned Stark, who had seemed to be the main hero in the first season, and the carnage of the wedding in the third season. It is this permanent threat to their lives, apart from the richness of the writing and performances, which creates our attachment to GoT's characters.« Vgl. Laugier, Sandra: Spoilers, Twists, and Dragons. Popular Narrative after *Game of Thrones*. In: Stories. Hrsg. von Ian Christie und Annie van den Oever. Amsterdam 2018, S. 143–52, hier: S. 150. Online aufrufbar unter: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv5rf6vf.13?> (letzter Zugriff am 03.06.2020).

<sup>559</sup> »Sometimes referred to as ›Script Immunity‹ or a ›Character Shield‹, Plot Armor is when a main character's life and health are safeguarded by the fact that he's the one person who can't be removed from the story. Therefore, whenever Bob [der Hauptcharakter, S. W.] is in a situation where he could be killed (or at the least very seriously injured), he comes out unharmed with no logical, In-Universe explanation.« Vgl. tvtropes.org: Plot Armor. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlotArmor> (letzter Zugriff am 03.06.2020).

auszustatten, um auf diese Weise ihr Überleben zu sichern. Angesichts dessen wäre es umso unbefriedigender, wenn eine Figur keine Gefahr von außen befürchten müsste und lediglich an sich selbst und ihren eigenen Ambitionen scheitern könnte. Daraus lässt sich schlussfolgern, dass die Drachen auf irgendeine Art und Weise besiegtbar sein müssen. Auch hier greifen wiederum ähnliche Mechanismen wie im Artusroman, indem kraftvolle Dinge explizit dazu dienen, andere kraftvolle Dinge zu kontern und einen scheinbar übermächtigen Widersacher zu überwinden. Gawein gelingt es mit Hilfe seiner magischen Rüstung, die Wirkkraft des Fimbeus-Steins zu neutralisieren, und Wigois kann dank des göttlichen Schutzbriefes den Teufel in der Wolke vertreiben – für beide ergibt sich erst dadurch die Chance auf einen fairen und gewinnbaren Zweikampf.

In *Game of Thrones* sind es ebenfalls Dinge, die gezielt zur Überwindung dieses Problems eingesetzt werden. Vor allem die Serie liefert in dieser Hinsicht einige interessante Beispiele, da hier die Drachen in den letzten beiden Staffeln in ihrer Funktion als Waffe sehr prominent in den Vordergrund rücken. In Bezug auf die Bücher wird erst eine Analyse der noch nicht erschienenen Bände sechs und sieben ein endgültiges Ergebnis liefern können. Dennoch zeichnen sich in den bisherigen Bänden zumindest erste Tendenzen ab, welche zum Teil in der Serie aufgegriffen und fortgeführt werden. An anderer Stelle scheint die Serie jedoch neue Wege zu gehen.

Die Besiegbarkeit der Drachen ist selbstverständlich auch für Daenerys Feinde ein wichtiges Thema. Da die letzten Kriege mit Drachenbeteiligung allerdings bereits Jahrhunderte zurückliegen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich auf alte Erzählungen und Legenden zu berufen. In den Büchern wird etwa von Artefakten berichtet, mit deren Hilfe man angeblich Drachen kontrollieren könne: »The dragonlords of old Valyria had controlled their mounts with binding spells and sorcerous horns.« (DD 1019) Euron Greyjoy ist der Ansicht, ein solches Drachenhorn namens Dragonbinder gefunden zu haben und präsentiert dieses beim Königsthing der Eisenmänner:

That horn you heard I found amongst the smoking ruins that were Valyria, where no man has dared to walk but me. You heard its call, and felt its power. It is a dragon horn, bound with bands of red gold

and Valyrian steel graven with enchantments. The dragonlords of old sounded such horns, before the Doom devoured them. With this horn, ironmen, I can bind *dragons* to my will. (FC 396)

Es wird recht schnell ersichtlich, dass wir es hier in der Tat mit keinem gewöhnlichen Horn zu tun haben. Als einer von Eurons Gefolgsleuten hineinbläst, schimmern die eingravierten Glyphen »with white fire« (FC 394). Danach steigt »a thin wisp of smoke« vom Horn auf und es befinden sich »blood and blisters upon the lips of the man who'd sounded it« (ebd.). Dieser stirbt kurze Zeit darauf, und als man ihn aufschneidet, sind seine Lungen »charred as black as soot« (FC 631). Einer der Anwesenden beschreibt den Ton des Horns später folgendermaßen: »The sound it made ... it burned, somehow. As if my bones were on fire, searing my flesh from within.« (DD 913) Eine der Inschriften lautet: »No mortal man shall sound me and live.« (ebd.) Eine weitere besagt: »Blood for fire, fire for blood.« (ebd.) Der Rote Priester Moqorro erklärt daher, dass nicht der Anwender des Horns die Drachen kontrollieren könne, sondern dies dem »horn's master« (ebd.) vorbehalten sei, der sich das Horn mit Blut zu eigen gemacht habe.<sup>560</sup>

Es handelt sich also zweifelsfrei um einen magischen Gegenstand. Ähnlich dem mittelalterlichen Analogiezauber wird auch in diesem Fall versucht, »den geglaubten Zusammenhang der Dinge und Ereignisse« herbeizurufen und eine

---

<sup>560</sup> Hierin zeigt sich wiederum ein gewisser Kontrollmechanismus, der die Wirkungskraft des mächtigen Gegenstands einschränkt. Das Horn kann nicht bedingungslos genutzt werden, um sich ohne Weiteres einen Drachen gefügig zu machen. Vielmehr muss zunächst ein Weg gefunden werden, wie sich das Horn effektiv einsetzen lässt, ohne dabei selbst von dessen negativen Sanktionen getroffen zu werden. *Drachenbinder* präsentiert sich somit ähnlich wie die Drachen als zweiseitiges Schwert, das neben einer enormen Wirkmächtigkeit auch eine ebenso gefährliche Schattenseite aufweist. Dies ist ein gutes Beispiel für die generelle Funktionsweise der Magie in *Game of Thrones*. Das Wirken von Magie ist hier nämlich niemals bedingungslos, sondern hat stets einen hohen Preis. »The aura of mystery heightens the sense that magic is dangerous, though in this case, that's not just an illusion. Magic comes at a high price. It is dangerous, often incredibly so.« Vgl. Scoble: *Sword without a Hilt*, S. 133. Dieser Sanktionsmechanismus verhindert einen inflationären Gebrauch von Magie und es stellt sich heraus, dass auch magische Gegenstände stets mit Bedacht eingesetzt werden sollten.

»verborgene Ordnung« zu beschwören.<sup>561</sup> Der starke Bezug zum Feuer stellt dabei eine eindeutige Analogie zum zentralen Ziel des Zaubers her: die Beherrschung der Drachen. Die Formel »Blut für Feuer, Feuer für Blut« erinnert an die »für diese Gattung typische Tendenz zu einer kurzen, knappen Form«<sup>562</sup>. Mit Hilfe von Sprache wird »eine Verschmelzung von Vergangenheit und Zukunft« angestrebt, die zu einer »Wiederkehr der Vergangenheit« führen soll.<sup>563</sup> Indem die eingravierten Schriftzeichen bei der Anwendung aufglühen, machen sie die Vergangenheit »tatsächlich gegenwärtig« und »greifbar«.<sup>564</sup> Zwar wurde in den bisherigen Büchern die eigentlich dezidierte Wirkung noch nicht demonstriert, weshalb zum jetzigen Zeitpunkt unklar ist, ob und wie genau das Drachenhorn die Drachen zu kontrollieren vermag. Selbst ohne diese Demonstration ist aber bereits die im Artusroman festgestellte Tendenz erkennbar, magische Dinge mittels anderer magischer Dinge zu neutralisieren. Genau wie Wigalois in der Anderwelt von Kornthin mit seinen weltlichen Waffen nicht mehr weiterkommt, bedarf es auch für die Überwindung der anderweltlichen Drachen ein entsprechendes Instrumentarium.

*Game of Thrones* zeigt aber gleichzeitig, wie sich solche Tendenzen in einer stärker rational geprägten Welt teilweise auflösen. So wird etwa in alten Aufzeichnungen berichtet, dass einst der Drache Meraxes von einem eisernen Skorpionbolzen ins Auge getroffen und dadurch tödlich verwundet wurde.<sup>565</sup>

---

<sup>561</sup> Nusser, Peter: Deutsche Literatur. Eine Sozial- und Kulturgeschichte. Vom Mittelalter bis zur Frühen Neuzeit. Darmstadt 2012, S. 31.

<sup>562</sup> Gumbrecht, Hans Ullrich: Der Zauber der Zaubersprüche. In: Eine neue Geschichte der deutschen Literatur. Hrsg. von David E. Wellberry u. a. Berlin 2007, S. 27–33, hier: S. 32.

<sup>563</sup> Ebd., S. 30.

<sup>564</sup> Ebd., S. 31.

<sup>565</sup> »Die Drachen der Targaryen waren für die Schlacht gezüchtet und abgerichtet und schon bei vielen Gelegenheiten durch einen Hagel von Speeren und Pfeilen geflogen, ohne nennenswerten Schaden zu erleiden. Die Schuppen eines ausgewachsenen Drachen waren härter als Stahl, und selbst die Pfeile, die ihr Ziel trafen, drangen selten tief genug ein, um mehr auszurichten, als den Zorn der großen Bestien anzufachen. Doch als Meraxes über Höllhain kreiste, schoss ein Verteidiger auf dem höchsten Turm der Burg einen Skorpion ab, und ein schrittlanges Eisenbolzen traf den Drachen der Königin ins rechte Auge. Meraxes starb nicht sofort, sondern stürzte in Todesqualen ab und zerstörte in ihrem Totenkampf den Turm sowie einen großen Teil von Höllhains Ringmauer.« Vgl. Martin: Feuer und Blut, S. 50.



Und auch Tyrion weiß aus Büchern, dass es sich bei den Augen um die verwundbarste Stelle eines Drachen handelt, wohingegen die Schuppen am Bauch »were just as tough as those along a dragon's back and flanks« (DD 831). Besagte Skorpione finden in den Büchern noch keine Anwendung, weshalb lediglich spekuliert werden kann, ob sie sich tatsächlich effektiv gegen eines der Ungetüme einsetzen lassen. Drogon wird zumindest beim Kampf in der Arena durch einen Speerstoß am Hals verwundet: »The hero leapt onto his back and drove the iron spearpoint down at the base of the dragon's long scaled neck. [...] Drogon arched upward with a hiss of pain.« (DD 764) Hierbei handelt es sich jedoch lediglich um eine oberflächliche Verletzung, die Drogon nicht weiter beeinträchtigt, sondern nur noch weiter seine Wut anfacht. Trotzdem zeigt sich in dieser Szene, dass die Drachen durch herkömmliche Waffen zumindest verwundbar sind.

Daran wird in der Serie direkt angeknüpft. In der zweiten Episode der siebten Staffel betrachten Cersei und ihr Berater Qyburn in den Verliesen unter King's Landing den riesigen Schädel des Drachen Balereon, auf dessen Rücken Aegon einst die sieben Königslande eroberte. Qyburn erklärt: »Powerful, but not invincible. Apparently one of Daenerys' Dragons was wounded by spears in the fighting pits of Meereen. If they can be wounded, they can be killed.« (7.2) Daraufhin präsentiert er seiner Königin einen Skorpion, dessen Bolzen nach dem demonstrierten Abfeuern das rechte Auge des Drachenschädels durchschlägt. Zwei Folgen später kommt diese Waffe erstmals richtig zum Einsatz. Drogon wird während einer Schlacht in die Schulter getroffen und dadurch zum Landen gezwungen. Auch hierbei handelt es sich um keine schwerwiegende Verletzung, was die alten Aufzeichnungen scheinbar verifiziert und verdeutlicht, dass ein einfacher Körpertreffer nicht ausreicht, um einen Drachen zu töten.

In Episode vier der achten Staffel wird diese These aber mit einem einzigen Schlag widerlegt. Hier wird Rhaegal bei einem Überraschungsangriff zunächst von einem Bolzen in die Brust getroffen und anschließend von weiteren zwei in den Flügel und den Hals, woraufhin er sofort tödlich verletzt ins Meer stürzt. Diese Szene erzeugt auf den ersten Blick einen Bruch in der eigenen Lore der Erzählung, indem zuvor vermitteltes Wissen ignoriert und an seiner Stelle andere Fakten geschaffen werden. Da dieses Wissen aber letztendlich

nur auf eine unzuverlässige Quelle zurückgeführt werden kann, stellt sich dieser Bruch nur als scheinbar heraus. In der Welt von Westeros lassen sich Historie und Mythos nicht immer eindeutig voneinander trennen, was dazu führt, dass so etwas wie die unwiderlegbare Wahrheit nur äußerst eingeschränkt existiert.<sup>566</sup> Und gerade die Maester erweisen sich diesbezüglich als äußerst unzuverlässige Quelle: »The level and value of their knowledge proves lacking at every turn.«<sup>567</sup> Dass die Handlung hier also von den alten Aufzeichnungen eines Maesters abweicht, mag recht einfach zu entschuldigen sein und unterstreicht, dass die Eigenschaften und Wirkungsweisen von übernatürlichen Dingen – in diesem Fall den Drachen – in *Game of Thrones* nicht immer von vornherein eindeutig bestimmbar sind. Wo in den arthurischen Romanen stets wenigstens eine Figur Bescheid weiß und die besondere Wirkung des Gegenstands zuverlässig vermitteln kann, sucht man eine solche Instanz in *Game of Thrones* oft vergeblich, was nicht zuletzt an der skeptisch-ablehnenden Haltung der eigentlichen Bildungselite von Westeros liegt.<sup>568</sup> Magie sowie magiebehafte Dinge sind somit deutlich weniger selbstverständlich in die erzählte Welt integriert als im Artusroman und bilden stattdessen in vielen Fällen ein großes Mysterium, das zunächst in einem empirischen Akt entschlüsselt werden muss.

Die Dinge stellen wiederum einen starken Indikator für diese deutlich rationalere Ausrichtung dar und verdeutlichen die Ambivalenz zwischen Wissenschaft und Magie in der Welt von Westeros. Wo im *Wigalois* und in der *Krone* zur Überwindung übernatürlicher Gegner analog auf übernatürliche Objekte zurückgegriffen werden muss, erfüllen in *Game of Thrones* zum Teil maschinelle

<sup>566</sup> Vgl. Napolitano, Marc: »Sing for your little life«: Story, Discourse and Character. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 35–55.

<sup>567</sup> Cowlshaw: *What Maesters Knew*, S. 57.

<sup>568</sup> »Much of what the maesters ›know‹ is wrong; much that is essential to know, they deny, ignore, or mistakenly consider a tale for children. Their standard for true knowledge does not incorporate anything which is at all magical or mystical, nor even that which is merely amazing. Maesters' knowledge is limited – ›chained‹ – to that which is sanctioned by the Citadel as rational, scientific, empirical, and verifiable in person or by institutionally-approved expert witness. They are too skeptical. With their books-learning they have effectively reasoned out of the world everything magic, wondrous, and unusual; however, the central problem remains that these things nevertheless continue to exist. Maesters' ›knowledge‹ has outstripped its subject, and thereby, its accuracy and worth.« Vgl. Cowlshaw: *What Maesters Knew*, S. 62.

Gerätschaften diesen Zweck. Um die Skorpione zu entwerfen und zu bauen, »the finest artillery blacksmiths in King's Landing have been laboring day and night«. (7.2) Es ist folglich keine magische Waffe, die eine andere magische Waffe eliminiert, sondern eine durch Menschenhand entwickelte und hergestellte Konstruktion. Interessant ist dabei, dass das Horn Dragonbinder in der Serie überhaupt keine Erwähnung findet und der gesamte Komplex um die magischen Drachenhörner somit vollständig getilgt wurde. Dies könnte daran liegen, dass die Macher bewusst auf diese zusätzliche Komplexitätsebene verzichten, um sich besser auf die eigentlichen Kernkonflikte und -themen fokussieren zu können. Im Gegensatz zum mysteriösen Drachenhorn bieten die mechanischen Skorpione schließlich eine deutlich simplere Variante zur Überwindung der Drachen.

Gleichzeitig findet hiermit in Gumbrechts Worten gesprochen eine Verschiebung in Richtung Sinnkultur statt. Die Einwohner Westeros' fügen sich nicht einfach in eine deterministische Ordnung und beschränken sich nicht darauf, die Beschaffenheit einer anscheinend unhinterfragbaren Ordnung zu nutzen. Stattdessen nehmen sie selbst eine progressive Haltung ein, indem sie durch ein aktives Streben nach Wissen Optionen entwerfen, die bestehende Ordnung zu transformieren. In Bezug auf die Dinge bedeutet dies, dass im Rahmen der Narration nicht einfach nur magische Gegenstände verteilt werden, die in ihrer Funktionsweise explizit auf die Überwindung bestimmter Hindernisse zugeschnitten sind. Vielmehr nutzen die Figuren gesammeltes Wissen, um selbst entsprechende Gegenstände herzustellen und diese zur Lösung ihrer Probleme einzusetzen. Dies bedeutet aber nicht, dass die Welt von *Game of Thrones* durch und durch sinnkulturell geprägt ist und keinen Platz bietet für eine magisch-präsente Kosmologie. Bezeichnenderweise wird auch in der Serie ein weiterer Gegenstand eingeführt, mit dessen Hilfe die Drachen besiegt werden können: der Eisspeer des Nightkings.

### **3.2.2.3 Das Eigene und das Fremde – Drachenglas, valyrischer Stahl und die Others**

Die fehlende eindeutige Klassifizierung von Gut und Böse ist eines der Kernspezifika von *Game of Thrones*. Allerdings können die Others – in der Serie

werden sie auch die White Walker genannt – am ehesten die Rolle der Antagonisten einnehmen, da sie eine »Form absoluter Feindschaft verkörpern«<sup>569</sup>. Allein durch die Bezeichnung »die Anderen« werden die Abgrenzung und ihr konträres Verhältnis zu den Bewohnern Westeros« hervorgehoben. Der Legende nach führten sie vor 8000 Jahren während der sogenannten Langen Nacht eine Invasion auf Westeros durch und konnten schließlich von den Männern der Nachtwache in den Norden zurückgedrängt werden. Daraufhin wurde im Norden die Mauer erbaut, um die Gefahr in Zukunft auszugrenzen. Zu Beginn der Handlung werden sie von den meisten Figuren als Ammenmärchen abgetan, als Fabelwesen, die genau wie »grumkins and snarks« (GT 125) dazu dienen, Kindern Furcht einzuflößen. Bereits im Prolog des ersten Bandes tauchen diese Wesen aber zum ersten Mal auf, weshalb für den Leser sofort klar ist, dass sie in der erzählten Welt tatsächlich real existieren. Im Laufe der Handlung wird immer klarer, dass die Others einen erneuten Angriff auf die sieben Königslande planen und daher die eigentliche Gefahr für Westeros darstellen. Es wird schnell ersichtlich, dass es sich hierbei um keine normalen Menschen, sondern um übernatürliche Wesen handelt. Sie haben einen unnatürlich hageren Körperbau, blauleuchtende Augen, blaues Blut und sprechen eine fremdartige Sprache, die an das Knacken von Eis erinnert. Außerdem sind sie in der Lage, Leichen wiederauferstehen zu lassen, wodurch sie sich eine Armee aus Widergängern erschaffen.

In den bisher erschienen fünf Büchern kommt es lediglich zu vereinzelt Begegnungen zwischen den Others und den Bewohnern Westeros. Besagter Eisspeer des Nightkings, dem Anführer der Others, taucht daher (bisher) auch nur in der Serie auf. In der sechsten Episode der siebten Staffel kommt es zum ersten Aufeinandertreffen zwischen der Armee der Others und Daenerys mit ihren drei Drachen. Nachdem etliche Widergänger durch das Drachenfeuer verbrannt wurden, schleudert der Nightking einen Speer aus Eis nach Viserion und trifft diesen tödlich in den Hals. Am Ende der Schlacht wird der Leichnam

---

<sup>569</sup> Koch, Lars: Walling out – Zur Diskurspolitik und Mythomotorik Neuer Mauern in der Populärkultur. In: In: Von *Game of Thrones* zu *House of Cards*. Politische Perspektiven in Fernsehserien. Hrsg. von Anja Besand. Bonn 2018, S. 51–70, hier: S. 57.

des Drachen vom Nightking wiederbelebt und gehört fortan als untoter Eisdrache dessen Armee an. Mit seiner Unterstützung zerstört der Nightking die scheinbar unüberwindbare Mauer im Norden und auch in der entscheidenden Schlacht um Winterfell wird der Drache gegen seine beiden Geschwister eingesetzt.

In diesem Sinne übernimmt der Eisspeer in der Serie die Funktion des Drachenhorns in den Büchern. Mit seiner Hilfe wird ein Drache bezwungen und anschließend auf die Seite der Widersacher gezogen. Streng genommen ist der Speer zwar nur für die Tötung des Drachen verantwortlich und die anschließende Übernahme resultiert aus den übernatürlichen Fähigkeiten des Nightkings. Dennoch wird hieran ersichtlich, dass auch die Antagonisten bei der Erreichung ihrer Ziele auf die Hilfe kraftvoller Dinge angewiesen sind. In diesem Fall ist wiederum die aus dem arthurischen Roman bekannte Formel erfüllt: Ein übernatürliches Ding bzw. Wesen kann nur mittels eines anderen übernatürlichen Dinges überwunden werden. Für das Fehlen des Drachenhorns in der Serie findet also eine doppelte Kompensation statt: Während für den Tod des ersten Drachen eine magische Waffe aus Eis verantwortlich ist, lässt sich der Tod des zweiten Drachen auf eine von Menschenhand erschaffene Apparatur (den Skorpion) zurückführen. Dies demonstriert die starke Oszillation zwischen Sinn- und Präsenzkultur in der Welt von *Game of Thrones*. Die Figuren bedienen sich einerseits der magischen Hilfsmittel einer feststehenden Ordnung, durchbrechen aber andererseits ebenjene Ordnung mit Hilfe von wissenschaftlichem Fortschritt.

Diese Oszillation zeigt sich wiederum auch in der Besiegbarkeit der Others. Die effektivste Waffe gegen die Widergänger ist Feuer, da sie aus »dead flesh« (SS 1079) bestehen. Die Drachen mit ihrem feurigen Atem präsentieren sich daher als äußerst wirkungsvoll und hilfreich im Kampf gegen die Widergänger-Armee. Dies gilt allerdings nicht für die Others, wie Melisandre weiß: »The ones you call the Others are something more.« (ebd.) Und Stannis ergänzt: »Demons made of snow and ice and cold [...]. The ancient enemy. The only enemy that matters.« (ebd.) Feuer vermag gegen diese Wesen nichts auszurichten – nicht einmal der Odem eines Drachen. In der Serie hüllt Drogon den Nightking in der entscheidenden Schlacht in ein wahres Flammen-Inferno. Der Moment der Enthüllung wird dabei bewusst hinausgezögert und

sowohl die Figuren als auch die Zuschauer bleiben zunächst im Ungewissen über das Ergebnis dieses Angriffs. Als sich die Flammen ein wenig legen, erscheint der Nightking vollständig unbeschadet und mit einem beinahe hämischen Lächeln im Gesicht. Es macht geradezu den Eindruck, als würde er in dieser Szene die vierte Wand durchbrechen, indem sein Lächeln den Zuschauern gilt – nach dem Motto: Ihr habt doch nicht ernsthaft geglaubt, dass sich der große Antagonist so einfach besiegen lässt. *Game of Thrones* setzt an dieser Stelle wieder einmal auf eine seiner beliebtesten Erzähltechniken: Das gezielte Erzeugen und anschließende Brechen einer Erwartungshaltung, die zuvor mit Hilfe von Anspielungen und uneindeutigen Informationen aufgebaut wurde. Eine gewisse Schwäche der Others gegenüber Feuer wird nämlich durchaus suggeriert:

»The armor of the Others is proof against most ordinary blades, if the tales can be believed,« said Sam, »and their own swords are so cold they shatter steel. Fire will dismay them, though, and they are vulnerable to obsidian.« He remembered the one he had faced in the haunted forest, and how it had seemed to melt away when he stabbed it with the dragonglass dagger Jon had made for him. »I found one account of the Long Night that spoke of the last hero slaying Others with a blade of dragonsteel. Supposedly they could not stand against it.«  
 »Dragonsteel?« Jon frowned. »Valyrian steel?« »That was my first thought as well.« (FC 115)

Es ist mehr oder weniger offensichtlich, dass die Others als »verkörperte[r] Inbegriff des Eises«<sup>570</sup> empfindlich auf das komplementäre Element des Feuers reagieren. Die exakte Art und Weise bleibt jedoch absichtlich unscharf. »Es bleibt unklar, ob die Others tatsächlich aus Eis und Kälte bestehen, und die Aussagen über Drachen, valyrischen Stahl und Drachenglas haben eher metaphorischen oder poetischen Charakter.«<sup>571</sup> In jenem Raum des Metaphorischen oszillieren aber wiederum die Ebene der Bedeutung und der Präsenz,

<sup>570</sup> Larrington: *Winter is coming*, S. 110.

<sup>571</sup> Frenschkowski, Dominik: Feuer innerhalb und außerhalb von *ASOIAF*. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.

da die Others zwar nicht wirklich mit Feuer besiegt werden können, aber mit einem Material, das unverkennbare Analogien zu diesem Element aufweist. »In diesem Fall werden die Eigenschaften des Feuers auf rätselhafte Weise in einem Werkstoff gebunden, der dann diese Eigenschaften innehat.«<sup>572</sup> Nicht zufällig wird Drachenglas in der Sprache des alten Valyria als »frozen fire« (SS 1079) bezeichnet. Dabei handelt es sich um ein sehr seltenes Material, das einst von den Kindern des Waldes, den Ureinwohnern Westeros', für Waffen und Werkzeuge genutzt wurde. Die Maester verwenden die Bezeichnung Obsidian und sind der Ansicht, dass es sich um ein vulkanisches Erzeugnis handelt, »[f]orged in the fires of the gods, far below the earth.« (GT 737) Das einfache Volk spricht hingegen von Drachenglas, da es angeblich von den Drachen erschaffen wurde. Ungeachtet seiner Herkunft weist es zweifellos gewisse magische Eigenschaften auf.<sup>573</sup> Vor allem stellt es sich aber als äußerst effektive Waffe gegen die Others heraus.

Zum Einsatz kommt Drachenglas in der Handlung zum ersten Mal, als Samwell Tarly einen der Others mit einem Dolch aus diesem Material ersticht. Es ist bezeichnend, dass dies ausgerechnet dem dicklichen, wenig kampferprobten Sam gelingt, der zuvor nicht gerade als furchtloser Krieger in Erscheinung tritt. Auch hier ist es also wiederum ein magischer Gegenstand, der einen magischen Feind bezwingt. Es bedarf hierfür nicht einmal eines kampferprobten Kriegers, sondern selbst eine Figur mit einer ausgeprägten Aversion gegen das Kämpfen vermag den scheinbar unüberwindbaren Feind zu besiegen. Dies

---

R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 113–126, hier: S. 124.

<sup>572</sup> Ebd., S. 123.

<sup>573</sup> Auch Martin hat in einem Interview sowohl die Verbindung zu den Drachen als auch die magischen Eigenschaften von Obsidian bestätigt: »There are a lot of legends, and you'll be hearing more about them in the future books, but a lot of stuff about Others and about dragons maybe isn't completely understood by the people of the present. Obsidian is of course volcanic glass; it's formed by immense heat and pressure down in the earth. The dragons themselves are creatures of intense heat. [...] I've given it magical characteristics that of course real obsidian doesn't necessarily have. After all, we live in a world that has no magic. My world does have magic, so it's a little bit different.« Vgl. Robert Shaw: Interview with the Dragon. <http://web.archive.org/web/20051103091500/nrctc.edu/fhq/vol1iss3/00103009.htm/> (Letzter Zugriff am 12.06.2020)

unterstreicht, welche zentrale Rolle die Dinge im Kontext der Besieg- bzw. Unbesiegbarkeit von Helden und deren Widersachern einnehmen. Sie etablieren sich als unverzichtbare Konstituenten, ohne deren Mitwirken ein reibungsloser Ablauf des Handlungsgefüges schwer vorstellbar wäre. Martin stellt jedoch sicher, dass Drachenglas in seiner Wirkungsweise und Effizienz beschränkt bleibt und nicht zum übermächtigen Super-Ding mutiert. In einem »gewöhnlichen« Kampf erweist sich eine Waffe aus diesem Material nämlich als mehr oder weniger nutzlos, wie Sam feststellen muss, als er an späterer Stelle einen Widergänger mit seinem Dolch erstechen möchte, die Klinge jedoch einfach an dessen Rüstung zersplittert: »Shards of dragonglass flew everywhere as the blade shattered on the iron mail beneath the wool.« (SS 645) Diese besondere Konstellation demonstriert eine Art Schere-Stein-Papier-Prinzip, nach dem jeder Gegenstand und jedes übernatürliche Wesen eine spezifische Stärke sowie Schwäche gegenüber einem anderen Gegenstand oder Wesen aufweist. Dieser Kreislauf stellt eine Ausgewogenheit der Kräfteverhältnisse sicher und verhindert dadurch bezogen auf den Status der Figur die Gefahr eines narrativen Kontrollverlustes, wie er in der *Krone* zu großen Teilen erkennbar ist.

Neben dem Drachenglas gibt es mit dem valyrischen Stahl auch noch ein zweites Material, das die Besiegbarkeit der Others ermöglicht. Valyrischer Stahl ist sehr selten und seine besonderen Eigenschaften »beruhen auf dem vielfachen Falten des Eisens beim Schmieden, womit Unreinheiten ausgeglichen und beseitigt werden«<sup>574</sup>. Anders als Drachenglas handelt es sich hierbei um ein künstlich hergestelltes Erzeugnis, das mit Hilfe einer speziellen Schmiedetechnik erschaffen wird. Zudem erweist sich dieser Stahl als äußerst effektiv sowohl im Kampf gegen die Others als auch im Kampf gegen menschliche Gegner. »Nothing held an edge like Valyrian steel« (GT 15), denn dieser ist besonders leicht, stabil und scharf. Es handelt sich somit gewissermaßen um eine Weiterentwicklung von Drachenglas, welche die Vorzüge unterschiedlicher Materialien vereint und dadurch gleichzeitig auch deren Schwächen beseitigt. Es ist ein weiteres Beispiel dafür, wie die Menschen in der Welt von *Game of Thrones* eigenständig Techniken entwickeln, um sich der Ordnung

---

<sup>574</sup> Vgl. Garcia u. a.: Die Welt von Eis und Feuer, S. 15.



dieser Welt nicht einfach nur zu unterwerfen, sondern selbst zu deren Veränderung beizutragen.

Allerdings ist auch in diesem Zusammenhang ein Oszillieren zwischen Präsenz- und Bedeutungskultur erkennbar, denn es wird berichtet, dass bei der Herstellung von valyrischem Stahl auf Magie zurückgegriffen wird. »Mit Hilfe von Zaubern – oder zumindest uns nicht bekannten Künsten – erhielt der Stahl seine unnatürliche Stärke.«<sup>575</sup> Das Wissen um die Herstellung dieses Materials ist im Laufe der Zeit verlorengegangen und so gibt es mittlerweile in Westeros niemanden mehr, der diese geheime Kunst beherrscht. Genau wie die Drachen handelt es sich um ein Relikt der Vergangenheit, ein Substrat aus einer Zeit, in der Magie in der Welt noch eine zentrale Rolle spielte. Beide dieser magischen Erscheinungen teilen sich einen gemeinsamen Herkunftsort: die sagenumwobene Metropole Valyria, die etwa vierhundert Jahre vor den Ereignissen in *Game of Thrones* von einer Naturkatastrophe vollständig vernichtet wurde und seither einen beinahe mythischen Status besitzt.<sup>576</sup> Hierin zeigt sich eine Parallele zum Harnisch im *Wigalois*. Auch dieser wurde zwar durch Handwerkskunst hergestellt, stammt aber aus einem Zwergenberg und damit aus einem Bereich »jenseits der höfischen Sphäre«<sup>577</sup>. Der Herstellungsort ist somit kein weltlicher, sondern der zwergische Schmied präsentiert sich in der Tradition von Zwergendarstellungen als Angehöriger einer Jenseitswelt.<sup>578</sup> Als eine solche Jenseitswelt lässt sich auch das untergegangene Valyria verorten und mit seiner Auslöschung ging gleichzeitig das Wissen um die Herstellung von valyrischem Stahl verloren. In beiden Fällen haben wir es demnach mit einem magisch-künstlichen Erzeugnis aus einer Anderwelt zu tun, das magische Elemente und technische Handwerkskunst vereint.<sup>579</sup> Auch der Nightking wird letztendlich mit einem Dolch aus valyrischem Stahl vernichtet,

---

<sup>575</sup> Ebd.

<sup>576</sup> Larrington vergleicht die Stadt mit dem Mythos von Atlantis. Vgl. Larrington: *Winter ist Coming*, S. 260f.

<sup>577</sup> Selmayr: *Lauf der Dinge*, S. 103.

<sup>578</sup> Vgl. Eming: *Funktionswandel*, S. 196.

<sup>579</sup> »Valyrian Steel is a combination of manmade steel and magic, a symbol of forceful masculine world with a touch of the mystical.« Vgl. Frankel, Valerie Estelle: *Symbols in Game of Thrones: The Deeper Meanings of Animals, Colors, Seasons, Food, and Much More*. [Ohne Ortsangabe] 2014, S. 206.

was erneut aufzeigt, dass die Bewohner Westeros gegen eine anderweltliche Bedrohung auf die Nutzung anderweltlicher Dinge angewiesen sind.

Der Norden als alteritärer Raum, als Peripherie, aus der das Andere, Fremde, Monströse in die bekannte Welt einbricht, ist ein bekannter Topos in der Literatur und speziell in der Fantasy-Literatur.<sup>580</sup> Daher ist es nicht verwunderlich, dass auch Martin einen solchen Raum kreiert, der sich als Gegenstück zur »zivilisierten« Gesellschaft im Süden<sup>581</sup> präsentiert. »Die große Mauer markiert somit nicht nur eine topographische Grenze, sondern auch eine historische.«<sup>582</sup> Diese Abgrenzung beschränkt sich aber, wie wir gesehen haben, nicht nur auf den nördlichen Bereich jenseits der Mauer, sondern eine solche Peripherie wird ebenso gen Osten geschaffen.<sup>583</sup> Die Erzählperspektive ist dabei konsequent auf die Sieben Königslande zentriert, indem der Norden und der Osten ausnahmslos durch die Augen »süd-westlicher« Figuren beschrieben werden.<sup>584</sup> Auf diese Weise wird gleichzeitig eine direkte Gegenüberstellung einer in erster Linie sinnkulturell-geprägten Welt (der Westen bzw. die Sieben Königslande) und einer stark präsenzkulturell-geprägten Welt (der Norden und Osten) geschaffen. So ist es kein Zufall, dass grundsätzlich alles Magische und Übernatürliche dem alteritären Raum entspringt und von

<sup>580</sup> Vgl. Eberhard: Norden als Topos und Chance; Für die Bewohner Westeros' ist die Mauer gleichbedeutend mit dem Ende der Welt und zieht eine Grenzlinie, die das Eigene vom Fremden trennt. Vgl. Zontos, Michail: *Dividing Lines: Frederick Jackson Turner's Western Frontier and George R. R. Martin's Northern Wall*. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 92–111, hier: S. 109.

<sup>581</sup> Grizelj, Mario: Beyond the Wall. Alteritätsdiskurse in GOT. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 81–100, hier: S. 95.

<sup>582</sup> Ebd., S. 93.

<sup>583</sup> »Dabei knüpft die Narration vielfältig an traditionelle Semantisierungen des Ostens an, etwa dann, wenn die weißhaarige Lichtgestalt Daenerys und der mit ihrem Kampf verbundene Bewegungsvektor von Ost nach West an mittelalterliche Vorstellungen einer *Renovatio Imperii* oder das Deutungsmuster eines *Ex Oriente Lux* gebunden werden.« Vgl. Koch: Bruchige Welt von *Game of Thrones*, S. 138.

<sup>584</sup> Dies wird vor allem auch in der Sprachpolitik deutlich. Während sich die Angehörigen der Sieben Königslande in der sogenannten *Gemeinen Zunge* verständigen, welche wiederum der Sprache unserer realen Welt entspricht (im Original also Englisch), wird in Essos die Kunstsprache des Hoch-Valyrischen gesprochen, was in der Serie »eine entsprechende Untertitelung der Dialoge notwendig macht«. Vgl. Koch: Bruchige Welt von *Game of Thrones*, S. 139.

dort nach Westeros hineingetragen wird. Die Drachen entstammen dem alten Valyria und von dort kommt auch das Horn Dragonbinder; selbiges gilt für das Wissen um die Herstellungstechnik für valyrischen Stahl; die magieaffinen roten Priester sind in Essos in jeder Stadt verbreitet, während in Westeros nur vereinzelt Vertreter wie Melisandre zu finden sind; sowohl die Others als auch das magiebehaftete Material Drachenglas haben ihren Ursprung im Norden jenseits der Mauer. Im Laufe der Handlung verschwimmen diese eindeutig umrissenen Grenzen jedoch zunehmend und weichen einer Vermischung von Präsenz- und Sinnkultur. Der Westen erkennt, dass er seine ignorante Haltung nicht länger aufrechterhalten kann und auf die magischen Hilfsmittel aus dem alteritären Raum angewiesen ist, um sich gegen die Übermächte zu behaupten, die wiederum ebenjenem alteritären Raum entspringen. »Mit den Übermächten kehrt die Magie, und mit der Magie kehren die Übermächte zurück.«<sup>585</sup>

Wie im *Wigalois* gesehen, findet sich eine solche Struktur auch in den Werken des Mittelalters. Mit dem Eintritt des Helden in eine Anderwelt ist dieser fortan auf die Unterstützung anderweltlicher Dinge angewiesen. Genau wie die Others sind die Feuerritter nicht mit herkömmlichen Waffen zu besiegen. Erst als Wigalois mit der göttlichen Lanze und weiteren überweltlichen Hilfsmitteln ausgestattet wird, vermag er in der alteritären Umgebung zu bestehen.

Es wurde bereits erwähnt, dass sowohl valyrischer Stahl als auch Drachenglas eine eindeutige Verbindung zu Drachen und Feuer aufweisen. Dass die Others mit ihrer unverkennbaren Affinität zum Eis durch Waffen mit einer Affinität zum Feuer besiegt werden können, ist eine absolut logische Folgekette – »a logical counterpoint«<sup>586</sup> – und spiegelt den bereits im Buchtitel angekündigten Konflikt dieser beiden Elemente wider.<sup>587</sup> Daran wird ersicht-

---

<sup>585</sup> Söffner: Nachdenken über *Game of Thrones*, S. 102.

<sup>586</sup> Frankel: Symbols in *Game of Thrones*, S. 210.

<sup>587</sup> In der Serie wird eine zusätzliche Verbindung zwischen den Anderen und Drachenglas offenbart, welche in der Buchreihe bisher noch nicht enthüllt wurde. In einer Analepse zeigt sich, dass der Nightking einst von den Kindern des Waldes erschaffen wurde, um mit seiner Hilfe die ersten Menschen zu besiegen. Dabei wurde einem toten Menschen eine Scherbe aus Drachenglas in die Brust gestoßen, um ihn mittels Magie in Gestalt des Nightkings wieder zum Leben zu erwecken. Es ist somit kein Zufall, dass ausgerechnet der Gegenstand, mit dem die Anderen einst erschaffen wurden, gleichzeitig auch deren größte Schwachstelle darstellt.

lich, dass solche magischen Effekte in Werken der Fantasy nicht einfach willkürlich eingeführt werden, sondern ein zumindest angedeuteter Kausalzusammenhang bestehen sollte, um die fantastische Welt und deren Magiesystem nachvollziehbar zu gestalten. Eine solche Kausalstruktur findet sich beispielsweise auch im *Wigalois*, wenn der gesegnete Schutzbrief den teuflischen Widersacher zu vertreiben vermag. Im *Wigalois* stellen die Dinge so eine Materialisierung der göttlichen Sphäre dar und ermöglichen es, den Kampf zwischen Gott und dem Teufel direkt in die Handlung zu integrieren. In *Game of Thrones* zeigt sich in den Dingen die Macht des Feuers, die sich gegen das Element des Eises behauptet und dadurch entscheidend dazu beiträgt, den drohenden langen Winter zurückzuschlagen. Die Dinge präsentieren sich somit als Manifestationen einer höheren Macht und tragen entscheidend dazu bei, übernatürlichen und symbolischen Konflikten in einer weltlichen Sphäre eine Präsenz zu verleihen und sie dadurch sichtbar zu machen sowie effektiv in Szene zu setzen.

### 3.2.3 Fazit zu den kraftvollen Dingen

Auf den ersten Blick stellen kraftvolle Dinge ein praktisches narratives Werkzeug dar, um Problemsituationen innerhalb der Handlung zu bewältigen. Wo der Held vor einem scheinbar unüberwindbaren Hindernis steht, kann ein speziell hierfür konzipierter Gegenstand der Schlüssel zur Bewältigung dieser Herausforderung sein. Diese Funktionsweise führt jedoch nur vordergründig zu einer Vereinfachung des Erzählgefüges. Tatsächlich entwickelt sich durch einen vermehrten Einsatz solcher Dinge ein komplexes System aus Wechselwirkungen, das schnell narrative Komplikationen erzeugen kann. Sobald die Dinge in ihrer Wirkung und Funktionsweise den Status von Adjutanten überschreiten, führt dies mitunter zu einer Degradation des Helden in seiner Rolle als handlungskonstituierender Angelpunkt der Handlung. Wie eine solche Dingüberlagerung aussieht, zeigt sich am Beispiel Gaweins in der *Krone*. Der Held tritt hier in vielen Situationen nicht länger als der zentrale Akteur der Geschichte auf, sondern wird von den ihm zur Verfügung gestellten Dingen

---

mehr oder weniger stark zum Erfolg getragen. Für die Bewältigung der Herausforderungen wird er austauschbar und verliert somit zumindest partiell seinen Status als unverzichtbarer und nicht substituierbarer Faktor für den Handlungsfortgang. Auch Heinrich als Autor der Erzählung scheint keine andere Möglichkeit zu sehen, als das Handlungsgefüge durch einen inflationären Einsatz kraftvoller Dinge aufrechtzuerhalten. Dies führt jedoch mehr und mehr zu einem undurchschaubaren narrativen Gewirr, in das sich bisweilen auch der Autor selbst zu verstricken scheint. Daran wird ersichtlich, dass es gewisser Kontrollmechanismen bedarf, um den Einfluss und die Autorität solcher kraftvollen Dinge in Grenzen zu halten.

Der *Wigalois* liefert hierfür Ansatzpunkte. In erster Linie wird sichergestellt, dass der Held bei der Bewältigung seiner Aufgaben stets eine gewisse Eigenleistung vollbringen muss und damit als obligatorischer Fixpunkt der Geschichte bestehen bleibt. Indem die Dinge nur eine unterstützende Rolle einnehmen und sich stärker im Hintergrund bewegen als in der *Krone*, erfährt der Held keine Herabstufung. Parallel dazu, dass die Dinge in den Hintergrund gerückt werden, zeigt sich auch »erzählerische[] Zurückhaltung«<sup>588</sup>, die Wirnt als Erzähler der Geschichte an den Tag legt. Die Eigenleistung des Helden wird zudem daran ersichtlich, dass ihm die helfenden Dinge nicht voraussetzungslos zur Verfügung gestellt werden, sondern er sich diese zunächst verdienen muss. In *Wigalois*' Fall spiegelt sich hierin einerseits das uneingeschränkte Vertrauen des Helden in die Allmacht Gottes wider, andererseits aber auch die göttliche Prädestination, die es *Wigalois* erlaubt, selbst scheinbar übermächtige Feinde mit Hilfe der göttlichen Werkzeuge zu überwinden.

Martin greift diese Strategien auf und entwickelt sie weiter. Gerade *Danerys*' drei Drachen erfahren eine Funktionserweiterung und gliedern sich nahtlos ein in die »Diversität wie Polyfunktionalität der Drachen innerhalb von literarischen Weltentwürfen«<sup>589</sup>. Sie sind gleichermaßen machtvolle Hilfsmittel, die *Danerys* eine einzigartige Exorbitanz verleihen, als auch Auslöser wei-

---

<sup>588</sup> Linden: Ritter mit Gepäck, S. 224.

<sup>589</sup> Theillout, Christine: Altes Drachenblut in neuen Erzählungen. Die Wiederkehr mittelalterlicher Drachentypen in der modernen Fantasyliteratur. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 131–167, hier: S. 134.

terer Probleme, denen sich die Heldin in der Folge stellen muss. Die exorbitante Wirkmächtigkeit der Drachen ist daher aus der Sicht von Daenerys nicht ausschließlich positiv konnotiert, sondern bringt gleichzeitig negative Konsequenzen mit sich. Es findet eine deutlich kritischere Auseinandersetzung mit dem Problem der Macht statt, als dies in der Literatur des Mittelalters der Fall ist. Die kraftvollen Dinge werden nicht nur in ihrer positiven Funktion zur Überwindung auftauchender Hindernisse und Probleme thematisiert, denn gleichzeitig zeigen sich mögliche Gefahren und Schwierigkeiten, moralische Kontroversen. So kann etwa die zwiegesichtige Darstellung der Drachen mit einschneidenden historischen Ereignissen in Verbindung gebracht werden, wie etwa der katastrophale Einsatz der beiden Atombomben im zweiten Weltkrieg.<sup>590</sup> Aus den daraus resultierenden Erfahrungen und Erkenntnissen hat sich zweifellos auch ein grundlegend verändertes Problembewusstsein in Bezug auf kraftvolle Dinge entwickelt, welches sich in Werken der Fantasy niederschlägt.<sup>591</sup>

Eine solche Erweiterung und Neukonzeption ist aber auch in anderer Hinsicht zu konstatieren. Wo im *Wigalois* im Zusammenhang mit dem Gürtel typisch weibliche und männliche Attribute gesteigert und (narrativ) hervorgehoben werden, verhält es sich bei den Drachen genau andersherum. Daenerys erhält durch sie ein unvergleichliches Aktionspotenzial, das es ihr ermöglicht, sich aus ihrer passiven, fremdbestimmten Rolle als Frau innerhalb einer patriarchalischen Welt zu lösen.<sup>592</sup> Anders als Figuren wie Cersei Lannister oder Margery Tyrell, die zwar ebenfalls eine starke Agency aufweisen, dabei aber

---

<sup>590</sup> Nicht zufällig werden die Drachen in der Forschung an vielen Stellen mit Massenvernichtungswaffen gleichgesetzt. (Siehe Seite 154)

<sup>591</sup> In Bezug auf die Auswirkungen der Atombombe sei etwa auf die viel beachtete Reportage des Wissenschaftsjournalisten Robert Jungk verwiesen, der eindrucksvoll die Entwicklung der Atomforschung mit all ihren ethischen, politischen und gesellschaftlichen Folgen nachzeichnet. Vgl. Jungk, Robert: Heller als tausend Sonnen. Das Schicksal der Atomforscher. Stuttgart 1956.

<sup>592</sup> »Die Frauen von Westeros und Essos unterliegen genau wie ihre mittelalterlichen Schwestern der Herrschaft des Patriarchats. Der Wert adeliger Frauen besteht hauptsächlich in ihrer Funktion als Bindeglied zwischen verschiedenen Familien, und ihr übliches Schicksal ist, von der Verwandtschaft unter strategischen Überlegungen verheiratet zu werden, um dadurch Bündnisse zu schmieden und Versprechen einzulösen.« Vgl. Larrington: Winter is coming, S. 45.

stets auf die Mithilfe männlicher Verbündeter angewiesen sind<sup>593</sup>, kann Daenerys dank ihres unmittelbaren Machtpotenzials selbst zur Tat schreiten.<sup>594</sup> Die Dinge werden somit nicht genutzt, um konventionelle Rollenbilder zu konservieren oder gar zu verstärken, sondern tragen bisweilen entscheidend dazu bei, ebenjene bekannten Konventionen zu untergraben und eine Neuakzentuierung zu bewirken.

Die Untersuchung der Tugendproben im vorherigen Kapitel hat aufgezeigt, dass sich dort im Zusammenhang mit Dingen eine starke Oszillation zwischen den Ebenen der Präsenz und Bedeutung feststellen lässt. Obwohl die kraftvollen Dinge aufgrund ihrer Wirkmächtigkeit in erster Linie der Ebene der Präsenz zuzuordnen sind, offenbaren sie ebenfalls eine solche Oszillation zwischen den beiden Dimensionen. Sie weisen stets eine gewisse Verbindung zur Magie auf und sind somit Teil einer höheren Ordnung, welche die Regeln und Gesetzmäßigkeiten der erzählten Welt bestimmen. Die Figuren sind in der Lage, die verbindlichen Wirkungsweise solcher Dinge zu nutzen, ohne diese aber verändern zu können. Dadurch bewegen sie sich innerhalb fest definierter Grenzen im Sinne einer Präsenzkultur. Allerdings liefert *Game of Thrones* auch Beispiele dafür, wie eine deterministische Weltordnung durchbrochen wird, um entsprechend den Charakteristika einer Sinnkultur eine Veränderung der gegebenen Strukturen herbeizuführen. So können die Drachen und die Others etwa nicht nur mit Hilfe magischer Gegenstände besiegt werden, sondern auch durch von Menschenhand geschaffene Gerätschaften und Materialien. Dies führt zumindest partiell zu einer Entzauberung der fantastischen Welt.

Die Oszillation lässt sich noch an einem zweiten Punkt festmachen. Durch die Integration fantastischer Elemente – etwa Dinge mit einer übernatürlichen Wirkung – ist es ohne Weiteres möglich, eigentlich unsichtbare Vorgänge, Konstellationen und Zustände präsentisch darzustellen. Diese Dinge wirken dabei jedoch nicht nur auf einer abstrakt-symbolischen Ebene, die zunächst

---

<sup>593</sup> Vgl. Frankel: *Women in Game of Thrones*, S. 31ff.

<sup>594</sup> Bezeichnenderweise wird Daenerys auch auf Bildern und Zeichnungen meistens im Mittelpunkt einer aktionsgeladenen Situation dargestellt. Vgl. Howe: *Hand of the Artist*, S. 248.

in einem hermeneutischen Verfahren entschlüsselt werden muss, sondern erzeugen im Sinne einer Analogie unmittelbare Verbindungen, die ohne zusätzliches Wissen nachvollzogen werden können. Dies gilt sowohl für die Fantasy als auch die mittelalterliche Literatur. Wigalois' Erfolg ist ein sinnbildlicher Ausdruck seines Gottvertrauens und steht zugleich in direktem Zusammenhang mit den von Gott geschickten Dingen. Gott als allmächtiger Lenker der weltlichen Geschehnisse muss folglich beim Lesen nicht nur auf einer metaphysischen Ebene mitgedacht werden, sondern das göttliche Eingreifen erlangt mittels der sakralen Dinge eine unmittelbare Präsenz innerhalb der erzählten Welt. Genauso ist es möglich, in *Game of Thrones* den bereits im Titel der Bücher angelegten Konflikt zwischen Eis und Feuer von der metaphorischen Ebene in eine räumliche Dimension zu verlagern oder Daenerys' inneren Kampf nicht nur symbolisch, sondern gleichzeitig real-präsentisch vorzuführen. Fantasy-Literatur zeichnet sich so gesehen genau wie die Literatur des Mittelalters durch eine besonders unmittelbare Darstellung aus, was einerseits eine generelle Vereinfachung zur Folge hat und andererseits eine maximale Pointierung bestimmter Sachverhalte ermöglicht. Und gerade diese metonymische Unmittelbarkeit vermag es möglicherweise, beim Leser die von Gumbrecht postulierte Sehnsucht nach Präsenz zu erfüllen.

### **3.3 Bedeutungsvolle Dinge**

#### *3.3.1 Bedeutungsvolle Dinge im arthurischen Roman*

Nachdem sich das vorige Kapitel in erster Linie auf Dinge mit einer starken Wirkmächtigkeit – und somit einer starken Präsenz im Raum – konzentrierte, steht in diesem Kapitel die Ebene der Bedeutung im Vordergrund. Dinge können selbstverständlich nicht nur durch ihre Wirkkraft innerhalb der erzählten Welt in Erscheinung treten, sondern auch aufgrund ihrer bedeutungskonstituierenden Rolle an Relevanz gewinnen. Wenn im Folgenden Dinge als *bedeutungsvoll* bezeichnet werden, soll dies selbstverständlich nicht implizieren, dass die kraftvollen Dinge des vorigen Kapitels keine Bedeutung aufweisen würden. Die Bezeichnung soll stattdessen deutlich machen, dass diese Dinge im Rahmen der Erzählung primär durch ihre bedeutungs- und sinnerzeugende



Funktion an Relevanz gewinnen. In diesem Fall lenken die Dinge also nicht aufgrund ihrer primären Funktion etwa als Waffen- oder Schutzgegenstände die Aufmerksamkeit auf sich, sondern im Vordergrund steht ihre Zeichenhaftigkeit, die ihnen prinzipiell von außen eingeschrieben wird. In diesem Kontext erfüllen Dinge in erster Linie zwei wichtige Funktionen. Erstens können sie dazu beitragen, den Charakter und die Identität einer Figur zu definieren und auszugestalten. Dies ist eine der besonders prägnanten Charakteristiken der mittelalterlichen Literatur, da hier eine starke Verbindung zwischen der äußeren und inneren Erscheinung einer Figur vorliegt.<sup>595</sup> Im arthurischen Roman dienen dazu vor allem das Schwert, die Rüstung und der Schild eines Helden.<sup>596</sup> So haben Aussagen über ein Schwert nicht selten auch direkten »Aus-sagecharakter für den Träger dieser Waffe«<sup>597</sup>. In Bezug auf Rüstungen findet sich das vielleicht bekannteste Beispiel in Wolframs *Parzival*, wo der im Titel des Werks genannte Protagonist bereits früh in der Handlung den *roten Ritter* Ither tötet und dessen roten Harnisch an sich nimmt. Mit der Übernahme der Rüstung wird Parzival selbst zum Ritter<sup>598</sup> und erhält in der Folge ebenfalls den Beinamen *Der rote Ritter*<sup>599</sup>. Parzival erlangt dadurch eine neue Identität, wobei die Rüstung aber gleichzeitig auch an seine Verfehlungen erinnert. Der Mord an seinem Verwandten wird nicht zuletzt durch die Farbe Rot markiert, welche an das vergossene Blut erinnert und gleichzeitig als Symbol der Sünde

---

<sup>595</sup> »Mittelalterliche Literatur ist Teil einer auf körperliche Präsenz gestützten ›Kultur der Sichtbarkeit‹, deren epistemische Normen für sie unhintergebar sind, auch wenn sie sie durchaus hinterfragen kann. Beispiele wären etwa das Prinzip höfischer Repräsentation oder dasjenige der Kalokagathie. Im Idealfall ›sind‹ höfische Körper das, was sie ›scheinen‹, die sichtbare Oberfläche bildet den der Wahrnehmung unzugänglichen Personenkern nach außen ab und macht ihn für alle ›lesbar‹.« Vgl. Schulz, Armin: Schwieriges Erkennen. Personenidentifizierung in der mittelhochdeutschen Epik. Tübingen 2008, S. 17.

<sup>596</sup> Die besondere Verbindung zwischen dem mittelalterlichen Helden und seinem Schwert hat etwa Anna Mühlherr am Beispiel Rolands und seinem Schwert Durendal aufgezeigt. Vgl. Mühlherr: Helden und Schwerter.

<sup>597</sup> Lohbeck: *Wigalois*, S. 115.

<sup>598</sup> Vgl. Schröder, Joachim: Schildes ambet umben grâl. Untersuchungen zur Figurenkonzeption, zur Schuldproblematik und zur politischen Intention in Wolfram von Eschenbachs *Parzival*. Frankfurt a. M. 2004, S. 171.

<sup>599</sup> Dieser Beiname ist so prominent und gewichtig, dass Adolf Muschg ihn als Titel für seine bekannte neuhochdeutsche Adaption des Parzival-Stoffes wählte. Vgl. Muschg, Adolf: *Der Rote Ritter. Eine Geschichte von Parzival*. Frankfurt a. M. 1993.

gedeutet werden kann.<sup>600</sup> Bezeichnenderweise trägt er darunter weiterhin das von seiner Mutter erhaltene Narrenkleid, was deutlich macht, dass die ritterliche Rüstung lediglich als »Deckmantel«<sup>601</sup> oder »täuschende Maske«<sup>602</sup> fungiert, welche die Identität als Artusritter zunächst nur vortäuscht.

An diesem Beispiel zeigt sich auch die zweite zentrale Funktion von Dingen im narrativen Kontext. Aufgrund ihrer »memorativen Semantisierung«<sup>603</sup> können solche Dinge »sowohl an die Figuren als auch an die Handlung und den Raum erinnern und zu Zeugen der Geschichte«<sup>604</sup> werden. So kann es geschehen, dass die Biografien von Held und Ding »unauflösbar miteinander verbunden«<sup>605</sup> sind oder ein Gegenstand Verknüpfungen zwischen Figuren und/oder Ereignissen herstellt<sup>606</sup>. In diesem Sinne können Dinge für den Leser als Erinnerungsstütze dienen oder Korrelationen zwischen verschiedenen Figuren aufzeigen.

In der nachfolgenden Analyse werden einige solcher bedeutungsvollen Dinge im *Lanzelet* und *Wigalois* genauer untersucht und entsprechenden Äquivalenten aus *Game of Thrones* gegenübergestellt. Obwohl diese Dinge primär einer Ebene der Sinnerzeugung zuzuordnen sind, soll hierbei ebenfalls das Verhältnis von Bedeutung und Präsenz genauer untersucht werden.

### 3.3.1.1 *Lanzelet* – Rüstungen machen Ritter

<sup>600</sup> Vgl. Schindler, Andrea: ein ritter allenthalben rô. Die Bedeutung von Farben im *Parzival* Wolframs von Eschenbach. In: Farbe im Mittelalter. Materialität, Medialität, Semantik. Hrsg. von Ingrid Bennewitz und Karin Hanauska. Berlin 2011, S. 461–478, hier: S. 465; Wapnewski, Peter: Wolframs *Parzival*. Studien zur Religiosität und Form. Heidelberg 1982, S. 63.

<sup>601</sup> Pippow, Gertraud: Die Farben Rot und Weiß im »Parzival« Wolframs von Eschenbach. Die Entfaltung ihrer Symbolik, ihre sinnstiftende Funktion für die Entwicklungsgeschichte und Identitätsfindung des Protagonisten sowie für das Strukturprinzip des Werkes. München 2012, S. 7.

<sup>602</sup> Schindler: Bedeutung von Farben, S. 467.

<sup>603</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 72.

<sup>604</sup> Ebd.

<sup>605</sup> Bigalke: Klang der Dinge, S. 191.

<sup>606</sup> Vgl. Niehaus, Michael: Das Buch der wandernden Dinge. Vom Ring des Polykrates bis zum entwendeten Brief. München 2009, S. 31; Reicher, Maria E.: Wie aus Gedanken Dinge werden. Eine Philosophie der Artefakte. In: Deutsche Zeitschrift für Philosophie 61 (2013), S. 219–231, hier: S. 230.

Der erste Teil von Ulrichs Romans ist vor allem durch Lanzelets Identitätssuche motiviert, denn zu Beginn ist ihm nicht bekannt, *wi er selbe was genant / und welbes adels er wære* (v. 32f.). Dementsprechend verläuft der Weg des Helden in der ersten Hälfte der Handlung wenig zielgerichtet und gleicht eher einer »Irrfahrt«<sup>607</sup>. Erst nachdem er sich in einer Reihe von Aventiuren bewährt hat, gelingt es ihm, *daꝛ im sîn name wart geseit / und dar zuo gar sîn künneschaft* (v. 36f.). Diese anfängliche Identitätslosigkeit des Helden bedeutet jedoch nicht, dass er zunächst ohne jedes Erkennungszeichen daherkommt. Seine Charakterisierung verläuft in diesem Fall in erster Linie über seine Ausrüstung. Von seiner Ziehmutter, der Meerfee, erhält er eine Reihe von Gegenständen, die der typischen Ausstattung eines Ritters entsprechen: ein Pferd, *daꝛ was rosch und starc, / dar uf er mohte ervolgen, / sweme er was erbolgen* (v. 354–56); ein Harnisch, *wîꝛ als ein swan, / den besten, den ie man getruoc* (v. 358f.); ein kostbarer Waffenrock, besetzt mit *kleinen goltschellen* (v. 363); ein mit Gold verziertes Schwert, das *sneit wol isen und stâl, / swenne ez mit nîde wart geslagen* (v. 368f.); ein prächtiger Schild mit einem *breit âr von golde* (v. 372).

Äußerlich ist Lanzelet also der vollkommene Ritter<sup>608</sup> und diese Erscheinung wird auch von anderen entsprechend wahrgenommen. So lobt Johfrit bei ihrer ersten Begegnung die prächtige Ausstattung und erklärt: *ir sint geparelïeret / als ein rehter wîꝛgant* (v. 502f.). Die höfischen Gegenstände wurden im Feenreich extra für Lanzelet angefertigt, damit dieser zumindest auf der dingbezogenen Ebene die notwendigen Voraussetzungen für ein erfolgreiches Bestehen in der höfischen Welt erfüllt.<sup>609</sup> Es wird aber ebenfalls schnell klar, dass Lanzelet eben nur von außen wie ein Ritter *erscheint*, aber noch lange kein Ritter *ist* – zwischen Innen und Außen besteht eine eindeutige Diskrepanz. Darauf weist auch Johfrit hin, noch bevor er die Qualität der Ausrüstung lobt:

<sup>607</sup> Müller: Höfische Kompromisse, S. 188.

<sup>608</sup> Und diese »äußerliche Beschreibung des Ritters« ist gemeinhin auch ein »wesentlicher Bestandteil des Daseins der Figur«. Vgl. Busch, Nathanael: Zur Präsenz des Ritters in der Fantasy. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 21–28, hier: S. 22.

<sup>609</sup> »Daraus schließt sich, dass in einer anderen Welt also nicht nur magische Gegenstände gefertigt werden können, sondern auch höfische Dinge, die aus diesem fremden Raum in den höfischen gelangen können.« Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 162.

iuwer schilt, der vert sô wîselôs,  
 und lânt den zoum hangen.  
 mit iuvern beinen langen  
 sitzent ir gedrungen.  
 iuwer ros gât insprungen  
 und loufet hin und her.  
 dar zuo fûerent ir daz sper  
 iu selber kumerlîche.

(v. 492–99: Euer Schild, der hängt so herrenlos, und ihr lasst den Zaum hängen. Mit euren langen Beinen sitzt ihr gedrungen. Euer Ross hüpfert herum und läuft hin und her. Außerdem führt ihr die Lanze zu eurer Beschämung.)

Lanzelet weiß nicht, wie man mit den ihm verliehenen Gegenständen richtig umgehen soll, denn er hat noch nicht gelernt, ein wahrer Ritter zu sein. »Was eigentlich vor dem Auge verborgen bleiben sollte, wird durch seine ungeschickte Handhabung der Dinge überdeutlich sichtbar.«<sup>610</sup> Ähnlich wie im *Parzival* steckt unter der vollkommenen Rüstung nicht mehr als ein unbedarfter Grünschnabel, der sich die ritterlichen Fähigkeiten erst noch aneignen muss. Die Gegenstände sind somit ein Beweis für seine Unerfahrenheit und veranschaulichen, dass ihm trotz seiner makellosen Erscheinung noch ein langer Weg der Bewährung bevorsteht, ehe er sich zu Recht als Artusritter bezeichnen kann.

Die genannten Dinge tragen demnach von Beginn an zur Charakterisierung des Helden bei. Sie sind dabei aber nicht nur ein Spiegelbild seines aktuellen Zustandes, sondern liefern auch einen Ausblick auf seine zukünftige Entwicklung. Die schwanenweiße Rüstung ist einerseits qualitativ eines Artusritters würdig, andererseits wird durch die Farbgebung aber in erster Linie symbolisch auf die besonderen Eigenschaften des Helden verwiesen: Die Farbe Weiß repräsentiert in diesem Sinne die Reinheit, Vollkommenheit und

---

<sup>610</sup> Ebd.

Nähe zum Absoluten.<sup>611</sup> Auch der Adler als Lanzelets Wappentier verweist in seiner zeichenhaften Funktion auf einige wichtige Attribute des Helden: Der Adler war ein besonders im deutschsprachigen Raum beliebtes Wappentier<sup>612</sup> und wird als König der Vögel und Sinnbild für Ausdauer und Kraft gesehen.<sup>613</sup> Außerdem besitzt er eine große Nähe zum Göttlichen, da er wie Gott beschützend die Flügel über seinen Schützlingen ausbreitet.<sup>614</sup> Noch bevor Lanzelet also seine erste Bewährungstat vollbringt, wird bereits mittels seiner Ausrüstung angedeutet, dass er alle Tugenden mitbringt, um ein würdiges Mitglied des Artushofes sowie ein gerechter Herrscher zu werden.

Sein Schild erfüllt auch im weiteren Verlauf der Handlung eine stark identitätsstiftende Rolle und wird im Laufe der Zeit zu einem Gnorisma<sup>615</sup>, mit dessen Hilfe Lanzelet von anderen Figuren wahrgenommen und wiedererkannt wird. Zum ersten Mal zeigt sich dies, als Walwein von Artus losgeschickt wird, um den unbekanntem Ritter zu finden, dessen Heldentaten in aller Munde sind. Am Artushof wird lediglich berichtet, dass es sich um einen *helt balt* (v. 2268) handelt, *der selbe nicht sines namen weiz* (v. 2269). Dass Walwein in Lanzelet ebenjenen Ritter gefunden hat, erkennt er bei ihrem Zusammentreffen folglich auch nicht an seinem Namen oder Verhalten, sondern Aufmerksamkeit erweckt vor allem der Adler *von golde ab dem schilte* (v. 2372f.). Die Ausstattung des Helden wird zwar im Bericht am Artushof zuvor nicht erwähnt, doch zumindest der Schild scheint inzwischen ein bekanntes Erkennungszeichen Lanzelets zu sein.

---

<sup>611</sup> Vgl. Forstner, Dorothea: Die Welt der christlichen Symbole. Innsbruck 1982, S. 122f.; Riedel, Ingrid: Farben. In Religion, Gesellschaft, Kunst und Psychotherapie. Stuttgart 1983, S. 173ff.; Quast, Bruno: Monochrome Ritter. Über Farbe und Ordnung in höfischen Erzähltexten des Mittelalters. In: Die Farben imaginierter Welten. Zur Kulturgeschichte ihrer Codierung in Literatur und Kunst vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Hrsg. von Monika Schausten. Berlin 2012, S. 169–182, hier: S. 170.

Pia Selmayr sieht in der Farbe seiner Rüstung außerdem einen Verweis auf seine Heimat, das Feenreich. Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 161.

<sup>612</sup> Vgl. Kragl, Florian: Forschungsbericht und Kommentar. In: Ulrich von Zatzikhofen: Lanzelet. Hrsg. von ders. Berlin 2006, S. 1095.

<sup>613</sup> Vgl. Lurker, Manfred: Wörterbuch biblischer Bilder und Symbole. 3., erw. Auflage. München 1987, S. 26; Heinz-Mohr, Gerd: Lexikon der Symbole. Bilder und Zeichen der christlichen Kunst. Düsseldorf 1971, S. 25; Lohbeck: *Wigalois*, S. 159.

<sup>614</sup> Vgl. Lurker: Biblische Bilder, S. 26f.

<sup>615</sup> Vgl. Selmayr: Lauf der Dinge, S. 177.

Dabei ist der goldene Adler nicht der einzige entscheidende Identifikationsfaktor, denn auch anhand der Kerben am Schildrand kann Walwein Lanzelet als den gesuchten Ritter bestimmen: *Von sage bâter in bekant, / wan sîn zobelîner rant, / der was gar zerbouwen* (v. 2377–79). Pia Selmayr bezeichnet die Kerben daher treffend als »Narben der Vergangenheit«<sup>616</sup>, die von den bisherigen Auseinandersetzungen des Helden zeugen: »Alles, was Lanzelet bis dahin erreicht hat, alle Siege und die dadurch auch geführten Beweise seiner *manheit*, zeigen sich in den Kerben des Schildes, der ihn als denjenigen ausweist, der diese Taten vollbracht hat.«<sup>617</sup> Der Schild fungiert somit als eine Art Tagebuch, das seine erfolgreichen Kämpfe festhält und öffentlich zur Schau stellt. Durch seine Taten gelingt es Lanzelet, sich auch namenlos und ohne das Wissen um seine wahre Abstammung eine Identität zu schaffen, die wiederum in den Kerben des Schildes dokumentiert und für jeden sichtbar ist. An dieser Stelle gehen Präsenz und Bedeutung ineinander über, denn die »Narben« des Schildes sind zum einen unmittelbares Resultat seiner bestandenen Herausforderungen und zum anderen Zeichen der Erinnerung und der Bestätigung ebenjener Taten.

Wie eng seine Identität mit dem äußeren Erscheinungsbild verbunden ist, zeigt sich eindrücklich beim dreitägigen Turnier in Djolfé. Hier tritt der Held an jedem der drei Tage mit einer anderen Rüstung auf, um von den Zuschauern nicht erkannt zu werden. Am ersten Tag wählt er eine grüne, am zweiten eine weiße und am dritten eine rote Rüstung. Sein Plan geht auf, denn durch den ständigen Rüstungswechsel wird er weder als der namenlose Held aus den Erzählungen erkannt noch im Rahmen des Turniers als ein und derselbe Ritter wahrgenommen. Dadurch ist es ihm möglich, sich täglich aufs Neue zu bewähren, ohne aufgrund seiner heldenhaften Vita schon im Voraus bei den Zuschauern einen Bonus zu erhalten. Die unterschiedlichen Rüstungen definieren somit die im Rahmen des Turniers täglich wechselnde Identität Lanzelets, was nicht zuletzt daran ersichtlich wird, dass der Erzähler ihn nicht mehr bei seinem Namen nennt, sondern ihn konsequent als *der grüene ritter* (v. 2978), *der wîze ritter* (v. 3095) und *der rôte ritter* (v. 3282) bezeichnet. Dies geht sogar so weit, dass er die einzelnen Ritter einander gegenüberstellt, als handle es sich

<sup>616</sup> Ebd., S. 178.

<sup>617</sup> Ebd.

um gesonderte Figuren: *der wîze ritter dô niht enbeit, / er nam dem grüenen gar daz wort* (v. 3108f.).

Dieser stetige Wechsel kann als Sinnbild für die »unsichere Identität«<sup>618</sup> des Helden gedeutet werden und als »Ausdruck einer grundlegenden Unsicherheit und Inkonstanz, die den jungen Helden ausmacht«<sup>619</sup>. Auf der anderen Seite tragen die einzelnen Rüstungen aber auch zu einer erweiterten Charakterisierung Lanzelets bei, denn die gewählten Farben entsprechen jeweils seinem Verhalten innerhalb des Turniers. Als grüner Ritter tritt er in der Rolle des Neulings auf, der sich als Einzelkämpfer zunächst Ruhm im Zweikampf erwerben muss. In der weißen Rüstung präsentiert er sich hingegen als »hilfsbereiter Ritter, der sich zugunsten anderer im Kampf an ihrer Seite verpflichtet«<sup>620</sup>. Der rote Ritter zeichnet sich schließlich durch einen unbändigen Kamp fzorn aus, der so heftig ausfällt, dass das Turnier aufgrund der Vielzahl an Verletzten vorzeitig abgebrochen werden muss.<sup>621</sup> Diese Beschreibung der einzelnen Turniertage lässt sich auch auf eine Gesamtcharakterisierung des Helden übertragen und liefert auf diese Weise eine Zusammenfassung seiner bis zu diesem Zeitpunkt selbst generierten Identität. Lanzelet beginnt seine Reise als unerfahrener, namenloser Held, der sich seine Stellung als Artusritter zunächst verdienen muss (grüne Rüstung). Durch seine Hilfsbereitschaft (weiße Rüstung) und die damit einhergehenden Taten, welche ihn in erster Linie als tapferen Kämpfer auszeichnen (rote Rüstung), sorgt er für Aufsehen und legitimiert sich als zukünftiges Mitglied des Artushofes. Die wechselnden Rüstungen sind somit einerseits Zeichen seiner grundlegenden Identitätslosigkeit, welche vor allem aus dem Fehlen seines Namens resultiert, andererseits aber auch Ausdruck einer selbst erworbenen Identität, die einen solchen Namen und ein Wissen um die eigene Herkunft gar nicht zwingend erforderlich macht.

In diesem Sinne kommt der Rüstung des Helden eine symbolische Bedeutung zu, die sich allerdings nicht ohne weiteres offenbart, sondern zunächst in

---

<sup>618</sup> Oster: Farben höfischer Körper, S. 238.

<sup>619</sup> Ebd., S. 240.

<sup>620</sup> Ebd., S. 236.

<sup>621</sup> *er tet sô vil mit sîner kraft, / daz der von wart ûf gesetzet / der turnei, der noch dô sieben tage / sollte weren nâch der sage, / als er was ûf gesprengt.* (v. 3418–23)

einem hermeneutischen Akt entschlüsselt werden muss. Die Verbindung zwischen Held und Rüstung geht aber auch stellenweise über diese hermeneutische Ebene hinaus und präsentiert sich zusätzlich als dezidiert präsentische Relation innerhalb der erzählten Welt, wie im Folgenden zu sehen sein wird.

Auf Schâdil li Mort unterliegt Lanzelet dem dort herrschenden Zauber, der jegliche Tapferkeit in Feigheit verwandelt. Lanzelet als besonders tapferer Kämpfer ist daher auf einmal der größte Feigling und lässt sich ohne Gegenwehr gefangen nehmen. Bei dieser Gelegenheit wird ihm seine ritterliche Ausstattung abgenommen: *dô hiez der blade Mâbüz / daz harnasch und daz ros bewarn* (v. 3636f.). Lanzelets Verlust seiner ausgezeichneten höfischen Tugend geht einher mit dem Verlust seiner höfischen äußeren Erscheinung.<sup>622</sup> Während seiner Gefangenschaft zeigt er das Verhalten eines *basen wibtes* (v. 3693) und *er wart der fülest, der ie wart, / âne muot und âne maht* (v. 3694f.). Die Veränderung seines Verhaltens und seines Wesens ist selbstverständlich nur als vordergründig zu sehen, denn im Kern ist Lanzelet immer noch der Beste unter den Anwesenden – und durch den alles ins Gegenteil verkehrenden Zauber nun eben der Schlechteste. Seine Identität wird durch den Zauber nicht ausgelöscht, denn genau wie seine ritterliche Ausrüstung ist ebenso sein Status als ausgezeichnete Ritter nur temporär abhandengekommen. Als der Burgherr Mabuz einen besonders furchtlosen Streiter sucht, der ihn gegen die Angriffe Iwerets verteidigt, fällt seine Wahl folglich auf Lanzelet, den er als *aller basten* (v. 3722) ausmacht. Lanzelet willigt ein, da Mabuz verspricht, im Falle des Erfolges ein Jahr lang keinen Gefangenen mehr zu erschlagen.

Daraufhin wird der Held vor das Tor der Burg getragen und auf dem Rücken liegend eingekleidet *als eim siechen man* (v. 3754). Mit dem Rückgewinn seiner Rüstung kehrt auch seine alte Stärke zurück und er bewegt sich *ein wênic baz* (v. 3757). Als er dann auf seinem Pferd sitzt, *dô zergie sînes lîbes bræde* (v. 3759) und er ist wieder ganz der Alte. »Die ihm wiedergegebene Rüstung [...] symbolisiert und erinnert daran, was und wer er vor dem Eintritt in Schâdil li Mort war«<sup>623</sup>. Neben ihrer Funktion als »Zeichen seiner Berufung«<sup>624</sup> scheint

<sup>622</sup> Jan-Dirk Müller spricht in diesem Zusammenhang vom »symbolischen Tod einer ritterlichen Existenz«. Vgl. Müller: Kompromisse, S. 191.

<sup>623</sup> Selmayr: Lauf der Dinge, S. 168.

<sup>624</sup> Ebd.



an dieser Stelle aber auch eine präsentische Wirkkraft von ihr auszugehen, denn erst in dem Moment, als Lanzelet seine Ausrüstung vollständig zurück-erhalten hat, wird der Zauber endgültig gebrochen. Obwohl hier im Gegensatz zu den kraftvollen Dingen die Wirkkraft im Sinne eines Gegenzaubers nicht explizit benannt wird, lässt sich doch zweifelsfrei feststellen, dass die Ausstattung für die Aufhebung des Zaubers verantwortlich ist und somit über eine gewisse Wirkmächtigkeit verfügen muss. Die Überwindung des Zaubers gelingt Lanzelet durch ein Zusammenspiel aus der Kraft der Erinnerung an sein früheres Selbst und dem gewohnten Gefühl, als gerüsteter Ritter auf dem Pferd zu sitzen und für kommende Aventiuren bereit zu sein. Rüstung und alles, was dazugehört, werden demnach nicht nur eine sekundäre Bedeutung als Symbol für mustergültige Ritterschaft verliehen, sondern sie bleiben auch in ihrer primären Funktion als Mittel zum ritterlichen Kampf erhalten. Mit der räumlichen Trennung von Held und Rüstung geht zudem ein Verlust der ritterlichen Identität einher – und ebenjener Verlust wird durch die Wiedervereinigung aufgehoben, was wiederum die starke Wechselwirkung von Präsenz und Bedeutung unterstreicht.

Der *Lanzelet* ist ein plastisches Beispiel für die im mittelalterlichen Roman geläufige Relation zwischen der Identität eines Helden und den Dingen, die dieser bei sich trägt. Lanzelet weiß zwar nicht, wer er ist und wo er herkommt, doch die Dinge verleihen ihm eine vorübergehende Ersatz-Identität und sorgen dafür, dass er von anderen Figuren wiedererkannt wird. Seine persönliche Ausstattung verleiht ihm eine Einzigartigkeit, welche ihm ansonsten aufgrund seines fehlenden Namens verwehrt bliebe. Die Dinge als Symbolstifter seiner Identität bleiben aber auch bestehen, nachdem Lanzelet seinen Namen und seine Herkunft erfahren hat. Die ihn charakterisierenden Dinge verlieren in dem Moment nicht ihre Bedeutung und Aussagekraft, sondern bleiben stattdessen weiterhin Teil seiner Identität. Lanzelet ist auch nach der Bekanntgabe seines Namens immer noch der Ritter mit der weißen Rüstung und dem Adler als Wappentier.<sup>625</sup> Die damit korrespondierenden Eigenschaften sind nach wie vor gültig und charakterisieren ihn als gottgefälligen Ritter, der seinen Platz

---

<sup>625</sup> »Somit wird seine Herkunft eine doppelte: Zum einen ist er *rîcher* Erbe von Genewis, zum anderen aber immer noch Ziehsohn der *merfeine*.« Vgl. ebd., S. 183.

am Artushof nicht nur aufgrund seiner Herkunft verdient hat. Die Dinge werden in ihrer symbolischen Funktion lediglich verifiziert und bestätigt.

### 3.3.1.2 *Wigalois* – Hybrider Held, hybride Ausrüstung

Wenn Stephan Fuchs von Wigalois als einem »hybriden Helden«<sup>626</sup> spricht, so liegt dies vor allem an den mehrmals wechselnden Rollen, die der Protagonist im Laufe der Handlung einnimmt. Diese sich verändernden Rollen stehen dabei in engem Zusammenhang mit der Ausstattung des Helden. Genau wie Lanzelet wächst er ohne Vater in einer Anderwelt auf und muss sich zunächst in der höfischen Welt bewähren. Allerdings erhält er bereits in seiner Jugend eine umfangreiche ritterliche Ausbildung<sup>627</sup> und ist somit bestens auf seine kommende Reise vorbereitet. Zudem weiß er genau, dass es sich bei seinem Vater um den ruhmreichen Artusritter Gawein handelt, in dessen große Fußstapfen er treten möchte.<sup>628</sup> Er ist somit zu Beginn seiner Reise kein absoluter Neuling in der Welt des Artushofes und verfügt über alle notwendigen Voraussetzungen, um ebenfalls ein tugendhafter Artusritter zu werden. Anders als Lanzelet benötigt er daher bei seinem Auszug keine explizit hervorgehobene ritterliche Ausstattung, die seine mangelnde Erfahrung und das fehlende Wissen um seine wahre Herkunft überdeckt und kompensiert. Stattdessen erhält er von seiner Mutter Florie einzig den kraftsteigernden Gürtel, der einst von Gawein getragen wurde und auf dessen Wunsch hin an seinen Sohn übergeben werden soll, *ob du* [gemeint ist Wigalois, S. W.] *immer würdest ze man, / swen du woldest binnen varn* (v. 1374f.). Wie schon sein Vater seine Frau verlässt der Sohn Wigalois seine Mutter und tritt somit »in Handlung und Besitz das Erbe seines Vaters an«<sup>629</sup>.

Der Gürtel hat in diesem Kontext mehrere Bedeutungen: Er erinnert erstens an Gaweins Abschied von seiner Frau Florie und vergegenwärtigt deren Verlust. Er schafft zweitens eine Verbindung zwischen Vater und Sohn und

<sup>626</sup> Fuchs: *Hybride Helden*, S. 219.

<sup>627</sup> *aller hande rîter spil / lêrten in die rîter vil: / buhurdieren unde stechen, / diu starken sper zebrechen, / schirmen unde schiezen. swen in die rîter liezen, / sô nâmen in die vrouwen wider: man vourte in ûf und nieder.* (v. 1254–61)

<sup>628</sup> *ich will benamen hinnen varn, / in mîner jugent erwerben daz / daz man mich von rehte baz / erkenne danne ein andern man, / als mîn vater hât getân.* (v. 1294–98)

<sup>629</sup> Fuchs: *Hybride Helden*, S. 120.

liefert einen ersten Hinweis auf Wigalois' erfolgreiche Zukunft. Und er fungiert drittens als Zeichen der eigenen Identität, das auf Wigalois' Wissen um seine höfische Abstammung verweist. Anders als im *Lanzelet* sind die dem Helden verliehenen Dinge auf keine Sichtbarmachung innerhalb der erzählten Welt hin ausgerichtet. Adressaten der semiotischen Funktionalität sind demnach nicht die anderen Figuren, sondern ausschließlich die Rezipienten. Der Gürtel wird von Wigalois bewusst versteckt gehalten und erfüllt somit einzig für den Leser eine zeichenhafte Verweisfunktion, die auch im weiteren Verlauf für keine der Figuren ersichtlich wird. Nur so kann Wigalois bei seinem ersten Besuch am Artushof unerkant bleiben, denn eine öffentliche Zurschaustellung des Gürtels hätte ihn sofort als Gaweins Sohn identifiziert. Ohne dieses Erkennungszeichen ist es Wigalois jedoch möglich, die Anerkennung des Hofes durch seine eigene Leistung zu erlangen und nicht nur aufgrund seiner Abstammung. Dies schafft die Voraussetzungen, um endgültig aus dem Schatten seines Vaters heraustreten und als autonomer Artusritter Ruhm und Ansehen erlangen zu können. Während im *Lanzelet* die ritterliche Ausstattung durch ihre öffentliche Zurschaustellung also eine identitätsstiftende Funktion gegenüber anderen Figuren erfüllt, übernimmt der Gürtel im *Wigalois* vielmehr eine identitätsverweisende Funktion, die ausschließlich für den Leser bestimmt ist.

Trotz der veränderten Struktur besteht im *Wigalois* zwischen dem Gürtel und der Identität der Figur ebenfalls eine unmittelbare Verbindung. Diese Verbindung ist allerdings nicht nur auf den Gürtel beschränkt, denn auch die anderen Dinge, die der Held im Laufe seiner Reise erhält, stehen in engem Zusammenhang mit seinem aktuellen Status. Am auffälligsten ist dies bei seinem Schwert, das ihm am Artushof zusammen mit weiteren Rüstungsgegenständen überreicht wird. Dank dieser umfangreichen Ausstattung *wart her Gwîgâlois ze man* (v. 1658) und kann im nachfolgenden Turnier seine ersten Erfolge als Ritter erzielen. Die Dinge erzeugen demnach eine Statusveränderung und markieren nach der Tradition der Schwertleite einen Aufstieg des Helden vom Knappen zum Ritter. Das Schwert wird bei dieser Übergabe besonders stark hervorgehoben:

daz geschach, als ich iu sage,  
 an dem heiligen pfingestage  
 daz der knappe swert nam.  
 und als er messe vernam,  
 die pfaffen gâben im den segen.  
 dô gurte umbe sich der degen  
 ein swert, daz dehein man  
 nie dhein bezzerz gewan.  
 es half im sît ûz manger nôt,  
 er behieltz ouch unz an sînen tôt;  
 daz gap im her Gâwein dâ.

(v. 1642–1652: Dies geschah, so wahr als ich euch sage, an dem heiligen Pfingsttag, daß der Knappe das Schwert nahm. Und als er die Messe gehört hatte, gaben ihm die Geistlichen den Segen. Da gürtete sich der Held ein Schwert um, daß kein Mann je ein besseres erhielt. Es half ihm später aus vielen Nöten und er behielt es auch solange er lebte; das übergab ihm dort Herr Gawein.)

Vor allem die letzten beiden Zeilen unterstreichen seine hervorgehobene Bedeutung. Das Schwert ist neben dem Schild und dem Helm der einzige Gegenstand, den Wigalois bis zum Ende der Handlung durchgehend behält.<sup>630</sup> Es wird ihm durch Gawein überreicht, ohne dass Vater und Sohn sich an dieser Stelle erkennen. In diesem symbolischen Akt erweist Gawein dem unbekanntem Helden seinen Respekt und bringt ihn dem Ziel, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten, einen großen Schritt näher. Neben dem Gürtel ist das Schwert nun der zweite Gegenstand, der eine direkte Verknüpfung zwischen den beiden Figuren aufzeigt.

Die erste Aventure-Kette ist mit Hilfe der ritterlichen Ausstattung problemlos zu bewältigen. Wigalois etabliert sich hier als vorbildlicher Arturritter, der ohne jede ernstzunehmende Krise durch die Welt zieht. Seine Ausstattung

---

<sup>630</sup> Vgl. Lohbeck: *Wigalois*, S. 120f.

entspricht exakt den Aufgaben und der Rolle, die er erfüllt. Die daran anschließenden Herausforderungen in der Anderwelt Korntin erfordern jedoch eine Aufwertung der Ausrüstung, denn bereits der Kampf gegen die Flammenritter zeigt, dass der Held mit seinem höfischen Equipment hier nicht weit kommt (siehe Kapitel 3.2.1.2). Mit dem magischen Brot, der Blüte, dem Schutzbrief und der *glävie* erhält Wigalois vier Dinge mit übernatürlichen Eigenschaften, die ihn bei seinen Kämpfen gegen übernatürliche Gegner unterstützen sollen. Vor allem die letzten beiden Gegenstände weisen eine unmissverständlich sakrale Konnotation auf und unterstreichen die göttliche Prädestination des Helden.<sup>631</sup> Zu seiner Rolle als Artusritter kommt nun auch noch die Stellung als »endzeitlich-christlicher Erlöser«<sup>632</sup> hinzu. Diese Neupositionierung zeigt sich weniger in einer veränderten Verhaltensweise – denn Wigalois zeigt schon zuvor unerschütterliches Gottvertrauen<sup>633</sup> –, als vielmehr an seiner Ausrüstung.

Die Wandlung bzw. Erweiterung des Status ist wiederum vor allem an sein Schwert gekoppelt. Nachdem es ihm zuvor feierlich am Artushof überreicht wurde und dadurch seinen Aufstieg zum Ritter kenntlich macht, erfährt es nun genau wie sein Besitzer eine Aufwertung und eine »christliche Aufladung«<sup>634</sup>. Durch den priesterlichen Segen und den Schutzbrief wird das Schwert von einer rein höfischen Waffe zum Werkzeug eines göttlichen Streiters transformiert. Es bekommt dadurch nicht nur eine verstärkte Wirkmächtigkeit verliehen, sondern versinnbildlicht auch auf einer symbolischen Ebene den Übergang zu einem alternativen Status des Helden.

Die Entwicklung Wigalois' und seines Schwertes ist damit aber noch nicht abgeschlossen, denn an späterer Stelle kommt es zu einer erneuten Statusveränderung. Nach dem Sieg über Roaz hat Wigalois auch die zweite Aventure-

---

<sup>631</sup> In der *glävie* »offenbart sich dingsymbolisch die göttliche Gnade, welche dem Menschen nur in ihren Werken greifbar ist«. Vgl. ebd., S. 144.

<sup>632</sup> Fuchs: *Hybride Helden*, S. 218.

<sup>633</sup> Dies wird auch kurz vor seiner Schwertleite am Artushof erklärt: *sîn manheit diu was harte grôz; / gelückes er dar zuo genôz / daz im vil selten missegie, / wand er hêt vor ougen ie / got, der die sînen nie verlie.* (v. 1617–21) Auch Schiewer betont, dass Wigalois »in allen erzählten Welten mustergültig« sei. Vgl. Schiewer, Hans-Jochen: *Prädestination und Fiktionalität in Wirnts »Wigalois«*. In: *Fiktionalität im Artusroman*. Hrsg. von Volker Mertens und Friedrich Wolfzettel. Tübingen 1993, S. 146–159, hier: S. 154.

<sup>634</sup> Selmayr: *Lauf der Dinge*, S. 135.

Kette erfolgreich durchlaufen und ist nun bereit, sich zum Landesherrn krönen zu lassen. Dementsprechend ist er nicht länger auf das Schwert als Kampfwerkzeug angewiesen, was jedoch nicht bedeutet, dass dieses ohne weiteres aus der Erzählung verschwindet. Lanze und Schwert nehmen darüber hinaus im Rahmen der Krönungsprozession eine wichtige Stellung ein, allerdings wiederum in einer veränderten Rolle. Im Vordergrund steht nicht länger ihre magische Wirkkraft, denn sie verweisen nun vielmehr als »Werkzeuge seiner Kampfstaten«<sup>635</sup> auf die Erfolge des Helden und treten somit in Erscheinung als »Herrschaftssymbole und Memorialzeichen«<sup>636</sup>. Die Erwähnung der beiden Dinge wird auch vom Erzähler direkt in Verbindung mit den entscheidenden Befreiungstaten gebracht: Das Schwert hat selbst *der éren* (v. 9372) erlangt, *dó ez den starken beiden sluoc* (v. 9374), und selbiges gilt für die Lanze, mit der Wigalois *den wurm sluoc / der grôzen mort hét getân* (9380–81). Sogleich erfährt Wigalois großes Lob der Anwesenden: *des wart der helt geprîset vil* (v. 9385); auch dem Leser werden die heldenhaften Taten mit Hilfe der beiden Gegenstände nochmals vor Augen geführt und die Krönung zum Landesherrscher dadurch zusätzlich legitimiert.<sup>637</sup> »Die Lanze und das Schwert, die der Rezipient beinahe schon wieder vergessen hatte, werden also noch einmal auf die Bühne geholt und nun gerade nicht in ihrer übernatürlichen Wirkung, sondern als Zeichen realer Landesherrschaft semantisiert.«<sup>638</sup>

Die veränderte Stellung des Helden geht also erneut einher mit einem veränderten Status der Dinge. Lanze und Schwert treten im Rahmen der Krönungsfeier als Zeichenträger auf, die eine memorative und semantische Aufgabe erfüllen. Genau wie bei Lanzelets Schild ist die Lanze jedoch nicht nur ein symbolischer Verweis auf die Bewährung des Helden, denn ihr sind die Spuren des Kampfes noch immer eingeschrieben, indem nach wie vor das Blut des Drachen an der Schneide klebt. Die Bedeutung ist somit unmittelbar an

<sup>635</sup> Fuchs: *Hybride Helden*, S. 188.

<sup>636</sup> Linden: *Ritter mit Gepäck*, S. 227.

<sup>637</sup> »Schwert und Lanze werden zu den ikonographischen Attributen des Erlösers stilisiert, werden geradezu zur Drohung mit der Gewaltbereitschaft und Kampfkraft des Herrschers, die durch seine Vita, die herbeizuzitieren die Attribute die Aufgabe haben, beglaubigt werden. Die Symbolik des Herrschaftsanspruches, etwa im Gebrauch der Reichsinsignien als historisches Vorbild greifbar, wird abgelöst durch die nackten Repräsentanten der Tat, deren zeremonielles Präsentieren alleine die Herrschaft legitimiert.« Vgl. Fuchs: *Hybride Helden*, S. 188.

<sup>638</sup> Linden: *Ritter mit Gepäck*, S. 227.

die realiter vollbrachte Tat gekoppelt und dient als sichtbare Bestätigung einer Handlung, die außer Wigalois niemand mit eigenen Augen gesehen hat.<sup>639</sup> Die Lanze erfüllt in diesem Sinne die Aufgabe einer Trophäe, die als Zeichen des Triumphs den Sieger eines Kampfes öffentlich ausweist.<sup>640</sup>

Auch in seiner neuen Rolle als Herrscher ist Wigalois also zwingend auf die Dinge als Repräsentanten und Demonstratoren seiner Attribute und Leistungen angewiesen. Nachdem Schwert und Lanze zuvor noch eine doppelte Funktion erfüllten – einerseits als wirkmächtige Waffen, andererseits als semantische Verweise auf die Rolle des Helden – tritt die Zeichenhaftigkeit im Rahmen der Krönungsfeier nun eindeutig in den Vordergrund. Sie sind eng mit Wigalois' Identität verbunden und machen diese nach außen hin sichtbar. Denn obwohl Wigalois im Verlauf der Erzählung fortwährend in neue Rollen schlüpft, bleibt er dabei durchgehend ein krisenloser Held und durchläuft folglich auch keine innere Entwicklung. Stattdessen wird diese Entwicklung daran ersichtlich, dass er »Dinge akkumuliert«<sup>641</sup> und diese in einen divergierenden Bezugsrahmen gesetzt werden.<sup>642</sup> Die Dinge sind Ausdruck seiner hervorragenden Eigenschaften und seines vorbildlichen Charakters und bieten somit eine »Darstellungsmöglichkeit für die Vervollkommnung eines Helden, der eigentlich von Anfang an als ideal ausgewiesen ist«<sup>643</sup>.

Die Charakterisierung durch Dinge beschränkt sich allerdings nicht nur auf den Protagonisten der Erzählung, denn auch bei seinen Widersachern besteht zuweilen ein direkter Bezug zwischen Ausrüstung und innerer Einstel-

---

<sup>639</sup> »Die Erinnerung an die Drachentötung hat nur Wigalois, er ist sein einziger Zeuge. Durch die öffentliche Zurschaustellung des Semiophors kann seine Erlösungstat vor der höfischen Öffentlichkeit verifiziert werden: mit der Lanze wird sichtbar gemacht, was nicht gesehen wurde.« Vgl. Selmayr: *Lauf der Dinge*, S. 136.

<sup>640</sup> Vgl. Haferland, Harald: *Höfische Interaktion. Interpretationen zur höfischen Epik und Didaktik um 1200*. München 1989, S. 82.

<sup>641</sup> Linden: *Ritter mit Gepäck*, S. 224.

<sup>642</sup> »Die Untersuchung des Symbol-Komplexes Schwert zeigte bildkräftig vier unterschiedliche Verweisfelder. In der Person von Wigalois verändert sich der Bezugsrahmen der Schwert-*bezeichnung* im Verlauf des Epos: aus der ritterlichen Zweikampfwaffe wird das arthurische Schwert, unterstützt durch göttliche Gnade, zum Signum der Königsherrschaft des befreiten Korntins«. Vgl. Lohbeck: *Wigalois*, S. 134.

<sup>643</sup> Linden: *Ritter mit Gepäck*, S. 224.

lung. Als Beispiel sei hier der Zwerg Karrioz genannt, gegen den Wigalois antreten muss, um die Schwertrad-Brücke überqueren zu können. Auffällig ist zunächst der Schild des Brückenwächters, denn dieser zeigt eine lebensechte Abbildung *Machmêts* (v. 6572) und weist den Gegner damit unmissverständlich als *heiden* (v. 6253) aus: *dâ bî man solde wîzzen daz / sich niht erwerte sîn gebot; / durch daz vuort er der heiden got.* (v. 6573–75) Durch die öffentliche Zurschaustellung seines »falschen« Glaubens ist Karrioz als *tievels trût* (v. 6577) sogleich als Feind der gesamten Christenheit zu verorten. Darüber hinaus werden vom Erzähler vor allem die enorme Kraft und Kühnheit des Zwerges hervorgehoben, wodurch es diesem beispielsweise möglich war, einen Löwen *mit nacter bant* (v. 6611) zu erschlagen. Als Beweis für diese Tat trägt er das Fell des Löwen fortan am Leib: *bî der hût was daz bekant / die er dâ ze kleide truoc, / daz er den lewen eine sluoc.* (v. 6612–14) Das Löwenfell ist genau wie Lanzelets Schild und Wigalois' Lanze ein Zeichen der Bewährung und macht Karrioz' unbändige Stärke nach außen hin sichtbar.

Nachdem beide zunächst eine Vielzahl an Lanzen gegeneinander verstoßen haben, greift Karrioz schließlich zu einem stählernen *kolben* (v. 6669) und attackiert Wigalois mit dieser »durchaus unritterlichen«<sup>644</sup> Waffe. Der Held zieht daraufhin sein Schwert und kann den Zweikampf schließlich für sich entscheiden, wobei der Sieg ausdrücklich auf sein ritterliches Verhalten und seine ritterliche Waffe zurückgeführt wird: *sîn kunst in dô dâ vervie / und sîn swert, wan daz was guot* (v. 6694f.). In der Wahl der Waffen spiegelt sich also in diesem Kampf das Innere der Figuren sowie die ihnen auferlegte Rolle innerhalb der Erzählung wider. Statt über das Verhalten der Figuren verläuft die Charakterisierung größtenteils über ihre Ausstattung. Dadurch stellt Wigalois' Erfolg letztendlich sowohl einen Sieg des tugendhaften Artusritters über den unhöfischen Brückenwächter als auch einen Triumph des durch Gott prädestinierten christlichen Streiters über den heidnischen Teufelsbündner dar.

---

<sup>644</sup> Ebd.



### 3.3.2 Bedeutungsvolle Dinge in *Game of Thrones*

Ebenso wie die arthurischen Romane ist auch die Welt von *Game of Thrones* geprägt durch eine starke Zeichenhaftigkeit. Dies wird allein an der Heraldik der zahlreichen Adelshäuser ersichtlich, die alle über ein eigenes Wappen verfügen. Diese Wappen dienen nicht nur der Wiedererkennbarkeit der einzelnen Häuser, sondern stellen auch eine direkte Verbindung zu den Eigenschaften und Besonderheiten der jeweiligen Adelsfamilie her. Bestes Beispiel ist das Haus Stark, welches einen Schattenwolf als Wappentier trägt. Dieses symbolisiert die enge Verbundenheit der Familienmitglieder, denn genau wie die Schattenwölfe beziehen auch die Mitglieder des Hauses Stark ihre Stärke aus dem Zusammenhalt des Rudels.<sup>645</sup> Bereits zu Beginn der Handlung entdecken die fünf Stark-Kinder die Leiche eines Schattenwolfs, der von einem Hirsch getötet wurde. Dieser Fund deutet auf den folgenden Konflikt zwischen dem Haus Stark und dem Haus Baratheon, dessen Wappentier der Hirsch darstellt, voraus.<sup>646</sup> An den Zitzen des toten Mutterwolfs hängen fünf Welpen und die Stark-Kinder beschließen, dass jedes von ihnen einen der jungen Wölfe an sich nehmen soll. Etwas abseits versteckt sich ein weißer Albinowelp, der scheinbar vom restlichen Rudel verstoßen wurde. Um diesen kümmert sich fortan Jon Snow, der als vermeintlicher Bastardsohn von Eddard Stark kein anerkanntes Mitglied des Hauses Stark ist. Mit der Verteilung der Wolfswelpen erhält der Leser auch direkt eine Erklärung der Familienverhältnisse. In den Wölfen spiegeln sich zudem die zentralen Charakteristiken und Rollenbilder der einzelnen Kinder wider.<sup>647</sup> Dies ist nur ein Beispiel von vielen für die überdeutlichen heraldischen Verweisfunktionen in *Game of Thrones*.<sup>648</sup>

---

<sup>645</sup> Eddard erklärt Arya: »When the snows fall and the white winds blow, the lone wolf dies, but the pack survives. [...] In winter, we must protect one another, keep each other warm, share our strengths.« (GT 222)

<sup>646</sup> Vgl. Larrington: *Winter is coming*, S. 81.

<sup>647</sup> Eine ausführliche Analyse der einzelnen Schattenwölfe und deren charakteristischer Verbindungen zu den Stark-Kindern liefert Leederman, T. A.: *A Thousand Westerosi Plateaus: Wargs, Wolves and Ways of Being*. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 189–203, hier: S. 196. Vgl. auch Zimmerman: *Of Direwolves and Gods*.

<sup>648</sup> Zur Heraldik und der Beziehung zwischen den Häusern und ihren Wappentieren in *Game of Thrones* vgl. auch Müller, Anja: *Mad, Bad and Dangerous to*

Auch abgetrennte Körperteile finden sich oft als Zeichenträger oder erinnern an vergangene Ereignisse. So werden etwa die Köpfe besiegter Feinde häufig auf Speere gespießt und für jedermann sichtbar ausgestellt. Davos Seaworth bewahrt in einem Beutel seine abgeschlagenen Fingerkuppen auf, die ihn zum einen an seine Strafe als ehemaliger Schmuggler und zum anderen an die Milde seines Königs Stannis erinnern, der ihn damals vor dem Tod bewahrte. Sie werden somit für ihn zum dauerhaften Zeichen der Treue gegenüber seinem König. Auch Jaime Lannister wird während seiner Gefangenschaft bei den Tapferen Kameraden gezwungen, seine kurz zuvor abgehackte Schwerthand um den Hals zu tragen, was ihm fortwährend seine verlorene Stellung als ausgezeichnete Schwertkämpfer vor Augen führt.<sup>649</sup>

Und nicht zuletzt sei natürlich auf den Eisernen Thron verwiesen, der als Zeichen für die Herrschaft über Westeros ein vielfältiges Begehren und unzählige Konflikte auslöst. Einst von Aegon, dem Eroberer, aus den Schwertern seiner bezwungenen Widersacher geschmiedet, erinnert er noch immer an den Triumph der Targaryens und hält diesen auch 300 Jahre später noch präsent. Gleichzeitig steht er metonymisch für die große Verantwortung und die schwierigen Aufgaben, die mit einer solchen Herrschaft einhergehen, denn seine Kanten sind hart und wer nicht aufpasst, der schneidet sich an den scharfen Spitzen der Klingen.<sup>650</sup> Erzählungen zufolge soll der Eiserne Thron sogar

---

Know, or The Pride of the Rock? Expeditionen in die symbolische Höhle der Löwen von Lannister. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 45–60; Larrington: Winter is coming, S. 37ff.; Söffner: Nachdenken über GoT, S. 59.

<sup>649</sup> Vgl. Vaught, Susan: The Brutal Cost of Redemption in Westeros. Or, What Moral Ambiguity? In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 89–106, hier: S. 103f. Zur Bedeutung abgetrennter Körperteile in *Game of Thrones* vgl. auch Kozinsky, Beth: »A thousand bloodstained hands«: The Malleability of Flesh and Identity. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 170–188.

<sup>650</sup> »Schrecklich unbequem ist er. Darin zurücklehnen kann man sich nicht (denn ein König sollte sich niemals gemütlich ausruhen können, dachte Aegon), und wer nicht würdevoll darin sitzt, den schlitzt er manchmal auf. Joffrey schneidet sich ziemlich böse die Hand daran, als er aufgeregt aufspringt. Wie unbequem und gefährlich der Thron ist, hat eine symbolische Bedeutung. [...] Der Thron macht die Schwierigkeiten des Königseins körperlich erfahrbar und sichtbar [...]. Und auch eine gewisse Ironie liegt in der Tatsache, dass jener Gegenstand, den die fünf Könige – und viele andere – so heftig begehren, dermaßen unschön ist.

für den Tod des ein oder anderen Herrschers verantwortlich sein.<sup>651</sup> Er ist ein Zeichen für Macht und Gewalt – die beiden Säulen, auf denen die Welt von *Game of Thrones* fußt.<sup>652</sup> Daher hat es enorme Aussagekraft, wenn der Thron in der letzten Folge der Serie von Drogon's feurigem Atem zerstört wird und im Anschluss ein neues Zeitalter unter König Bran hereinbricht.

Dieser kurze Überblick zeigt, wie unterschiedlich die Dinge in *Game of Thrones* als Zeichenträger eingesetzt werden. Im Rahmen dieser Arbeit soll der Fokus auf drei ausgewählten Dingen liegen, die jeweils einen eigenen Schwerpunkt markieren: Eddard Starks Schwert Ice (inklusive seiner beiden »Nachfolger«), Arya Starks Schwert Needle und Petyr Baelish's Dolch.

### 3.3.2.1 Das Problem der Tugendhaftigkeit – Eddards Schwert Ice

Das erste Kapitel von *A Song of Ice and Fire* beginnt mit der Enthauptung eines Deserteurs der Nachtwache, der wegen Eidbruchs zum Tode verurteilt wurde.

---

Doch setzt er anschaulich die Gewalt ins Bild, mit der ein Machtwechsel verbunden ist, und ebenso die Gewalt, die man braucht, um diese Macht zu behalten.« Vgl. Larrington: *Winter is coming*, S. 130.

<sup>651</sup> »Ned could feel cold steel against his fingers as he leaned forward. Between each finger was a blade, the points of twisted swords fanning out like talons from arms of the throne. Even after three centuries, some were still sharp enough to cut. The Iron Throne was full of traps for the unwary. The songs said it had taken a thousand blades to make it, heated white-hot in the furnace breath of Balerion the Black Dread. The hammering had taken fifty-nine days. The end of it was this hunched black beast made of razor edges and barbs and ribbons of sharp metal; a chair that could kill a man, and had, if the stories could be believed.« (GT 465) Vgl. auch Frankel: *Symbols in GoT*, S. 184–186.

<sup>652</sup> »Die Metapher liegt auf der Hand: Der Thron, auf dem der Herrscher der Sieben Königreiche sitzt, wurde aus den eingeschmolzenen Schwertern der Könige geschmiedet, die Aegon der Eroberer besiegt und entmachtet hatte. Der Thron repräsentiert Gefahren dieser Position und zugleich das damit verbundene Machtmonopol. Der Herrscher ist die ultimative Autorität in seinem Reich und der Einzige, der befähigt ist, Krieg zu führen. Diese Macht definiert ihn, und obwohl es noch andere Aufgaben gibt, wie »Kupfer zählen«, ist die Befehlsgewalt über die militärischen Streitkräfte von allerhöchster Wichtigkeit.« Vgl. Hahn, David: *Der Tod von Lord Stark: Die Gefahren des Idealismus*. In: *Die Philosophie bei »Game of Thrones«*. *Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen*. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 69–79, hier: S. 69f. Vgl. auch Dörrich, Corinna: »A Knight's a sword with a horse.« *Bilder von Ritterschaft und die Waffen der Frauen in ASOIAF*. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. *Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«*. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 173–192, hier: S. 184.

Sowohl Eddard Stark, der Lord von Winterfell, als auch sein Schwert Ice werden in dieser Situation sehr prominent in Szene gesetzt. Die Beschreibungen von Figur und Waffe sollen Feierlichkeit und großen Ernst vermitteln:

Bran's father sat solemnly on his horse, long brown hair stirring in the wind. His closely trimmed beard was shot with white, making him look older than his thirty-five years. He had a grim cast to his grey eyes this day, and he seemed not at all the man who would sit before the fire in the evening and talk softly of the age of heroes and the children of the forest. He had taken off Father's face, Bran thought, and donned the face of Lord Stark of Winterfell. [...] Lord Eddard Stark dismounted and his ward Theon Greyjoy brought forth the sword. »Ice,« that sword was called. It was as wide across as a man's hand, and taller even than Robb. The blade was Valyrian steel, spell-forged and dark as smoke. Nothing held an edge like Valyrian steel. (GT 14)

Es ist sofort klar, dass wir es hier mit keinem glorreichen Helden in strahlender Rüstung zu tun haben, sondern mit einem Mann, der sich der Schwere seiner Verantwortung als Wächter des Nordens bewusst ist. Die Grimmigkeit in seinen grauen Augen wird gespiegelt im Schwarz seines Schwertes und beide haben sie nichts Elegantes an sich, sondern wirken streng und auch grobschlächtig. Dank dieses Zusammenspiels aus Figur und Schwert erhält der Leser in wenigen Sätzen eine umfassende Charakterisierung des Lords von Winterfell, der auch in den nachfolgenden Kapiteln bis zu seiner unerwarteten Hinrichtung eine zentrale Rolle innerhalb der Geschichte spielt.<sup>653</sup> Das Denken und die Einstellungen Eddards entsprechen der Machart und Charakteristik seines Schwertes. Er ist ein Mann von Ehre, der nicht nach Ruhm oder Anerkennung strebt. Traditionen sind ihm wichtig und er scheut nicht davor zurück, schwere

---

<sup>653</sup> Man könnte sogar so weit gehen, Eddard Stark als die wichtigste Hauptfigur des ersten Bands zu bezeichnen, denn er erscheint von Beginn an gewissermaßen als Held der Geschichte. Vgl. Carroll: *Medievalism in Game of Thrones*, S. 38. Auch die Anzahl der Kapitel, in denen er als POV-Charakter auftritt, unterstreicht diese These, denn mit 15 Kapiteln innerhalb des ersten Bands liegt er deutlich vor allen anderen Figuren – gefolgt von seiner Frau Catelyn (11 Kapitel) und Daenerys (10 Kapitel).

Entscheidungen zu treffen und deren Konsequenzen zu tragen. Er versteckt sich nicht hinter Gefolgsleuten oder überlässt diesen die unliebsame Arbeit. Stattdessen ist er ein Mann der Tat, der gerechte, aber auch harte Urteile fällt und diese selbst vollstreckt. Ähnlich wie im *Lanzelet* und *Wigalois* findet der Status und Charakter der Figur ein Abbild in ihrer Ausstattung und diese wird zu einem integralen Bestandteil der Figuren-Identität. Eddard verurteilt den Deserteur zum Tode, wobei er während der Urteilsverkündung »Ice with both hands« (GT 14) umfasst. Im Anschluss hebt er »the greatsword high above his head« (GT 14) und enthauptet den Verurteilten mit einem Streich. Dies ist der Zielpunkt der Szene, die Eddard gegenüber seinem Sohn Bran folgendermaßen zusammenfasst: »The blood of the First Men still flows in the veins of the Starks, and we hold to the belief that the man who passes the sentence should swing the sword.« (GT 16)

Genau wie Eddard das alte Schwert von seinen Vorfahren übernimmt, so übernimmt er gleichzeitig auch deren Glaubenssätze und Traditionen, die Ice als Ahnenschwert des Hauses Stark repräsentiert. Mit seiner Gerechtigkeit, Aufrichtigkeit und Tapferkeit verkörpert Eddard eigentlich all jene Tugenden, die man von einem typischen Helden erwartet. »Wie in vielen epischen Erzählungen begegnen wir einem Helden nach klassischem Muster, der als Inbegriff der Tugendhaftigkeit dargestellt wird.«<sup>654</sup> Er ist ein »viable exemplar of honorable character«<sup>655</sup> – und genau solche Charaktere haben in der Welt von *Game of Thrones* streng genommen keinen Platz oder doch zumindest eine sehr geringe Überlebenschance.<sup>656</sup> Diesen Charakterzügen entsprechend ist auch Ice

---

<sup>654</sup> Silverman, Eric J.: Der Winter naht! Die freudlose Suche nach dem Glück in Westeros. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 58–68, hier: S. 58.

<sup>655</sup> Hackney, Charles H.: »Silk ribbons tied around a sword«: Knighthood and the Chivalric Virtues of Westeros. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 132–143, hier: S. 134.

<sup>656</sup> Vor allem in der Hauptstadt King's Landing »stellt moralisches Verhalten keine gute Überlebensstrategie dar«. Vgl. Haas, Daniel: Warum sollte Joffrey moralischen Prinzipien folgen, wenn er das Spiel der Throne bereits gewonnen hat? In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 144–157, hier: S. 151. Dies merkt auch Petyr Baelish in einem Gespräch mit Eddard an: »You wear your honor like a suit of armor, Stark. You think it keeps you safe, but all it does is weigh you down and make it hard for you to move.« (GT 513f.) »Die Sorge um

weder eine elegante, schmuckvolle Klinge, mit der sich im öffentlichen Zweikampf Ansehen erringen lässt, noch eine heimtückische Waffe, die für hinterhältige Angriffe geeignet wäre. Generell ist dieses Schwert eigentlich nicht zweckdienlich für den Kampf. Mit seiner beeindruckenden und einschüchternden Erscheinung ist Ice eher ein »Zeremonienschwert«<sup>657</sup>, das zu formalen Anlässen wie der Hinrichtung des Deserteurs zum Einsatz kommt.<sup>658</sup> Es ist schwer und unhandlich und lässt sich nur mit beiden Händen führen, was die Angriffe sehr langsam und ausrechenbar macht – eine Ausrechenbarkeit, die sich wiederum in Eddards Verhalten wiederfindet. Er ist kein Intrigant und Ränkeschmied; stattdessen äußert er stets offen seine Meinung und ist dadurch gerade für seine Feinde leicht ausrechenbar.

Es ist somit nicht verwunderlich, dass Ice in der gesamten Handlung nie als Waffe in einem Kampf zum Einsatz kommt. Das einzige Mal, dass Eddard in der Erzählung kämpfend dargestellt wird, ist die Auseinandersetzung in King's Landing, als Jaime mit einigen Lannister-Soldaten ihn und seine Männer auf offener Straße angreift, um Rache für die Gefangennahme seines Bruders Tyrion zu nehmen. Dabei handelt es sich jedoch um keinen typischen Zweikampf, sondern eher um ein chaotisches Gemetzel: »Men closed from both sides. Ned rode one down, cutting at phantoms in red cloaks who gave way before him.« (GT 383) Es ist nicht eindeutig bestimmbar, ob er an dieser Stelle Ice oder ein anderes Schwert einsetzt, da lediglich von einem »longsword« (GT 383) die Rede ist. Da ihm sowohl bei der Hinrichtung des Deserteurs als auch in anderen Situationen Ice aber zunächst von einer anderen Figur gebracht werden muss, liegt der Schluss nahe, dass er dieses Zeremonienschwert nicht

---

Moralität macht starke Charaktere wie Ned Stark verwundbar, während andere Akteure, die wissen, wann skrupelloses Handeln geboten ist, den Sieg davontragen.« Vgl. Schulzke: Lektionen von Machiavelli, S. 31.

<sup>657</sup> Larrington: *Winter is coming*, S. 80.

<sup>658</sup> Auch bei vorherigen Besitzern wird Eis meistens im Zusammenhang mit Exekutionen erwähnt. So wird etwa Oliver Bracken zur Strafe für eine Rebellion im Jahre 50 n.A.E. von Lord Walton Stark mit »seinem berühmten Schwert Eis enthauptet«. Und auch Lord Cregan Stark richtet im Jahre 131 n.A.E. die Mörder des vergifteten Königs Aegon II. Targaryen mit diesem Schwert hin: »Endlich war das Gebet vorüber, und Lord Cregan Stark zog Eis, das valyrische Großschwert, das der ganze Stolz seines Hauses war, denn die wilden Sitten des Nordens verlangten, dass der Mann, der das Urteil sprach, es auch vollstrecken müsse, damit das Blut der Hingerichteten an seinen Händen klebt.« Vgl. Martin: *Feuer und Blut*, S. 213 und S. 736.

stets an seiner Seite trägt und zusätzlich über eine weitere Waffe verfügt. Trotz aller Bemühungen schaffen er und seine Anhänger es nicht, den Kampf zu gewinnen – letztendlich bleibt er als einziger Überlebender der Stark-Männer übrig. Es mutet selbstverständlich befremdlich an, dass der angebliche Held der Geschichte seinen einzigen Kampf, der geschildert wird, verliert. Doch für die Figur und deren Stellung innerhalb der erzählten Welt ist dies bezeichnend. Eddard ist genau wie sein Schwert Ice nicht für diese Welt aus Intrigen und Machtgeschacher gemacht. Beide muten wie ein Relikt<sup>659</sup> aus einer alten, längst vergangenen Zeit an.<sup>660</sup>

Wenn Ice also nicht für den Kampf geeignet ist, so demonstriert das Schwert in erster Linie Eddards Qualitäten als gerechter Herrscher. Es werden im Laufe der Handlung insgesamt drei Exekutionen damit durchgeführt, die jede für sich ein bedeutungsstarkes Bild zeichnen. Nach dem Deserteur ist

---

<sup>659</sup> Das Schwert selbst wurde vor etwa vierhundert Jahren in dem längst untergegangenen Freistaat Valyria geschmiedet. »The name it bore was older still, a legacy from the age of heroes, when the Starks were Kings in the North.« (GT 24) Nach der Hinrichtung des Deserteurs findet Catelyn Stark ihren Mann im Götterhain unter einem großen Wehrholzbaum sitzend, der als Herzbaum das Zentrum dieses heiligen Ortes bildet. Der Glaube an die alten Götter stammte einst von den Kindern des Waldes und ist mittlerweile beinahe vollständig aus Westeros verschwunden – nur der Norden hält noch vereinzelt daran fest. Wenn Eddard also unter dem Wehrholzbaum sitzt und die Klinge seines Ahnenschwertes mit dem Wasser des angrenzenden Teiches säubert, ist dies ein eindrückliches Sinnbild für das längst Vergangene und das Festhalten an alten Traditionen.

<sup>660</sup> Die Serie weicht in dieser Szene von der Buchvorlage ab, denn in der Serie kommt es zu einem echten Zweikampf zwischen Eddard und Jaime. Obwohl Jaime zuvor immer wieder als hervorragender Kämpfer charakterisiert wird, gelingt es Eddard, den Zweikampf ausgeglichen zu gestalten. Erst als einer der Lanister-Soldaten ihm heimtückisch einen Speer durchs Bein stößt, ist der Kampf zugunsten Jaimes entschieden. Die Macher der Serie zeigen an dieser Stelle also einen anderen Eddard Stark, der mit seinem jüngeren Kontrahenten eindeutig mithalten kann und in einem ehrlichen Zweikampf durchaus zu bestehen weiß. Der Kampf demonstriert gewissermaßen eine jüngere Version Eddards, der in der Vergangenheit (vor den in den Büchern beschriebenen Ereignissen) schließlich durchaus als erfolgreicher Kämpfer in Erscheinung getreten ist. Bezeichnenderweise trägt er in dieser Szene nicht Ice, sondern ein schlankeres Schwert, das für einen Zweikampf deutlich besser geeignet ist. Mit der veränderten Darstellung der Figur geht also zudem ein Wechsel der Waffe einher. Durch die Kampftechnik und die Wahl der Waffen werden »differente Illustrationen verschiedener, teils archetypisch anmutender Kämpfer« entworfen. Vgl. Langenbahn, Matthias: Fechten als Strukturelement. Binnennarrative Transformation des Zweikampfes in *ASOIAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 281–292, hier: S. 285.

Lady, die Schattenwölfin von Eddards Tochter Sansa, die zweite Verurteilte, die durch das Schwert hingerichtet wird. Da Prinz Joffrey von Aryas Wölfin Nymeria angegriffen und verwundet wird, die direkt im Anschluss allerdings flieht, entscheidet König Robert, dass stattdessen Lady die Todesstrafe erleiden soll. Die Entscheidung, eine Unschuldige als Stellvertreterin zu verurteilen, stellt Robert als König in ein zweifelhaftes Licht, was auch Eddard unmissverständlich kundtut: »Robert, you cannot mean this« (GT 157). Dieser beharrt auf seinem Urteil, woraufhin Eddard ihn auffordert, die Hinrichtung zumindest selbst zu übernehmen.<sup>661</sup> Der König verlässt jedoch ohne ein weiteres Wort den Saal und Eddard beschließt, an seiner Statt die unliebsame Aufgabe auszuführen: »Jory, take the girls back to their rooms and bring me Ice. [...] She is of the north. She deserves better than a butcher.« (GT 158) Die Unterschiede zwischen den beiden Figuren werden also gleich zweifach hervorgehoben, denn Robert offenbart sich in dieser Szene in doppelter Hinsicht als schwacher Herrscher: Er schreckt erstens nicht davor zurück, ein falsches Urteil zu fällen, und weigert sich zweitens auch noch, dieses Urteil selbst zu vollstrecken. Eddard demonstriert das genaue Gegenteil: Die Erwähnung von Ice stellt eine Verbindung zum ersten Kapitel her und erinnert erneut daran, was – zumindest aus Sicht der Starks – einen guten und gerechten Herrscher auszeichnet. Über das Schwert werden das Handeln und die Auffassungen der beiden Herrscher-Figuren reflektiert und für den Leser anschaulich gegenübergestellt.

Noch deutlicher wird dies bei der dritten Exekution, bei der diesmal Eddard selbst der Verurteilte ist. Nach einem gescheiterten Putschversuch gegen den neuen König Joffrey wird Eddard von diesem gefangen genommen. Er erhält das Angebot, seinen Verrat einzugestehen und im Gegenzug der Nachtwache beizutreten, anstatt zum Tode verurteilt zu werden. Um das Leben seiner Tochter Sansa zu schützen, willigt Eddard ein und gibt vor der Großen Septe von Baelor ein öffentliches Geständnis ab, obwohl es sich bei seinem Putschversuch streng genommen um keinen echten Verrat handelt.<sup>662</sup> Joffrey

<sup>661</sup> »Do it yourself then, Robert,« he said in a voice cold and sharp as steel. »At least have the courage to do it yourself.« (GT 158)

<sup>662</sup> Kurz vor seinem Tod diktiert König Robert Eddard unter vier Augen ein Edikt, nach dem dieser seine Nachfolge als Protektor des Reiches übernehmen soll, bis sein Sohn Joffrey volljährig ist.



hält sich jedoch nicht an die Vereinbarung und verurteilt Eddard zum Tode: »My mother bids me let Lord Eddard take the black, and Lady Sansa has begged mercy for her father. [...] But they have the soft hearts of women. So long as I am your king, treason shall never go unpunished. Ser Ilyn, bring me his head!« (GT 726) Dass Ilyn Payne daraufhin Eddard mit dessen eigenem Schwert Ice enthauptet, ist in mehrfacher Hinsicht eine äußerst bedeutsame Geste. Genau wie bei Ladys Hinrichtung findet auch an dieser Stelle eine direkte Gegenüberstellung zweier Figuren statt, in diesem Fall Joffrey und Eddard. Erneut stehen Tugenden wie Ehre, Gerechtigkeit und Verantwortungsbewusstsein im Zentrum des Vergleichs – und erneut ist Eddard diesbezüglich seinem Kontrahenten in allen Belangen überlegen.<sup>663</sup> Er stellt sich selbst zurück und erduldet eine Bestrafung, nur um seine Tochter zu retten. Joffrey hingegen bricht zum einen sein Versprechen und hält es zum anderen nicht für nötig, das Urteil selbst zu vollstrecken. Somit wird bereits zu Beginn seiner Regentschaft das Bild eines schwachen und grausamen Herrschers skizziert, welches sich auch in der Folge immer mehr bestätigt. Gleichzeitig ist der Tod Eddards umso schmerzvoller, da mit dem Auftritt seines Schwertes noch einmal die positiven Charakterzüge der Figur ins Gedächtnis gerufen werden und dadurch klar wird, dass die Erzählung an dieser Stelle möglicherweise ihren einzigen »wirklichen« Helden verliert.<sup>664</sup> An seiner Statt sitzt nun ein sadistischer Kindskönig an der Spitze des Landes. In seiner zeichenhaften Funktion erinnert Ice an die Tugendhaftigkeit seines Trägers und schafft zudem einen Referenzrahmen, innerhalb dessen eine unmittelbare Gegenüberstellung dieser beiden so widersprüchlichen Figuren auf maximal pointierte Weise ermöglicht wird.

Dass Eddard ausgerechnet durch Ice zu Tode kommt, führt zusätzlich nochmals die enge Verbindung zwischen Ding und Figur vor Augen. Das Schwert ist ein essenzieller Bestandteil von Eddards Selbst geworden, es »begleitet ihn vom ersten bis zum letzten Moment seiner Geschichte«<sup>665</sup>. Dies zeigt sich auch noch nach Eddards Tod, als Catelyn vor dem aufgebarhten

---

<sup>663</sup> Vgl. Larrington: *Winter is coming*, S. 132f.

<sup>664</sup> »Neds Tod ist deshalb so erschütternd, weil er seine moralischen Prinzipien, seine Ehre, für nichts opfert.« Vgl. Haas: *Moralische Prinzipien*, S. 156.

<sup>665</sup> Larrington: *Winter is coming*, S. 69.

Leichnam ihres Mannes steht und der Verstorbene ihr auf einmal völlig fremd erscheint. Neben den kraftlosen Händen und den fehlenden Augen macht sie dieses Gefühl vor allem an dem Schwert fest, das man ihm in die Hände gelegt hat. »That is not his sword«, bemerkt sie und erhält zur Antwort: »Ice was not returned to us, my lady«. (CK 573) Das fremde Schwert zeichnet mitverantwortlich, dass Catelyn ihren verstorbenen Mann als Fremden empfindet. Ähnlich wie Lanzelet und sein Schild bilden auch Eddard und Ice eine Einheit, welche die Identität der Figur maßgeblich bestimmt. Zwar taucht Ice nur an wenigen Stellen innerhalb der Erzählung auf, doch vor allem die prominenten Auftritte jeweils zu Beginn der Handlung und am Ende von Eddards persönlichem Weg bilden einen prägnanten Rahmen für seine Figur.

Eine weitere Funktion dieses Gegenstands offenbart sich erst im weiteren Verlauf der Handlung, denn Eddards Tod und der Verlust des Ahnenschwertes läuten gewissermaßen den Beginn des zwischenzeitlichen Niedergangs des Hauses Stark ein. Jedes der großen Adelshäuser in Westeros besitzt bzw. besaß eines dieser wertvollen Schwerter aus valyrischem Stahl. Diese Klingen haben für die Oberhäupter der jeweiligen Häuser eine enorme Bedeutung und den Rang sakraler Objekte. Für Lord Tywin Lannister ist es daher ein ungemeiner Verdross, dass sein Haus seit dem Verlust der Ahnenklinge Brightroar durch einen seiner Vorfahren über kein solches Schwert aus valyrischem Stahl mehr verfügt.<sup>666</sup> Daher zeigt er sich hochofreut darüber, dass den Lannisters mit Ice nun wieder eine solche Klinge in die Hände gefallen ist. Für die Lannisters wird es zu einem Symbol des Triumphes über die Starks.<sup>667</sup> Welchen enormen Wert das Schwert wiederum für das Haus Stark besitzt, zeigt sich daran, dass Eddards Sohn Robb als eine von fünf Friedensbedingungen von den Lannisters fordert: »Third, my father's greatsword Ice will be delivered to my hand,

<sup>666</sup> »Thrice at least Lord Tywin had offered to buy Valyrian longswords from impoverished lesser houses, but his advances had always been firmly rebuffed. The little lordlings would gladly part with their daughters should a Lannister come asking, but they cherished their old family swords.« (SS 433)

<sup>667</sup> Schwerter als Trophäen spielen auch in älteren Erzählungen eine wichtige Rolle. »Im *Beowulf* sind die alten Schwerter die besonders geschätzten; an ihnen haftet anthropologisch gesprochen das Mana, die Aura derjenigen, die sie in vergangenen Schlachten getötet haben; sie dünsten errungene Siege aus. Wenn ein Feind besiegt ist, nimmt der Sieger dessen Schwert und macht die Niederlage damit zum Teil der Geschichte dieser Waffe.« Vgl. Larrington: *Winter is coming*, S. 68f.

here at Riverrun.« (CK 110) Eine Rückgabe findet jedoch nicht statt, Robb wird zusammen mit seiner Mutter Catelyn auf der berühmt-berüchtigten Roten Hochzeit ermordet, die restlichen Familienmitglieder in alle Himmelsrichtungen verstreut und Winterfell fällt den abtrünnigen Boltons in die Hände. Zumindest zwischenzeitlich sieht es so aus, als wäre das Haus Stark endgültig dem Untergang geweiht, was sich symbolisch im Verlust der altehrwürdigen Klinge widerspiegelt. Dem Schwert kommt in diesem Fall nicht nur eine identitätsstiftende Funktion für eine einzelne Figur zu, sondern als Repräsentant eines gesamten Adelsgeschlechts versinnbildlicht sein Verschwinden die tiefe Existenzkrise aller Familienmitglieder.<sup>668</sup>

### 3.3.2.2 Aus eins mach zwei – Die Schwerter Widow's Wail und Oathkeeper

Anstatt Ice zurückzugeben, lässt Tywin Lannister es einschmelzen und vom Meisterschmied Tobho Mott in Form zweier kleinerer Schwerter neuschmieden. Auch in dieser veränderten Gestalt bleibt die alte Klinge allerdings auf gewisse Weise präsent, was sich in dem einzigartigen Farbmuster aus schwarzen und roten Wellen zeigt. Tobho Mott erklärt, dass er dieses Muster selbst nicht beabsichtigt hatte:

I confess, these colors were not what I intended, and I do not know that I could duplicate them. Your lord father had asked for the crimson of your House, and it was that color I set out to infuse into the metal. But Valyrian steel is stubborn. These old swords remember, it is said, and they do not change easily. I worked half a hundred spells and brightened the red time and time again, but always the color would darken, as if the blade was drinking the sun from it. And some folds would not take the red at all, as you can see. (SS 434)

---

<sup>668</sup> Vgl. Frankel: Symbols in *Game of Thrones*, S. 207.

Die Vergangenheit lässt sich aus dem störrischen Stahl nicht gänzlich tilgen, sondern manifestiert sich im markanten Schwarz der Klinge.<sup>669</sup> Wie Marcel Mauss in seiner Gabentheorie postuliert, bleibt der vormalige Besitzer also im Gegenstand erhalten, in diesem Fall nicht nur gedanklich, sondern auch physisch. Denn wie bei Lanzelets Schild sind die memorativen Spuren neben ihrem symbolischen Charakter auch sichtbar in das Ding eingeschrieben. Die beiden neugeschmiedeten Schwerter werden zu Objekten der Erinnerung, in denen das Andenken an Eddard Stark weiterlebt. Gleichzeitig verweist das Rot der Lannisters auf die Gegenwart und Zukunft der beiden Schwerter<sup>670</sup>, wobei sich zukünftige Träger stets an dem vorbildlichen einstigen Lord von Winterfell messen lassen müssen – denn genau wie die »alten Schwerter« sich erinnern können, so erinnert sich auch der Leser. Sowohl optisch als auch gedanklich wird die Stark-Vergangenheit also nicht vollständig verdrängt, sondern ist weiterhin in das Schwert eingeschrieben und bleibt deutlich sichtbar neben der Lannister-Zukunft bestehen. Dabei liegt keine Vermischung der beiden Farben Rot und Schwarz vor: »The two colors lapped over one another without ever touching, each ripple distinct, like waves of night and blood upon some steely shore.« (SS 434) Der Konflikt und die Feindschaft der beiden Familien sind so tief verankert, dass selbst in einem Gegenstand keine Vereinigung möglich ist.

Dass die zwei Schwerter eine starke symbolische Bedeutung aufweisen, zeigt sich auch in ihren Namen.<sup>671</sup> Als Joffrey das eine der beiden als Hochzeitsgeschenk erhält, erklärt er: »A great sword must have a great name, my lords!« – und nennt es großmütig *Widow's Wail*, denn »[i]t shall make many a widow« (SS 804). Die Namensgebung liefert einen erneuten Hinweis auf die

<sup>669</sup> Auffällig ist, wie das Schwert in dieser Beschreibung mit einer Vielzahl an aktiven Verben versehen wird. Es kann sich erinnern, sträubt sich gegen eine Veränderung und verdunkelt seine eigene Farbe, indem es scheinbar die Sonne trinkt. Das Ding ist hier kein passiver Gegenstand, der sich voll und ganz dem Wunsch der Figuren beugt, sondern weist eine starke Widerständigkeit auf.

<sup>670</sup> Frankel sieht in dieser Kombination aus Rot und Schwarz die Elemente von Eis und Feuer, weshalb die Schwerter zumindest in den Büchern möglicherweise eine wichtige Rolle für den »conflict ahead« spielen werden. Vgl. Frankel: *Symbols in Game of Thrones*, S. 208.

<sup>671</sup> »Im Mittelalter haben Schwerter oft Namen, was auf eine Beziehung hindeutet, die näher an der zwischen Mensch und Tier steht als an der zwischen Mensch und leblosem Gegenstand.« Vgl. Larrington: *Winter is coming*, S. 69.

Überheblichkeit und Grausamkeit des jungen Königs. Auf seiner Hochzeit macht Joffrey das erste und einzige Mal von seiner neuen Waffe Gebrauch. Von seinem Onkel Tyrion erhält er als Geschenk das Buch *Lives of Four Kings*, in dem die Herrschaft von vier Targaryen-Königen beschrieben wird – »[a] book every king should read« (SS 803), wie Kevan Lannister anmerkt. Joffrey zeigt sich allerdings uninteressiert und demonstriert dieses Desinteresse, indem er das kostbare Buch mit seinem neuen Schwert zerstört: »Joffrey brought Widow's Wail down in a savage twohanded slice, onto the book that Tyrion had given him. The heavy leather cover parted at a stroke. [...] It took him half a dozen further cuts to hack the thick tome apart, and the boy was breathless by the time he was done.« (SS 804f.) Garlan Tyrell weist darauf hin, dass es in ganz Westeros nur vier Abschriften dieses Buches gebe, woraufhin Joffrey lediglich erwidert: »Now there are three.« (SS 805)

An dieser Stelle gibt die Waffe und vor allem deren Verwendung wiederum einen deutlichen Hinweis auf den Charakter der Figur. Anders als der Name des Schwertes vermuten lässt, macht Joffrey damit keine Frauen zu klagenden Witwen – vielmehr lässt er seinen Zorn an einem wehrlosen Buch aus. Dies entspricht seiner Gewohnheit, Gewalt stets an Schwächeren auszuüben, von denen für Joffrey keine Gefahr ausgeht – etwa Sansa oder Prostituierten. Der Titel *Widow's Wail* mutet so gesehen geradezu parodistisch an, denn statt tatsächlich die Ehemänner der Frauen zu erschlagen, richtet Joffrey seine Aggressionen ausschließlich gegen die Frauen selbst. Gleichzeitig ist die Zerstörung des Buches durch das Schwert auch auf einer metaphorischen Ebene zu verstehen, indem Joffrey unmissverständlich Waffengewalt über Wissen und Weisheit stellt. Dies unterstreicht seine Einstellung zur Herrschaft, denn statt aus dem Handeln und den Fehlern vergangener Könige zu lernen und dadurch eine gerechte Herrschaft anzustreben, geht es ihm einzig und allein um die Ausübung von Macht und Gewalt. Schwert und Buch fungieren in diesem Sinne als Allegorien, die zunächst in einem hermeneutischen Akt entschlüsselt werden müssen, dann aber eine eigentlich unsichtbare innere Einstellung sichtbar machen und den Charakter der Figur widerspiegeln.

Auch die Namensgebung des zweiten Schwertes trägt eine wichtige Bedeutung in sich und verweist auf eine eindeutige Differenz zu Joffreys *Widow's Wail*. Zunächst erhält Jaime Lannister das Schwert von seinem Onkel

Tywin, der mit dem Geschenk vermutlich einen zuvor ausgetragenen Streit zwischen den beiden beilegen möchte. Jaime, der zu diesem Zeitpunkt bereits seine Schwerthand verloren hat, sieht das Geschenk jedoch eher als Demütigung und weiß nicht, was er damit anfangen soll. Daher schenkt er es an Brienne of Tarth weiter und bittet sie, ihm den Namen Oathkeeper zu verleihen. In der Tradition des Gabentausches ist die Überreichung des Schwertes allerdings an eine Gegengabe gebunden – »[t]he blade comes with a price« (SS 1008) –, in diesem Fall ein Versprechen, das Brienne Jaime gegenüber geben muss. Dieses Versprechen ist wiederum an einen Eid gekoppelt, den sowohl Jaime als auch Brienne zuvor gegenüber Catelyn Stark geleistet haben, und in dem sie gelobten, Catelyns Töchter um jeden Preis zu beschützen. Daher fordert Jaime nun von Brienne: »I want you to find Sansa first, and get her somewhere safe. How else are the two of us going to make good our stupid vows to your precious dead Lady Catelyn?« (SS 1008f.) Die Übergabe der Waffe und die damit verbundene Namensgebung sind somit in mehrfacher Hinsicht »ein Akt von immenser Symbolkraft«<sup>672</sup>. Dieser Akt beschreibt einen Entwicklungsprozess von Jaime, der sich nach und nach vom selbstsüchtigen »eher negativen Charakter«<sup>673</sup> zu einem beinahe archetypischen Ritter entwickelt, welcher sich den Idealen der »höfischen Kultur anpasst«<sup>674</sup>. Während der Verlust seiner Schwerthand als Wendepunkt den Start dieses Prozesses einleitet<sup>675</sup>, kann die Überreichung Oathkeepers als wichtiger Fixpunkt gesehen werden, der die Wandlung der Figur bestätigt und fortführt. Auf die Einhaltung von Eiden legt er auf einmal großen Wert<sup>676</sup>, was nicht zuletzt am Titel des Schwertes ersichtlich wird. Zudem scheint ihm inzwischen auch seine Ehre nicht mehr völlig egal zu sein: »Sansa Stark is my last chance for honor.« (SS

<sup>672</sup> Dörrich: Bilder von Ritterschaft, S. 189. Die Bedeutung dieser Szene zeigt sich auch daran, dass die entsprechende Episode der Serie (4.4) den Titel »Oathkeeper« trägt.

<sup>673</sup> Müller: Die neomediävalen Ritter, S. 42.

<sup>674</sup> Ebd., S. 43.

<sup>675</sup> »Mit der körperlichen Deformation beginnt ein Neustart nicht nur in moralischer Hinsicht, sondern – obwohl eigentlich kampfunfähig – paradoxerweise auch seiner Existenz als Ritter.« Vgl. Dörrich: Bilder von Ritterschaft, S. 189.

<sup>676</sup> Zuvor hatte er als geschworenes Mitglied der Königsgarde seinen König Aerys II. Targaryen ermordet, was ihm den Beinamen *Königsmörder* einbrachte. Auch Brienne wirft ihm diesen Eidbruch vor: »Why did you take the oath? [...] Why don't the white cloak if you meant to betray all it stood for?« (SS 155)

1009) Ähnliches gilt ebenso für Brienne, die mit der Annahme der Gabe ihren bereits geleisteten Eid gegenüber Catelyn erneuert und gleichzeitig gegenüber Jaime einen neuen Eid leistet. Während sie Jaime das Versprechen gibt, »[h]er big hand wrapped tight around Oathkeeper« (SS 1009), was wiederum eine Verbindung zu Eddard Stark herstellt, der bei der Urteilsverkündung im ersten Kapitel ebenfalls sein Schwert Ice mit beiden Händen umschlossen hält. Sowohl Jaime als auch Brienne knüpfen nun an die positiven Tugenden des ehemaligen Besitzers an – das Schwert wird erneut ein Symbol für Ehre, Pflicht und Verantwortungsbewusstsein. Auch Jaime weist auf diese Verbindung hin: »So you'll be defending Ned Stark's daughter with Ned Stark's own steel, if that makes any difference to you.« (SS 1009) Das alte Ahnenschwert der Starks befindet sich zwar nicht länger im Besitz dieses Hauses, doch es dient – in neugeschmiedeter Form – weiterhin dazu, deren Angehörige zu beschützen – genau wie Eddard zuvor alles Erdenkliche dafür getan hat, seine Familie vor Schaden zu bewahren. Trotz des Besitzerwechsels bleiben die ursprüngliche Funktion des Schwertes sowie die Intention des vorherigen Trägers in diesem Gegenstand zumindest partiell erhalten.

Für Brienne wird die Klinge und die damit verbundene Verantwortung an späterer Stelle jedoch ein Sinnbild für ihr eigenes Dilemma. Als sie die totgeglaubte Catelyn Stark wiedertrifft, wirft diese ihr vor, nun für die Lannisters zu kämpfen und somit zum Feind übergelaufen zu sein. Als Indiz für diesen Verdacht verweist sie auf Briennes Schwert, das vor allem durch den Knauf mit dem »golden lion's head, with ruby eyes that shone like two red stars« (FC 911), eindeutig auf das Haus Lannister verweist. Oathkeeper wird zum scheinbar untrüglichen Zeichen ihrer Zugehörigkeit: »Deny it all you want. That sword says you're a liar. Are we supposed to believe the Lannisters are handing out gold and ruby swords to *foes*?« (FC 912) Als Brienne auf Catelyns Frage hin erklärt, dass der Name des Schwertes Oathkeeper lautet, erklärt diese, der passendere Name wäre »Oathbreaker«, denn »[i]t was made for treachery and murder« (FC 913). Catelyn nennt es zudem »False Friend« (ebd.), denn auch Brienne sei ein solcher falscher Freund. Brienne schwört »by my *sword*« (FC 914), dass sie ihre Herrin nie verraten habe und einer von Catelyns Gefolgs Männern fordert von ihr, diese Treue zu beweisen – und zwar »[w]ith your sword. Oathkeeper, you call it? Then keep your oath to her, milady says.« (ebd.)

Briennes Loyalität und ihre vergangenen Taten werden in dieser Szene in erster Linie anhand ihrer Waffe verhandelt. Das Schwert wird zu einem Stellvertreter der Figur und ihrer Identität, indem es zeichenhaft persönliche Verbindungen, Einstellungen und Handlungen dokumentiert und ausstellt. Es ist Ausdruck für Briennes grundlegenden Interessenkonflikt, der es ihr offensichtlich unmöglich macht, alle Versprechen und Treueschwüre unter einen Hut zu bekommen. Catelyn fordert von ihr, sich zu entscheiden: »Take the sword and slay the Kingslayer, or be hanged for a betrayer. The sword or the noose«. (FC 915) Brienne soll also das Schwert, das sie von Jaime als Geschenk erhalten und auf das sie ihm gegenüber einen Schwur abgelegt hat, nun ausgerechnet gegen Jaime selbst richten. Dies erinnert wiederum in doppelter Hinsicht an Eddard Stark: Zum einen droht dem ehemaligen Besitzer erneut ein (ungerechtfertigter) Tod durch seine eigene Waffe. Zum anderen tritt Brienne in gewisser Weise in Eddards Fußstapfen, denn ihr droht ein ähnliches Schicksal, indem auch sie möglicherweise an ihrer tadellosen Tugendhaftigkeit zu Grunde geht.<sup>677</sup> Während sie zunächst eindeutige Vorstellungen in Bezug auf Ehre und Moral hat, wird sie im Laufe der Zeit mit einer »world of warring loyalties«<sup>678</sup> konfrontiert, die ihr striktes Schwarz-Weiß-Denken ins Wanken bringt. Diese Misere wird anhand ihres Schwertes nicht nur aufgezeigt und versinnbildlicht, sondern aufgrund seiner Vergangenheit und der komplexen Verknüpfungsstruktur sogar maximal auf die Spitze getrieben.

In der Serie wird dieser Loyalitätskonflikt ebenfalls angedeutet, dabei allerdings weniger stark ausdefiniert als in den Romanen. Hier fehlt der gesamte Handlungsstrang um Catelyns Rückkehr als Lady Stoneheart und dementsprechend gerät Brienne in diesem Zusammenhang nicht in die Zwickmühle ihrer unvereinbaren Eide. Dennoch macht Oathkeeper erneut seinem Namen alle Ehre, indem es speziell in zwei Szenen bedeutsam in den Fokus rückt, die in engem Zusammenhang mit den geleisteten Eiden stehen.

<sup>677</sup> »So bleibt die Frage offen, ob Briennes Schwert ›Oathkeeper‹ nicht doch, wie Lady Stoneheart formuliert, ›Oathbreaker‹ heißen sollte, und damit auch die Frage, ob Martin Brienne das gleiche Schicksal wie Eddard Stark zgedacht hat und sie als Repräsentantin eines ethisch vollkommenen Rittertums mit ihren hehren Idealen an der Welt grandios scheitern lässt.« Vgl. Dörrich: Bilder von Ritterschaft, S. 190.

<sup>678</sup> Frankel: Women in *Game of Thrones*, S. 55.



Die erste Szene findet sich in der zehnten Episode der fünften Staffel, nachdem Stannis Baratheon die Schlacht um Winterfell verloren hat. Er liegt sterbend im Wald, als Brienne ihn findet und mit der Ermordung seines Bruders Renley konfrontiert, dem Brienne zuvor als neues Mitglied seiner Königsgarde ewige Treue geschworen hatte. Stannis gesteht den Mord, woraufhin Brienne mit der Rechten den Knauf ihres Schwertes umfasst, die Klinge ein Stück aus der Scheide zieht und Stannis im Namen Renleys zum Tode verurteilt. Im Anschluss zieht sie die Klinge vollständig und richtet Stannis damit hin. Dadurch kann sie zwar den Tod ihres einstigen Königs nicht ungeschehen machen, aber doch zumindest Rache für seine Ermordung nehmen und ihren Eid immerhin teilweise erfüllen. Das Schwert fungiert in diesem Zusammenhang sowohl als Erinnerung an den geleisteten Schwur als auch als Bestätigung ihrer Treue und Loyalität.

In der zweiten Szene geht es um ihren gegenüber Jaime geleisteten Eid, Sansa zu finden und in Sicherheit zu bringen. Nachdem Brienne diese Aufgabe erfüllt hat, besucht sie Jaime während seiner Belagerung von Riverrun und überbringt ihm die Nachricht ihres Erfolgs. Sie möchte Jaime Oathkeeper zurückgeben und erklärt: »You gave it to me for purpose. I've achieved the purpose.« (6.8) Für sie ist das Schwert untrennbar mit ihrem Versprechen verbunden und kann daher nun mit der Erfüllung des Eides zurückgegeben werden. Jaime erwidert jedoch: »It's yours. It'll always be yours.« Für Jaime gehört Eidwahrer als unverzichtbarer Teil zu Briennes Identität und wird sie daher als Ausdruck ihrer Tugendhaftigkeit immer begleiten. War das Schwert zuvor ein Symbol für den geleisteten Eid und eine stetige Erinnerung an die zu erfüllende Pflicht, ändert es nun seinen Bezugsrahmen und wird zum Zeichen für Briennes Erfolg. Genau wie in den Büchern manifestiert sich in dem Gegenstand eine innere Einstellung und Entwicklung der Figur, wobei Buch und Serie hier jeweils anders gelagerte Schwerpunkte setzen. Während Oathkeeper in den Romanen vor allem Briennes unlösbaren Konflikt widerspiegelt, veranschaulicht es in der Serie ihren erfolgreich verlaufenden und durch Tugendhaftigkeit geprägten Weg. Dies ist ein Beispiel für das Potenzial solcher bedeutungsvollen Dinge im narrativen Gefüge. Je nach Kontext und

Schwerpunktsetzung lassen sie sich in ihrer funktionalen Bestimmung unterschiedlich und variabel ausdefinieren.<sup>679</sup>

### 3.3.2.3 »Stick them with the pointy end.« – Aryas Schwert Needle

Arya ist zweifellos eine der beliebtesten Figuren in *Game of Thrones*, »extolled by all the critics who laud the show's feminist virtues«<sup>680</sup>. Sie hat ihren eigenen Kopf und lässt sich nicht gern von anderen in eine Rolle stecken, die ihr nicht zusagt.<sup>681</sup> Von allen Figuren legt sie vermutlich die rebellischste und subversivste Einstellung an den Tag: Als »anticonformist«<sup>682</sup> geht sie ihren eigenen Weg, ohne sich dabei nach irgendwelchen bestehenden Konventionen zu richten. Von Anfang an ist sie auf der Suche nach ihrem Platz in der Welt und somit auch auf der Suche nach ihrem Selbst. Ihr Weg und ihre Entwicklung sind dabei geprägt durch wechselnde Rollen, die sie temporär annimmt, nur um sie nach einer gewissen Zeit wieder abzulegen und gegen eine neue Rolle einzutauschen.

Ihre grundlegende Haltung bleibt jedoch unverändert, was sich vor allem in ihrem Schwert Needle zeigt, das den einzig konstanten Fixpunkt dieser Entwicklungsreise bildet. Das Schwert bekommt sie bereits sehr früh in der Handlung von ihrem (vermeintlichen) Halbbruder Jon Snow als Geschenk, kurz bevor sich ihrer beider Wege trennen. Die Klinge ist sehr kurz, schmal und leicht. »It won't hack a man's head off, but it can poke him full of holes if you're fast enough.« (GT 97) Als Arya kichernd anmerkt: »It's so skinny«, entgegnet Jon: »So are you« (GT 97). Wie Eddards Schwert Ice entspricht auch Aryas Schwert Needle den Eigenheiten der Figur und rückt dementsprechend als Gegenstand

<sup>679</sup> Auch Langenbahn postuliert einen unmittelbaren »Zusammenhang zwischen der historischen europäischen Kampfkunst und einer komplexen Symbolik, in der sich religiöse, philosophische, historische und nicht zuletzt literarische Motive summieren«, wobei sich diese »Vielzahl von Funktionen« gerade in phantastischen Werken vor allem in der »Darstellung des Schwertes als Waffe und Symbol« exemplifizieren lässt. Vgl. Langenbahn: Fechten als Strukturelement, S. 281.

<sup>680</sup> Frankel: *Women in Game of Thrones*, S. 47.

<sup>681</sup> »If Sansa is the Good Girl, then Arya is in many ways her polar opposite: the Rebel. Arya is bored by all things considered ›womanly‹. She doesn't give a fig for sewing, music, or being pretty; she'd rather shoot arrows, learn how to fight with a sword, and play-fight with the peasant boy Mycah.« Vgl. Spector: *Power and Feminism*, S. 177.

<sup>682</sup> Frankel: *Women in Game of Thrones*, S. 48.

mit identitätsstiftender Funktion in den Vordergrund.<sup>683</sup> Der Name ist auch hier kein Zufall, denn nichts hasst Arya mehr als die Nähnaedel als typisches Werkzeug einer adligen Frau. »Arya hates needlework, but she finds an alternative, blending the feminine symbol with her thin, light sword, naming it as a woman's weapon, not a man's.«<sup>684</sup> Obwohl Arya von Beginn an mit starken männlichen Zügen versehen wird<sup>685</sup>, gibt sie ihre Identität als Frau nicht vollständig auf, sondern findet einen Weg, die spezifischen Eigenschaften beider Geschlechter miteinander in Einklang zu bringen. Genau wie Wigalois zeichnet sie sich durch eine hybride Stellung aus, die gerade in ihrem Schwert anschaulich zur Geltung kommt. Während sich ihre Schwester Sansa mit ihrer konventionellen Nähnaedel in die traditionelle Rolle einer Frau fügt, die als Spielball den Launen und Wünschen machthabender Männer ausgeliefert ist, wählt Arya mit ihrer ganz eigenen speziellen Naedel einen anderen Weg.<sup>686</sup> Sie unternimmt zumindest den Versuch, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen, und ist auch grundsätzlich in der Lage, sich mit ihrem Schwert zu verteidigen.<sup>687</sup> Diese Haltung ist zwar bereits von Beginn an in der Figur angelegt,

---

<sup>683</sup> »Mehr noch als im historischen Umfeld selbst werden symbolische Charakteristika des Schwertes im Literarischen wirksam, was an seiner breiten Präsenz in Martins Romanreihe sichtbar wird.« Vgl. Langenbahn: Fechten als Strukturelement, S. 284.

<sup>684</sup> Frankel: Symbols in *Game of Thrones*, S. 188.

<sup>685</sup> »In contrast to the passive femininity of her sister, Sansa, Arya is drawn to the masculine pursuits of archery, sword-fighting and revenge.« Vgl. Swank, Kris: The Peaceweavers of Winterfell. In: Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in *Game of Thrones* and *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 105–127, hier: S. 116.

<sup>686</sup> In der Serie trägt Sansa an späterer Stelle jedoch selbst eine Halskette mit einem Anhänger, der eine Miniatur von Aryas Schwert darstellt. Zu diesem Zeitpunkt hat sich Sansa bereits deutlich stärker emanzipiert als zu Beginn der Geschichte, was wiederum durch den Verweis auf Needle unterstrichen wird. Das Schwert wird hier also nicht nur als Zeichen für Aryas rebellische Haltung und ihr ständiges Streben nach Unabhängigkeit genutzt, sondern auch die Entwicklung ihrer Schwester wird in einer Duplikation des Gegenstands symbolisiert. Gleichzeitig werden hierdurch aber auch erneut die Unterschiede zwischen den beiden Figuren sichtbar, denn während es sich bei Aryas Naedel um eine richtige Waffe handelt, die ihre Trägerin mit stark männlichen Zügen versieht, trägt Sansa das Schwert lediglich symbolisch als Halskette, was wiederum ihre traditionelle Weiblichkeit hervorhebt. Vgl. hierzu auch Carroll: Medievalism in *Game of Thrones*, S. 139.

<sup>687</sup> Auf Bildern wird Arya häufig mit Needle in der Hand dargestellt, »reflecting the empowerment this character begins to enjoy as she strikes out on her own and endures, but overcomes, numerous hardships«. Vgl. Howe: The Hand of the Artist, S. 257.

wird aber durch den Gegenstand nochmals entscheidend bekräftigt. Für Arya markiert die Überreichung von Needle den Beginn ihrer Suche nach der eigenen Identität, denn »Jon Schnees Geschenk bringt bei ihr eine Saite zum Klingen und führt sie auf den Weg der Selbstentdeckung.«<sup>688</sup>

Needle wird zu ihrem ständigen Begleiter und spielt auch in entscheidenden Situationen eine wichtige Rolle. In einem Gespräch in Bezug auf Aryas Zukunft zwischen ihr und ihrem Vater nimmt Eddard das Schwert in beide Hände und erklärt, dass es kein »toy for children« sei, »least of all for a girl« (GT 220). Anhand der Waffe verweist er auf die Diskrepanz zwischen Aryas vorgesehener Rolle und ihrer konträren Selbsteinschätzung. Als er droht, das »Spielzeug« auf seinem Knie zu zerbrechen, »and put an end to this nonsense«, erwidert Arya trotzig: »Needle wouldn't break.« (GT 221) Das Schwert fungiert hier als Versinnbildlichung von Aryas Willen, der sich nicht brechen lässt. Dies muss auch Eddard einsehen, denn er gibt ihr die Klinge zurück mit den Worten: »If I took it away, no doubt I'd find a morningstar hidden under your pillow within the fortnight.« (GT 223) Indem Eddard ihr Needle wieder zurückgibt, signalisiert er seiner Tochter, dass er ihren starken Willen akzeptiert. Anhand des Gegenstands wird symbolisch die trotzigste Mentalität der Figur und das Verhältnis zwischen Vater und Tochter aufgezeigt. Dies demonstriert, dass Needle zu diesem Zeitpunkt bereits ein essenzieller Bestandteil von Aryas Identität und zu einer »extension of Arya's self«<sup>689</sup> geworden ist.

Eddard unterstützt die Bestrebungen seiner Tochter, indem er ihr einen Fechtlehrer engagiert. Bei ihrem Training mit Syrio Forell spricht dieser sie immer wieder als »boy« an, doch als Arya ihn auf diesen Fehler hinweist, entgegnet er: »Boy, girl [...]. You are a sword, that is all.« (GT 224) Zum ersten Mal wird Arya nicht auf ihr Geschlecht reduziert, denn entscheidend sind vielmehr ihr Denken und Handeln, die wiederum eng mit dem Tragen einer Waffe verknüpft sind.<sup>690</sup> Durch die Aussage »You are a sword« hält Arya die Waffe nicht nur in der Hand, sondern sie wird selbst mit dem Schwert gleichgesetzt

<sup>688</sup> Jacoby, Henry: Niemand tanzt den Wassertanz. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von ders. Weinheim 2014, S. 209–221, hier: S. 212.

<sup>689</sup> Kozinsky: *Flesh and Identity*, S. 185.

<sup>690</sup> Vgl. Frankel: *Women in Game of Thrones*, S. 49.

– eine klare Unterscheidung zwischen dem Gegenstand und der Figurenidentität ist nicht länger feststellbar. Genau diese Verschmelzung von Figur und Ding gibt Syrio als Ziel ihres gemeinsamen Trainings aus: »The steel must be part of your arm [...]. Can you drop part of your arm? No.« (GT 224) Figur und Ding werden eins; die Figur geht metonymisch in der Funktionalität des Gegenstands auf<sup>691</sup>, der als pars pro toto nun stellvertretend für deren gesamte Identität steht. Wo Figuren wie Parzival oder Lanzelet sich gerade zu Beginn ihrer Reise in erster Linie über ihre ritterliche Ausrüstung definieren, bildet auch in Aryas Fall ihr Schwert einen unverzichtbaren Bestandteil ihres eigenen Selbstverständnisses. Sie ist in diesem Moment nicht länger ein Mädchen oder die adlige Tochter eines Lords – sie ist einzig und allein ein Schwert, was ihrem Verlangen nach Selbstbestimmung in der Rolle einer kämpfenden Person entspricht.

Im Zusammenhang mit ihrem Schwertkampftraining wird einmal mehr ihre hybride Stellung sichtbar, denn Needle ist wie bereits erwähnt kein gewöhnliches Schwert, genau wie Arya keine gewöhnliche adlige Dame ist. Dementsprechend muss Arya auf eine besondere Kampftechnik zurückgreifen, die perfekt auf sie und ihre Waffe zugeschnitten ist. Als junges Mädchen muss sie einen Weg finden, ihre Defizite, wie mangelnde Körperkraft und -größe, zu kompensieren. Daher bildet der sogenannte Wassertanz die optimale Kampftechnik sowohl für sie als auch ihr Schwert, da bei dieser Art des Kämpfens nicht das »hacking and hammering« (GT 225) im Vordergrund stehen, sondern stattdessen Attribute wie Schnelligkeit, Balance und Geschicklichkeit entscheidend sind.<sup>692</sup> Die Bezeichnung als Tanz und Syrio als Aryas Tanzlehrer verweisen auf die traditionellen Pflichten einer höfischen Dame, sind aber genau wie Aryas Art von »needlework« in einen kriegerischen und somit männlichen Kontext eingebettet. Das Training mit Syrio bildet zudem eine Vorausdeutung auf ihre spätere Assassinenausbildung im House of Black and White, wo Arya lernt, im Geheimen lautlose Attentate auszuführen. Sowohl mit den Kampftechniken des Wassertanzes als auch den Assasinentechniken der Faceless

---

<sup>691</sup> Vgl. Dörrich: Bilder von Ritterschaft, S. 173.

<sup>692</sup> Langenbahn sieht hierin eine Parallele zu den Techniken der Deutschen Fechtschule, bei der verschiedene Hebel-, Griff- und Wurftechniken zum Einsatz kommen, um das Schwert in erster Linie »als Stich- und Schnittwaffe zu betonen«. Vgl. Langenbahn: Fechten als Strukturelement, S. 286.

Men greift Arya auf Traditionen zurück, die sich eigentlich primär in Braavos und somit außerhalb von Westeros verorten lassen.<sup>693</sup> Für sie und ihr Schwert gilt somit gleichermaßen, dass beide zwar aus Westeros stammen, ihre Charakteristiken aber eher der Kultur der Braavosi entsprechen. Auch in dieser Hybridität bilden Figur und Schwert also eine metonymische Einheit.

Das möglicherweise einschneidendste Erlebnis in Bezug auf Aryas Entwicklung stellt die Tötung eines unbekanntes Stalljungens dar.<sup>694</sup> Als dieser sie bei ihrer Flucht vor den Lannister-Soldaten aufhalten möchte, stößt sie ihm Needle in den Bauch, woraufhin der Junge unter Schmerzenslauten verblutet. »She backed away slowly, Needle red in her hand. She had to get away, someplace far from here, someplace safe away from the stableboy's accusing eyes.« (GT 538) Ihr erster Mord – wobei in dieser Szene vermutlich eher von Notwehr gesprochen werden kann<sup>695</sup> – bildet einen »Wendepunkt ihres Geschicks«<sup>696</sup>. War der Kampf mit dem Schwert zuvor noch eine Art Spiel für sie, wird sie nun mit der bitterernsten Realität konfrontiert. Zum ersten Mal haftet Blut an der Klinge von Needle. Ähnlich wie Parzivals rote Rüstung dauerhaft an den Mord an seinem Verwandten gemahnt, so verweist Needle fortan auf die Tötung des Stalljungens. Im Gegensatz zu Lanzelets zerhauenen Schild oder den neugeschmiedeten Versionen von Ice bleiben zwar keine dauerhaften physischen Spuren an dem Gegenstand haften, denn das rote Blut als optisches Zeugnis ihrer Tat ist lediglich temporär sichtbar; dennoch schreibt sich die Tat auf gedanklicher Ebene als unauslöschbare Erinnerung in das Ding ein. Needle wird zum immerwährenden Indiz für Aryas eingeschlagenen Weg und ihre verlorene Unschuld.

Wie eng Aryas Identität mit ihrem Schwert verknüpft ist, zeigt sich auch gerade in Situationen, in denen eine temporäre Trennung zwischen den beiden

<sup>693</sup> Jacoby zeigt einige Parallelen zwischen dem Wassertanz und den Lehren des Daoismus auf. Vgl. Jacoby: Niemand tanzt den Wassertanz, S. 214ff.

<sup>694</sup> In der Serie trägt die entsprechende Folge (1.8) den Titel »The Pointy End«, was die immense Bedeutung dieser Szene unterstreicht.

<sup>695</sup> Im Buch wird Aryas Tat als Affekthandlung dargestellt: »In that instant of sudden terror, the only lesson Arya could remember was the one Jon Snow had given her, the very first. She stuck him with the pointy end, driving the blade upward with a wild, hysterical strength. (GT 538) In der Serie wird die Tötung eher als Unfall dargestellt, wodurch Aryas Schuldhaftigkeit noch stärker abgeschwächt wird.

<sup>696</sup> Larrington: Winter is coming, S. 69.

vorliegt. Auf diesen Abschnitten ihres Weges verliert Arya weitgehend die Orientierung und muss sich mehr oder weniger hilflos in eine Abhängigkeit von anderen fügen. Das erste Mal geschieht dies, als sie auf ihrer Reise nach Winterfell von Lannister-Soldaten aufgespürt und gefangen genommen wird. Einer der Männer namens Polliver nimmt ihr bei dieser Gelegenheit Needle ab und behält das Schwert fortan in seinem Besitz. Für Arya markiert dies den Beginn wechselnder Gefangenschaften, während derer sie unterschiedliche Identitäten annimmt, um ihre wahre Identität als Eddard Starks Tochter zu verschleiern. Zunächst gibt sie sich als Junge namens Arry aus, später wird sie mit dem Spitznamen Weasel bedacht, ehe sie sich in ihrer Stellung als Mundschenk von Roose Bolton Nymeria bzw. Nan nennt. In ihrer Zeit bei der Bruderschaft ohne Banner und auf ihrer anschließenden Reise mit Sandor Clegane gibt sie sich zwar offen als Arya Stark zu erkennen, bleibt aber nichtsdestotrotz weiterhin eine Gefangene. Ihre Freiheit und Unabhängigkeit kehren erst zurück, als sie im Gasthaus zum Kreuzweg zufällig erneut auf Polliver trifft und es ihr gelingt, ihm Needle wieder abzunehmen und ihn mit ihrem zurückgewonnenen Schwert zu töten.<sup>697</sup> Es ist der erste bewusste Tötungsakt, den Arya mit ihrem eigenen Schwert vollzieht, und er markiert einen erneuten Wendepunkt auf ihrem Weg. Seit ihrem Verlust von Needle – und streng genommen zum ersten Mal überhaupt – ist sie vollkommen frei und kann autark entscheiden, wo ihr weiterer Weg hinführen soll. Die Trennung von Needle erzeugt eine Krise. Mit der Rückgewinnung ihres Schwertes kehren jedoch ihre alte Entschlossenheit und Zielstrebigkeit zurück. Es ist ihr nun möglich, eigenständige Entscheidungen zu treffen, und durch ihren Entschluss, nach Braavos

---

<sup>697</sup> In der Serie wird an dieser Stelle über Needle eine zusätzliche Verknüpfungsebene geschaffen. Als Polliver Arya ihr Schwert abnimmt tötet er im unmittelbaren Anschluss ihren Gefährten Lommy Grünhand, indem er ihm Needle durch den Hals sticht. Zuvor fragt er den Schwerverwundeten sarkastisch, ob er noch laufen könne. Nachdem Arya das Schwert später wieder zurückgewonnen hat, stellt sie Polliver die gleiche Frage und treibt ihm anschließend Needle durch die Kehle. Mit Hilfe des Schwertes wird an Pollivers grausame Tat erinnert, wodurch seine Ermordung durch Arya mit ein und derselben Waffe eine zusätzliche Legitimation erhält. Gleichzeitig wird auf eine Verschiebung der Machtverhältnisse verwiesen, denn während Arya in der ersten Szene hilflos den Mord an ihrem Begleiter mitansehen muss, befindet sie sich in der zweiten Szene in einer Position der Stärke, was wiederum ihre durch Needle zurückerlangte Souveränität unterstreicht.

zum House of Black and White zu reisen, erhält ihr ins Schlingern geratener Weg eine neue Stringenz.

Dort angekommen muss sie sich allerdings erneut von Needle trennen, denn ihr Mentor, der Kindly Man, fordert sie auf, ihr altes Ich vollständig aufzugeben:

Stay, and the Many-Faced God will take your ears, your nose, your tongue. He will take your sad grey eyes that have seen so much. He will take your hands, your feet, your arms and legs, your private parts. He will take your hopes and dreams, your loves and hates. Those who enter His service must give up all that makes them who they are. (FC 453f.)

Die geistige Lösung von der alten Identität ist in diesem Sinne untrennbar mit dem Ablegen physischer Elemente verbunden. Der erste Schritt zur vollständigen Selbstaufgabe besteht folglich darin, dass sich Arya von all ihrem Hab und Gut trennt.<sup>698</sup> Nachts schleicht sie sich an einen Kanal und wirft alle Gegenstände hinein, die an ihr altes Leben erinnern – eine Gabel, einen Schlapphut, Handschuhe, Münzen, Stiefel, einen Dolch, ihren Schwertgurt, ihren Mantel, ihr Hemd, die Hose, die Leibwäsche. Doch als zuletzt Needle an die Reihe kommt, bringt sie es nicht übers Herz, das Schwert ebenfalls im Wasser zu versenken.

She stood on the end of the dock, pale and goosefleshed and shivering in the fog. In her hand, Needle seemed to whisper to her. Stick them with the pointy end, it said, and, don't tell Sansa! Mikken's mark was on the blade. It's just a sword. If she needed a sword, there were a hundred under the temple. Needle was too small to be a proper sword, it was hardly more than a toy. She'd been a stupid little girl when Jon had it made for her. »It's just a sword,« she said, aloud this time...  
...but it wasn't.

---

<sup>698</sup> »This belongs to Arya of House Stark. All these things belong to her. There is no place for them here. There is no place for her. Hers is too proud a name, and we have no room for pride. We are servants here.« (FC 452)



Needle was Robb and Bran and Rickon, her mother and her father, even Sansa. Needle was Winterfell's grey walls, and the laughter of its people. Needle was the summer snows, Old Nan's stories, the heart tree with its red leaves and scary face, the warm earthy smell of the glass gardens, the sound of the north wind rattling the shutters of her room. Needle was Jon Snow's smile. He used to mess my hair and call me »little sister,« she remembered, and suddenly there were tears in her eyes.

Polliver had stolen the sword from her when the Mountain's men took her captive, but when she and the Hound walked into the inn at the crossroads, there it was. The gods wanted me to have it. Not the Seven, nor Him of Many Faces, but her father's gods, the old gods of the north. The Many-Faced God can have the rest, she thought, but he can't have this. (FC 455f.)

Diese Textstelle zeugt überdeutlich exemplarisch die – längst schon vollzogene und von Arya lediglich gedanklich nachvollzogene – Statusänderung von einem einfachen Nutzgegenstand ohne größere Bedeutung zu einem memorialen Objekt, das als Speicher all die emotionalen Erinnerungen an zurückliegende Orte, Ereignisse und Figuren vereint.<sup>699</sup> Der Gegenstand dient als eine Rückschau auf Aryas bisherigen Weg und rekapituliert in dieser wegweisenden Situation auf ihre Herkunft als Angehörige des Hauses Stark. Durch sein scheinbares Zuflüstern wird das Schwert anthropomorphisiert, was wiederum die enge Verbindung zu Arya als ihrem treuesten Begleiter unterstreicht. Um dem Many-Faced God dienen zu können, muss Arya ihre Vergangenheit hinter sich lassen und somit auch dem Glauben an die alten Götter des Nordens abschwören. Indem sie all ihre Habseligkeiten opfert und ihren Namen ablegt, erfüllt sie diese Bedingung vordergründig – doch die alten Götter sind nach wie vor in ihrem Denken und Handeln verankert. Daher ist sie auch nicht bereit, Needle irreversibel aufzugeben. »She padded up the steps as naked as

---

<sup>699</sup> »Needle serves as a link to Jon, who gave it to her; Mikken, who made it in the forge at Winterfell; Syrio Forel, who taught her to use it; and to her own ability as a sword-fighter. It is worth noting here that while Arya has lost over the course of five books most of her family, she has not lost her affiliation with them.« Vgl. Kozinsky: *Flesh and Identity*, S. 185.

her name day, clutching Needle.« (FC 456) Sie hat sich von allem frei gemacht, außer ihrem geliebten Schwert, an dem sie als einziges Überbleibsel ihrer Vergangenheit eisern festhält.<sup>700</sup> Sie versteckt die Waffe unter einem Stein und merkt sich genau den Ort des Verstecks, denn »[o]ne day she might have need of it.« (FC 456) Der Gegenstand erzeugt »a physical piece of self«, was es Arya ermöglicht, ebenjenen Teil ihres Selbst vorübergehend im wahrsten Sinne des Wortes abzulegen, um ihn sich später wieder aneignen zu können.<sup>701</sup>

In der Folge darf sie ihre Ausbildung beginnen und wird erneut mit einer Vielzahl neuer Identitäten versehen. Der Identitätswechsel vollzieht sich in diesem Fall noch dezidierter als zuvor, denn sogar vom Erzähler wird sie nicht länger bei ihrem Namen genannt; dementsprechend sind die folgenden Kapitel, in denen sie als POV-Charakter auftritt, nicht mehr mit *Arya* betitelt, sondern lauten *Cat of the canals*, *The blind girl* und *The ugly little girl*. Die wechselnde Identität findet also wie bei Lanzelets Turnier in Djolfe auch auf sprachlicher Ebene einen Ausdruck. Mit der Trennung von ihrem Schwert ist die Figur der Arya Stark sowohl auf der Ebene der *histoire* als auch der Ebene des *discours* aus der Erzählung verschwunden.<sup>702</sup> Der Gegenstand verabschiedet sich je-

<sup>700</sup> »When she ends up in Braavos in the House of Black and White, she is required to sacrifice all remaining vestiges of Arya Stark in order to gain abilities that will help her get revenge. She gives up her name, her family, and her possessions, only cheating a bit to keep her beloved Sword, Needle – though that act apparently costs Arya her sight at the end of *A Feast for Crows*.« Vgl. Spector: *Power and Feminism*, S. 178. Grundsätzlich ist Spector hier zuzustimmen, denn als Arya in alte Gewohnheitsmuster zurückverfällt, bittet der Kindly Man sie, einen Becher warme Milch zu holen, »for our friend Arya, who has returned to us so unexpectedly« (FC 738). Diese Milch sorgt dafür, dass Arya vorübergehend ihr Augenlicht verliert. Die Strafe bezieht sich allerdings nicht darauf, dass Arya Needle nicht endgültig mit ihren anderen Habseligkeiten im Kanalwasser versenkt hat. Diese Handlung ist vielmehr ein Ausdruck dessen, dass sie eben gerade nicht bereit ist, ihren Namen, ihre Familie und ihre gesamte Vergangenheit vollständig aufzugeben. All diese Dinge bleiben in Needle gespeichert und durch das Wissen um das Versteck des Schwertes, kann Arya sie jederzeit reaktivieren und zu ihrem alten Selbst zurückkehren. Nicht das Verstecken von Needle ist eine an sich bestrafungswürdige Tat, sondern die grundsätzliche Einstellung der Figur, die lediglich in diesem Akt versinnbildlicht wird.

<sup>701</sup> »Much of her training focuses on controlling the mind as much as the physical form, but even when she succeeds at this, a piece of her remains hidden under a stone.« Vgl. Kozinsky: *Flesh and Identity*, S. 185.

<sup>702</sup> Der Name Arya wird lediglich im Zuge von Erinnerungen und Rückschauen verwendet und verweist so auf ihr früheres Ich, das nun jedoch wie eine gänzlich andere Figur behandelt wird: »Some nights she might have cried herself to sleep

doch nur temporär von der Bildfläche und schlummert weiterhin im Verborgenen; ebenso bleibt ein Teil der alten Arya Stark im Innern der Figur verwurzelt.<sup>703</sup> Zwar gibt sie auf die Frage nach ihrer Identität stets die Antwort: »No one«<sup>704</sup>. Es gelingt ihr allerdings nicht gänzlich, ihre alten Angewohnheiten vollständig abzulegen: »Try as she might, though, she could not rid herself of Arya.« (FC 719f.) Noch immer spuken die bekannten Namen auf ihrer Todesliste durch ihren Kopf, noch immer träumt sie die alten Wolfsträume und immer wieder ertappt sie sich dabei, wie sie sich aus alter Gewohnheit bei Nervosität auf die Unterlippe beißt, was auch der Kindly Man missbilligend bemerkt: »Who are you?« plague face asked when they were alone. »No one.« »Not so. You are Arya of House Stark, who bites her lip and cannot tell a lie.« (DD 915) Auch das Schwanken zwischen verschiedenen Identitäten wird an der sprachlichen Gestaltung erkennbar, denn der Erzähler nennt die Figur in solchen Situationen wieder bei ihrem alten Namen. Obwohl sie etwas anderes behaupten mag, bleibt sie tief in ihrem Innern trotz allem Arya Stark, mit all ihren Erinnerungen und Wünschen – und früher oder später wird sie ihr Schwert Needle aus seinem Versteck holen und somit zu ihrem früheren Ich zurückkehren.

Während in den Büchern dieser Schritt noch vor ihr liegt, hat die abgeschlossene Serie Arya Starks Rückkehr bereits vollzogen. Als Abschlussprüfung ihrer Ausbildung soll Arya in der sechsten Episode der sechsten Staffel in Braavos eine bekannte Schauspielerin ermorden. Sie beschließt jedoch im letzten Moment, den Mord nicht zu begehen, holt stattdessen Needle aus seinem Versteck und zieht sich damit in ihr Gemach zurück. Der Kindly Man erfährt von dieser Tat und gibt der Waif – eine weitere Assassine des House

---

if she had still been Arry or Weasel or Cat, or even Arya of House Stark ... but no one had no tears.« (DD 653) »To her sister and sister's friends and all the rest, she had just been Arya Horseface. But they were all dead now, even Arya [...].« (DD 658) »Old Nan had told her tales of Hardhome, back at Winterfell when she had still been Arya Stark.« (DD 660)

<sup>703</sup> »In [her heart of hearts] she was Arya of Winterfell, the daughter of Lord Eddard Stark and Lady Catelyn, who had once had brothers named Robb and Bran and Rickon, a sister named Sansa, a direwolf called Nymeria, a half brother named Jon Snow.« (FC 446)

<sup>704</sup> »Only the kindly man knew the Common Tongue. »Who are you?« he would ask her every day. »No one,« she would answer, she who had been Arya of House Stark, Arya Underfoot, Arya Horseface.« (FC 446)

of Black and White – den Befehl, Arya zu töten. Das Zurückholen von Needle markiert den entscheidenden Bruch<sup>705</sup> zwischen Arya und der Gilde der Faceless Men, denn in diesem Moment wird ihr klar, dass sie ihre Vergangenheit nicht hinter sich lassen kann, um tatsächlich »Niemand« zu werden. Als die Waif versucht, Arya in ihren Gemächern zu ermorden, wird sie stattdessen selbst durch Needle getötet. Arya greift hierbei auf ihre neuerworbenen Fähigkeiten zurück, indem sie das Licht löscht und sich ausschließlich auf ihr Gehör verlässt. Diese Kombination aus Assasinentechnik und der Verwendung ihres alten Schwertes unterstreicht erneut ihre hybride Stellung und macht deutlich, dass sie nicht nur zu ihrem alten Ich zurückgekehrt ist, sondern dieses auch um eine neue Facette erweitert hat. Dieser Umstand wird besonders in der folgenden Szene deutlich, wenn Arya in die Halle der Gesichter zurückkehrt, um sich vom Gütigen Mann zu verabschieden. Sie richtet die Spitze von Needle auf seine Brust und gibt dadurch zu erkennen, dass sie seinen Anweisungen zum Trotz ihre alte Identität wiederaufgenommen hat. Der Kindly Man erklärt daraufhin: »Finally a girl is no one.« Und Arya erwidert: »A girl is Arya Stark of Winterfell and I'm going home.« (6.8) Der Kindly Man nickt zustimmend und bestätigt somit, dass Arya nun beide Rollen vereint – sie ist eine ausgebildete Assassine der Faceless Men und gleichzeitig Arya Stark, die in ihre Heimat zurückkehrt, um für ihre Familie zu kämpfen.

Mit Needle holt sie sich ihre zwischenzeitlich abgelegte Vergangenheit zurück und macht sie wieder zu einem Teil von sich selbst. Für die Serie haben die mit Needle in Verbindung stehenden Szenen eine zusätzliche Tragkraft, denn anders als in den Romanen kann hier der Identitätswechsel der Figur auf der Ebene des discours nur schwer abgebildet werden, da eine übergeordnete Erzählinstanz fehlt, welche die Veränderungen auf sprachlicher Ebene kennzeichnen könnte. Zudem erschwert das Fehlen einer solchen Instanz den Blick ins Innere einer Figur, weshalb dieses Medium umso stärker auf den visuellen Aspekt angewiesen ist. Mit Needle wird demnach eine Möglichkeit geschaffen, den Übergang zu einer veränderten Identität der Figur auf der Ebene der Präsenz nachzuzeichnen und für die Zuschauer sichtbar zu machen. Needle wird

---

<sup>705</sup> Wobei die Rückkehr zu ihrer alten Identität sicherlich auch als notwendiger Schritt für die Vollendung ihrer Assasinausbildung gesehen werden kann.

zum metonymischen Stellvertreter der Figur Arya Stark, an dessen Verschwinden und Wiederauftauchen der innere Identitätskonflikt der Figur dargestellt werden kann. Hierin findet sich wiederum eine Parallele zur mittelalterlichen Literatur, denn auch dort spiegeln sich die inneren Werte und Entwicklungen einer Figur primär in ihrer äußerlichen Erscheinung. Am erzähltechnischen Einsatz von Dingen wird deutlich, wie gerade Filme und Serien als modernes Medium bisweilen auf Erzähltechniken zurückgreifen, die speziell in der mittelalterlichen Literatur eine wichtige Rolle erfüllen, um mit ihrer Hilfe darstellungsbedingte Schwierigkeiten zu überwinden.

In der ersten Episode der achten Staffel findet sich nochmals eine Szene, in der die Funktion von Schwertern als bedeutungsimmanente Dinge besonders prägnant illustriert wird. Arya und Jon treffen sich nach ihrer Trennung zu Beginn der Handlung endlich in Winterfell wieder. Nach einer innigen Umarmung entdeckt Jon Needle an Aryas Gürtel und stellt fest: »You still have it.« (8.1) Auf seine Frage, ob sie es schon einmal benutzt habe, antwortet sie: »Once or twice.« Dann fällt ihr Blick auf Jons Schwert Longclaw, das er als Geschenk vom einstigen Kommandanten der Nachtwache Jeor Mormont zum Dank für die Rettung seines Lebens erhalten hat. Es handelt sich hierbei um das Ahnenschwert des Hauses Mormont, weshalb seine Überreichung »für den Schenkenden wie den Beschenkten ein[en] einschneidende[n] Augenblick«<sup>706</sup> darstellt. »Indem er Jon das Schwert gibt, setzt Jeor praktisch ein Zeichen, dass der junge Mann sein Nachfolger sein soll, genau wie Sam es vorhergesagt hat, und wird ihm eine Art zweiter Vater.«<sup>707</sup> Jon reicht Arya die Klinge und fragt neckisch, ob sie eifersüchtig sei, woraufhin sie lediglich erwidert: »To heavy for me.« Diese Aussage kann in zweifacher Hinsicht verstanden werden. Zum einen besitzt die Waffe rein physisch ein zu hohes Gewicht, als dass sie für Arya und ihre Art zu kämpfen gebräuchlich wäre. Zum anderen wiegt für Arya die Verantwortung zu schwer, die mit dieser Klinge einhergeht und die Jon als (ehemaliger) Kommandant der Nachtwache zu tragen hat. Das Gewicht der Waffe lässt sich in diesem Zusammenhang sowohl auf der Ebene der Präsenz als auch der Ebene der Bedeutung verorten, ohne dass eine der beiden Lesarten dabei zu priorisieren wäre.

---

<sup>706</sup> Larrington: *Winter is coming*, S. 70.

<sup>707</sup> Ebd.

Anhand der beiden Schwerter werden die Einstellungen und Charakteristiken der Figuren gegenübergestellt sowie in einem kurzen Moment und ohne einen ausführlichen Dialog Jons und Aryas zurückliegender Weg rekapituliert. Langwierige Ausführungen sind im Rahmen dieser Rückschau nicht notwendig, denn die Erscheinung der Schwerter ruft dem Zuschauer zwangsläufig die wichtigsten Erinnerungen und Assoziationen ins Gedächtnis. Arya ist zu einer unabhängigen Assassine geworden, die nicht davor zurückschreckt, einem Menschen das Leben zu nehmen; Jon hat seine einstige Stellung als Bastard überwunden und trägt nun selbst das Ahnenschwert eines altehrwürdigen Adelsgeschlechts. Die Klingen liefern eine prägnante Beschreibung, wo Arya und Jon am (vorläufigen) Ende ihrer Entwicklung angekommen sind. Gleichzeitig bildet Needle eine Klammer, die den Abschied und die Wiedervereinigung der beiden Figuren verbindet und somit zum Symbol ihres innigen Verhältnisses wird. Es ist durchaus bemerkenswert, dass eine solch emotionale Szene in erster Linie über die darin vorkommenden Dinge konstruiert und von diesen getragen wird. Daran zeigt sich, dass gerade auch im narrativen Kontext »Schwertern eine emotionale Macht inne[wohnt], die weit über ihre Funktion im Krieg hinausreicht«<sup>708</sup>.

#### **3.3.2.4 Der Dolch aus valyrischem Stahl – Ein narratives Schweizertaschenmesser**

Genau wie die beiden Schwerter Ice und Needle begegnet uns der Dolch aus valyrischem Stahl bereits sehr früh in der Erzählung. Nachdem Bran Stark von Jaime Lannister aus dem Turmfenster gestoßen wird und unerwartet überlebt, dringt ein Attentäter in seine Gemächer ein, um ihn mit einem Dolch zu ermorden. Der Mordversuch misslingt und die Waffe bleibt als einziges Indiz zurück. Es ist der Beginn einer Verkettung von Ereignissen, die den weiteren Verlauf der Handlung und das Schicksal der Sieben Königslande maßgeblich beeinflussen. Obwohl sich der valyrische Dolch durchgehend im Hintergrund bewegt, spielt er hierbei trotzdem eine entscheidende Rolle.

---

<sup>708</sup> Ebd.

Er hat eine filigrane Klinge aus valyrischem Stahl und einen Griff aus Drachenknochen. Da es sich bei dem Attentäter um einen einfachen Mann handelt, wird schnell klar, dass der Meuchelmörder von einem vermögenden Auftraggeber engagiert wurde und von diesem den Dolch erhalten hat. Catelyn folgert daraus, dass Jaime Lannister hinter dem Mordversuch steckt – ein Irrtum, der schwere Konsequenzen nach sich ziehen wird.<sup>709</sup> Catelyn entscheidet eigenmächtig, nach King's Landing zu reisen, um Nachforschungen anzustellen. Dort erzählt ihr Petyr Baelish, dass er den Dolch einst aufgrund einer verlorenen Wette im Rahmen eines Turniers an Tyrion Lannister verloren habe, was Catelyns Misstrauen gegenüber den Lannisters noch weiter verstärkt. Als sie kurze Zeit später Tyrion auf dem Königsweg trifft, beschließt sie, ihn zur Strafe für das versuchte Attentat gefangen zu nehmen, was wiederum einen »major factor in the development of the war between the Lannisters and Starks«<sup>710</sup> erzeugt. Während seiner Gefangenschaft insistiert Tyrion, dass es nicht sein Dolch sei, da er bei dem Turnier niemals auf die Niederlage seines eigenen Bruders gewettet hätte, und dass Petyr Baelishs Behauptung daher eine Lüge sei. Welche Aussagen tatsächlich der Wahrheit entsprechen, bleibt aufgrund der konsequenten intradiegetischen Erzählweise lange Zeit im Ungewissen.<sup>711</sup>

Nur zu Beginn wird der Dolch bei dem versuchten Attentat in seiner eigentlichen Funktion als Waffe eingesetzt; in der Folge wird er zu einem bedeutungsvollen Ding transformiert, das mit unterschiedlichen Deutungen und Behauptungen versehen wird, was wiederum handlungsbestimmend wird. Ohne den Dolch wäre Catelyn vermutlich nicht nach King's Landing aufgebrochen und hätte Tyrion nicht gefangen genommen, woraufhin Jaime nicht Eddard und seine Männer in King's Landing attackiert hätte. Der Dolch ist Auslöser einer Reihe von Ereignissen, die den weiteren Verlauf der Handlung

---

<sup>709</sup> Vor allem Catelyn gelingt nach ihrem Weggang aus Winterfell nichts Positives mehr, denn all ihre Pläne scheitern und ihre Handlungen führen letztendlich zu verheerenden Ergebnissen. Vgl. Swank: *Peaceweavers of Winterfell*, S. 115.

<sup>710</sup> Walker: *Just songs in the end*, S. 74.

<sup>711</sup> Es werden lediglich einzelne Hinweise eingestreut, anhand derer sich der »careful reader« nach und nach die Wahrheit zusammenreimen kann. Vgl. Napolitano: *Story, Discourse and Charakter*, S. 49f.

maßgeblich beeinflussen. Dem Ding selbst ist keine Wahrheit zu entlocken.<sup>712</sup> Vielmehr wird er innerhalb der erzählten Welt zum Gefäß diverser Lügen und Missinterpretationen, die wiederum auf einen ausschließlich hermeneutischen Prozess von Figurenseite zurückzuführen sind.<sup>713</sup> Präsenz und Bedeutung bilden insofern eine Korrelation, als der Dolch einerseits aufgrund seiner besonderen Beschaffenheit irritiert – indem er durch die Diskrepanz zwischen seiner eigenen Kostbarkeit und der Armut des gedungenen Mörders auf einen wohlhabenden Auftraggeber hinweist –, andererseits aber in der Folge durch die Figuren mit widersprüchlichen Bedeutungen versehen wird, die sich letztendlich zum großen Teil als unwahr herausstellen. Das Ding wird zu einem Instrument, welches die vorgeprägten Einstellungen und Motivationen der Figuren verstärkt und von diesen für die Verfolgung ihrer eigenen Ziele genutzt wird.

In dem Ding versinnbildlichen sich somit die gängigen Handlungsstrukturen der erzählten Welt, die zu großen Teilen auf Lügen und Verrat fußen. Der

---

<sup>712</sup> Auf diesen Umstand weist auch Petyr Baelish in einem Gespräch mit Eddard und Catelyn hin, in dem sie beratschlagen, wie sie auf den angeblichen Mordversuch der Lannisters an Bran reagieren sollen. Als Eddard behauptet, sie hätten mit dem Dolch einen eindeutigen Beweis für die Tat, erwidert Petyr: »A sweet piece of steel, but it cuts two ways, my lord. The Imp will no doubt swear the blade was lost or stolen while he was at Winterfell, and with his hireling dead, who is there to give him the lie?« (GT 199) Das Ding stellt lediglich für Eddard und Catelyn einen untrüglichen Beweis dar, da sie selbst an die Schuldigkeit der Lannisters glauben. Objektiv betrachtet besteht jedoch keine belegbare Verbindung zwischen dem Dolch und den Lannisters, denn diese Verbindung wird lediglich durch die subjektive Schlussfolgerung der Figuren auf den Gegenstand projiziert. Eddard und Catelyn unterliegen beide einem Trugschluss, indem sie dem Dolch einen impliziten Wahrheitsgehalt attestieren. Dies erinnert wiederum an den Handschuh aus Heinrichs *Krone*, denn auch dort ist es die subjektive Bewertung des Artushofs, die den Handschuh in den Rang eines Tugendmessgeräts erhebt und dadurch überhaupt erst den Nährboden für Gyramphils List bereitet.

<sup>713</sup> Genau diese Missdeutungen und falschen Beurteilungen einzelner Figuren bezeichnet Napolitano als »one of the most frustrating side-effects of rereading *A Game of Thrones*.« Vgl. Napolitano: *Story, Discourse and Character*, S. 50. Vgl. hierzu auch Anglberger, Albert J.J. und Alexander Hieke: Lord Eddard Stark und Königin Cersei Lennister: Moralische Werturteile aus verschiedenen Perspektiven. In: *Die Philosophie bei »Game of Thrones«*. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 81–90, hier: S. 89f.



Dolch als eine hinterhältige Waffe, die nur selten im offenen Kampf Verwendung findet, ist daher für genau diese Merkmale der optimale Demonstrator.<sup>714</sup> Daher taucht er immer wieder in wichtigen Szenen auf, die in unmittelbarem Zusammenhang mit Intrigen und Täuschungen stehen. Als König Robert im Sterben liegt, lässt Eddard Petyr Baelish in seine Gemächer rufen, um mit seiner Hilfe einen Plan zur Sicherung der rechtmäßigen Regentschaft zu schmieden. Er legt den Dolch auf den Tisch und es folgt eine Beschreibung, die den Symbolgehalt des Gegenstands wiederum auch nur durch sprachliche Vagheit fassen kann: »a length of dragonbone and Valyrian steel, as sharp as the difference between right and wrong, between true and false, between life and death.« (GT 512f.) Ähnlich wie Ice und Needle verweist auch der Dolch mit seinem charakteristischen Aussehen auf gewisse Attribute, die im Kontext mit ihm eine wichtige Rolle spielen. In seiner Präsenz spiegelt sich metonymisch das diffizile und gefährliche Spiel der Throne. Dass Petyr Baelish alias Littlefinger dieses riskante Intrigenspiel meisterhaft beherrscht, wird ebenfalls direkt durch die Waffe bestätigt: »Lord Petyr flicked at the dagger with his finger, setting it spinning in place. Round and round it went, wobbling as it turned. When at last it slowed to a stop, the blade pointed at Littlefinger.« (GT 513) Petyr ist genau der Richtige, um den riskanten Plan zu entwickeln, und in der Tat hat er sofort einen solchen parat. Lächelnd hält er Eddard den Dolch mit dem Heft voran entgegen, was als Einladung zu seinem raffinierten Ränkespiel zu verstehen ist. Der tugendhafte Lord Stark wird in dieser Situation gezwungen, zumindest zeitweise von seinem ehrenvollen Weg abzuweichen, um im Spiel der Throne erfolgreich zu sein. Statt seines altherwürdigen Großschwertes muss er in diesem Fall den Griff eines scharfen, heimtückischen Dolches ergreifen.

Es wird jedoch schnell ersichtlich, dass er dieses Spiel nicht beherrscht. Kleinfinger verspricht, die Stadtwache zu bestechen, damit sie Eddards Plan unterstützt. Als es zur entscheidenden Konfrontation zwischen Eddard und Joffrey im Thronsaal kommt, wenden sich die Männer der Stadtwache aber

---

<sup>714</sup> Auch Petyr Baelish hebt die besonderen Vorzüge einer solchen heimtückischen Waffe hervor: »Tell me, Alayne—which is more dangerous, the dagger brandished by an enemy, or the hidden one pressed to your back by someone you never even see?« »The hidden dagger.« »There's a clever girl.« (SS 934)

gegen Eddard. »As his men died around him, Littlefinger slid Ned's dagger from its sheath and shoved it up under his chin. His smile was apologetic. »I did warn you not to trust me, you know.« (GT 529) Der Dolch wird nun zum Zeichen für Petyrs Verrat und Eddards eigener Plan wendet sich genauso wie seine eigene Waffe auf einmal gegen ihn selbst. Für Petyr stellt der Gegenstand hingegen ein Symbol für den Erfolg seines persönlichen Vorhabens dar.<sup>715</sup> Der Dolch befindet sich nun in den Händen einer Figur, die perfekt damit umgehen kann, denn er scheint geradezu prädestiniert für den hinterlistigen und skrupellosen Littlefinger.<sup>716</sup> Dementsprechend trägt Petyr die Waffe fortan offen an seinem Gürtel und präsentiert sie als eine Art Trophäe. In einem Gespräch mit Tyrion verweist dieser auf das »handsome knife« (CK 271), in dem Wissen, dass Littlefinger ihm damit den Mordversuch an Bran Stark anhängen wollte. Littlefingers Augen funkeln belustigt, als er beiläufig erwähnt: »Valyrian steel, and a dragonbone hilt. A trifle plain, though. It's yours, if you would like it.« (CK 271) Anhand des Dolches demonstriert er selbstsicher seine neu erworbene Unantastbarkeit, was auch Tyrion eingestehen muss: »*He knows, the insolent wretch. He knows and he knows that I know, and he thinks that I cannot touch him.*« (CK 271) Bei einem späteren Treffen erklärt Petyr: »I do not like being lied to, my lord. Leave me out of your next deception.« (CK 406) Die Ironie dieser Aussage wird wiederum an dem Dolch veranschaulicht, den Littlefinger auch in dieser Szene offen zur Schau stellt: »*Only if you'll do the same for me,* Tyrion thought, glancing at the dagger sheathed at Littlefinger's hip.« (CK 406) Der Dolch wird nicht nur auf discours-Ebene in seiner verweisenden Zeichenfunktion eingesetzt, sondern auch innerhalb der

<sup>715</sup> Es wird nun ersichtlich, dass Kleinfinger die vorgetäuschte Zusammenarbeit und den anschließenden Verrat an Eddard von langer Hand geplant hat. »He manipulates Stark from the moment of his arrival in King's Landing, feigning friendship until the Lord of Winterfell takes him into his confidence. Once this occurs, Littlefinger betrays Eddard's trust, leading to his capture and execution for treason. With Eddard out of the way, Littlefinger marries the conveniently widowed Lysa. The half-mad woman is ecstatic to wed her childhood love, though he murders her not long after.« Vgl. Staggs, Matt: Petyr Baelish and the mask of sanity. In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 141–151, hier: S. 144.

<sup>716</sup> Staggs klassifiziert Kleinfinger als Psychopathen, was ihn zu einem »unsettlingly skilled player in the game« mache. Vgl. Staggs: Petyr Baelish, S. 141.

erzählten Welt stellen die Figuren anhand des Gegenstands bewusst Verknüpfungen und Anspielungen her.

In Bezug auf Petyr erfüllt der Dolch somit eine ähnliche Funktion wie Aryas Needle oder Wigalois' Schwert. Er wird zum Ausdruck seiner Persönlichkeit und seiner Rolle innerhalb der erzählten Welt. Die Machart der Waffe verweist auf Petyrs eigenen scharfen Verstand, den er ausschließlich für selbstsüchtige Zwecke nutzt. Gleichzeitig manifestiert er Petyrs erfolgreichen Weg und erinnert an einzelne entscheidende – wenn auch zweifellos moralisch verwerfliche – Leistungen, die der Figur zu ihrer besonderen Stellung verholfen haben. Auch als Littlefinger später Sansa das Spiel der Throne erklärt, wird der Dolch auffallend häufig erwähnt: »Petyr cut a pomegranate in two with his dagger«. »Lord Petyr loosened a seed with the point of his dagger.« »He brought the seed to his mouth with the knife.« »Lord Petyr cut the blood orange in two with his dagger [...]« (SS 933–935) Das geschickte Filettieren des Obstes mit dem Dolch beschreibt anschaulich Petyrs Fähigkeit, Situationen messerscharf zu durchschauen und zu seinem eigenen Vorteil zu nutzen.<sup>717</sup> Zudem lenkt die Präsenz des Dolches die Aufmerksamkeit sowohl des intras als auch extradiegetischen Publikums, indem der Dolch die vergangenen Geschehnisse ins Gedächtnis ruft und so einen Beweis dafür liefert, dass Petyr bestens weiß, wovon er spricht.

In der Serie wird die verknüpfende Funktion ebenfalls systematisch umgesetzt. Littlefinger erleidet hier letztendlich das gleiche Schicksal wie Eddard, indem er durch seine eigene Waffe den Tod findet. In Winterfell versucht er, die verbliebenen Stark-Kinder gegeneinander aufzuwiegeln. Bran überreicht er den Dolch als Zeichen seiner Loyalität und erinnert ihn daran, dass Brans Mutter einst ihr Leben aufs Spiel setzte, um ihren Sohn gegen diese Waffe zu verteidigen. Er behauptet, dass auch er sein Leben für Catelyn gegeben hätte und nun zumindest ihre Kinder beschützen möchte. Seine Worte verlieren auf Zuschauerseite nicht zuletzt durch die Anwesenheit des Dolches an Glaubwürdigkeit, da dieser an die vergangenen Lügen und Intrigen der Figur erin-

---

<sup>717</sup> »Er ist so geschickt darin, es scheinbar allen recht zu machen und seine wahren Motive zu verschleiern, dass es selbst dem Leser schwerfällt, zu erkennen, wem seine Loyalität wirklich gilt.« Vgl. Schulzke: Lektionen von Machiavelli, S. 39.

ner. Aber auch Bran scheint Littlefinger durchschaut zu haben, denn er konfrontiert ihn mit den Worten ›Chaos is a leader‹ – ein Satz, den Petyr zuvor in einem vertraulichen Gespräch mit Varys äußert und der gewissermaßen sein Lebensmotto darstellt. Der Dolch soll erneut zu einem Adjutanten seines geheimen Ränkespiels werden, doch sein Plan geht zum ersten Mal nicht auf. Der Verlust seines Dolches markiert gleichzeitig die verlorene Kontrolle über die gesamte Situation.

Nachdem Littlefinger Arya und Sansa durch verschiedene Manöver scheinbar erfolgreich gegeneinander aufgehetzt hat, findet eine Gerichtsverhandlung statt, in der von Sansa als Herrin von Winterfell über Aryas Schicksal entschieden werden soll. Die Verhandlung entpuppt sich jedoch als Trick der beiden Schwestern, um Petyr mit seinen Lügen und Verbrechen zu konfrontieren. Arya trägt während der gesamten Verhandlung den Dolch offen an ihrem Gürtel und durch die Kameraeinstellungen wird das Auge des Zuschauers immer wieder gezielt auf den Gegenstand gelenkt. Gerade wenn der Verrat an Eddard Stark und die Lüge gegenüber Catelyn thematisiert werden, rückt der Dolch unübersehbar in den Fokus. Arya zieht ihn aus ihrem Gürtel und erklärt: »You told our mother this knife belongs Tyrion Lannister. But that was another one of your Lies. It was yours.« (7.7) Anhand des Dolches wird eine Rekapitulation von Petyrs vergangenen Taten geliefert und somit seine Schuldigkeit bezeugt. Der Gegenstand wird zu einer Trophäe mit umgekehrter Wirkung. Anstatt wie bei Wigalois' Krönungsfeier auf die ruhmvollen Leistungen der Figur zu verweisen, dient der Gegenstand in diesem Fall als Zeugnis für die schändlichen Verbrechen und macht deutlich, dass Littlefinger eine Bestrafung verdient hat.<sup>718</sup> Das Todesurteil wird konsequenterweise mit seiner eigenen Waffe vollstreckt, indem Arya ihm mit dem Dolch die Kehle durchschneidet. Wie Eddard wird auch Littlefinger ein Opfer seiner eigenen Prinzipien

<sup>718</sup> Ein ähnlicher Gegenstand findet sich in Heinrichs von Veldeke *Eneasroman* mit dem Ring des Pallas. Auch dieses Ding verweist auf Turnus' schändliche Tat und liefert sowohl die Motivation als auch Rechtfertigung für seinen Tod. »Der Ring-Raub wird als Grund für Turnus' Tod positioniert, *dar umb* wird Eneas ihn töten. [...] Trotz dessen, dass der Text ohne Zweifel bereits den Raub an sich als maßgebliches Vergehen wertet, würde ohne die öffentliche Sichtbarmachung dem Helden innerhalb der erzählten Welt schlicht die Grundlage fehlen, mit seinem Kontrahenten – den besonders Veldeke auch mit einiger Sympathie zeichnet – in der gesehenen Weise zu verfahren.« Vgl. Christ: Bausteine, S. 156f.

und die Stark-Kinder schlagen ihn buchstäblich mit seinen eigenen Waffen. In seiner Funktion als Erinnerungsspeicher skizziert der Dolch Petyrs aufstrebenden Weg, ist Teil seiner größten Triumphe und am Ende entscheidend beteiligt an seinem Fall.

Der Gegenstand tritt also nur zu Beginn in seiner primären Funktion als Waffe in Erscheinung und erhält im weiteren Verlauf ausschließlich als Zeichenträger eine Relevanz für die Handlung. Dieser Prozess wird jedoch nach Littlefingers Tod umgekehrt, indem sich der Gegenstand von seiner sekundären zeichenhaften Funktion löst und wieder zu seiner primären Funktion zurückkehrt. In der finalen Schlacht gegen die White Walker ist es nämlich Arya, die dem Nightking die Klinge aus valyrischem Stahl in den Leib stößt und ihn dadurch zusammen mit seiner gesamten Armee tötet. Nachdem der Dolch in seiner besonderen Ausgestaltung zuvor eine vorrangig metaphorische Rolle erfüllte, rückt seine spezielle Beschaffenheit nun wieder auf der Ebene der Präsenz ins Zentrum. Die Verwundbarkeit der White Walker gegenüber valyrischem Stahl wird kombiniert mit der variablen Handhabung eines Dolches, der sich als Waffe hervorragend für Aryas erlernte Assassinenfähigkeiten eignet. Der Dolch wird als Waffe eines Attentäters in die Narration eingeführt, wandelt sich in der Folge zu einem bedeutungsvollen Zeichenträger, um letzten Endes wieder als Waffe in der Hand einer erfahrenen Assassine für den Sieg über den großen Antagonisten verantwortlich zu sein.

In diesem Zusammenhang erfüllt er in der Serie darüber hinaus auch noch eine vorausdeutende Aufgabe. In der ersten Episode der siebten Staffel blättert Sam in einem alten Buch über die Lange Nacht, in dem unter anderem über die Verletzlichkeit der White Walker durch Drachenglas berichtet wird. Auf einer der Seiten ist die Abbildung eines Dolches zu sehen, der exakt wie der bereits bekannte Dolch aus valyrischem Stahl aussieht. Der Schauspieler John Bradley erklärt in einem Interview, dass er von den Machern der Serie dazu angehalten wurde, beim Durchblättern des Buches möglichst lange auf dieser Seite zu verweilen.<sup>719</sup> Angesichts der späteren Ereignisse stellt diese

---

<sup>719</sup> »I was told very little about that. When we were shooting that scene, I was literally told make sure that you linger on this page. They were shooting over my shoulder and said make sure to linger on this page. Make sure we get a good shot of this page before you turn the page over«. Vgl. Bradley, Bill: »Game Of

Szene somit eine gezielt angelegte Prolepse dar, die auf eine finale Struktur hin ausgerichtet ist und dem Zuschauer einen Hinweis auf das Ende des *Nightkings* gibt. Genau wie Lanzelets Rüstung oder der Tugendstein im *Wigalois* weist auch der Dolch auf zukünftige Geschehnisse und Entwicklungen voraus.

Eine solche Vorausdeutung geschieht jedoch nicht nur auf diegetischer Ebene, sondern findet zudem extern in einer medienübergreifenden Form statt. Kurz vor Erscheinen der siebten Staffel veröffentlichte die US-amerikanische Zeitschrift *Entertainment Weekly* ein Coverbild, auf dem die Schauspielerin von Arya Stark, Maisie Williams, mit dem Dolch an ihrem Gürtel zu sehen ist.<sup>720</sup> Zum Ende der sechsten Staffel befindet sich der Dolch noch in Petyr Baelishs Besitz, weshalb dieses Foto ebenfalls eine Andeutung zukünftiger Ereignisse darstellt. Der Dolch ist so stark ins Handlungsgefüge eingebettet, dass bereits seine bloße Erscheinung in einem abweichenden Kontext eine entscheidende Veränderung dieses Handlungsgefüges signalisieren kann – ein Umstand, den sich die Macher der Serie bewusst zunutze machen. Dementsprechend war diese Darstellung auch Auslöser für diverse Diskussionen und Fan-Theorien. Dieses Beispiel zeigt, dass Dinge als vorausdeutende Erzählelemente nicht nur auf den Rahmen der innertextuellen Narration beschränkt sind, sondern sich darüber hinaus auf intertextuelle Bezüge ausweiten lassen, die über den eigentlichen Erzählrahmen hinausragen.

Ähnlich wie die drei Drachen offenbart der Dolch eine multiple und vielschichtige Funktionsweise – so gesehen ist er aus narratologischer Sicht weniger eine einfache Stichwaffe als vielmehr ein multifunktionales Schweizertaschenmesser. Neben seiner präsentischen Wirkkraft als Waffe aus einem besonderen Material präsentiert er sich in erster Linie als handlungskonstitutives Element, das sowohl auf *histoire*- als auch *discours*-Ebene auf die Erzählung einwirkt und diese beeinflusst. Dies stellt wiederum eine Parallele zum

---

Thrones' Star Confirms One Premiere Detail You Were Meant To Notice. In: *Huffpost*, 18.03.2017. [https://www.huffpost.com/entry/game-of-thrones-star-confirms-the-show-wanted-you-to-notice-something\\_n\\_596e1595e4b010d77673da05?guccounter=1](https://www.huffpost.com/entry/game-of-thrones-star-confirms-the-show-wanted-you-to-notice-something_n_596e1595e4b010d77673da05?guccounter=1) (letzter Zugriff am 24.08.2020).

<sup>720</sup> *Entertainment Weekly* June 2/9, 2017: Maisie Williams. [https://www.hawtcelebs.com/wp-content/uploads/2017/05/sophie-turner-and-maisie-williams-in-entertainment-weekly-magazine-june-2017\\_3.jpg](https://www.hawtcelebs.com/wp-content/uploads/2017/05/sophie-turner-and-maisie-williams-in-entertainment-weekly-magazine-june-2017_3.jpg) (letzter Zugriff am 23.10.2020).

Gürtel des Fimbeus dar, den Florian Kragl als eines der wenigen Erzählelemente in der *Krone* einstuft, das der »bunten Handlungsfolge Kohärenz geben könnte«<sup>721</sup>. So stehen zentrale Eckpunkte der Handlung in unmittelbarer Verbindung mit dem Kleinod und das Handeln der Figuren sowie der Fortlauf der Erzählung wird durch dieses entscheidend motiviert. Matthias Meyer stellt fest, dass ein Erzählen der *Krone* ohne Gyramphiel nicht möglich wäre.<sup>722</sup> Diesen Gedanken kann man weiterspinnen, indem man feststellt: Ohne den Gürtel wäre Gyramphiel in der Handlung gar nicht präsent, denn ihr Hass auf Gawein und die daraus resultierenden Rachepläne sind einzig und allein durch den Verlust des Gürtels motiviert. Nur deshalb schickt sie Gawein in den – aus ihrer Sicht hoffentlich tödlichen – Kampf gegen den Drachen; und als diese List nicht aufgeht, entwendet sie mit Hilfe der Handschuhprobe das Kleinod vom Artushof, was der Erzählung »neue Spannung«<sup>723</sup> verleiht. Dass Gawein Fimbeus den Gürtel zuvor überhaupt abnimmt, ist wiederum auf Gionover zurückzuführen, die sich das wundersame Ding bei einem Hoffest von Fimbeus ausborgt, als Gürtelträgerin von allen bewundert wird und in der Folge nicht mehr darauf verzichten möchte. Daher beauftragt sie Gawein, ihr den Gürtel zurückzubringen – was wiederum die Keimzelle für Gyramphiels Rachegepläne bildet.

Man muss Kragl sicherlich zustimmen, auch wenn er seinen eigenen Gedankengang sogleich relativiert, da der Gürtel und die damit verknüpfte Geschichte im Gesamten zu »marginal«<sup>724</sup> seien, als dass er tatsächlich als Zentralmotiv allen Episoden einen umfassenden Zusammenhang verleihen könne. In der Tat wäre es etwas zu weit gegriffen, das verworrene Erzählkonstrukt, das die *Krone* fraglos darstellt, mit Berufung auf einen einzelnen Gegenstand als gelöst zu betrachten. Auch der Gürtel als handlungsumspannendes Motiv kann die »Lücken und Paradoxien« in der »narrative[n] Architektur« des Romans nicht vollständig kitten.<sup>725</sup> Nichtsdestotrotz ist er ein Element, das »wie nichts anderes die diversen Episoden und Handlungsbezirke des Romans« umfasst und »immerhin einem Teil des Ausgehandelten motivationalen Sinn«

---

<sup>721</sup> Kragl: Nachwort, S. 465.

<sup>722</sup> Meyer: Verfügbarkeit der Fiktion, S. 126.

<sup>723</sup> Daiber: Bekannte Helden, S. 192.

<sup>724</sup> Kragl: Nachwort, S. 467.

<sup>725</sup> Ebd., S. 493.

gibt.<sup>726</sup> Er stellt daher zumindest einen Ansatzpunkt dar, der Handlung einen roten Faden zu verleihen, anhand dessen sich zumindest Teile der Erzählung schlüssig verknüpfen lassen<sup>727</sup> – schließlich bildet er den einzigen Bogen, »der fast die gesamte Romanhandlung umspannt«<sup>728</sup>. Sowohl der Dolch als auch der Gürtel sind demnach Beispiele für Dinge, die sich nicht nur auf die Ausgestaltung einzelner Figuren beschränken, sondern sich als handlungstragendes Strukturelement durch die gesamte Erzählung ziehen, diese vorantreiben und ihr eine Kohärenz verleihen. Beide leisten als Motor der Geschichte einen essenziellen handlungskonstituierenden Beitrag, indem sie Figuren zu Handlungen motivieren, welche wiederum weitere bedeutsame Ereignisse nach sich ziehen. Zudem stellen sie durch ihre Verweisfunktion Verbindungen zwischen einzelnen Ereignissen und Figuren her und helfen dem Leser gerade bei komplexen Handlungsstrukturen – die sowohl *Game of Thrones* als auch die *Krone* zweifelsohne aufweisen –, den Überblick zu bewahren.

### 3.3.3 Fazit zu den bedeutungsvollen Dingen

Die angeführten Beispiele haben gezeigt, dass sich der Einsatz bedeutungsvoller Dinge nicht nur auf einzelne separate Sequenzen beschränkt, sondern in vielen Fällen auf eine finale Erzählstruktur hin ausgerichtet ist. Vor allem in Bezug auf die Charakterisierung der Figuren kommt solchen Dingen eine zentrale identitätsstiftende Rolle zu. Mit Hilfe von Gegenständen können Figuren in verschiedene Rollen schlüpfen sowie einzelne Identitäten zeitweise ablegen und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufnehmen.

Gerade bei unsicheren oder wechselhaften Identitäten treten Dinge als identitätsstiftende Komponenten stark in Erscheinung. Die Ausrüstung Lanzelets übernimmt zu Beginn der Handlung nicht nur eine kompensierende Funktion, die sein fehlendes Wissen um seinen Namen und seine Herkunft ausgleichen soll. Sie ist zudem auch Ausdruck seiner Eignung als Artusritter

<sup>726</sup> Ebd., S. 463.

<sup>727</sup> Cormeau bezeichnet die auf den Gürtel zurückgehende »Feindschaft des Fimbeus und der Giramphiel« als ein »verklammerndes, immer wieder Konflikt stiftendes Motiv«, das sich durch die gesamte zweite Hälfte des Romans zieht. Vgl. Cormeau: Zwei Kapitel, S. 128.

<sup>728</sup> Kragl: Nachwort, S. 465.



und weist auf seinen weiteren Weg voraus. Durch das Anlegen verschiedener Rüstungen wird er sowohl auf *histoire*- als auch *discours*-Ebene als je unterschiedliche Figur dargestellt. Von dieser Darstellungstechnik macht auch *Game of Thrones* Gebrauch, denn Arya Starks Identität ist unauflösbar mit ihrem Schwert Needle verknüpft. Eine Trennung von diesem Gegenstand geht automatisch mit einer temporären Trennung von ihrer Identität einher.

Innerhalb dieser Funktionalität weisen Dinge eine breite Varianz auf. Sowohl Wigalois als auch Arya zeichnen sich durch eine starke Hybridität aus und schlüpfen im Laufe der Handlung in verschiedene Rollen, die wiederum eng an spezifische Gegenstände gekoppelt sind. Im Falle des Artusritters liegt diesbezüglich eine deutlich schärfere Abgrenzung zwischen den einzelnen Stationen vor. Die verschiedenen Rollen sind bei ihm stärker auf einen bestimmten Aspekt hin fokussiert – höfischer Artusritter, prädestinierter Gottesstreiter, gerechter Herrscher –, was auch an seiner vielfältigen und wechselhaften Ausstattung deutlich wird. Aryas Rollen sind hingegen stets auf ein gemeinsames Grundziel hin ausgerichtet, nämlich auf den Wunsch nach Unabhängigkeit und Selbstbestimmung. Dieser Wunsch begleitet sie von Beginn an in Form ihres Schwertes, dem sie wie auch ihrem Weg treu bleibt. Wo Wigalois durch die Vielzahl an Dingen seine vielschichtige Diversität demonstriert, steht Needle für die konsequente Verfolgung eines invariablen Ziels, das über die gesamte Handlung hinweg die mehr oder weniger einzige Konstante auf Aryas Weg bildet.

Es ist wenig überraschend, dass solche identitätsstiftenden Dinge eine wichtige Rolle im höfischen Roman spielen, der grundsätzlich einen starken Fokus auf das äußere Erscheinungsbild der Figuren setzt. In diesem Kontext erfüllen sie eine Art Kompensationsfunktion, welche die fehlende Innenperspektive der Figuren durch äußerliche Attribute ersetzt. Bemerkenswert ist allerdings, dass auch in der modernen Fantasy-Literatur die Charakterisierung einzelner Figuren stark über Dinge geleistet wird, denn gerade in einem Werk wie *A Song of Ice and Fire* ist durch die wechselnde interne Fokalisierung ein Blick ins Innere der Figuren eigentlich problemlos möglich.<sup>729</sup> Martin folgt

---

<sup>729</sup> Diese »spezifische Form der Dritte-Person-Perspektive« heben auch Anglberger und Hieke als eines der besonderen Merkmale der Erzählung hervor. »Diese

hier der Narrations-Prämisse ›Show, don't tell‹, indem er anhand von Gegenständen die zentralen Eigenschaften, Einstellungen und Entwicklungen seiner Figuren abbildet.

Bedeutung und Präsenz weisen in diesen Fällen wiederum eine starke Oszillation auf, denn das Aussehen und der intendierte Sinn der Dinge stehen in unmittelbarer Kongruenz zueinander. In *Game of Thrones* ist dabei die Tendenz erkennbar, den Bezug zwischen der Beschaffenheit der Dinge und der Figurenidentität noch unmittelbarer zu gestalten, als dies in den höfischen Romanen der Fall ist. In den Artusromanen geschieht Sinnzuschreibung hauptsächlich über die Farbgebung und Symbolik, wohingegen in *Game of Thrones* eine noch sinnspezifischere optische Ausgestaltung der Dinge gegeben ist, was deren Bezug zwischen Präsenz und Bedeutung zusätzlich verstärkt. Ice, Needle und der valyrische Dolch korrespondieren im Hinblick auf ihr Aussehen und ihre Beschaffenheit explizit mit den Charaktereigenschaften ihrer Besitzer und bilden einen Spiegel für deren innere Haltung und Einstellung. Figur und Ding bilden eine metonymische Einheit. Somit wird eine der Grundspezifika mittelalterlicher Literatur nicht nur aufgegriffen, sondern in einer erweiterten Ausprägung modifiziert. Dies stärkt wiederum die Relevanz der Präsenz-Ebene, da Dinge in Fantasyromanen nicht einfach nur als Zeichenträger vorhanden sind, sondern ihrer spezifischen Erscheinung eine noch größere Bedeutung zukommt. Dies soll selbstverständlich nicht bedeuten, dass solche unmittelbaren präsentischen Verweisstrukturen im höfischen Roman gänzlich fehlen, wie etwa an Lanzelets zerhauenen Schild oder der blutigen Lanze im Wigalois deutlich wird. Dennoch lässt sich festhalten, dass die Funktionalisierung der Dinge im Artusroman insgesamt stärker auf eine symbolische Ebene hin ausgerichtet ist, was wiederum eine stärker hermeneutisch-zentrierte Rezeption erfordert.

Darüber hinaus kommt Dingen eine memorative Aufgabe zu. Sie ermöglichen es, Ereignisse und Handlungen über einen längeren Zeitraum hinweg zu speichern und zum richtigen Zeitpunkt wieder ins Gedächtnis zu rufen.

---

spezifischen Merkmale von Martins Erzählweise gewähren uns einen besonderen Zugang zu den IP-Akteuren [IP = Ich-Perspektive]: Wir kennen ihre Gedanken, Gefühle, Absichten und Beweggründe, ihre Überzeugungen und Schlussfolgerungen.« Vgl. Anglberger/Hieke: *Moralische Werturteile*, S. 86f.

Dies hilft zum einen dabei, komplexe Handlungsstrukturen für den Leser möglichst verständlich und nachvollziehbar zu gestalten sowie wesentliche Verknüpfungen und Zusammenhänge an relevanten Stellen aufzuzeigen. Zum anderen können Dinge dadurch einen Referenzrahmen schaffen, innerhalb dessen einzelne Figuren direkt gegenübergestellt werden, wodurch sich deren Gemeinsamkeiten aber vor allem auch Kontraste explizit aufzeigen lassen. Auf diese Weise ist es sogar möglich, bereits verstorbene Figuren in der Erzählung präsent zu halten, indem sie als ehemalige Besitzer in den Dingen auratisch bestehen bleiben.

Am Beispiel des valyrischen Dolchs in *Game of Thrones* und Fimbeus' Gürtel in der *Krone* wurde ersichtlich, dass Dinge sogar als handlungskonstituierende Bausteine das Handlungsgerüst der gesamten Erzählung stützen können.<sup>730</sup> Ihre Funktion bleibt dabei nicht auf einzelne Figuren oder Handlungsstränge begrenzt, sondern umfasst das gesamte Erzählgefüge und erzeugt eine Verflechtung verschiedener Handlungslinien sowie eine motivationale Antriebskraft, welche die Erzählung vorantreibt. Auch ergibt der Blick auf das Ding einen roten Faden durch die Erzählung, der sonst kaum zu finden ist.

---

<sup>730</sup> Als weiteres prominentes Beispiel aus der Fantasy-Literatur ließe sich der Eine Ring aus dem *Herrn der Ringe* anführen, da hier die gesamte Handlungsstruktur auf diesen einen Gegenstand hin ausgerichtet ist – was nicht zuletzt am Titel des Werkes ersichtlich wird.

## 4. Schlussbetrachtung

Als theoretisches Grundgerüst meiner Analyse dienten Gumbrechts Überlegungen zur Präsenz- und Bedeutungskultur. Gumbrechts Ansatz bietet sich sowohl für die theoretische Verortung von Dingen als auch für eine literaturwissenschaftliche Analyse an, nicht zuletzt indem er es ermöglicht, bisher vorgebrachte Konzepte und Interpretationen kritisch zu hinterfragen und gegebenenfalls genauer zu spezifizieren.

Ein starkes Oszillieren zwischen Präsenz- und Bedeutungsebene konnte vor allem am Beispiel der Tugendproben gezeigt werden. Eine ausschließlich hermeneutisch motivierte Deutung der Dinge kann innerhalb der erzählten Welt für die Figuren problematische Folgen mit sich bringen. Gyramphiels List mit der Handschuhprobe ist nur deshalb erfolgreich, weil die Angehörigen des Artushofes dem Gegenstand und der vermeintlichen Tugendprobe ein Zuviel an Bedeutung beimessen. Sie erkennen den Handschuh ohne zu Zweifeln als reines Tugendmessgerät an und sind bis zuletzt davon überzeugt, dass es sich tatsächlich um eine bedeutungsvolle Tugendprobe handelt. Dadurch ist es ihnen nicht möglich, Gyramphiels perfiden Plan zu durchschauen. Denn der Handschuh als scheinbares Tugendmessgerät erfüllt letztendlich nur den pragmatischen Zweck, Gyramphiels Handlanger unsichtbar zu machen und ihm dadurch die Flucht mitsamt den Kleinodien zu ermöglichen. Ebenso kann man sich als Leser in eine interpretatorische Sackgasse manövrieren, indem man unter allen Umständen versucht, die Handschuhprobe in ihrer Bedeutung als Tugendprobe in den Gesamtkontext der Erzählung einzubetten. Liest man die Handschuhprobe hingegen ausschließlich in ihrer pragmatischen Funktion als Mittel zur Täuschung – was in der Forschung bisher in dieser Konsequenz nicht in Betracht gezogen wurde –, ist eine sinnvolle Integration dieser Sequenz in das allgemeine Handlungsgefüge problemlos möglich. Dies ist ein Beispiel dafür, wie Gumbrechts Ansatz, die Ebene der Präsenz stärker in das allgemeine Instrumentarium der Geisteswissenschaften aufzunehmen, potenzielle Problemstellen auflösen und andere Sichtweisen eröffnen kann. Eine

präsenzbasierter Lektüre zeigt, dass die Handschuhprobe nicht als verzichtbares Beiwerk ohne Relevanz für die Handlung abgestempelt werden muss, und unterstreicht stattdessen ihre konstituierende Funktion für das Gesamtgefüge der Erzählung. Die Handschuhprobe-Episode ist somit ein Plädoyer, sich hermeneutisch nicht zu versteigen, sondern sich der Präsenz des Werks anheimzugeben.

Mit Hilfe dieses so veränderten Blickwinkels wird zudem deutlich, dass eine partielle Neubewertung der *Krone* – wie sie beispielsweise Justin Vollmann vorgenommen hat – ebenso auf Grundlage der Dinge möglich ist. Dadurch lässt sich bestätigen und betonen, dass Heinrichs Werk durchaus mehr ist als ein unkreativer Kolportage-Roman, der lediglich einzelne Motive und Elemente aus anderen Werken übernehmen und wahllos zusammenfügen würde. Der Umgang mit dem Motiv der Tugendprobe und den damit verbundenen Dingen demonstriert vielmehr eine kreative Neugestaltung, welche gerade die zentralen Gegenstände in einen neuen Kontext einbettet. Indem sich auch der Roman selbst als Tugendprobe für den Leser präsentiert, schöpft Heinrich das vielfältige Potenzial dieses Motivs auf multiplen Ebenen aus.

Eine solche Umgestaltung findet auch in *Game of Thrones* statt. Mit der Lightbringer-Zeremonie und der Geburt der Drachen bietet Martin eine doppelte Ausgestaltung des Tugendproben-Motivs. Im einen Fall offenbaren sich die in Verbindung mit Lightbringer erzeugten Präsenzeffekte als Mittel der Täuschung und lösen sich als inszenierter Knalleffekt in Rauch auf. Im anderen Fall markiert die Geburt der Drachen tatsächlich ein Mehr an Bedeutung, indem Daenerys' besondere Stellung sowohl auf Präsenz- als auch Sinnebene demonstriert wird. Daraus lässt sich ableiten: Dinge und damit einhergehende Präsenzeffekte können in *Game of Thrones* genau wie in der mittelalterlichen Literatur ein Indikator für Wahrheit sein – sie müssen dies aber nicht sein. In diesem Sinne lässt sich anknüpfen an Justin Vollmanns These von der *Krone* als Tugendprobe für den irrenden Leser. Auch Martin stellt seine Leser auf die Probe und führt sie nicht selten in die Irre, indem er bekannte Topoi und Erzählschemata aufgreift und somit auf den ersten Blick leicht zu durchschauende Strukturen erzeugt. Auf den zweiten Blick stellen sich diese Strukturen jedoch als mehrdeutig heraus, was den Rezipienten von Martins Werk perma-

ment vor die Entscheidung stellt, ob er den scheinbar bekannten Konventionen nun folgen oder diese in Zweifel ziehen soll. Durch diese Divergenz erzeugt Martin beim Leser eine Unsicherheit, die der Erzählung eine zusätzliche Spannung verleiht und zudem den besonderen Reiz des Wechselspiels aus Präsenz und Bedeutung illustriert.

Somit konnte gezeigt werden, dass Tugendproben eine Struktur aufweisen, die sowohl genre- als auch epochenübergreifend funktioniert und funktionalisiert wird. Dabei handelt es sich jedoch nicht um eine simple Duplikation und Nachahmung immer gleicher Schemata, sondern gerade die vielfältige Variation und Modifikation verdeutlicht das vielschichtige Potenzial, das diesem Motiv innewohnt. Diese Variation wird speziell an der unterschiedlichen Wirkungsweise und Funktion der damit verbundenen Dinge ersichtlich. Vor allem das Beispiel der Lightbringer-Zeremonie verdeutlicht, dass Dinge in diesem Kontext unverzichtbare Komponenten darstellen, die notfalls künstlich erzeugt werden müssen.

Eine verschobene Gewichtung von Präsenz und Bedeutung liegt indes vor, wenn es um Dinge geht, die in erster Linie eine starke Wirkmächtigkeit im Raum aufweisen. Solche Dinge verleihen dem Träger meist ein besonderes Aktionspotenzial, das es ihm ermöglicht, räumlich verortete Widerstände zu überwinden. Um diese präsentische Form der Macht von einer symbolischen Macht abzugrenzen, habe ich für solche Gegenstände den Terminus *kraftvolle Dinge* gewählt. Diese Dinge legen ein zwiespältiges narratives Potenzial an den Tag. Sie sind einerseits hilfreiches Instrumentarium, um die Aktionsmöglichkeiten der Figuren zu erweitern und gerade übernatürliche Elemente bruchlos in den Handlungskontext zu integrieren. Andererseits kann es durch eine zu exorbitante Ausgestaltung dieser Machtpotenziale zu einer Überwältigung der Figuren in ihrer Eigenschaft als Akteure kommen, was vor allem an Gawain in der *Krone* sichtbar wird. Der *Wigalois* operiert an vielen Stellen mit entsprechenden Kontrollmechanismen, wodurch es Wirnt deutlich besser gelingt, die Autonomie seines Helden zu bewahren. *Game of Thrones* greift diese Mechanismen ebenfalls auf, unterzieht sie aber in letzter Konsequenz einer noch stärkeren Ausprägung. Die Dinge bergen hier nicht nur Schwierigkeiten und Gefahren für das narrative Gefüge, denn für Daenerys stellen sich die Drachen

mit ihrer exorbitanten Macht gleichzeitig als hilfreiche Adjutanten sowie problemerzeugende Opponenten dar.<sup>731</sup> Die machtvollen Dinge weisen somit auf *histoire*-Ebene ein zweiseitiges Potenzial auf und demonstrieren ein gesteigertes Problembewusstsein im Hinblick auf Macht-Diskurse und die Verwendung machtvoller, aber gleichzeitig eben auch potenziell destruktiver Dinge. Ein solches Problembewusstsein unterstreicht wiederum, dass es sich bei Fantasy trotz des starken Bezugs auf vormoderne Inhalte und Darstellungstechniken um ein modernes Genre handelt, in dem sich entsprechende aktuelle Diskurse widerspiegeln und verhandelt werden.

Die bedeutungsvollen Dinge präsentieren sich in ihrer Funktionalität insgesamt vielfältiger als die Dinge, welche sich in erster Linie auf der Ebene der Präsenz verorten lassen. Sie erfüllen vor allem eine identitätsstiftende Funktion, indem sie als charakterisierende Konstituenten maßgeblich an der Ausgestaltung einer spezifischen Figurenidentität beteiligt sind. Zudem können sie aber auch eingesetzt werden, um Verbindungen zwischen Figuren oder Ereignissen herzustellen, als memorativer Speicher an vergangene Handlungen zu erinnern oder sogar ganze Handlungsketten zu knüpfen, um dem Leser gerade in komplexen Narrationsgefügen eine bessere Orientierung zu gewährleisten. Darüber hinaus können Gespräche oder Konfliktsituationen anhand zentral positionierter Dinge verhandelt werden, wodurch diese als tragende Komponente der Inszenierung in den Fokus rücken. Dies kann sogar so weit gehen, dass sie als handlungskonstituierende Kernelemente die gesamte Erzählung umspannen und ihr einen motivationalen Sinn verleihen. Eine solche handlungsumspannende Funktionalität konnte am Beispiel des Gürtels in der *Krone* und dem valyrischen Dolch in *Game of Thrones* erörtert werden.

Fantasy-Literatur arbeitet vorzugsweise gut sichtbar und leicht erkennbar mit Dingen, mit denen etwas eigentlich Unsichtbares in einen wahrnehmbaren

---

<sup>731</sup> Dass die Drachen als lebendige Wesen dennoch zu den Dingen gerechnet werden können, wurde im Zuge dieser Arbeit durch das Verhältnis der Drachen zu Daenerys begründet. Sie sind untrennbar mit Daenerys verbunden, gehen dabei über ihre heraldische Funktion als Zeichen der Targaryen hinaus und werden metonymisch zu einem Teil der Figur. Dieses Verhältnis lässt sich vergleichen mit dem Verhältnis eines Helden zu seinem Schwert oder seiner Rüstung – in beiden Fällen können Figur und Ding eine invariante Einheit bilden.

Präsenzeffekt im Raum transformiert werden kann.<sup>732</sup> In *Game of Thrones* geht beispielsweise die Charakterisierung mittels Gegenstände so weit, dass zwischen Figur und Ding ein metonymischer Konnex besteht, indem Aussehen und Beschaffenheit der Dinge unmittelbar mit den Charakteristiken der Figur korrespondieren. Dinge sind in diesem Kontext nicht nur Symbole; Chiffren, die auf einen verborgenen, tieferliegenden Sinn verweisen und zunächst in einem hermeneutischen Verfahren entschlüsselt werden müssen. Sie zeichnen sich vielmehr durch eine direkte und unmittelbare Darstellung aus und dieses ausgewogene Wechselspiel aus Bedeutung und Präsenz ermöglicht eine maximale Pointierung. Es werden eben nicht nur metaphorische Drachen präsentiert, sondern – innerhalb der erzählten Welt – lebendige Drachen aus Fleisch und Feuer. Die Drachen als Sinnbild für uneingeschränkte Macht stellen eine solche Macht gleichzeitig auch realiter zur Verfügung, wodurch Kontroversen in Bezug auf Macht-Diskurse nur umso stringenter und massiv anschaulich dargestellt und verhandelt werden können. Der Einbruch der Kälte und das Nahen des Winters werden nicht nur im übertragenen Sinne erzählt, sondern in Form einer Invasion durch die zombieartigen Others und ihren Nightking präsentisch in Szene gesetzt. Bedeutung wird unmittelbar in Präsenz überführt und ebendiese spektakulären Inszenierungen von special effects finden bei Martins Publikum großen Anklang.<sup>733</sup> Die auf diese Weise effektiv in Szene gesetzte Präsenz kann die von Gumbrecht postulierte Sehnsucht nach Präsenz inszenieren und zugleich befriedigen, wodurch Fantasy-Literatur in der heutigen sinnkulturell geprägten Zeit einen besonders starken Reiz ausübt.

Interessant ist in diesem Hinblick auch der Medienwandel, denn gerade Filme und Serien mit ihrem starken Fokus auf Visualität greifen gezielt auf Dinge zurück, um innere Entwicklungen und Statusveränderungen sichtbar zu machen. Dinge offenbaren sich in diesem Kontext als mächtige narrative Werkzeuge, mit deren Hilfe auch medienübergreifende Darstellungsprobleme

<sup>732</sup> Dies gilt nicht nur exklusiv für Fantasy-Literatur, sondern stellt beispielsweise auch eine gängige Praxis bei Superhelden-Blockbustern dar.

<sup>733</sup> Was selbstverständlich nicht bedeuten soll, dass es Martins Publikum einzig und allein darum geht, ein bombastisches Effektgewitter zu erleben. Darüber hinaus können nicht zuletzt die detailliert ausgearbeiteten Figuren, die facettenreiche Welt mit ihrer umfangreichen Historie und die unvorhersehbaren Wendungen innerhalb der Handlung als entscheidende Komponenten für die Beliebtheit der Romanreihe bzw. der Serie gesehen werden.



gelöst werden können. Gleichzeitig lassen sich die erwähnten special effects in einem visuellen Medium noch spektakulärer in Szene setzen. Der dadurch erzeugte Bombast ist zweifellos ein entscheidender Faktor dafür, weshalb sich die Game-of-Thrones-Serie bei einem breiten Publikum so großer Beliebtheit erfreut. Und betrachtet man die großen Kinoblockbuster der jüngeren Vergangenheit – Der Herr der Ringe, Harry Potter, Star Wars, die Filme des Marvel Cinematic Universe –, gelangt man zwangsläufig zu der Erkenntnis, dass sich gerade fantastische Erzählungen mit ihren starken Präsenzeffekten besonders gut für die große Leinwand eignen und Millionen von Zuschauern in die Kinosäle locken.

Der große Boom fantastischer Kino- und Serienblockbuster im 21. Jahrhundert lässt sich sicherlich stark mit dem technologischen Fortschritt verknüpfen, denn Präsenzeffekte wie Drachen oder Magie sind mit Hilfe von CGI-Effekten überhaupt erst filmisch überzeugend darstellbar. Dadurch ergibt sich die geradezu paradoxe Situation, dass diese künstlich erzeugte Präsenz auf den Zuschauer nur umso echter wirkt und somit zu einer Immersionssteigerung führt. Im Film können (fantastische) Präsenzeffekte durch die visuelle und auditive Performanz größtmöglich ausgestaltet werden. Dies stellt wiederum einen Rückbezug auf das mittelalterliche Erzählen dar, welches ebenfalls durch eine starke Performanz gekennzeichnet ist. Dass diese Art des Erzählens und der Darstellung auf viele Menschen eine solch starke Faszination ausübt, kann als weiterer Indikator für die von Gumbrecht postulierte Sehnsucht nach Präsenz gesehen werden.

Am Beispiel *Game of Thrones* lässt sich aber auch verdeutlichen, wie eine Überbefriedigung dieser Sehnsucht unter Umständen ins Gegenteil kippen kann. Die Serie offenbart nämlich eine starke Tendenz zur Präsenzsteigerung, da spätere Staffeln Präsenzeffekte mehr und mehr ins Zentrum rücken, indem beispielsweise effektvolle Auftritte der Drachen und bombastisch inszenierte Schlachten einen großen Teil der Screentime einnehmen. Dadurch kann beim Zuschauer die Sehnsucht nach Präsenz zwar maximal befriedigt werden, allerdings kritisieren viele Fans gerade diese starke Präsenzfokussierung, da andere für die Serie markante Aspekte wie beispielsweise Charakterentwicklung hier-

durch zu stark in den Hintergrund treten. Ein Zuviel an Präsenz kann in diesem Fall also wiederum zu Übersättigung führen und vice versa eine Sehnsucht nach Bedeutung erzeugen.

Auf diese intermediale Thematik konnte im Rahmen dieser Arbeit nur ansatzweise eingegangen werden. Die oben skizzierten Aspekte zeigen jedoch, dass sich Gumbrechts Überlegungen auch in diesem Kontext gewinnbringend anwenden lassen, und sollen daher als mögliche Anknüpfungspunkte für eine sicherlich lohnenswerte vertiefte Analyse dienen.

Es lässt sich festhalten, dass sowohl im Artusroman als auch in *Game of Thrones* eine starke präsenzkulturelle Prägung auszumachen ist. Die Figuren bewegen sich innerhalb einer allumfassenden Kosmologie, an deren Regeln und Gesetzmäßigkeiten sie sich orientieren. Auch die Dinge und ihre (magische) Wirkmächtigkeit sind Teil dieser Kosmologie und tragen gleichzeitig entscheidend zu deren Beschaffenheit bei. Fantastische Elemente sind häufig in einem alteritären Raum angesiedelt und finden von dort aus den Weg in die bekannte Welt. Dieser Einbruch des Fantastischen ist in vielen Fällen mit Dingen verknüpft, indem diese den Figuren ein übernatürliches Aktionspotenzial eröffnen oder ein Gegenmittel für andere übernatürliche Erscheinungen zur Verfügung stellen. Zwischen Dingen und fantastischen Elementen besteht demnach eine starke Korrelation, weshalb Dingen gerade in der Fantasy-Literatur eine zentrale Rolle zukommt.

Es wurde aber auch ersichtlich, dass die Welt von *Game of Thrones* immer wieder Schlupflöcher aufweist, die eine Unterminierung der kosmologischen Ordnung ermöglichen. Prophezeiungen erweisen sich als falsch oder zumindest ungenau; Wissen ist keine feststehende Konstante und unterliegt einer permanenten Veränderung und Revision; Macht-Dinge können sich nicht nur offenbaren, sondern von den Figuren in einem schöpferischen Akt selbst entwickelt und hergestellt werden. Die Figuren bewegen sich zwar weiterhin zu großen Teilen im Rahmen einer höheren Ordnung, doch sie versuchen auch immer wieder, diese Ordnung zu hinterfragen und zu ihrem eigenen Vorteil zu verändern. Daran wird ersichtlich, dass sich moderne Fantasy-Literatur zwar in vielen Bereichen an Erzählkonventionen des Mittelalters orientiert, gleichzeitig aber auch die stark sinnkulturell beeinflussten Vorstellungen der Gegenwart aufgreift und verhandelt. Die Verknüpfung von vormodernen und

neuzeitlichen Erzähltechniken erzeugt ein besonderes Narrationsgefüge, das bekannte Topoi und Erzählstrukturen aufgreift und in einem neuen Licht präsentiert. Die Literatur des Mittelalters liefert durch ihre besondere Darstellung, Ausgestaltung und Funktionalisierung von Dingen eine lukrative Basis für Anknüpfungen und Modifikationen. Indem Martin für seine Erzählung ein mittelalterliches Setting wählt, lässt er »das Mittelalter« als Resonanzraum wiederauferstehen. Prominente Topoi wie Heldentum, Mythos oder Verrat und Intrigen lassen ein stark mittelalterliches Erzählen vermuten. Doch entgegen dieser Annahme offenbart sich Martins Version des Mittelalters als Kulisse für ein in großen Teilen gerade radikal antimittelalterliches Erzählen: Ausgerechnet die tugendhaftesten Figuren sterben – und das nicht selten ohne jegliche Vorwarnung; Figuren, die über hunderte Seiten hinweg als scheinbare Helden der Geschichte aufgebaut werden, präsentieren sich am Ende als Antagonisten und scheitern; Magie ist keine feste Größe innerhalb der erzählten Welt, sondern unterliegt stets der Gefahr, sich als fauler Zauber zu entpuppen – als special effect, der sowohl die Figuren als auch die Leser zu blenden vermag. *Game of Thrones* repräsentiert somit ein Musterbeispiel für die produktive Rezeption der mittelalterlichen Literatur im Sinne des Neomedievalism. Strukturen und Topoi werden kreativ bearbeitet und gezielt umgestaltet, ohne dass der Leser dies auf den ersten Blick zu durchschauen vermag.

Die für die Analyse ausgewählten Werke haben sich aufgrund ihrer je unterschiedlichen, aber immer auch in sich selbst differenzierten Gestaltung – gerade in Bezug auf die Dinge – als sinnvolle Repräsentanten ihrer Gattung bzw. ihres Genres erwiesen. An ihnen konnten Charakteristiken des Artusromans und der Fantasy-Literatur aufgezeigt und verhandelt werden. Dennoch kann aufgrund dieser Selektion logischerweise keine Allgemeingültigkeit gewährleistet sein. Speziell das Genre der Fantasy zeichnet sich schließlich unter anderem durch seine große Diversität und seinen Abwechslungsreichtum aus. So ist es durchaus möglich, dass andere Werke wiederum andere Schwerpunkte und Darstellungsweisen bezüglich der Verwendung und Verhandlung von Dingen aufzeigen. Die vorliegende Arbeit versteht sich daher vor allem auch als Anknüpfungspunkt für weitere Untersuchungen – und konnte in diesem Sinne hoffentlich aufzeigen, warum Dinge in vielerlei Hinsicht so fantastisch sind.

# 5. Literatur

## Verwendete Abkürzungen

GT: A Game of Thrones

CK: A Clash of Kings

SS: A Storm of Swords

FC: A Feast for Crows

DD: A Dance with Dragons

Bei der Serie wird zitiert nach Staffel und Episode, z. B. 1.1 = Staffel 1, 1. Episode.

## Quellen

### *Primärliteratur*

**HEINRICH VON DEM TÜRLIN:** Diu Crône. Kritische Mittelhochdeutsche Leseausgabe mit Erläuterungen. Hrsg. von Gudrun Felder. Berlin/Boston 2012.

**HEINRICH VON DEM TÜRLIN:** Die Krone. Ins Neuhochdeutsche übersetzt von Florian Kragl. Berlin/Boston 2012.

**MARTIN, GEORGE R. R. UND JONATHAN ROBERT (HRSG.):** The Lands of Ice and Fire. Maps from King's Landing to Across the Narrow Sea. New York 2012.

**MARTIN, GEORGE R. R., ELIO M. GARCIA UND LINDA ANTONSSON:** Westeros – Die Welt von Eis und Feuer. München 2015.

**MARTIN, GEORGE R. R.:** A Game of Thrones. Book One of A Song of Ice and Fire. New York 2011.

**MARTIN, GEORGE R. R.:** A Clash of Kings. Book Two of A Song of Ice and Fire. New York 2011.

**MARTIN, GEORGE R. R.:** A Storm of Swords. Book Three of A Song of Ice and Fire. New York 2011.

**MARTIN, GEORGE R. R.:** A Feast for Crows. Book Four of A Song of Ice and Fire. New York 2011.

**MARTIN, GEORGE R. R.:** A Dance with Dragons. Book Five of A Song of Ice and Fire. New York 2012.

**MARTIN, GEORGE R. R.:** Feuer und Blut. Aufstieg und Fall des Hauses Targaryen von Westeros. Erstes Buch. München 2018.

**MUSCHG, ADOLF:** Der Rote Ritter. Eine Geschichte von Parzival. Frankfurt a. M. 1993.

**PRATCHETT, TERRY:** Die Farben der Magie. München 2004.

**ROTHFUSS, PATRICK:** Die Musik der Stille. Stuttgart 2015.

**ROWLING, JOANNE K.:** Harry Potter und der Gefangene von Askaban. Hamburg 1999.

**TOLKIEN, J. R. R.:** Das Silmarillion. Stuttgart 1978.

**TOLKIEN, J. R. R.:** Der Herr der Ringe. Die Gefährten. Stuttgart 1972.

**TOLKIEN, J. R. R.:** Der Herr der Ringe. Die zwei Türme. Stuttgart 1972.

**ULRICH VON ZATZIKHOVEN:** Lanzelet. Text, Übersetzung, Kommentar. 2., rev. Auflage. Hrsg. von Florian Kragl. Berlin/Boston 2013.

**WEEKS, BRENT:** Schwarzes Prisma. München 2011.

**WIRNT VON GRAFENBERG:** Wigalois. Text, Übersetzung, Stellenkommentar. 2., überarb. Auflage. Hrsg. von J. M. N. Kapteyn. Berlin/Boston 2014.

### *Filme/Serien*

**A KNIGHT'S TALE.** Regie: Brian Helgeland. Colombia Pictures Corporation 2001.

**GAME OF THRONES.** Regie: David Benioff, D. B. Weiss. Staffel 1–8. HBO 2011–2019.

**KING ARTHUR.** Regie: Antoine Fuqua. Touchstone Pictures 2004.

### *Videospiele*

**FORGOTTEN ANNE.** ThroughLine Games, Square Enix 2018.

**THE LEGEND OF ZELDA: Link's Awakening.** Nintendo EAD, Nintendo 1993.

### *Forschungsliteratur*

**[ART.] MEDIEVALISM.** In: Dinzelbach, Peter: Sachwörterbuch der Mediävistik. Stuttgart 1992.

**ALBRECHT, MICHAEL VON:** Vergil. Bucolica, Georgica, Aeneis. Eine Einführung. 2. Auflage. Heidelberg 2007.

**ANGLBERGER, ALBERT J.J. UND ALEXANDER HIEKE:** Lord Eddard Stark und Königin Cersei Lennister: Moralische Werturteile aus verschiedenen Perspektiven. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 81–90.

**ANTONIETTI, THOMAS:** Vom Umgang mit dem Museumsobjekt. Grundsätzliches zur volkskundlichen Sachkulturforschung. In: Vom Ding zum Mensch. Theorie und Praxis volkskundlicher Museumsarbeit. Das Beispiel Wallis. Hrsg. von ders. und Werner Bellwald. Baden 2002, S. 21–47.

**ANTONSEN, JAN ERIK:** Vorwort. In: Das Fantastische. Hrsg. von ders. Freiburg/Schweiz 2003, S.13–17.

**ANTONSEN, JAN ERIK:** Poetik des Unmöglichen. Narratologische Untersuchungen zu Phantastik, Märchen und mythischer Erzählung. Paderborn 2007.

**ASCHER, FRANZISKA:** Der Drache hat drei Köpfe. Das GOT-Narrativ und sein Wechsel ins Medium Computerspiel. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 339–352.

**BARTHES, ROLAND:** Das semiologische Abenteuer. Frankfurt a. M. 1988.

**BAUMANN, MICHAEL:** The king is dead – long live the Throne? Herrschaftsstruktur in *ASOLAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 213–226.

**BAUSINGER, HERMANN:** Die Dinge der Macht. In: Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster 2011, S. 27–34.

**BEHR, HANS-JOACHIM (HRSG.):** Tagungsband des Internationalen Symposiums "Mittelalterrezeption im 21. Jahrhundert: Neue Medien". Schöppenstedt 2006.

**BIGALKE, FRIDTJOF:** Der Klang der Dinge. Über heldische Exorbitanz im Rolandslied des Pfaffen Konrad. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 185–207.

**BILDHAUER, BETTINA:** Medievalism and Cinema. In: The Cambridge Companion to Medievalism. Hrsg. von Louise D’Arcens. Cambridge 2016, S. 45–59.

**BISCHOFF, DOERTE UND JOACHIM SCHLÖR:** Dinge des Exils. Zur Einleitung. In: Dinge des Exils. Hrsg. von dens. München 2013, S. 9–20.

**BLEUMER, HARTMUT:** Die »Crône« Heinrichs von dem Türlin. Form-Erfahrung und Konzeption eines späten Artusromans. Tübingen 1997.

**BÖHME, HARTMUT:** Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. 3. Auflage. Reinbek bei Hamburg 2012.

**BOROWSKA-SZERSZUN, SYLWIA:** Westerosi Queens: Medievalist Portrayal of Female Power and Authority in *A Song of Ice and Fire*. In: Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in *Game of Thrones* and *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 53–75.

**BOWDEN, SARAH:** Dinge und ars in Salman und Morolf. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 232–246.

**BROWN, HARRY:** Baphoment Incorporated: A Case Study in Neomedievalism. In: *Studies in Medievalism XVIII. Defining Medievalism(s) II*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2009, S. 1–10.

**BROWN, KATHRINE A.:** Medieval Restoration and Modern Creativity. In: *Medievalism and Modernity. Studies in Medievalism XXV*. Hrsg. von Carl Fugelso. Cambridge 2016, S. 11–18.

**BRÜGGEN, ELKE:** Die Rüstung des Anderen. Zu einem rekurrenten Motiv bei Wolfram von Eschenbach. In: *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne*. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 127–144.

**BUMKE, JOACHIM:** Phasen der Mittelalter-Rezeption. Einleitung. In: *Mittelalter-Rezeption. Ein Symposium*. Hrsg. von Peter Wapnewski. Stuttgart 1986, S. 7–9.

**BUSCH, NATHANAEL UND HANS RUDOLF VELTEN (HRSG.):** Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Heidelberg 2018.

**BUSCH, NATHANAEL:** Zur Präsenz des Ritters in der Fantasy. In: *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Hrsg. von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 21–28.

**BUSCHINGER, DANIELLE:** Die Gestalt des Kei in der *Crône*. In: *Ironie, Polemik und Provokation*. Hrsg. von Cora Dietl, Christoph Schanze und Friedrich Wolfzettel. Berlin 2014, S. 211–224.

**CAMPBELL, JOSEPH:** *The hero with a thousand faces*. New York 1949.

**CANTAUW, CHRISTIANE:** Quo vadis, Holzschuh? Zur Interdependenz von Bedeutungszuweisungen und stofflicher Präsenz am Beispiel einer traditionellen Fußbekleidung. In: *Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln*. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster 2011, S. 297–308.

**CARACAUSI, ANDREA:** Made in Italy. Seidenbänder im frühneuzeitlichen Europa. In: *Materielle Kultur und Konsum in der Frühen Neuzeit*. Hrsg. von Julia A. Schmidt-Funke. Köln 2019, S. 39–60.

**CARROLL, SHILOH:** Medievalism in *A Song of Ice and Fire* and *Game of Thrones*. Cambridge 2018.

**CARROLL, SHILOH:** Daenerys the Unready: Advice and Ruling in Meereen. In: *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and*



Advice in *Game of Thrones* and *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 169–185.

**CHRIST, VALENTIN:** Bausteine zu einer Narratologie der Dinge. Der ›Eneasroman‹ Heinrichs von Veldeke, der ›Roman d’Eneas‹ und Vergils ›Aeneis‹ im Vergleich. Berlin/Boston 2015.

**CHRIST, VALENTIN:** vile dikke da flogen schefte unde phile. Pfeile im *Eneasroman* und der *Aeneis*. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin 2016, S. 294–307.

**COOTE, LESLEY:** A Short Essay about Neomedievalism. In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 25–33.

**CORMEAU, CHRISTOPH:** »Wigalois« und »Diu Crône«. Zwei Kapitel zur Gattungsgeschichte des nachklassischen Aventiureromans. Zürich 1977.

**COWLISHAW, BRIAN:** What Maesters Knew: Narrating Knowing. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin’s *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Batts und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 57–69.

**D’ARCENS, LOUISE:** Introduction: medievalism: scope and complexity. In: The Cambridge Companion to Medievalism. Hrsg. von ders. Cambridge 2016, S. 1–13.

**DAIBER, ANDREAS:** Bekannte Helden in neuen Gewändern? Intertextuelles Erzählen im »Biterolf und Dietleib« sowie am Beispiel Keies und Gawains im »Lanzelet«, »Wigalois« und der »Crône«. Frankfurt a. M. 1999.

**DASTON, LORRAINE:** Speechless. In: Things that Talk. Object Lessons from Art and Science. New York 2004, S. 9–27.

**DÄUMER, MATTHIAS:** Vom Sexappeal des Pseudo-Hunnen. George R. R. Martins Khal Drogo-Figur im Spiegel der Attila/Etzel-Rezeption. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 45–64.

**DERRIDA, JACQUES:** Grammatologie. 3. Auflage. Frankfurt a. M. 1990, S. 16–48.

**DICK, ERNST SIEGFRIED:** The Hero and the Magician. On the Proliferation of Dark Figures from *Li Contes del Graal* and *Parzival* to *Diu Crône*. In: The Dark Figure in Medieval German and Germanic Literature. Hrsg. von

Edward R. Haymes and Stephanie Cain van d'Elden. Göppingen 1986, S. 128–150.

**DIETL, CORA:** Wunder und zouber als Merkmal der âventiure in Wirnts *Wigalois*? In: Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Hrsg. von Friedrich Wolfzettel. Tübingen 2003, S. 297–311.

**DIETZ, THORSTEN:** Gott in *Game of Thrones*. Asslar 2020.

**DIMPEL, FRIEDRICH MICHAEL:** Fort mit dem Zaubergürtel! Entzauberte Räume im *Wigalois* des Wirnt von Gravenberg. In: Projektion – Reflexion – Ferne. Räumliche Vorstellungen und Denkfiguren im Mittelalter. Hrsg. von Sonja Glauch, Susanne Köbele, Uta Störmer-Caysa. Berlin/Boston 2011, S. 13–37.

**DORMEYER, DETLEV UND FRIEDHELM MUNZEL:** Vorwort. In: Faszination »Harry Potter«: Was steckt dahinter? Hrsg. von ders. Münster 2005, S. 3–6.

**DÖRRICH, CORINNA:** »A Knight's a sword with a horse.« Bilder von Ritterschaft und die Waffen der Frauen in *ASOLAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 173–192.

**DURST, UWE:** Theorie der phantastischen Literatur. 2. überar. Auflage. Berlin 2010.

**EBENBAUER, ALFRED:** Fortuna und Artushof. Bemerkungen zum »Sinn« der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. In: Österreichische Literatur zur Zeit der Babenberger. Vorträge d. Lilienfelder Tagung 1976. Hrsg. von ders. Wien 1977, S. 25–49.

**EBERHARD, IGOR:** Der Norden als Topos und Chance. Antagonisten, Antistruktur und (Anti-)Helden in *ASOLAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 63–79.

**ECO, UMBERTO:** Dreaming of the Middle Ages. In: Travels in Hyperreality. Essays. Hrsg. von ders. London 1987, S. 61–72.

**EDER, TOBIAS:** Warlocks, Wargs and White Walkers. Obskures und Übernatürliches als Phänomene des Fremden in *ASOLAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins

»A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 309–320.

**EMERY, ELIZABETH:** Medievalism and the Middle Ages. In: Studies in Medievalism XVII. Defining Medievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2009, S. 77–85.

**EMIG, RAINER:** »What is dead may never die, but rises again, harder and stronger.« Religion als Macht in *ASOLAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 103–112.

**EMING, JUTTA:** Funktionswandel des Wunderbaren. Studien zum »Bel Inconnu«, zum »Wigalois« und zum »Wigoleis vom Rade«. Trier 1999.

**ERFEN-HÄNISCH, IRENE:** Die Wiederkehr des Mythos im Gewand der High Tech. »Star Wars«: Chiffren des Mittelalterlichen. In: Materialien und Beiträge zur Mittelalter-Rezeption. Band 1. Hrsg. von Rüdiger Krohn. Göttingen 1986, S. 299–318.

**EVELEIN, JOHANNES F.:** Erste Dinge – Reisegepäck im Exil: Eine phänomenologische Lektüre. In: Dinge des Exils. Hrsg. von Doerte Bischoff und Joachim Schlör. München 2013, S. 23–35.

**EWERS, HANS-HEINO:** Reflexive Fantasy. Romanstruktur von und Mittelalterbezüge in Michael Endes *Die Unendliche Geschichte* (1979). In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathaniel Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 169–180.

**FASBENDER, CHRISTOPH:** Der Wigalois Wirnts von Gravenberg. Eine Einführung. Berlin/New York 2010, S. 94ff.

**FATHALLAH, JUDITH MAY:** »I AM YOUR KING«: Authority in *Game of Thrones*. In: Fanfiction and the Author. Hrsg. von ders. Amsterdam 2017, S. 101–56. Online aufrufbar unter: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1v2xsp4.8?> (letzter Zugriff am 03.06.2020).

**FEISTNER, ELISABETH:** »er nimpt ez allez zeime spik«. Der »Lanzelet« Ulrichs von Zatzikhofen als ironische Replik auf den Problemhelden des klassischen Artusromans. In: Archiv für das Studium der neueren Sprachen und Literaturen 232 (1995), S. 241–254.

**FENICHEL, OTTO:** Über Trophäe und Triumph. Eine klinische Studie. In: Otto Fenichel: Aufsätze. Band 2. Hrsg. von Klaus Laermann. Olten/Freiburg i. Br. 1981, S. 159–182.

**FIELITZ, SONJA** (Hrsg.): Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Heidelberg 2012.

Fielitz, Sonja: Von Präsenzkultur zur Sinnkultur: Das frühneuzeitliche England als Raum des blinding. In: Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. 63–84.

**FLUSSER, VILÉM:** Auf dem Weg zum Unding. In: Medienkultur. Hrsg. von ders. und Stefan Bollmann, Frankfurt a. M. 2005, S. 185–189.

Forstner, Dorothea: Die Welt der christlichen Symbole. Innsbruck 1982.

**FOWKES, KATHRINE A.:** The Fantasy Film. Chichester 2010.

Frankel, Valerie Estelle: *Winning the Game of Thrones: The Host of Characters and Their Agendas*. USA 2013.

**FRANKEL, VALERIE ESTELLE:** Symbols in *Game of Thrones: The Deeper Meanings of Animals, Colors, Seasons, Food, and Much More*. [Ohne Ortsangabe] 2014.

**FRANKEL, VALERIE ESTELLE:** *Women in Game of Thrones. Power, Conformity and Resistance*. Jefferson 2014.

**FRASCH, PETER:** Fantasie als Weg zur Wirklichkeit? Kulturhermeneutische Analyse christlicher Traditionsbestände im modernen Fantasy-Film vor dem Hintergrund religiöser Bildungsprozesse. Berlin 2018.

**FRENSCHKOWSKI, DOMINIK:** Feuer innerhalb und außerhalb von *ASOLAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 113–126.

**FRENSCHKOWSKI, MARCO:** Magie (Böser Blick, Alraune, Zauber). In: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hrsg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May. Stuttgart 2013, S. 407–413.

**FRIEDRICH, UDO UND FRIEDRICH QUAST (HRSG.):** Präsenz des Mythos. Konfigurationen einer Denkform in Mittelalter und Früher Neuzeit. New York 2009.

**FURBY, JAQUELINE UND CLAIRE HINES:** *Fantasy*. New York/London 2012.

**GEHLEN, ARNOLD:** Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung in der Welt. 13. Auflage, Wiesbaden 1993.

**GEPHART, IRMGARD:** Geben und Nehmen im »Nibelungenlied« und in Wolframs von Eschenbach »Parzival«. Bonn 1994.

**GEROK-REITER, ANNETTE:** Die Figur denkt – der Erzähler lenkt? Seditamente von Kontingenz in Veldekes »Eneasroman«. In: Kein Zufall. Konzeptionen von Kontingenz in mittelalterlicher Literatur. Hrsg. von Cornelia Herberichs und Susanne Reichlin. Göttingen 2010, S. 131–153.

**GODELIER, MAURICE:** Das Rätsel der Gabe. Geld, Geschenke, heilige Objekte. München 1999.

**GOTTHARDT, MAIKE:** Musik – zwischen diesseits und jenseits der Hermeneutik? In: Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. 235–246.

**GOTTMANN, CAROLA L.:** Artusdichtung. Stuttgart 1989.

**GREIMAS, ALGIRDAS JULIEN:** Strukturelle Semantik. Braunschweig 1971, S. 162–163.

**GRESHAM, KARIN:** Cursed Womb, Bulging Thighs and Bald Scalp: George R. R. Martin's Grotesque Queen. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 151–169.

**GREWELL, CORY LOWELL:** An Eleventh Little Middle Ages? In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 34–43.

**GRIZELJ, MARIO:** Beyond the Wall. Alteritätsdiskurse in GOT. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 81–100.

**GRUBMÜLLER, KLAUS:** Artusroman und Heilsbringerethos. Zum *Wigalois* des Wirnt von Gravenberg. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 107 (1985), S. 218–239.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Literarische Gegenwelten, Karnevalskultur und die Epochenschwelle vom Spätmittelalter zur Renaissance. In: Literatur in der Gesellschaft des Spätmittelalters. Hrsg. von ders. Heidelberg 1980, S. 95–144.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Die Macht der Philologie. Frankfurt a. M. 2003.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz. Frankfurt a. M. 2004.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Lob des Sports. Frankfurt a. M. 2005.

**GUMBRECHT, HANS ULLRICH:** Der Zauber der Zaubersprüche. In: Eine neue Geschichte der deutschen Literatur. Hrsg. von David E. Wellberry u. a. Berlin 2007, S. 27–33.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Unsere breite Gegenwart. Berlin 2010.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Stimmungen lesen. Über eine verdeckte Wirklichkeit der Literatur. München 2011.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Die Schönheit des Mannschaftssports: American Football im Stadion und im Fernsehen. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012. S. 261–290.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Das Nicht-Hermeneutische. Skizze einer Genealogie. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Etwas klarer sehen. Reaktionen auf ermutigende Einwände. In: Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. xxvii–xxxv.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Präsenz-Spuren. Über Gebärden in der Mythographie und die Zeitresistenz des Mythos. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012, S. 291–308.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Wahrnehmung versus Erfahrung oder die schnellen Bilder und ihre Interpretationsresistenz. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012, S. 240–260.

**GUMBRECHT, HANS ULRICH:** Zehn kurze Überlegungen zu Institutionen und Re/Präsentation. In: Präsenz. Hrsg. von ders. und Jürgen Klein. Berlin 2012, S. 213–222.

**GUTWALD, THOMAS:** Schwank und Artushof. Komik unter den Bedingungen höfischer Interaktion in der »Crône« des Heinrich von dem Türlin. Frankfurt am Main 2000.

**HAAS, DANIEL:** Warum sollte Joffrey moralischen Prinzipien folgen, wenn er das Spiel der Throne bereits gewonnen hat? In: Die Philosophie bei

»Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 144–157.

**HABERMAS, TILMANN:** Geliebte Objekte. Symbole und Instrumente der Identitätsbildung. Berlin 1996.

**HACKNEY, CHARLES H.:** »Silk ribbons tied around a sword«: Knighthood and the Chivalric Virtues of Westeros. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Batts und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 132–143.

**HAFERLAND, HARALD:** Höfische Interaktion. Interpretationen zur höfischen Epik und Didaktik um 1200. München 1989.

**HAHN, DAVID:** Der Tod von Lord Stark: Die Gefahren des Idealismus. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 69–79.

**HAHN, HANS PETER:** Materielle Kultur. Eine Einführung. 2. überar. Auflage. Berlin 2014.

**HARDING, ELIZABETH:** Löffelkultur oder: Zur Beschäftigung mit »Alltagsgegenständen« in der Frühen Neuzeit. In: Materielle Kultur und Konsum in der Frühen Neuzeit. Hrsg. von Julia A. Schmidt-Funke. Köln 2019, S. 87–106.

**HAUG, WALTER:** Das Fantastische in der späteren deutschen Artusliteratur. In: Spätmittelalterliche Artusliteratur. Ein Symposium der neusprachlichen Philologen auf der Generalversammlung der Görres-Gesellschaft. Hrsg. von Karl Heinz Göller. Paderborn 1984, S. 133–150.

**HAUG, WALTER:** Die komische Wende des Wunderbaren: arthurische Grotesken. In: Das Wunderbare in der arthurischen Literatur. Probleme und Perspektiven. Hrsg. von Friedrich Wolfzettel. Tübingen 2003, S. 159–174.

**HAUPT, BIRGIT:** Analyse des Raums. In: Einführung in die Erzähltextanalyse. Hrsg. von Peter Wenzel. Trier 2004, S. 69–87.

**HAUPT, JÜRGEN:** Der Truchseß Keie im Artusroman. Untersuchungen zur Gesellschaftsstruktur im höfischen Roman. Berlin 1971.

**HEESEN, ANKE TE:** Theorien des Museums. Zur Einführung. 2. Auflage. Hamburg 2013.

**HEIDEGGER, MARTIN:** Die Frage nach dem Ding. Zu Kants Lehre von den transzendentalen Grundsätzen. 3. durchges. Auflage. Tübingen 1987.

**HEIDEGGER, MARTIN:** Holzwege. 7., durchges. Auflage. Frankfurt a. M. 1994.

**HEIDRICH, HERMANN:** Facetten zu einer Theorie der Dinge. In: SachkulturForschung. Gesammelte Beiträge der Tagung der Arbeitsgruppe Sachkulturforschung und Museum in der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde vom 15. bis 19. September in Bad Windsheim. Bad Windsheim 2000, S. 8–17.

**HEINZ-MOHR, GERD:** Lexikon der Symbole. Bilder und Zeichen der christlichen Kunst. Düsseldorf 1971.

**HENDERSON, INGEBORG:** Selbstentfremdung im *Wigalois*. In: Colloquia Germanica 13 (1980), S. 35–46.

**HERWEG, MATHIAS UND STEFAN KEPPLER-TASAKI:** Mittelalterrezeption. Gegenstände und Theorieansätze eines Forschungsgebiets im Schnittpunkt von Mediävistik, Frühneuzeit- und Moderneforschung. In: Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur. Hrsg. von Mathias Herweg. Berlin 2012, S. 1–14.

**HERWEG, MATHIAS:** Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur. Berlin 2012.

**HESSE, ELISABETH:** Zauber und Zauberer im »Lanzelet« Ulrichs von Zatzikhofen. In: Zauberer und Hexen in der Kultur des Mittelalters. Hrsg. von Danielle Buschinger und Wolfgang Spiewok. Greifswald 1994, S. 95–113.

**HEYNKES, ANNA M.:** Natürliche Artefakte – künstliche Lebewesen. Eine Kritik der Natur-Artefakt-Dichotomie. In: Deutsche Zeitschrift für Philosophie 61, S. 251–265.

**HOFFMANN, ULRICH:** Arbeit an der Literatur. Zur Mythizität der Artusromane Hartmanns von Aue. Berlin 2012.

**HOFFMANN, ULRICH:** Griffel, Ring und andere ding. Fetischisierung und Medialisierung der Liebe in Floris-Romanen des Mittelalters und der Frühen Neuzeit. In: Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 358–388.

**HOLLÄNDER, HANS:** Das Bild in der Theorie des Phantastischen. In: Phantastik in Literatur und Kunst. Hrsg. von Christian W. Thomsen und Jens Malte Fischer. Darmstadt 1980, S. 52–78.

**HOMBERGER, DIETRICH:** Gawain. Untersuchungen zur mittelhochdeutschen Artusepik. Bochum 1969, S. 158f.



**HOWE, ANDREW:** The Hand of the Artist: Fan Art in the Martinverse. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Batts und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 243–261.

**HUNTER, MIKAYLA:** »All Men Must Die, but We Are Not Men«: Eastern Faith and Feminine Power in *A Song of Ice and Fire* and HBO's *Game of Thrones*. In: Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in *Game of Thrones* and *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 145–168.

**INNERHOFER, ROLAND:** Science Fiction. In: Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch. Hrsg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May. Stuttgart 2013. S. 318–328.

**ISAACS, SUSANNE:** Property and Possessiveness. In: The World of the Child. Essays on Childhood. Hrsg. von Toby Talbot. New York 1967, S. 262–272.

**JACOBY, HENRY:** Niemand tanzt den Wassertanz. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von ders. Weinheim 2014, S. 209–221.

**JAMES, EDWARD UND FARAH MENDLESOHN (HRSG.):** The Cambridge Companion to Fantasy Literature. Cambridge 2012, S. xv–xvii.

**JAMISON, CAROL:** Reading Westeros: George R. R. Martin's Multi-Layered Medievalisms. In: Studies in Medievalism XXVI. Ecomedievalism. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2017, S. 131–142.

**JANNIDIS, FOTIS:** Figur und Person. Beitrag zu einer historischen Narratologie. Berlin 2004.

**JILLINGS, LEWIS:** *Din Crône* of Heinrich von dem Türlein. The attempted emancipation of secular narrative. Göppingen 1980.

**JOHNSTON, SUSAN UND JES BATTIS:** Introduction: On Knowing Nothing. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von dens. Jefferson 2015, S. 1–14.

**JUNGK, ROBERT:** Heller als tausend Sonnen. Das Schicksal der Atomforscher. Stuttgart 1956.

**KAISER, GERT:** Der *Wigalois* des Wirnt von Grâvenberc. Zur Bedeutung des Territorialisierungsprozesses für die »höfisch-ritterliche« Literatur des 13. Jahrhunderts. In: Euphorion 69 (1975), S. 410–443.

**KAMINSKI, NIKOLA:** »Wâ ez sich êrste ane vienc, Daz ist ein teil unkunt«. Abgründiges Erzählen in der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. Heidelberg 2005.

**KASPER, CHRISTINE:** Von miesen Rittern und sündhaften Frauen und solchen, die besser waren: Tugend- und Keuschheitsproben in der mittelalterlichen Literatur vornehmlich des deutschen Sprachraums. Göppingen 1995.

**KAUFMAN, AMY S.:** Medieval Unmoored. In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 1–11.

**KELLER, JOHANNES:** *Din Crône* Heinrichs von dem Türlin: Wunderketten, Gral und Tod. Bern 1997.

**KELLERMANN, KARINA:** Entblößungen. Die poetologische Funktion des Körpers in Tugendproben der Artusepic. In: Der Körper. Realpräsenz und symbolische Ordnung. Hrsg. von ders. Berlin 2003, S. 102–117.

**KIENING, CHRISTIAN:** Fülle und Mangel. Medialität im Mittelalter. Zürich 2018.

**KIMMICH, DOROTHEE:** Alltägliche Dinge. In: Plurale 7 (2008), S. 23–44.

**KIMMICH, DOROTHEE:** Lebendige Dinge in der Moderne. Konstanz/Paderborn 2011.

**KNAPP, FRITZ PETER:** Virtus und Fortuna in der »Krone«. Zur Herkunft der ethischen Grundthese Heinrichs von dem Türlin. In: ZfdA 106 (1977), S. 253–265.

**KNIPP, RAPHAELA:** Narrative Dinge. Literarische Modellierung von Mensch-Ding Beziehungen. In: Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik 168 (2012), S. 46–61.

**KOCH, LARS:** »Power resides where men believe it resides«. Die brüchige Welt von *Game of Thrones*. In: Von *Game of Thrones* zu *House of Cards*. Politische Perspektiven in Fernsehserien. Hrsg. von Anja Besand. Bonn 2018, S. 129–152.

**KOCH, LARS:** Walling out – Zur Diskurspolitik und Mythomotorik Neuer Mauern in der Populärkultur. In: In: Von *Game of Thrones* zu *House of Cards*.

Politische Perspektiven in Fernsehserien. Hrsg. von Anja Besand. Bonn 2018, S. 51–70.

**KOHL, KARL-HEINZ:** Die Macht der Dinge. Geschichte und Theorie sakraler Objekte. München 2003.

**KORFF, GOTTFRIED:** Dinge: unsäglich kultiviert. Notizen zur volkswissenschaftlichen Sachkulturforchung. In: Netzwerk Volkskunde. Ideen und Wege. Hrsg. von Franz Grieshofer und Margot Schindler. Wien 1999, S. 273–290.

**KORFF, GOTTFRIED:** Dimensionen der Dingbetrachtung. Versuch einer museumskundlichen Sichtung. In: Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster u. a. 2011, S. 11–26.

**KOZINSKY, BETH:** »A thousand bloodstained hands«: The Malleability of Flesh and Identity. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Batts und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 170–188.

**KRAGL, FLORIAN:** Forschungsbericht und Kommentar. In: Ulrich von Zatzikhofen: Lanzelet. Hrsg. von ders. Berlin 2006.

**KRAGL, FLORIAN:** Heinrich von dem Türilin. Die Krone. Ins Neuhochdeutsche übersetzt von ders. Berlin/Boston 2012.

**KRAGL, FLORIAN:** Nachwort. Zur Poetik der »Krone« Heinrichs von dem Türilin. In: Die Krone. Hrsg. von ders. Berlin 2012, S. 457–496.

**KRATZ, BERND:** Die Ambraser Mantel-Erzählung und ihr Autor. In: Euphorion 71 (1977), S. 1–17.

**KREYER, ROLF:** Verständigung diesseits der Hermeneutik. Sprachwissenschaftliche Anmerkungen zur Präsenz. In: Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. 133–146.

**KRICHBaum, JÖRG:** Einige Gedanken zur Phantastik. In: Quarber Merkur. Aufsätze zur science fiction und phantastischen Literatur. Hrsg. von Franz Rottensteiner. Frankfurt a. M. 1979, S. 177–182.

**KRICKEBERG, WALTER:** Mexikanisch-peruanische Parallelen. Ein Überblick und eine Ergänzung. In: Festschrift für P. W. Schmidt. Hrsg. von Wilhelm Koppers. Wien 1928, S. 378–393.

**KROHN, RÜDIGER:** Die Enteignung des Mittelalters – oder: Der Verlust der einen auf der Suche nach der anderen Zeit. In: *Mittelalter-Rezeption IV: Medien, Politik, Ideologie, Ökonomie*. Hrsg. von Ulrich Müller u. a. Göppingen 1991, S. 469–487.

**KÜHNEL, JÜRGEN U. A. (HRSG.):** Gesammelte Vorträge des Salzburger Symposions. Die Rezeption mittelalterlicher Dichter und ihrer Werke in Literatur, bildender Kunst und Musik des 19. und 20. Jahrhunderts. Göppingen 1979.

**KÜHNEL, JÜRGEN:** »Produktive Mittelalterrezeption« – Fragmentarische Beobachtungen, Notizen und Thesen. In: *Mittelalter-Rezeption IV: Medien, Politik, Ideologie, Ökonomie*. Hrsg. von Ulrich Müller u. a. Göppingen 1991, S. 433–468.

**LABBIE, ERIN FELICIA:** Pop Medievalism. In: *Medievalism on the Margins. Studies in Medievalism XXIV*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2015, S. 21–30.

**LANGENBAHN, MATTHIAS:** Fechten als Strukturelement. Binnennarrative Transformation des Zweikampfes in *ASOLAF*. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 281–292.

**LARRINGTON, CAROLINE:** Winter is coming. Die mittelalterliche Welt von *Game of Thrones*. Darmstadt 2016.

**LARRINGTON, CAROLYNE:** Foreword. In: *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. i–xviii.

**LATOUR, BRUNO:** Wir sind nie modern gewesen. Versuch einer symmetrischen Anthropologie. Berlin 1995.

**LATOUR, BRUNO:** Die Vermischung von Menschen und Nichtmenschen. Die Soziologie eines Türschließers. In: *ANThology*. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie. Hrsg. von Andrea Bellinger und David Krieger. Bielefeld 2006, S. 237–258.

**LATOUR, BRUNO:** Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. 4. Auflage. Frankfurt a. M. 2017.

**LAUFFER, OTTO:** Quellen der Sachforschung. Wörter, Schriften, Bilder und Sachen. Ein Beitrag zur Volkskunde der Gegenstandskultur. In: *Oberdeutsche Zeitschrift für Volkskunde* 17, S. 106–131.

**LAUGIER, SANDRA:** Spoilers, Twists, and Dragons. Popular Narrative after *Game of Thrones*. In: *Stories*. Hrsg. von Ian Christie und Annie van den Oever. Amsterdam 2018, S. 143–52. Online aufrufbar unter: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv5rf6vf.13?> (letzter Zugriff am 03.06.2020).

**LAUSTER, JÖRG:** Sinn und Präsenz. Anmerkungen zu einer möglichen Bedeutung des Präsenzgedankens für eine theologische Hermeneutik. In: *Präsenz Interdisziplinär. Kritik und Entfaltung einer Intuition*. Hrsg. von Sonja Fielitz. Heidelberg 2012, S. 1–15.

**LEEDERMAN, T. A.:** A Thousand Westerosi Plateaus: Wargs, Wolves and Ways of Being. In: *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 189–203.

**LINDEN, SANDRA:** Tugendproben im arthurischen Roman. Höfische Wertevermittlung mit mythischer Autorität. In: *Höfische Wissensordnungen*. Hrsg. von Hans-Jochen Schiewer und Stefan Seeber. Göttingen 2012, S. 15–38.

**LINDEN, SANDRA:** Ein Ritter mit Gepäck. Zu den magisch-religiösen Hilfsgütern im Wigalois. In: *Verhandlungen des Materiellen in Literatur und Kunst der Vormoderne*. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, 208–231.

**LINDNER, ROLF:** Rauch-Zeichen. Zur Symbolik der Zigarette im 20. Jahrhundert. In: *Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln*. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster 2011, S. 99–106.

**LOHBECK, GISELA:** *Wigalois*. Struktur der bezeichnung. Frankfurt a. M. 1991.

**LORENZ, KAI TINO:** Raumstrukturen einer epischen Welt. Zur Konstruktion des epischen Raumes in Ulrichs von Zatzikhoven *Lanzelet*. Göppingen 2009.

**LURKER, MANFRED:** Wörterbuch biblischer Bilder und Symbole. 3., erw. Auflage. München 1987.

**LUSHKOV, AYELET:** You win or you die. The Ancient World of *Game of Thrones*. London/New York 2017.

**MAKSYMIUK, STEPHAN:** Knowledge, Politics, and Magic: The Magician Gansguoter in Heinrich von dem Türlin's *Crône*. In: *The German Quarterly* 67 (1994), S. 470–483.

**MAKSYMIUK, STEPHAN:** The court magician in medieval German romance. Frankfurt a. M. 1996.

**MARSHALL, DAVID W.:** Neomedievalism, Identification, and the Haze of Medievalisms. In: *Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s) II*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 201, S. 21–34.

**MARSHALL, SOPHIE:** Unterlaufenes Erzählen. Psychoanalytische Lektüren zum höfischen Roman. Wiesbaden 2017.

**MARTIN, ANN G.:** Shame and disgrace at King Arthur's court. A study in the meaning of ignominy in German Arthurian literature to 1300. Göppingen 1984.

**MARTINEZ, MATIAS UND MICHAEL SCHEFFEL:** Einführung in die Erzähltheorie. 8. Auflage. München 2009.

**MATHEWS, RICHARD:** Fantasy. The liberation of imagination. New York/London 2002.

**MATTERN, TANJA:** Res et Corpora. Zur Wechselbeziehung von Dingen und Körpern im Waltharius. In: *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne*. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 145–167.

**MAUSS, MARCEL:** Die Gabe. Form und Funktion des Austauschs in archaischen Gesellschaften. 11. Auflage. Frankfurt a. M. 2016.

**MAY, MARKUS:** »The Gods are blind. And men see only what they wish.« Zur Funktion der Mystifikation und Rätsel in *ASOLAF*. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von ders. u. a. Bielefeld 2016, S. 321–335.

**MAYER, LAURIN S.:** Dark Matters and Slippery Words: Grappling with Neomedievalism(s). In: *Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s)*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 68–76.

**MAYER, NADJA ALEXANDRA:** Spiel der Throne – Kampf der Götter. Multi-Religiosität und Erlösungsthematik bei »Game of Thrones«. In: Götter, Krieger, Avatare. Von »World of Warcraft« bis »Game of Thrones«. Hrsg. von Matthias Pöhlmann. Berlin 2017, S. 107–118.

**MENDLESOHN, FARAH:** Rhetorics of Fantasy. Middletown, CT 2008.

**MENTZEL-REUTERS, ARNO:** Vröude: Artusbild, Fortuna- und Gralkonzeption in der »Crône« des Heinrich von dem Türlin als Verteidigung des höfischen Lebensideals. Frankfurt a. M. 1989.

**METELING, ARNO:** Fantasyserien. Zu Realismus, Nostalgie und dem Wunderbaren in Game of Thrones und Jonathan Strange & Mr Norrell. In: Fernsehserie und Literatur. Facetten einer Medienbeziehung. Hrsg. von Vincent Fröhlich, Lisa Gotto und Jens Ruchatz. München 2019, S. 204–222.

**MEYER, MATTHIAS:** Die Verfügbarkeit der Fiktion. Interpretationen und poetologische Untersuchungen zum Artusroman und zur aventiurehaften Dietrichepik des 13. Jahrhunderts. Heidelberg 1994.

Miller, Daniel: Material cultures. Why some things matter. Chicago 1998.

**MILLER, DANIEL:** Materiality: An Introduction. In: Materiality. Hrsg. von ders. Durham 2005, S. 1–50.

**MOBERLY, BRENT UND KEVIN MOBERLY:** Neomedievalism, Hyperrealism, and Simulation. In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 12–24.

**MÜHLHERR, ANNA:** Nicht mit rechten Dingen, nicht mit dem rechten Ding, nicht am rechten Ort. Zur »tarnkappe« und zum »hort« im Nibelungenlied. Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 131 (2009).

**MÜHLHERR, ANNA:** Zwischen Augenfälligkeit und hermeneutischem Appell. Zu Dingen im »Straßburger Alexander«. In: Dichtung und Didaxe: lehrhaftes Sprechen in der deutschen Literatur des Mittelalters. Hrsg. von Henrike Lähnemann und Sandra Linden. Berlin 2009, S. 11–26.

**MÜHLHERR, ANNA** und Heike Sahn: Eigen-Sinn von Dingen in älterer Erzählliteratur. In: Vielheit und Einheit der Germanistik weltweit. Akten des 12. internationalen Germanistenkongresses. Hrsg. von Franciszek Grucza und Jianhua Zhu. Frankfurt a. M. 2012, S. 235–244.

**MÜHLHERR, ANNA:** Helden und Schwerter. Durchschlagskraft und »agency« in heldenepischem Zusammenhang. In: *Narration and Hero. Re-counting the Deeds of Heroes in Literature an Art of the Early Medieval Period*. Berlin 2014, S. 259–276.

**MÜHLHERR, ANNA U.A. (HRSG.):** Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne. Berlin/Boston 2016.

**MÜHLHERR, ANNA:** Die »Macht der Ringe«. Ein Betrag zur Frage, wie sympathisch man Iwein finden darf. In: *Techniken der Sympathiesteuerung in Erzähltexten der Vormoderne*. Hrsg. von Friedrich Michael Dimpel und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2016, S. 125–144.

**MÜHLHERR, ANNA:** Einleitung. In: *Dingkulturen. Objekte in Literatur, Kunst und Gesellschaft der Vormoderne*. Hrsg. von ders. u. a. Berlin/Boston 2016, S. 1–20.

**MÜLLER, ANJA:** Mad, Bad and Dangerous to Know, or The Pride of the Rock? Expeditionen in die symbolische Höhle der Löwen von Lannister. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 45–60.

**MÜLLER, ANJA:** Die neomediävalen Ritter von Westeros und der Prozess der Zivilisation. In: *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Hrsg. von ders. und Nathanael Busch. Heidelberg 2018, S. 29–44.

**MÜLLER, JAN-DIRK:** Identitätskrisen im höfischen Roman um 1200. In: *Unverwechselbarkeit: persönliche Identität und Identifikation in der vormodernen Gesellschaft*. Hrsg. von Peter von Moos. Köln 2004, S. 297–324.

**MÜLLER, JAN DIRK:** Höfische Kompromisse. Acht Kapitel zur höfischen Epik, Tübingen 2007.

**MÜLLER, JAN-DIRK:** Der Blick in den anderen. In: *Sehen und Sichtbarkeit in der Literatur des deutschen Mittelalters*. Hrsg. von Richarda Bauschke, Sebastian Coxon und Martin H. Jones. London 2009, S. 11–34.

**MÜLLER, JAN-DIRK:** Mediävistische Kulturwissenschaft. Ausgewählte Studien. Berlin 2010, S. 111–134.

**MÜLLER, ULRICH:** Formen der Mittelalter-Rezeption: Teil II. Einleitung. In: *Mittelalter-Rezeption. Ein Symposium*. Hrsg. von Peter Wapnewski. Stuttgart 1986, S. 507–510.



**MÜLLER, ULRICH:** Gesammelte Schriften zur Literaturwissenschaft, Band 4: Mittelalter-Rezeption II. Göppingen 2010.

**NAPOLITANO, MARC:** »Sing for your little life«: Story, Discourse and Character. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 35–55.

**NIEHAUS, MICHAEL:** Das Buch der wandernden Dinge. Vom Ring des Polykrates bis zum entwendeten Brief. München 2009.

**NUSSER, PETER:** Deutsche Literatur. Eine Sozial- und Kulturgeschichte. Vom Mittelalter bis zur Frühen Neuzeit. Darmstadt 2012.

**OSTER, CAROLIN:** Die Farben höfischer Körper. Farbattribuierung und höfische Identität in mittelhochdeutschen Artus- und Tristanromanen. Berlin 2014.

**OSWALD, MARION:** Gabe und Gewalt. Studien zur Logik und Poetik der Gabe in der frühhöfischen Erzählliteratur. Göttingen 2004.

**OTTO, BERND-CHRISTIAN:** Magie. Rezeptions- und Diskursgeschichtliche Analysen von der Antike bis zur Neuzeit. Berlin/New York 2011.

**PARSONS, DEKE:** J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard and the Birth of Modern Fantasy. Jefferson, NC 2015.

**PÉRENNEC, RENÉ:** Artusroman und Familie. »Daz welsche buoch von Lanzelet«. In: Acta Germanica 11 (1979), S. 1–51.

**PESCHKE, HANS-PETER VON:** Invasion der Zukunft. Die Welten der Science-Fiction. Darmstadt 2016.

**PETERSEN, CHRISTOPH:** Die drei Drachen des Königs. Politische Theologie in *ASOLAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 227–246.

**PETERSON, DAVID J.:** The Languages of Ice and Fire. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 15–34.

**PETZOLD, DIETER:** Fantasy Literature als Wunscherfüllung und Weltdeutung, Heidelberg 1980.

**PIPPOW, GERTRAUD:** Die Farben Rot und Weiß im »Parzival« Wolframs von Eschenbach. Die Entfaltung ihrer Symbolik, ihre sinnstiftende Funktion

für die Entwicklungsgeschichte und Identitätsfindung des Protagonisten sowie für das Strukturprinzip des Werkes. München 2012.

**POMIAN, KRZYSZTOF:** Der Ursprung des Museums. Vom Sammeln. Berlin 1988.

**POPITZ, HEINRICH:** Phänomene der Macht. 2. erw. Auflage. Tübingen 1992.

**QUAST, BRUNO:** Monochrome Ritter. Über Farbe und Ordnung in höfischen Erzähltexten des Mittelalters. In: Die Farben imaginierter Welten. Zur Kulturgeschichte ihrer Codierung in Literatur und Kunst vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Hrsg. von Monika Schausten. Berlin 2012, S. 169–182.

**RAUDSZUS, GABRIELE:** Die Zeichensprache der Kleidung. Untersuchungen zur Symbolik des Gewandes in der deutschen Epik des Mittelalters. Hildesheim u. a. 1985.

**RECKWITZ, ANDREAS:** Die Materialisierung der Kultur. In: Kultur\_Kultur. Denken. Forschen. Darstellen. Hrsg. von Reinhard Johler u. a. Münster 2013, S. 28–37.

**REDLIN, JANE:** Kitras – Alltagsdinge und Symbolträger. Eine Forschungsskizze. In: Die Sprache der Dinge – kulturwissenschaftliche Perspektiven auf die materielle Kultur. Hrsg. von Elisabeth Tietmeyer u. a. Münster 2010, S. 163–171.

**REHBERG, KARL SIEGBERT:** Weltrepräsentanz und Verkörperung. Institutionelle Analyse und Symboltheorie – Eine Einführung in systematischer Absicht. In: Institutionalität und Symbolisierung. Verstetigungen kultureller Ordnungsmuster in Vergangenheit und Gegenwart. Hrsg. von Gert Melville. Köln u. a. 2001, S. 3–49.

**REICHER, MARIA E.:** Wie aus Gedanken Dinge werden. Eine Philosophie der Artefakte. In: Deutsche Zeitschrift für Philosophie 61 (2013), S. 219–231.

**REICHLIN, SUSANNE:** Ökonomie des Begehrens, Ökonomie des Erzählens. Zur poetologischen Dimension des Tauschens in Mären. Göttingen 2009.

**REISSENBERGER, KARL:** Zur *Krone* Heinrichs von dem Türlîn. Graz 1879.

**RIEDEL, INGRID:** Farben. In Religion, Gesellschaft, Kunst und Psychotherapie. Stuttgart 1983.

**ROBINSON, CAROL L. UND PAMELA CLEMENTS:** Living with Neomedievalism. In: *Studies in Medievalism XVIII. Defining Medievalism(s) II*. Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2009, S. 55–75.

**ROHR, CHRISTIAN:** Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur. Wien 2011.

**ROTH, KLAUS:** Von Toiletten und anderen Symbolen. Die Installation »Entropa« und ihre Rezeption in Bulgarien. In: *Die Macht der Dinge. Symbolische Kommunikation und kulturelles Handeln*. Hrsg. von Andreas Hartmann u. a. Münster 2011, S. 399–416.

**RUNSTEDLER, CURTIS:** Cersei Lannister, Regal Commissions, and the Alchemists in *Game of Thrones* and *A Song of Ice and Fire*. In: *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 129–143.

**RÜSTER, JOHANNES:** 7 = 1: Der Glaube an die Sieben als synthetische Religion zwischen Apodiktik und Paraklese. In: *Die Welt von »Game of Thrones«*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 141–153.

**RÜSTER, JOHANNES:** Fantasy. In: *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Hrsg. von Hans Richard Brittnacher und Markus May. Stuttgart 2013, S. 284–292.

**SAILER, MICHAEL:** *As if. Modern enchantment and the literary prehistory of virtual reality*. Oxford 2012.

**SAMIDA, STEFANIE U. A. (HRSG.):** *Handbuch Materielle Kultur. Bedeutungen, Konzepte, Disziplinen*. Stuttgart 2014.

**SARAMAGO, JOSÉ:** *Der Stuhl und andere Dinge*. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 1995.

**SCHANZE, CHRISTOPH:** Die Konstruktion von höfischer Öffentlichkeit im »Welschen Gast« Thomasins von Zerkläre und ihre Funktionalisierung in Wirnts von Gravenberg »Wigalois«. In: *Artushof und Artusliteratur*. Hrsg. von Matthias Däumer, Cora Dietl und Friedrich Wolfzettel. Berlin 2010, S. 61–92.

**SCHANZE, CHRISTOPH:** Jorams Gürtel als »Ding«. Zur Polysemie eines narrativen Requisites. In: *Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur* 135 (2013), S. 535–581.

**SCHAPP, WILHELM:** In Geschichten verstrickt. Zum Sein von Mensch und Ding. Frankfurt a. M. 2012.

**SCHIEBL, UTE:** Die Gawangestalt im »Wigalois«. München 1968.

**SCHIEWER, HANS-JOCHEN:** Prädestination und Fiktionalität in Wirnts »Wigalois«. In: Fiktionalität im Artusroman. Hrsg. von Volker Mertens und Friedrich Wolfzettel. Tübingen 1993, S. 146–159.

**SCHINDLER, ANDREA:** ein ritter allenthalben rôt. Die Bedeutung von Farben im *Parzival* Wolframs von Eschenbach. In: Farbe im Mittelalter. Materialität, Medialität, Semantik. Hrsg. von Ingrid Bennewitz und Karin Hanuska. Berlin 2011, S. 461–478.

**SCHMID, WOLF:** Elemente der Narratologie. 3., erw. und überarb. Auflage. Berlin 2014.

**SCHNAAS, ULRIKE:** Das Phantastische als Erzählstrategie in vier zeitgenössischen Romanen. Stockholm 2004.

**SCHNEIDEWIND, FRIEDHELM:** Über Hobbits. In: Tolkiens größte Helden. Wie die Hobbits die Welt eroberten. Hrsg. von Bernhard Hennen. München 2012, S. 17–46.

**SCHONERT, CHRISTIANE:** Figurenspele. Identität und Rollen Keies in Heinrichs von dem Türlin »Crône«. Berlin 2009.

**SCHRÖDER, JOACHIM:** Schildes ambet umben grâl. Untersuchungen zur Figurenkonzeption, zur Schuldproblematik und zur politischen Intention in Wolfram von Eschenbachs *Parzival*. Frankfurt a. M. 2004.

**SCHULTE, KLAUS MARTIN:** Zwischen Unberechenbarem und Todsicheren. Ein Nachwort aus psychologischer Perspektive von Klaus Martin Schulte. In: Söffner, Jan: Nachdenken über *Game of Thrones*. George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Paderborn 2017, S. 131–139.

**SCHULZ, ARMIN:** Poetik des Hybriden. Schema, Variation und intertextuelle Kombinatorik in der Minne- und Aventureepik. Berlin 2000.

**SCHULZ, ARMIN:** Schwieriges Erkennen. Personenidentifizierung in der mittelhochdeutschen Epik. Tübingen 2008.

**SCHULZ, ARMIN:** Der Schoß der Königin. Metonymische Verhandlungen über Macht und Herrschaft im Artusroman. In: Artushof und Artusliteratur. Hrsg. von Matthias Däumer, Cora Dietl und Friedrich Wolfzettel. Berlin 2010, S. 119–136.

**SCHULZ, ARMIN:** Das Nicht-Höfische als Dämonisches: Die Gegenwelt Korntin im Wigalois. In: Artusroman und Mythos. Hrsg. von Friedrich Wolfzettel, Cora Dietl und Matthias Däumer. Berlin 2011, S. 391–408.

**SCHULZ, ARMIN:** Erzähltheorie in mediävistischer Perspektive. Berlin u. a. 2012.

**SCHULZKE, MARCUS:** Das Spiel um die Throne: Lektionen von Machiavelli. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 29–43.

**SCHWAB, ABRAHAM P.:** »Du weißt gar nichts Jon Schnee«: Epistemische Demut jenseits der Mauer. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 119–130.

**SCOBLE, JESSE:** A Sword without a Hilt. The Dangers of Magic in (and to) Westeros. In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 123–140.

**SELLING, KIM:** Fantastic Neomedievalism: The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy. In: Flashes of the Fantastic. Hrsg. von David Ketterer. Westport/London 1998, S. 211–218.

**SELMAYR, PIA:** Der Lauf der Dinge. Wechselverhältnisse zwischen Raum, Ding und Figur bei der narrativen Konstitution von Anderwelten im *Wigalois* und im *Lanzelet*. Frankfurt a. M. 2017.

**SEYFERTH, PETER:** Realistische Fantastik. Macht in *ASOLAF*. In: Die Welt von »Game of Thrones«. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 227–247.

**Sieber, Andrea:** Zeitreisen zum Nibelungen-Mythos. Überlegungen zur Mara und der Feuerbringer-Trilogie von Tommy Krappweis. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von ders. und Nathanael Busch. Heidelberg 2018, S. 181–204, hier: S. 182.

**Silverman, Eric J.:** Der Winter naht! Die freudlose Suche nach dem Glück in Westeros. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 58–68.

**Simonis, Annette:** Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur. Einführung in die Theorie und Geschichte eines narrativen Genres. Heidelberg 2005.

**Söffner, Jan:** Nachdenken über *Game of Thrones*. George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Paderborn 2017.

**Spector, Caroline:** Power and Feminism in Westeros. In: In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 165–188.

**Spiegel, Simon:** »Everything in the world is about sex, except sex. Sex is about power.« Die Funktionen der Sexpositions in GOT. In: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins »A Song of Ice and Fire«. Hrsg. von Markus May u. a. Bielefeld 2016, S. 369–384.

**Staggs, Matt:** Petyr Baelish and the mask of sanity. In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 141–151.

**Stebbins, Sara:** Studien zur Tradition und Rezeption der Bildlichkeit in der »Eneide« Heinrichs von Veldeke. Frankfurt a. M. u. a. 1977.

**Stein, Peter:** Integration – Variation – Destruktion. Die »Crône« Heinrichs von dem Türlin. Bern 2000.

**Steiner, Uwe C.:** Widerstand im Gegenstand. Das literarische Wissen vom Ding am Beispiel Franz Kafkas. In: Literatur, Wissenschaft und Wissen seit der Epochenschwelle um 1800. Theorie, Epistemologie, komparatistische Fallstudien. Hrsg. von Thomas Klinkert und Monika Neuhofer. Berlin 2008, S. 237–252.

**Störmer-Caysa, Ute:** Grundstrukturen mittelalterlicher Erzählungen. Raum und Zeit im höfischen Roman. Berlin 2007.

Strohschneider, Peter: Höfische Textgeschichten. Über Selbstentwürfe vormoderner Literatur. Heidelberg 2014.

**SUVIN, DARKO:** Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Frankfurt a. M. 1979.

**SWANK, KRIS:** The Peaceweavers of Winterfell. In: Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in *Game of Thrones* and *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Zita Eva Rohr und Lisa Benz. Schweiz 2020, S. 105–127.

**THEILLOUT, CHRISTINE:** Altes Drachenblut in neuen Erzählungen. Die Wiederkehr mittelalterlicher Drachenmotive in der modernen Fantasyliteratur. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 131–167.

**THORAN, BARBARA:** Zur Struktur des »Lanzelet« Ulrichs von Zatzikhofen. In: Zeitschrift für deutsche Philologie 103 (1984), S. 52–77.

**TISCHLEDER, BÄRBEL:** Objektstücke, Sachzwänge und die fremde Welt amerikanischer Dinge. Zu Dingtheorie und Literatur. In: Zeitschrift für Kulturwissenschaften 1. Bielefeld 2007, S. 61–71.

**TODOROV, TZVETAN:** Introduction à la littérature fantastique. Paris 1970.

**TODOROV, TZVETAN:** Einführung in die fantastische Literatur. München 1972.

**TOLKIEN, J. R. R.:** Tree and Leaf. London 1975.

**TOSWELL, M. J.:** The Simulacrum of Neomedievalism. In: Studies in Medievalism XIX. Defining Neomedievalism(s). Hrsg. von Karl Fugelso. Cambridge 2010, S. 44–57.

**TRIGG, STEFANIE:** Medievalism and theories of temporality. In: The Cambridge Companion to Medievalism. Hrsg. von Louise D’Arcens. Cambridge 2016, S. 196–209.

**TRILLING, RENÉE R.:** Medievalism and its discontents. In: Postmedieval: a journal of medieval cultural studies 2 (2011) H.2, S. 216–224.

**TÜCK, JAN-HEINER:** Fantasy – Vorschule des Glaubens? Editorial. In: *Communio* 37 (2008), S. 415–418.

**TULLMAN, KATHRINE:** Danys Begegnung mit den Barbaren: Kultureller Relativismus in *Game of Thrones*. In: Die Philosophie bei »Game of Thrones«. Das Lied von Eis und Feuer: Macht, Moral, Intrigen. Hrsg. von Henry Jacoby. Weinheim 2014, S. 169–179.

**VAUGHT, SUSAN:** The Brutal Cost of Redemption in Westeros. Or, What Moral Ambiguity? In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin’s *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 89–106.

**VELTEN, HANS RUDOLF:** Das populäre Mittelalter im Fantasyroman – Erkundungen eines zeitgenössischen Phänomens. Einführung in den Band. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von ders. und Nathanael Busch. Heidelberg 2018, S. 9–20.

**VIRCHOW, CORINNA:** Von der Kraft der Imagination zwischen Text und Textilien. Enite, Jeschute, Jadis, Atréju und Daenerys. In: Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman. Hrsg. von Nathanael Busch und Hans Rudolf Velten. Heidelberg 2018, S. 81–96.

**VOLLMANN, JUSTIN:** Das Ideal des irrenden Lesers. Ein Wegweiser durch die »Krone« Heinrichs von dem Türlin. Tübingen/Basel 2008.

**VOLLMANN, JUSTIN:** Performing Virtue. Zur Performativität der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. In: Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur 130 (2008), S. 82–105.

**VOLLMANN, JUSTIN:** Krise des Individuums – Krise der Gesellschaft: Artusroman und Artushof in der »Krone« Heinrichs von dem Türlin. In: Artushof und Artusliteratur. Hrsg. von Matthias Däumer, Cora Dietl, Friedrich Wolfzettel. Berlin 2010, S. 237–251.

**VOLLMANN, JUSTIN:** Vom erzählten Ding zur verdinglichten Erzählung. Heinrich von dem Türlin, Luhmann und die Ästhetik. In: Dingkulturen. Verhandlungen des Materiellen in Literatur und Kunst der Vormoderne. Hrsg. von Anna Mühlherr u. a. Berlin/Boston 2016, S. 443–460.

**WAGNER-HARKEN, ANNEGRET:** Märchenelemente und ihre Funktion in der *Crône* Heinrichs von dem Türlin. Ein Beitrag zur Unterscheidung zwischen »klassischer« und »nach-klassischer« Artusepik. Bern 1995.

**WALKER, JESSICA:** »Just songs in the end«: Historical Discourses in Shakespeare and Martin. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 71–91.

**WAPNEWSKI, PETER (HRSG.):** Mittelalter-Rezeption. Ein Symposium. Stuttgart 1986; Kühnel, Jürgen (Hrsg.): Mittelalter, Massenmedien, neue Mythen: gesammelte Vorträge des 3. Salzburger Symposions. Göppingen 1988.

**WAPNEWSKI, PETER:** Wolframs *Parzival*. Studien zur Religiosität und Form. Heidelberg 1982.

**WARNATSCH, OTTO:** Der Mantel. Bruchstücke eines Lanzelotromans des Heinrich von dem Türlin, nebst einer Abhandlung über die Sage vom Trinkhorn und Mantel und die Quelle der *Krone*. Breslau 1883.



**WEBER, MAX:** Wissenschaft als Beruf 1917-1919. Studienausgabe der Max Weber-Gesamtausgabe Band I/17. Hrsg. von Wolfgang J. Mommsen und Wolfgang Schluchter. Tübingen 1994.

**WEBER, MAX:** Wirtschaft und Gesellschaft: Soziologie. Hrsg. von Knut Borchardt, Edith Hanke und Wolfgang Schluchter. Tübingen 2013.

**WEHRLI, MAX:** Formen mittelalterlicher Erzählung. Zürich/Freiburg 1969.

**WENNERHOLD, MARKUS:** Späte mittelhochdeutsche Artusromane. »Lanzelet«, »Wigalois«, »Daniel von dem Blühenden Tal«, »Diu Crône«. Bilanz der Forschung 1960 – 2000. Würzburg 2005.

**WHITEHEAD, ADAM:** An unreliable World. History and Timekeeping in Westeros. In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 43–52.

**WITTE, SANDRA:** Zouber. Magiepraxis und die geschlechtsspezifische Darstellung magiekundiger Figuren in der höfischen Epik des 12. und 13. Jahrhunderts. Hamburg 2007.

**WORKMAN, LESLIE J.:** Preface. In: Medievalism in Europe II. Studies in Medievalism VIII. Hrsg. von ders. und Kathleen Verduin. Cambridge 1997, S. 1–2.

**WÜNSCH, MARIANNE:** Die fantastische Literatur der frühen Moderne (1890 – 1930). Definition, denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen. München 1991.

**WÜSTEMANN, SYBILLE:** Der Ritter mit dem Rad. Die staete des Wigalois zwischen Literatur und Zeitgeschichte. Trier 2006.

**WYSS, ULRICH:** Heinrich von dem Türlin: *Diu Crône*. In: Mittelhochdeutsche Romane und Heldenepen. Hrsg. von Horst Brunner, Stuttgart 2007, S. 271–292.

**Young, Helen:** Race and popular fantasy literature. Habits of whiteness. New York/London 2016.

**Zach, Christine:** Die Erzählmotive der *Crône* Heinrichs von dem Türlin und ihre altfranzösischen Quellen. Ein kommentiertes Register. Passau 1990.

**Zimmerman Jones, Andrew:** Of Direwolves and Gods. In: Beyond the Wall. Exploring George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von James Lowder. Dallas 2012, S. 107–122.

**Zondergeld, Rein A.:** Lexikon der phantastischen Literatur. Frankfurt a. M. 1983.

**Zontos, Michail:** Dividing Lines: Frederick Jackson Turner's Western Frontier and George R. R. Martin's Northern Wall. In: Mastering the *Game of Thrones*. Essays on George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire*. Hrsg. von Jes Battis und Susan Johnston. Jefferson 2015, S. 92–111.

### Online-Quellen

**A FORUM OF ICE AND FIRE:** Azor Ahai Reborn. <https://asoiaf.westeros.org/index.php?/topic/156697-azor-ahai-reborn/&tab=comments#comment-8504905> (letzter Zugriff am 30.09.2020).

**A FORUM OF ICE AND FIRE:** Ice, Longclaw, Dawn, Azor Azhai and LightBringer. <https://asoiaf.westeros.org/index.php?/topic/157273-ice-longclaw-dawn-azor-azhai-and-lightbringer/&tab=comments#comment-8542071> (letzter Zugriff am 30.09.2020).

**BRADLEY, BILL:** »Game Of Thrones' Star Confirms One Premiere Detail You Were Meant To Notice. In: Huffpost, 18.03.2017. [https://www.huffpost.com/entry/game-of-thrones-star-confirms-the-show-wanted-you-to-notice-something\\_n\\_596e1595e4b010d77673da05?guccounter=1](https://www.huffpost.com/entry/game-of-thrones-star-confirms-the-show-wanted-you-to-notice-something_n_596e1595e4b010d77673da05?guccounter=1) (letzter Zugriff am 24.08.2020).

**DAS WIKI VON EIS UND FEUER:** Drachen des Hauses Targaryen. [https://eisundfeuer.fandom.com/de/wiki/Kategorie:Drachen des Hauses Targaryen](https://eisundfeuer.fandom.com/de/wiki/Kategorie:Drachen_des_Hauses_Targaryen) (letzter Zugriff am 02.06.2020).

**EIS-UND-FEUER.INFO:** wer ist Azor Ahai? <https://www.eis-und-feuer.info/index.php/Thread/4030-wer-ist-Azor-Ahai/?postID=374650&highlight=lichtbringer#post374650> (letzter Zugriff am 30.09.2020).

**ENTERTAINMENT WEEKLY JUNE 2/9, 2017:** Maisie Williams. [https://www.hawtcelebs.com/wp-content/uploads/2017/05/sophie-turner-and-maisie-williams-in-entertainment-weekly-magazine-june-2017\\_3.jpg](https://www.hawtcelebs.com/wp-content/uploads/2017/05/sophie-turner-and-maisie-williams-in-entertainment-weekly-magazine-june-2017_3.jpg) (letzter Zugriff am 23.10.2020).

**GAME OF THRONES WIKI:** Drogon. <https://gameofthrones.fandom.com/de/wiki/Drogon> (letzter Zugriff am 28.05.2020).

**GUXENS, ADRIA:** George R. R. Martin: »Trying to please everyone is a horrible mistake«. In Adria's News, 07.10.2012. <http://www.adrias-news.com/2012/10/george-r-r-martin-interview.html> (letzter Zugriff am 27.08.2020).

**HARRY POTTER WIKI:** Sprechender Hut. [https://harry-potter.fandom.com/de/wiki/Sprechender\\_Hut](https://harry-potter.fandom.com/de/wiki/Sprechender_Hut) (letzter Zugriff am 01.10.2020).

Peitz, Dirk: Mittelalterliche Interkontinentalraketen. In: Zeit Online, 02.05.2016. <https://www.zeit.de/kultur/film/2016-05/game-of-thrones-staf-fel-sechs-episode-zwei-geschichtsstunde> (letzter Zugriff am 06.05.2020).

**ROBERT SHAW:** Interview with the Dragon. <http://web.archive.org/web/20051103091500/nrctc.edu/fhq/voll1iss3/00103009.htm/> (Letzter Zugriff am 12.06.2020).

**TRANSCRIPT OF CHAT WITH GEORGE R. R. MARTIN,** 18.03.1999. <https://web.archive.org/web/20000615222300/http://www.eventhorizon.com/sfzine/chats/transcripts/031899.html> (letzter Zugriff am 11.12.2019).

**TVTROPES.ORG:** Plot Armor. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlotArmor> (letzter Zugriff am 03.06.2020).

# Fantastische Dinge

Millionen von Menschen stürzen sich begeistert in die Welten von Hogwarts, Mittel Erde und Westeros. Und gerade die Mediävistik hat inzwischen die Bedeutung des Fantasy-Genres erkannt. Denn nicht nur spielen viele Fantasy-Geschichten in Welten, die wir mit unserem heutigen Verständnis gemeinhin als mittelalterlich wahrnehmen; sie orientieren sich zudem auch an Erzählstrukturen und -motiven aus der mittelalterlichen Literatur.

Die vorliegende Arbeit zeigt am Beispiel von Game of Thrones und ausgewählten mittelhochdeutschen Artusromanen, inwiefern diese Strukturen und Motive in moderner Fantasyliteratur aufgegriffen und modifiziert werden. Im Zentrum der Untersuchung stehen dabei nicht die Figuren, sondern die Dinge. Dadurch wird deutlich, wie eine solche dingfokussierte Lektüre auch in komparatistischer Hinsicht neue Räume und Sinnangebote zu eröffnen vermag.

