

helden. heroes. héros.

E-Journal
zu Kulturen
des Heroischen.

Populärkultur

**Unheroic and Yet Charming –
Alternative Heroes in Nineteenth-
Century Historical Plays**
Dorothea Flothow

**Cincinnatus Popularized: The
Heroization of William Henry
Harrison during the Election
Campaign of 1840**
Michael Butter

**Christophorus ist kein Superheld
mehr. Brechung historischer und
gegenwärtiger Darstellung des
Heroischen in Markus Färbers
Comic Reprobus**
Julia Ingold

**Entfremdete Pixelhelden.
Brechung von Immersion und
Identifikation im Computerspiel**
Hans-Joachim Backe

**Herausgegeben von
Carla Gebauer und Christiane
Hadamitzky**

Band 2.1 (2014)

Inhaltsverzeichnis

Editorial <i>Carla Gebauer, Christiane Hadamitzky</i>	3
Aufsätze	
Unheroic and Yet Charming – Alternative Heroes in Nineteenth-Century Historical Plays <i>Dorothea Flothow</i>	5
Cincinnatus Popularized: The Heroization of William Henry Harrison during the Election Campaign of 1840 <i>Michael Butter</i>	16
Christophorus ist kein Superheld mehr. Brechung historischer und gegenwärtiger Darstellung des Heroischen in Markus Färbers Comic <i>Reprobus</i> <i>Julia Ingold</i>	29
Entfremdete Pixelhelden. Brechung von Immersion und Identifikation im Computerspiel <i>Hans-Joachim Backe</i>	41
Miszellen	
<i>Burka Avenger</i> <i>Olmo Götz</i>	56
Frank Millers <i>300</i> – Modern rezensierte Helden der Antike <i>Carla Gebauer</i>	58
<i>Rolandslied</i> reloaded – Ein europäischer Held im Deutschunterricht <i>Isabell Brähler-Körner, Detlef Goller</i>	61
Rezensionen	
Paravicini, Werner u. a. <i>La cour de Bourgogne et l'Europe</i> <i>Matthias Herm</i>	72
Hahn, Thomas. <i>Robin Hood in Popular Culture</i> <i>Andreas J. Haller</i>	75
<i>Comics Unmasked</i> – Ausstellung in der British Library <i>Barbara Korte</i>	81
Impressum	84

Editorial

Betrachtet man die gegenwärtige Alltagswelt, so scheinen Helden und Heldentum allgegenwärtig. Ob bekannte Lebensmitteldiscounter, die auf der Suche nach dem „Grill-Helden“ der Saison sind, die freiwillige Feuerwehr, die mit der Hoffnung auf Teilhabe an heroischen Akten um Mitglieder wirbt oder die Flut von Superheldenfilmen (und den dazugehörigen Computerspielen und weiteren Spin-Offs) – das Heroische scheint besonders in der populären Medienlandschaft attraktiv zu sein, trotz der vielfach wiederholten Absage an das Heldentum in moderner und postmoderner Welt. Daher begibt sich das E-Journal *helden.heroes.héros.* in seiner zweiten Ausgabe auf das Feld der Populärkultur.

Die Definitionen des Begriffs füllen ganze Bücher und die variantenreichen Lesarten unterscheiden sich zum Teil grundlegend, in einem Punkt sind sich jedoch alle Analysen einig: Populärkultur entsteht immer im Kontrast zu einem Gegenpart. Ob dieses Gegenbild die Hochkultur, der Kommerz oder ein Produkt mit geringen Verkaufszahlen ist, das Populäre ist immer „anders als ...“. Hier lässt sich bereits erahnen, weshalb sich das Heroische stets opportun in populäre Medien einzufügen scheint: auch die Heldenfigur eignet sich zur Abgrenzung, zur positiven wie negativen Identifikation und entzieht sich gleichzeitig einer eindeutigen Definition. Medial vermitteltes Heldentum und heroische Akte konstituieren Gemeinschaften und haben die Kraft, Publika an sich zu binden und so scheint es lohnenswert, diese Medialisierung genauer zu betrachten.

Im Fokus des Heftes sollen Personal, Repräsentationsmodi, Medienspezifika und Funktion populärer Heldendarstellungen stehen. Was zeichnet populäre Helden aus? In welchen Medien werden Helden und ihre heroischen Akte ver-

breitet und wer wählt sie aus? Führen dominante Populärmedien, die auf ein möglichst großes Publikum zielen zu einer Vereinheitlichung des Diskurses? Welche Rolle spielen kommerzielle Interessen? Diese und ähnliche Fragen sollen im Folgenden in den Beiträgen anhand von Fallstudien zu verschiedenen Medien, Genres und Kontexten in den Blick genommen werden.

Zu Beginn beschäftigt sich **Dorothea Flothow** in ihrem Artikel (englischsprachig) mit Heldenfiguren in historischen Dramen des 19. Jahrhunderts. An Werken von James Sheridan Knowles, Robert Brough, Edward Fitzball und weiteren zeigt sie auf, wie sich Heldenbilder der Zeit im Theater diversifizieren und auch das Antiheroische seinen Platz findet. Hierbei konzentriert sie sich besonders auf die Konstruktion von ‚historischer Größe‘, den Charakteristika des Heroischen und Antiheroischen im Genre und der Funktion des historischen Settings für die Werke.

Michael Butters Beitrag (englischsprachig) untersucht die Darstellung William Henry Harrisons im Präsidentschaftswahlkampf 1840. Er zeigt auf, in welcher Tradition der Kandidat zu einem Helden und volksnahen Präsidenten stilisiert wird. Hierbei stehen besonders die Nutzung von Massenmedien und populären Genres wie dem Lied und die Frage nach deren Funktion für die Parteipolitik im Zentrum.

Julia Ingold beschreibt in ihrem Artikel den Medienwechsel der Legende des heiligen Christophorus von ihren Ursprüngen in illustrierten Heiligenviten bis hin zu ihrer neuzeitlichen Interpretation aus dem Jahr 2012 in Form eines modernen Freskenzyklus und Comicbuchs durch den Künstler Markus Färber. Die Autorin wirft dabei die zentralen Fragen auf, inwiefern

4 das konventionelle Comic-Heldenggenre als Kontrastfolie diente um Reprobis/Christophorus als gebrochenen Helden außerhalb eines religiösen Diskurses zu popularisieren und in welchem Ausmaß Färbers Comicaaption dennoch als Palimpsest mittelalterlicher Heiligenverehrung aufgefasst werden kann.

„Wenn noch irgendwo an echte Helden geglaubt wird, dann in Computerspielen“ konstatiert Hans-**Joachim Backe** zu Beginn seines Artikels „Entfremdete Pixelhelden“, um sich im Anschluss der Frage nach dem Verhältnis zwischen Avatar und Spieler und überdies zwischen implizierter Identifikation und dem klar differenzierten Anderen zu widmen. Dabei zeigt der Autor an Hand der Regeln, Repräsentation und Narrativen von Third-Person-Actionspielen auf, welche neuen Perspektiven für die Auseinandersetzung mit modernen Heldendiskursen speziell durch das Medium Computerspiel eröffnet werden.

Olmo Gölz stellt in seinem Beitrag „Heldin für Bildung. Burka Avenger“ die Comicsuperheldin Jiya vor, eine junge Lehrerin, welche mit einem speziellen Kampfkunststil für Gerechtigkeit, Frieden und Bildung kämpft, wobei ihr eine Burka als Tarnung dient, deren ambivalente Botschaft in der Folge kontrovers diskutiert wurde.

Was passiert, wenn Figuren der Antike zu Superhelden werden, beschreibt **Carla Gebauer** in ihrem Beitrag zur Darstellung der Schlacht an den Thermopylen in Frank Millers Comic 300 und dessen Verfilmung durch Zack Snyder. Hierbei konzentriert sie sich besonders auf die Reaktionen von Publikum und Kritik auf die populären Produkte und das Konfliktpotenzial beim Zusammentreffen von Geschichte und Kommerz.

Welche Rolle Heldenbilder im Schulunterricht spielen betrachten **Isabell Brähler-Körner** und **Detlef Goller** am Beispiel des Rolandsliedes. Hierbei wird deutlich, dass die Auseinandersetzung mit dem mittelalterlichen Text im Deutschunterricht nicht nur fachspezifische Lernziele anvisiert werden, sondern die Auseinandersetzung mit und Reflexion von unterschiedlichen Heldenmodellen auch zur Identitätsbildung der Schülerinnen und Schüler beiträgt.

Unheroic and Yet Charming – Alternative Heroes in Nineteenth-Century Historical Plays

It has been claimed repeatedly that unlike previous times, ours is a post-heroic age (Immer and van Marwyck 11). Thus, we also find it difficult to revere the heroes and heroines of the past. Indeed, when examining historical television series, such as *Blackadder*, it is obvious how the champions of English imperial history are lampooned and “debunked” – in *Blackadder II*, Elizabeth I is depicted as “Queenie”, an ill-tempered, selfish “spoiled child” (Latham 217); her immortal “Speech to the Troops at Tilbury” becomes part of a drunken evening with her favourites (Episode 5, “Beer”). In *Blackadder the Third*, Horatio Nelson’s most famous words, “England expects that every man will do his duty”, are trivialized to “England knows Lady Hamilton is a virgin” (Episode 2, “Ink and Incapability”). While more recent¹ filmic versions of the past, such as *Elizabeth* (1998) or the *Tudors* (2007-2010), are rather kinder towards their subjects, Elizabeth I and Henry VIII, respectively, the strong concentration on their private lives and loves does much to undermine the exceptionality of these national heroes and heroines (Latham 270). This challenges a central precondition of heroism (Immer and van Marwyck 19-20) and calls this status into question.

In high-brow genres such as historical drama, the anti-heroic stance which has emerged here prominently since the 1960s is even more obvious (Palmer). Indeed, it has been argued that hero-worship is today largely an element of popular rather than high-brow culture.² John Arden and Margaretta D’Arcy’s *The Hero Rises Up* (1969) thus emphasizes Admiral Nelson’s personal failures – his bodily and sexual weakness and particularly his hollow striving for glory: “EMMA. If you weep in your uniform all your medals of honour / Will be stained and corroded by the fall of salt water” (Arden and D’Arcy 43). Frank McGuinness’s *Observe the Sons of Ulster Marching Towards the Somme* (1985) and Stephen

MacDonald’s *Not About Heroes* (1982) show the impossibility of heroism in modern warfare. In recent years, a series of bio-dramas featuring artists, amongst them Peter Shaffer’s *Amadeus* (1979) and Sebastian Barry’s *Andersen’s English* (2010), have cut their “artist-hero” (Huber and Middeke 134) down to size by emphasizing the clash between personal action and high-minded artistic idealism.

The debunking of great historical figures in recent drama is often interpreted as resulting particularly from a postmodern influence.³ Thus, as Martin Middeke explains: “Postmodernism sets out to challenge the occidental idea of enlightenment and, especially, the cognitive and epistemological values which the concepts of an historical past, a cultural heritage, or tradition have conveyed right into our present” (Middeke 1-2). This challenge, of course, also affects historical heroes and their position, as “postmodern concepts of the individual (as, for example, fragmentation, role-playing, diffusion of character)” (Huber and Middeke 135) seem adverse to the idea of an active, self-determined and extraordinary hero. Similarly, as postmodernism calls into question the meta-narratives of the past – such as imperialism, nationalism, or the “Whig-interpretation of history” (Herbert Butterfield) – it also destroys the narratives in which historical heroes have been created.

Stressing the postmodern influence on the recent, anti-heroic historical drama, however, several studies emphasize the strong tendency for hero-worship prevalent in earlier plays. Thus, Mark Berninger contrasts the modern, “innovative” history play of the second half of the twentieth century with the “conventional” history play, which he characterizes as follows:

Interest in the central (mostly male) figures of history, concentration on political and military events [...], and a subscription to the dominant view of history and the prevailing interpretation of the historical events presented. Connected elements include: [...] ‘costume drama’, hero-worship, and tragic plot. (Berninger, „Variation“ 39, my italics)

As is evident from this quotation, a concentration on historical heroes and heroism is central to this definition of the “conventional” history play, which Berninger situates particularly in the nineteenth century. In this, he follows many previous studies, for Victorian historical drama is often criticized for its hero-worship. Thus, Hildegard Hammerschmidt writes:

In der viktorianischen Geschichtsdramatik wurde die Wahl des Stoffes wieder weitgehend von der Größe der historischen Gestalt und Bedeutung des Geschehens für die Geschichte der Nation abhängig gemacht. Die dramatische Idee entspringt dem Heroenkult und dem übersteigerten Geschichtsbewußtsein des gesamten Zeitalters. (Hammerschmidt 15; cf. also Watt 134)

The reverence for historical heroes, then, is seen as characteristic of nineteenth-century historical drama, and, by extension, of Victorian popular historical culture as a whole.

With this criticism, these studies implicitly mirror a previously widely-held prejudice that nineteenth-century theatre presented “popular culture”, that is, bad, formulaic and escapist entertainment for the working classes.⁴ Though recent studies agree that even in the nineteenth century theatre’s reputation was low in general and that it was frequently opposed to literature, that is, “high culture” (Marcus; Emeljanow 3-6), the negative assessment of the theatre has been called into question. Instead, recent studies have pointed to the centrality of the theatre to nineteenth-century culture as a whole. Thus, Nina Auerbach sees the theatre as the “dominant medium through which audiences understood the world” (Auerbach 4; cf. also Moody). As popular entertainment, it reached large parts of the population (Tönnies); indeed, as Jim Davis and Victor Emeljanow have shown, audiences were much more mixed, socially, than had previously been assumed.⁵ Undoubtedly “popular”, theatre’s influence on nineteenth-century culture should thus not be ignored.

However, as Marc Girouard shows in *The Return to Camelot* (passim), although the reverence for historical heroes was indeed an important aspect of Victorian historical culture, a means by which the Victorians attempted to escape their own, domesticated times in favour of a more colorful and adventurous past, this was only part of the much more complex popular uses of history.⁶ The same diversity, as this paper hopes to show, is true of nineteenth-century historical theatre. Though history plays featuring successful military ‘heroes’ such as Admiral Nelson or Alfred the Great exist in large numbers, the ridiculing of historical hero worship was also an important feature, especially in burlesques and travesties. Moreover, the nineteenth-century stage also created historical characters as comic yet lovable domestic anti-heroes. King Charles II, an English monarch not traditionally considered a “hero” of English history,⁷ as his wars against the Dutch were unsuccessful and his domestic policy was dominated by political strife,⁸ features especially frequently in this role in the many plays on him written throughout the nineteenth century. In that they concentrate on the private life of an historical character and his personal charms, however, these plays also reflect a wider trend, for many plays of the nineteenth century showed their historical protagonists “at home” (Palmer 46), thus offering alternative views of them, some of them far from heroic, as will be shown.

As I will argue in the following on the basis of selected plays representing different dramatic genres by some of the most successful and prolific playwrights of the time (for instance Douglas Jerrold, Edward Fitzball, James Sheridan Knowles, Tom Taylor and Robert Brough), rather than showing a monolithic heroic version of the past, nineteenth-century plays with an historical setting,⁹ many of which would have reached a wide audience and thus would have been influential in their depiction of the past, thus display a multitude of different attitudes towards historical heroes and the heroics, anticipating trends prominent in twentieth-century plays. How, then, are heroism and historical “greatness” created in these plays, what counts as heroic, and how is the past used to create heroic and anti-heroic role models?¹⁰

Historical Heroism in Nineteenth-Century Plays

It cannot be denied that heroism was indeed an important feature of nineteenth-century plays, both of more popular genres such as melodrama and of more literary verse plays. When one goes through the play lists, Thomas Carlyle's famous definition of history as "the History of Great Men" (Carlyle 1) seems to be confirmed, for titles such as James Sheridan Knowles's *Alfred the Great; or, The Patriot King* (1831), Andrew Cherry's *Peter the Great; or, The Wooden Walls* (1807), and Edward Fitzball's *Nelson; or The Life of a Sailor* (1827) reveal the popularity of famous war heroes of English and European history. Admiral Horatio Nelson, the victor of Trafalgar, and King Alfred, who defeated the Viking invaders, each feature in a number of plays and are presented as paragons of English history who led England to its present (nineteenth-century) position as a world power.¹¹ By keeping these historical characters in the audience's mind, these authors at the same time confirmed their position as national heroes.

Historical greatness and heroism go hand in hand in these plays and consist largely of military success and thus the traditional field of heroism (Reiling and Rohde 10). In plays such as Edward Fitzball's melodramatic *Nelson; or The Life of a Sailor*, first produced at the "minor theatre" Adelphi,¹² the eponymous hero's greatness is taken for granted from the start, as the play begins with an adapted version of David Garrick's imperialistic navy song "Heart of Oak" (1759).¹³ It is sung by a group of "jolly tars", who now celebrate Nelson as the embodiment of British naval glory:

Then come jolly tars, we to glory must go, –
We must meet, fight, and conquer, the proud daring foe;
With Nelson to lead us, triumphant we move,
The champions of Freedom, of Justice and Love. (Fitzball 3)

Indeed, Nelson unfailingly meets the high expectations of the common sailors, for not only is he victorious and "bolt" (ibid. 17) in his fights against the Spanish (as even Don Ulloa, a Spanish officer, admits), he is shown to be easily successful in the Battle of Santa Cruz de Tenerife.¹⁴ Moreover, he also sacrifices himself for the good of England, for when he is wounded, he sternly admonishes his Cocksain: "Silence! You will find a cloak in the boat; throw it round me, and, when the Spaniards arrive, do you encompass me, nor let them see the havoc they have made" (ibid. 18). By contrast, his Cocksain Jack

Sykes, who presents the typical brave lower-class figure of much melodrama, cannot contain his excitement at seeing Nelson wounded and threatens to "blubber" (ibid.). Nelson, then, represents military heroism commonly associated with nineteenth-century historical drama: military success, self-sacrifice and the fulfillment of one's duty for the greatness of England.

Nelson's heroism is strengthened by the melodramatic conventions evident in the play:¹⁵ They include the contrast between Nelson's unquestioningly accepted heroism and the comic cowardice of the stereotypical lower-class sailors Ben Backstay and Sammy Suckling (who are also contrasted with the brave tar Jack Sykes).¹⁶ They join the navy because, like Nelson, they wish to achieve honour and glory: "Sam. Yes, and I means to go and share his laurels with him" (ibid. 3). However, they prove to be of no great help in battle and instead provide comic relief through their discussion of cowardice, which is in contrast to Nelson's (and brave John Sykes's) heroism: "Sam. Odds figs and prains! I'm not a coward. When I gets into haction [sic], you'll always find me, not running away from the enemy, but running arter 'them! I was always brave, ever since I was a Hinfant." (ibid. 4) As much nineteenth-century theatre also delighted in spectacle and used in particular history to this end (Booth, *Spectacular* Ch. 2 & 3), the play also makes the most of Nelson's famous battles. Though this is largely unconnected with the plot itself, the play thus ends with a depiction of the Battle of Trafalgar – Nelson's most famous victory – and ends with a tableau of Nelson surrounded by his officers:

"Nelson is seen moving in every direction, giving his commands, till, struck by the fatal ball, he sinks in the arms of his Officers, and the piece concludes with the fall of NELSON AT THE BATTLE OF TRAFALGAR" (Fitzball 24).

While this provides the opportunity to restage one of the most famous images of British military history, frequently painted throughout the nineteenth century, it also confirms Nelson's self-sacrificing heroism through nineteenth-century theatrical conventions.¹⁷

Plays featuring Alfred the Great's fights against the Vikings show a similar preoccupation with military heroism.¹⁸ In James Sheridan Knowles's *Alfred the Great* (1831), the Saxon king stands in melodramatic contrast to the evil Danes, who have conquered England, and who sacrifice prisoners in pagan ceremonies (Knowles 11) and mistreat women and children. Thus, Guthrum,

their leader, orders his men to remove the Saxon queen by force: “Hence with her! force her hence!” (ibid. 64). Alfred, by contrast, protects the “sacred person of a woman” (ibid.); he gives his own food to a weak old man and goes without (ibid. 26), and when he has beaten the Danes, he offers their leader “live / The friend of Alfred! Serve the God he serves!” (ibid. 84). As a truly great leader, he thus protects those weaker than himself and shows mercy to his enemies. Another key quality is that Alfred is shown to be a natural leader of men, whom all follow, even when they do not know his real identity and meet him in disguise: “What man is this, / That lacks all sign and title of command, / Yet all obey? (ibid. 34), as a Saxon warrior remarks. It is his presence alone that makes the difference in the decisive battle: “The king among us / Would make our numbers treble!” (ibid. 80). The hero-king Alfred is thus truly exceptional as a warrior and as a man, and as a true hero, he alone can achieve great things.

The play also insists that Alfred – like Nelson – has prepared the way for England’s present role as a nation that rules the waves. Thus, he solemnly advises his followers (and at the same time the audience):

My countrymen!
Sons of the Sea – henceforth her restless plain
Shall be your battle field! There shall you meet
The threat’ning storm of war! There shall it burst
Its rage unfelt at home – its din unheard!
You’ve fought like England’s true-born sons, to-day!
You’ve taught a lesson to her sons to come! (ibid. 85)

The message here is clear: If present-day (i.e., nineteenth-century) Englishmen follow the example of past military leaders such as Alfred the Great, England need not fear for her position in the future. Again, it is particularly military prowess and preparedness that are seen as exemplary qualities of great historical leaders.

Yet Alfred’s great deeds do not end here. For once he has been victorious, he introduces a system of reforms which limit his own powers as king:

Alfred. Hold! This victory
I will perpetuate by such an act
As shall from future kings remove the power
To make their public functions pander to
Their private gust. Select twelve men, his peers,
And swearing them upon the book of God,
As they shall answer at His judgment day,
To try their prisoner fairly. (ibid. 84)

These and other reforms are also praised in de Redcliffe’s play and are interpreted as vital steps towards British glory and freedom: “Our race in after-years may head the world, / And render boundless service to mankind” (de Redcliffe 171). These unmilitary, political reforms are supplemented by Alfred’s willingness to sacrifice his private happiness for the sake of his country’s needs. When he discovers that his wife and son are in the hands of the Danes, he refuses to exchange their lives and freedom for England’s freedom from the Danes: “ALF. Your prince and queen! / [...] I might, indeed, / Have ransom’d them, but what he ask’d your king could not afford to pay. / OD. What was’t my liege? / ALF. My people, Oddune” (Knowles 81).¹⁹ Alfred’s greatness thus consists of more than mere military heroism, though this of course forms a vital part of it.

Great military heroes and their deeds, as these examples have shown, thus indeed played an important role in nineteenth-century plays. In particular, military glory and success were seen as important attributes of memorable historical figures of the British past, both in popular melodramas and in more elevated verse plays. Additionally, however, figures such as Nelson and Alfred the Great were celebrated for their self-sacrifice and their care for the weak, thus adding other aspects to their greatness. Moreover, in the case of Alfred, this also extends to his personal life and a willingness to sacrifice personal happiness for the sake of official duty.

Parodying Heroism in Nineteenth-Century Plays

As has been suggested above, the hero-worship of the historical plays and melodramas of the nineteenth century, which has been criticized in academic studies of historical drama, was already a point of critique in the nineteenth century itself, for instance in the genre of burlesque. This was a popular, ephemeral theatrical genre of the nineteenth century, which Richard W. Schoch defines as a “comic misquotation of original ‘legitimate’ plays and performances” (Schoch, *Introduction* xxxiii; cf. also Emeljanow 17-20). Parodying “Shakespeare, Greek tragedy, melodrama, classical mythology, English history, Arthurian legend, Arabian tales” and contemporary authors such as Sir Walter Scott, Henrik Ibsen and Oscar Wilde (ibid. xi), this meta-theatrical genre, which presupposed of its audience a knowledge of current events and performances as well as of theatrical conventions, presented a “critical

commentary” on Victorian theatrical culture and what were perceived as its excesses (ibid. xii). A central feature to this end was the inversion of high and low; burlesque thus “presents mean Persons in the Accoutrements of Heroes” or “describes great Persons acting and speaking like the basest among the People”, as remarked already by Joseph Addison (quoted in ibid. xiii).

Unsurprisingly, then, the great “heroes” of English history, too, like Elizabeth I or Henry VIII, found their place in the theatrical burlesque and were cut down to size. Thus, in William Brough’s *The Field of the Cloth of Gold* (1868), Henry VIII arrives in France terribly sea-sick from the crossing: “HENRY. Once more on shore, how ill I feel! / Fool that I was to tempt the ocean! / Still all around me seems to reel; / Still do I feel the horrid motion” (Brough 300). Thereupon, another Englishman remarks, critically: “This is King Hal, they call the Bluff; / Can’t e’en the Channel cross, the muff!” (ibid.). When Henry and Francis I have a boxing match later in the play, they show themselves to be decidedly unmartial: “*Each hits the other – both fall down.* [...] / FRANCIS. [Feebly.] Henry, old chap. / HENRY. [Feebly.] Francis, dear friend. / [...] Are you alive still?” (ibid. 332). In this burlesque, Henry VIII, the strong, active king, shows a very different, ridiculous face.

A burlesque like Robert B. and William Brough’s *Alfred the Great; or, The Minstrel King* (1859),²⁰ which bears a close similarity to the plot of Sheridan Knowles’s play on the same hero analyzed above, reveals some of the means by which the criticism of hero-worship was affected: The most obvious strategy by which this is achieved is that King Alfred is repeatedly referred to as a “minstrel king”. While this is an ironic comment on the fact that in the other plays (e.g., Knowles Act IV; Tupper Act III) much is made of the old legend of how Alfred visited the Danish camp in the disguise of a minstrel and discovered through this brave deed important information which would later help him in the decisive battle, in the burlesque this undermines his status as a warrior king from the very first. That this is also probably a reaction to too much reverence towards Alfred in other plays can be guessed from the comment: “so old and dear a friend, that we may safely venture a few harmless jokes at his expense” (Brough and Brough, *dramatis personae* 5). Similarly, several of the Saxon warriors, such as Oswith, Alfred’s aide-de-camp, who is described in stereotypical language as “a pure Saxon” (ibid.), are in fact played by actresses, and can thus hardly be taken seriously.²¹

In the following, key moments of both the serious plays on Alfred and of his legend are twisted around so that they lose their heroic and military significance: While Sheridan Knowles’s and all the other “serious” plays emphasize the famous myth of how Alfred burnt the cakes when hiding in a simple hut as a highly elevated scene that sees Alfred musing over his fate as king after initial military defeat,²² in the burlesque Alfred has resigned from his position as king and has in fact become a common and fairly incompetent baker. His thoughts on politics comically mix with those on bakery, turning them from high-minded idealism into nonsense and everyday worries:

Alfred. Yes! to a monarch in my situation –
The only policy is resignation. (*proceeds to put different articles of pastry into the oven, in a business-like manner*)
Sweet are the uses of adversity,
Which, like this currant bun, though hard and dry,
and difficult to chew, howe’er you grind it,
Is worth a plum, (*inspects bun critically*) if one could only find it! (ibid. 23)

When a starving old man arrives, Alfred gives him some bread (as he does in Knowles’s play, 28), yet this is no longer a generous act of a king close to starvation himself:

Alfred. So poor as that? Then catch! (*throws him a loaf*) It’s my last brown!
But in your state of impecuniosity, (*coming down*)
’Tis yours *free gratis*.
Old M. [...] kind generosity!
A deed that shall perpetuate your name,
[...]
Alfred. Now, that’s kind.
Of course the circumstance need ne’er be known,
That the presented loaf was not my own? (ibid. 24)

Instead, his “generosity” takes place merely at the expense of others, and Alfred has turned from selfless patron of the poor to common crook.

This undermining of the heroic through the everyday and banal continues, for when Alfred goes to the Danish camp (a deed which Tupper, for instance, celebrates as full of dangers, for a follower warns Alfred: “O King, be sparing of that precious life / In which all England lives”; ibid. 22), he does so not disguised as a wise minstrel, but carrying “a tray on his head, a muffin basket on his arm, a bell in his hand, a banjo slung at his back” (ibid. 35). Instead of the expected brave, wise and patriotic songs, he sings parodies of them (using a common device of burlesque). He undermines the heroic songs’ values, for

instance with the aria “Death of Nelson”, which he changes to:

‘Cos in Trafalgar Square
I want my statue there,
(To be paid for I don’t say when.)
With the kings and warrior folk,
The hearts of steel and oak,
And the *waxy-nature* men;
With Napier and Nelson brave –
A monument of stone to have;
I mean to make a duty –
I mean to make a duty –
Along the lines of statues there –
Alfred expects as something rare
His own may prove a beauty! (ibid. 37)²³

Hero-worship, as this parody shows, is thus amongst the theatrical devices and cultural values undermined and ridiculed in the play. Rather than a selfless, brave and devoted king, the burlesque’s Alfred is a silly and excitable baker, who lays bare the hollowness of the values presented in the plays criticized, heroism chief amongst them.

Celebrating the Anti-Hero – Charles II in Selected Nineteenth-Century Plays

Though military heroes provided playwrights with popular topics, nineteenth-century plays did not confine their interest in history to Nelson, Alfred the Great or similar figures. Indeed, famous actresses such as Peggy Woffington or Nell Gwynne, or immoral poets such as the Earl of Rochester, also featured on the stage.²⁴ As might be expected, these historical figures, who all share a rather dubious moral reputation, do not present examples of conventional heroism on the stage.²⁵ Rather, these plays concentrated on the social and private lives of their protagonists, often a very daring private life at that. The past setting and the well-known anecdotes associated with these historical characters were used primarily for comic and entertaining situations, and the historical characters are not shown in a particularly flattering light. The temporal distance from these historical figures also made more ‘racy’ treatments of morals possible, and it has been suggested that they may thus have served as a ‘bowdlerised’ escape from the present (Nicoll, Vol IV 16).

A similar trend can be observed in the many comedies depicting Charles II, the “Merry Monarch”. This seventeenth-century king seems to

have been a particular favourite with nineteenth-century playwrights, as he featured in more than thirty plays throughout the nineteenth century.²⁶ A few of them, for instance William Diamond’s *The Royal Oak* (1811), showed his flight after the Battle of Worcester, where Charles invaded England at the head of the Scottish army, being finally defeated by Cromwell. These plays thus indeed celebrated him for his military prowess, as when a Puritan officer admits:

When all was lost, and o’er red heaps of kindred slain, his routed soldiers faintly pressed their flight, I saw young Stuart singly stand, and keep the centre of the field, unhors’d – his helmet gone – his buckler battered with innumerable blows, – in his right hand aloft he shook a glittering sword, [...] – so terrible, and yet so glorious looked the youth, that e’en our roughest sons of war [...] turned their blood-dyed weapons from his breast averse! (Diamond 30)

Yet Charles II featured increasingly in a series of formulaic comedies set in the post-Restoration period and concentrating on his notorious love life. Plays such as Douglas Jerrold’s *The Bride of Ludgate* (ca. 1829) and *Nell Gwynne* (1833), John Walker’s *Nell Gwynne* (1833), and John Payne’s *Charles the Second* (1824) thus show Charles II in more or less successful pursuits of a host of beautiful young girls. To this end, the jovial monarch is usually in disguise and mixes with his people, meeting with all kinds of comic adventures and scrapes.

Indeed, so conventionalized does this depiction of the “Merry Monarch” seem to have become that in 1872 Gilbert Abbot À Beckett produced a burlesque on Charles II entitled *Charles II. or Something Like History*, in which the king is always sad and shows no interest in Nell Gwynne and other pretty women whatsoever. Indeed, when Nell comes to the court Charles is decidedly upset: “CHAS. (Collapses.) You at my court!” (Beckett 7). His legendary womanizing in this play is presented as a mere invention: “Cut from the Roundhead papers. [...] Put in to damage him” (ibid. 4), as Nell Gwynne explains to Samuel Pepys. When Charles is (anachronistically) visited by Oliver Cromwell, he “[a]ssumes a swaggering pose.” I think that’s like a king”, he explains (ibid. 8). His joviality and self-assuredness is thus just an act. Moreover, his wife, Queen Catherine, who in the comedies rarely features at all, is here seen as a decidedly jealous woman. The military heroism so dominant in other nineteenth-century plays, then, has

no place in the comedies featuring Charles II. Instead, in Walker's *Nell Gwynne*, the king and the Earl of Rochester even joke about his famous flight after the Battle of Worcester, comparing it to his present chase after Nell Gwynne, his most famous mistress:

Char. Oh, dear! – (*puffing*) I never ran so much in all my life.
 Roch. Never?
 Char. No! – never.
 Roch. Yes! – *once*.
 Char. Come, come, Rochester. – no reflections on the past.
 (Walker 16)

By serving as a joke, this comparison also highlights the unsuitability of Charles's present occupation, which is not what one would expect of an English king.

Indeed, this is repeatedly emphasized in the plays. As Charles usually pursues the beautiful young girls *incognito*, often rivalling other suitors, he repeatedly has to suffer undignified situations, as when in Henry Robert Addison's *The King's Word* (1835) he flirts with the pretty Kate and is afraid of being caught by her husband:

Kate. (Alarmed.) Heavens! – My husband!
 Char. I'll jump out of the window!
 Kate. Impossible, he will see you.
 Char. In yonder chamber?
 Kate. Impossible, he will enter it.
 Char. Happy thought – this wardrobe?
 Kate. How?
 Char. Simply, thus. (*Jumps in.*) How small is now the empire of a king! (Addison 15)

As in this case, Charles repeatedly comments on the unsuitability of his adventures himself, thus highlighting them for the audience and creating comic effect (cf. also Payne 50). Indeed, so do the other characters who share his adventures, for when he discovers Charles in the wardrobe, Kate's husband refuses to believe that this is indeed the king, at the same time, however, voicing an ideal of how a king should behave: "Ha – ha! caught in your own trap. No, no; I am not to be imposed upon; the King, though he is a Stuart, is an upright Prince – a man of honour, as his usher told me; not a vile intriguing base seducer. You are not the King" (Addison 17). In other plays, this criticism is repeated (cf. Walker 18) and confirmed by the silly situations that Charles finds himself in, for he frequently has to hide in cupboards and to appease jealous husbands and lovers (cf. e.g., G. A. Macfarren's *King Charles II*, 1849).

The rather dubious position of the "Merry Monarch" is confirmed, as he is not even particularly successful with the women he pursues. Kate in Addison's *The King's Word* is not the only virtuous woman who does not succumb to Charles II's legendary charm.

Char: [...] I would improve your fate, not injure thee, beloved one! Riches – power – rank should be yours.
 Kate: I understand too well their price. No splendour can shut out the truth – gloss over the infamy [...]. No, I would sooner be the virtuous wife of an honest farmer, than the mistress of the proudest head that wears a crown. (Addison 14)

While this is clearly also a concession to nineteenth-century morals (which in comparison to those of the Restoration were much more narrow, so that the period and its protagonists had to be "bowdlerized" to become suitable for presentation on the stage), as a result Charles II is thwarted even in this, his own particular field. In Walker's play *Nell Gwynne*, the eponymous heroine, too, constantly escapes his advances and does so until the end of the play. By contrast, the girls' other suitors are usually successful, and Charles is left with the position of the graceful loser, who, as in Jerrold's *The Bridge of Ludgate*, pays for the wedding as a surrogate father of the bride: "Charles. [...] Master Shekel, may I play the host tonight?" (Jerrold 46). Compared to Nelson, who was shown to succeed in everything, Charles II seems decidedly anti-heroic.

Nevertheless, Charles II is presented as a likable and personable character in the plays. It is noticeable that not only the women who resist his advances but also practically everyone else likes the disguised monarch. Thus, in Payne's *Charles the Second*, Mary's successful suitor Edward becomes very jealous when he sees how Mary reacts to his rival:

Mary (*apart to Edward*). He certainly has something genteel in his air. This unfortunate man may, perhaps, belong to decent people. [...]
 Edw. (*apart*). Egad, I must get him off, or he'll win his pretty jailer, culprit as she thinks him.
 Mary (*taking Edward apart*). How penitent he seems, and his countenance is rather amiable too! [...] and so good looking a man! (*ibid.* 44)

The king is thus not merely depicted as a stupid dupe; while not particularly successful as a king, he is repeatedly praised as a man. His positive personal qualities are confirmed by the ease with which Charles joins common people for drinks in taverns and talks to them on an equal footing.

By moving away from politics and warfare, the plays thus show a monarch who is close to his people, who, rather than succeeding in exceptional deeds as heroes do, impresses those around him with his good humor and his personal charms. The Charles II of nineteenth-century comedies is particularly remembered for his less than exemplary private life and his personal failings, which entertain rather than awe. Considering nineteenth-century theatre's preoccupation with the domestic lives, also of historical characters (Watt), however, this turn from the heroic is not surprising. Rather, it would seem that the voyeuristic wish to see a famous person "in his undress" (Thomas Moore, quoted in Huber and Middeke 134) that is so dominant in many late twentieth and early twenty-first century bioplays is also a prominent feature here. Charles II, a king whose posthumous reputation in popular culture largely rests on his alleged personal charms and sexual prowess, fitted this interest particularly well.

Conclusion

As popular entertainment, nineteenth-century theatre offered a variety of attitudes toward and images of historical heroism and heroes. Contrary to its bad reputation, it was not a form of entertainment characterized by an unthinking hero-worship only. The celebration of historical military leaders, such as Horatio Nelson or King Alfred the Great, was an important feature of certain genres, and thus, (nautical) melodramas such as Edward Fitzball's *Nelson; or the Life of a Sailor* (1827) celebrated past heroics. Yet this military heroism was also often accompanied by other qualities, beyond the mere military, a care for the weak or the sacrifice of the hero's private happiness, which also stressed the protagonist's human qualities.

In particular, the burlesque, a popular meta-theatrical genre questioned the hero-worship of other plays, as plays such as Robert B. and William Brough's *Alfred the Great* exposed historical leaders to ridicule, by showing them as fallible human beings, and by undermining the conventions of elevated language and the heroic values thus created. Moreover, by also concentrating on the far from exemplary private lives of historical kings and celebrities, first and foremost King Charles II, nineteenth-century theatre also revealed a voyeuristic pleasure in the private lives of historical figures. As the "Merry Monarch" was seen in a host of very human, embarrassing

situations, he was remembered in comedies as a very loveable and affable man, far removed from exemplary heroes like Nelson. Considering the great diversity of nineteenth-century theatre, a form that consisted of thousands of plays, written by many different authors and in a variety of different genres, this finding is not surprising, for recent studies of nineteenth-century theatre have repeatedly stressed its wide range of different forms, themes and attitudes.

Just as diverse as nineteenth-century theatre itself, however, are probably the reasons why this form of entertainment should be criticized in general for what is felt to be its undue reverence for historical heroes. Firstly, as popular entertainment, nineteenth-century theatre is often felt to be a "dark abyss" (Moody 112), a vast array of "performing dogs, stage volcanoes, villainous usurpers, and other irrepressible heroes" (ibid. 113), and as such, it usually falls out of academic studies. Nineteenth-century theatre is then only read through a few select plays which are said to represent theatre as a whole; in particular melodrama, a genre long infamous for its "excess" (Schmidt 9), is often, it seems, seen as typical here. Therefore, there is still an astonishing lack of knowledge of the varieties of entertainment on offer. Secondly, it seems that the distance from nineteenth-century theatre has often been exaggerated deliberately, not only by G. B. Shaw and his contemporaries (cf. also Meisel, *Shaw*), but also by later generations. It would seem that in a deliberate attempt to distance themselves from older, and more importantly, popular forms of entertainment, the changes in historical drama have perhaps been (over-)emphasized both by playwrights and scholars. Moreover, the post-modern urge to be different from the past may have obscured the view for older forms of anti-heroism and parodies of heroism in popular historical culture.

Dorothea Flothow is Assistant Professor at the Department of English and American Studies, University of Salzburg. Her special areas of interest include children's literature, history and literature, and nineteenth-century popular culture.

1 Indeed, it has been suggested that there has since been a slow return to heroism, cf., e.g., Eriksonas.

2 Cf. Immer and van Marwyck (11). On contemporary drama as "high" culture, cf. Berninger, *Formen*.

3 Cf. Huber and Middeke; Berninger, *Formen*. Richard Palmer shows how Marxism and feminism have also made a similar impact on historical drama's treatment of past characters (Ch. 4).

4 Only the plays of writers such as G. B. Shaw or Oscar Wilde, the “new drama”, were said to represent the end of the theatre’s demise.

5 When classifying the theatre as popular entertainment, one also has to consider that some playwrights wrote for reading rather than performance. These usually show “literary”, i.e., high-brow ambitions. Moreover, some genres, such as melodrama, were more obviously “popular” than others.

6 Cf., e.g., Melman (Part I) on the many uses of the past in the nineteenth century.

7 For an assessment of Charles II in historiography, cf. Hutton, *Debates* Ch. 5.

8 Thus, unlike true “heroes” (Reiling and Rohde 12), he did not achieve much.

9 Not all plays analyzed in this essay are so explicitly subtitled as historical plays, however (following recent approaches towards the history play; cf. Berninger, *Formen* 47), I adopt a broad approach towards the genre as (popular) historiography in the following. This approach is supported by the general pervasiveness of nineteenth-century popular historical culture (plays were considered an important means of teaching history; cf. Schoch, “*Theatre*” 333) as well as the notorious vagueness of nineteenth-century theatrical genres (cf. Booth, “*Social*” 30-31).

10 As the “theatre does not lend itself to a clear-cut historiographic division between the Romantic and the Victorian periods” (Moody 112), I will apply the broader term “nineteenth century”. However, as the theatre changed considerably in the course of the century, I have selected most of the examples from the earlier half of the century to achieve some coherence.

11 For a more extensive list of plays on these characters, cf. Nicoll (Vol. IV 53 & 10) and Emeljanow (8).

12 Nautical melodramas featuring the victories of the British navy, particularly in the wars against Napoleon, became an important melodramatic subgenre in the early nineteenth century (Emeljanow 8-9).

13 For the original version, cf. Lonsdale (482-483).

14 In fact, the battle was not a British success. Yet it seems that a commander like Nelson cannot possibly be shown to lose.

15 For descriptions of melodramatic conventions, cf. Schmidt; Bratton, “*Romantic*”.

16 The stereotypical presentation of characters, who represented types immediately known to the audience, is typical of melodrama. For the different functions of the comic, lower-class characters, cf. Bratton, “*Contending*”.

17 The tableau, where the action froze in important moments of high tension, often realising famous pictures on the stage, was an important device in nineteenth-century theatre. Cf. Meisel, *Realizations* (40-48).

18 The four plays examined here, Sheridan Knowles’s *Alfred the Great*; or, *The Patriot King* (1831); Viscount Stratford de Redcliffe’s *Alfred the Great at Athelney* (1875); Sarah Hamilton’s *Alfred the Great* (1829) and Martin Farquhar Tupper’s *Alfred: A Patriotic Play* (1858), show great similarities in that they all follow a similar plot line: They first emphasise the difficult situation of the Saxons under Danish rule, show Alfred in hiding, his visit to the Danish camp (in disguise) where he acquires important information, and finally his triumphant defeat of the Vikings. Moreover, they all share the key episode: the famous “burning of the cakes”. Nevertheless, they are quite different, as de Redcliffe’s “historical play”, for instance, is a tragic verse play with literary ambitions (which does not seem to have been staged). James Sheridan Knowles was a successful professional playwright also of melodramas, whose plays were produced at Drury Lane, then one of the patent theatres. This difference is readily apparent in the de-

sign of the plays. (In comparison to Fitzball’s play, however, Knowles’s, in spite of its melodramatic characteristics, seems more “literary”, as the more upmarket theatre, the dedication to William IV and the use of iambic pentameter reveal).

19 Similar situations where love stands against duty were a much-loved staple of nineteenth-century (history) plays. Cf. Tupper’s *Alfred* (Act II, Scene 1 & 2).

20 This play is subtitled “An Historical Extravaganza”, yet as Schoch (“*Introduction*” xiii) argues, contemporary usage did not differentiate between burlesque and extravaganza – an example of the fluidity of nineteenth-century theatrical genres.

21 Cross-dressing is not uncommon in burlesque.

22 In Knowles’s play, Alfred muses: “How stands the fate / ’Twill me and fortune? – We are wholly quits! – / She dress’d me – She has stripp’d me! – On a throne / She placed me – She has struck me from my seat!” (Knowles 25).

23 Originally, this well-known song from John Braham’s opera *The Americans* ran: “’Twas in Trafalgar’s Bay / We saw the Frenchmen lay; / Each heart was bounding then: / We scorn’d the foreign yoke, / Our ships were British oak, / And hearts of oak our men! / Our Nelson mark’d them on the wave, / Three cheers our gallant seamen gave, / Nor thought of home or beauty; / Along the line the signal ran: / ‘England expects that every man / This day will do his duty!’” (lyrics S. J. Arnold, 1811).

24 Cf. Tom Taylor and Charles Reade, *Masks and Faces* (1854); Douglas Jerrold, *Nell Gwynne; or, The Prologue* (1829) and John Walker, *Nell Gwynne* (1833); William T. Moncrieff’s *Rocheater; or King Charles II’s Merry Days* (1823) and *The “Tobit’s Dog”* (1838); Joseph S. Coyne, *Presented at Court* (ca. 1850).

25 Nevertheless, Peggy Woffington and Nell Gwynne are both presented as good-hearted women, who help the poor and sacrifice their own happiness, displaying characteristics worth emulating.

26 Most of these, e.g., Douglas’s or Henry Addison’s plays, were genteel comedies, produced at the patent houses. Others include pantomime, burlesque and opera, the latter a more high-brow theatrical genre. For a list of plays cf. Flothow.

Bibliography of Nineteenth-Century Plays

- Addison, Henry Robert. *The King’s Word*. (From the French). London: John Miller, 1835.
- Beckett, Gilbert Abbot À. *A New and Original Burlesque, Entitled Charles II; or, Something Like History*. London: J.W. Last, 1872.
- Brough, William. “The Field of the Cloth of Gold.” 1868. *English Plays of the Nineteenth Century*. Vol. V: *Pantomimes, Extravaganzas and Burlesques*. Ed. Michael R. Booth. Oxford: Clarendon, 1976: 287-336.
- Brough, Robert B., and William Brough. *Alfred the Great; or, The Minstrel King: An Historical Extravaganza*. London: Thomas Hailes Lacy, 1859. ProQuest English Drama. 27 March 2014. <http://gateway.proquest.com/openurl?ctx_ver=Z39.88-2003&xri:pqil:res_ver=0.2&res_id=xri:ilcs&rft_id=xri:ilcs:ft:drama:Z000060232:0>.
- Cherry, Andrew. *Peter the Great; or, The Wooden Walls: An Operatic Drama: In Three Acts*. London: Richard Phillips, 1807.
- Coyne, Joseph S. *Presented at Court: A Comedy, in Two Acts*. London: Webster, [ca.] 1850.

- Diamond, William. *The Royal Oak: An Historical Play*. London: J. Barker, 1811.
- Fitzball, Edward. *Nelson; or The Life of a Sailor: A Drama, in four Acts*. London: Maunder, 1827.
- Hamilton, Sarah. *Alfred the Great*. London: Longman, 1829. English Language Women's Literature of the 18th and 19th Centuries. 15 March 2014. <<http://www.gbv.de.proxy.nationalizenz.de/dms/belser/engfrau/S53960.pdf>>.
- Jerrold, Douglas. *The Bride of Ludgate: A Comic Drama, in Two Acts*. London: John Cumberland, [ca.] 1829.
- . *Nell Gwynne; or, The Prologue. A Comedy in Two Acts*. London: Thomas Hailes Lacy, 1829.
- Knowles, James Sheridan. *Alfred the Great; or, The Patriot King*. London: James Ridgway, 1831.
- Macfarren, G. A. *King Charles II; An Opera*. London: Cramer, Beale, 1849.
- Moncrieff, William T. "Rochester; or King Charles II's Merry Days: A Musical Comedy, in Three Acts." 1823. *Selection from the Dramatic Works of William T. Moncrieff*. London: Hailes Lacy, 1851.
- . "The 'Tobit's Dog': A Petite Comedy, in One Act. 1838. *Under Which King? And The 'Tobit's Dog'*". John Maddison Morton and William T. Moncrieff. London: Dick's Standard Play, 1884[?].
- Payne, John Howard. *Charles the Second; or, The Merry Monarch. A Comedy, in Three Acts*. London: Longman, 1824.
- Redcliffe, Viscount Stratford de. *Alfred the Great at Athelney: An Historical Play with a Preliminary Scene*. London 1875. Internet Archive. 13 March 2014. <<https://archive.org/details/alfredgreatinat00visgoog>>.
- Taylor, Tom, and Charles Reade. "Masks and Faces: Or, Before and Behind the Curtain: A Comedy in Two Acts." 1852. *Nineteenth Century Plays*. Ed. George Rowell. London: OUP, 1953: 123-172.
- Tupper, Martin Farquhar. *Alfred: A Patriot Play*. London: T. Brettell, 1858. ProQuest English Drama. 20 March 2014. <http://gateway.proquest.com/openurl?ctx_ver=Z39.88-2003&xri:pqil:res_ver=0.2&res_id=xri:ilcs&rft_id=xri:ilcs:ft:drama:Z000127531:0>.
- Walker, John. *Nell Gwynne; An Historical Drama in Two Acts*. London: J. Duncombe, 1833.
- Booth, Michael R. "The Social and Literary Context." *The Revels History of Drama in English*. Vol. VI: 1750-1880. Eds. Booth et al. London: Methuen, 1975: 1-57.
- . *Victorian Spectacular Theatre, 1850-1910*. Boston: Routledge & Kegan Paul, 1981.
- Bratton, Jacky. "The Contending Discourses of Melodrama." *Melodrama: Stage Picture Screen*. Eds. Bratton et al. London: BFI, 1994: 38-49.
- . "Romantic Melodrama." *The Cambridge Companion to British Theatre 1730-1830*. Eds. Jane Moody and Daniel O'Quinn. Cambridge: CUP, 2007: 115-127.
- Carlyle, Thomas. *On Heroes, Hero-Worship and The Heroic in History*. London: Chapman & Hall, 1840.
- Davis, Jim, and Victor Emeljanow. *Reflecting the Audience: London Theatregoing, 1840-1880*. Iowa City: U of Iowa P, 2005.
- Elizabeth*. Dir. Shekhar Kapur. Universal Pictures Germany. 2007 [1998].
- Emeljanow, Victor. *Victorian Popular Dramatists*. Boston: Twayne, 1987.
- Eriksonas, Linas. *National Heroes and National Identities: Scotland, Norway and Lithuania*. Bruxelles: PIE Lang, 2004.
- Flothow, Dorothea. "Transferring the King and the Actress to the Stage: Representations of Charles II and Nell Gwynne in Selected History Plays." *Transfer in English Studies*. Eds. Sabine Coelsch-Foisner et al. Wien: Braunmüller, 2012: 31-52.
- Garrick, David. "Heart of Oak". 1759. *The New Oxford Book of Eighteenth-century Verse*. Ed. Roger Lonsdale. Oxford: OUP, 1984: 482-483.
- Girouard, Mark. *The Return to Camelot. Chivalry and the English Gentleman*. New Haven: Yale UP, 1981.
- Hammerschmidt, Hildegard. *Das historische Drama in England (1956-1971): Erscheinungsformen und Entwicklungstendenzen*. Wiesbaden: Humanitas, 1972.
- Huber, Werner, and Martin Middeke. "Biography in Contemporary Drama." *Drama and Reality: Contemporary Drama in English 3*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 1995: 133-143.
- Hutton, Ronald. *Debates in Stuart History*. Houndsmills: Palgrave Macmillan, 2004.
- Immer, Nikolaus, and Mareen van Marwyck. "Helden gestalten: Zur Präsenz und Performanz des Heroischen." *Ästhetischer Heroismus: Konzeptionelle und figurative Paradigmen des Helden*. Eds. Immer and van Marwyck. Bielefeld: transcript, 2013: 11-28.
- Latham, Bethany. *Elizabeth I in Film and Television: A Study of the Major Portrayals*. Jefferson, NC: McFarland, 2011.
- MacDonald, Stephen. *Not about Heroes*. London: Faber & Faber, 1983.
- McGuinness, Frank. *Observe the Sons of Ulster Marching Towards the Somme*. London: Faber & Faber, 1986.
- Marcus, Sharon. "Victorian Theatrics: Response." *Victorian Studies* 54:3 (Spring 2012): 438-450.
- Meisel, Martin. *Shaw and the Nineteenth-Century Theatre*. Princeton: Princeton UP, 1963.
- . *Realizations: Narrative, Pictorial, and Theatrical Arts in Nineteenth-Century England*. Princeton, New Jersey: Princeton UP, 1983.
- Melman, Billie. *The Culture of History: English Uses of the Past, 1800-1953*. Oxford: OUP, 2006.

Other Sources Quoted

- Arden, John, and Margaretta D'Arcy. *The Hero Rises Up: A Romantic Melodrama*. London: Methuen, 1969.
- Arnold, S. J. "The Death of Nelson." Quoted in: Derek B. Scott. "The English Opera." *Victorian Web*. 27 March 2014. <<http://www.victorianweb.org/mt/dbscott/1b.html>>.
- Auerbach, Nina. "Before the Curtain." *The Cambridge Companion to Victorian and Edwardian Theatre*. Ed. Kerry Powell. Cambridge: CUP, 2004: 3-14.
- Barry, Sebastian. *Andersen's English*. London: Faber & Faber, 2010.
- Berninger, Mark. "Variations of a Genre: The British History Play in the Nineties." *British Drama of the 1990s. Anglistik und Englischunterricht* 64. Eds. Bernard Reitz und Mark Berninger. Heidelberg: Winter, 2002: 37-64.
- . *Neue Formen des Geschichtsdramas in Großbritannien und Irland seit 1970*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag, 2006.
- Black Adder: The Complete Collection*. Dir. Martin Shardlow. BBC, 2005.

- Middeke, Martin. "Life-Writing, Historical Consciousness, and Postmodernism." *Biofictions: The Rewriting of Romantic Lives in Contemporary Fiction and Drama*. Eds. Middeke and Werner Huber. Rochester, NY: Camden House, 1999: 1-25.
- Moody, Jane. "The State of the Abyss: Nineteenth Century Performance and Theatre Historiography in 1999." *Journal of Victorian Culture* 5:1 (1999): 112-128.
- Nicoll, Allardyce. *A History of English Drama, 1660-1900. Vol. IV: Early Nineteenth Century Drama 1800-1850*. Cambridge: CUP, 1963.
- . *A History of English Drama, 1660-1900. Vol. V: Late Nineteenth Century Drama 1850-1900*. Cambridge: CUP, 1963.
- . *A History of English Drama 1660-1900. Vol. VI. A Short-Title Alphabetical Catalogue of Plays*. Cambridge: CUP, 1959.
- Palmer, Richard H. *The Contemporary British History Play*. Westport, CN: Greenwood, 1998.
- Reiling, Jesko, and Carsten Rohde. "Vorwort: Zur Ambivalenz des Heroischen im 19. Jahrhundert." *Das 19. Jahrhundert und seine Helden: Literarische Figurationen des (Post-)Heroischen*. Eds. Reiling and Rohde. Bielefeld: Aisthesis, 2011: 7-13.
- Schmidt, Johann N. *Ästhetik des Melodramas: Studien zu einem Genre des populären Theaters im England des 19. Jahrhunderts*. Heidelberg: Carl Winter, 1986.
- Schoch, Richard W. "Introduction". *Victorian Theatrical Burlesques*. Ed.-Schoch. London: Ashgate, 2003: xi-xlvi.
- . "Theatre and Mid-Victorian Society, 1851-1870." *The Cambridge History of British Theatre. Vol. 2. 1660-1895*. Ed. Joseph Donohue. Cambridge: CUP, 2004: 331-351.
- Shaffer, Peter. *Amadeus: A Play*. Repr. Harmondsworth: Penguin, 1982.
- Tönnies, Merle. "Das viktorianische Theater als Populärkultur." *Eine Kulturgeschichte der englischen Literatur: Von der Renaissance zur Gegenwart*. Ed. Vera Nünning. Tübingen: Narr, 2005: 158-170.
- Tudors: The Complete Series*. Dir. Michael Hirst. Sony Pictures Home Entertainment. 2011 [2007-2010].
- Watt, Stephen M. *The Making of the Modern History Play*. Ann Arbor: University Microfilms Int., 1983.

Cincinnatus Popularized: The Heroization of William Henry Harrison during the Election Campaign of 1840

Introduction

William Henry Harrison does not belong to the pantheon of American presidents. He is no Washington, Lincoln, or Kennedy. If he is remembered at all today, it is because he delivered the longest inaugural address and then served the shortest term of all presidents so far. During his almost two-hour-long speech, he caught pneumonia and died 31 days later. But if his presidency was thus rather uneventful, the campaign that preceded it was truly remarkable – not only because the expression “O.K.” emerged as a “political war cry” for Harrison’s opponent, Martin Van Buren, whose nickname was Old Kinderhook (Gunderson 234), or because “booze” was popularized as slang term for alcohol (Collins 99). Much more importantly, the campaign was a turning point in American politics: “Replete with party nominating conventions, campaign songs, torchlight parades, and overblown electioneering rhetoric, the Presidential campaign in 1840 set the standard for all elections to follow” (Watson 12). In fact, breaking with the principles of eighteenth-century republicanism that forbade presidential candidates to promote their own cause directly, Harrison eventually became an active part of the campaign and delivered various speeches in order to counter accusations of febleness and lay out his understanding of the office.

This transformation of campaign culture was the logical result of developments of the 1820s and 1830s. Under the presidency of Andrew Jackson, the right to vote spread “beyond the propertied elite” to all white men (Collins 93), so that candidates no longer had a small number of gentlemen to convince of their qualities, but had to appeal to masses of voters, most of whom belonged to the lower classes. Moreover, because of increasingly fierce opposition to Jackson’s

Democratic-Republican Party, a number of parties were founded during these years whose candidates ran against the Democratic-Republican ones in local, state, and national elections. During the early 1830s the Whig Party emerged over the outcry over Jackson’s war against the Bank of the United States, which many regarded as an act of “executive usurpation” and thus a violation of republican values (Watson 158). Initially, the Whig Party was only loosely organized and internally divided. In the presidential election of 1836, for example, it ran four candidates against Jackson’s vice president, Martin Van Buren, who therefore won comfortably. Under the impression of this defeat, the Whigs regrouped, ran only one candidate, Harrison, for the 1840 election, and defeated Van Buren after a campaign in which, as former president John Quincy Adams complained, “everything [...] reach[ed] a new level” (qtd. in Collins 94).

Anticipating the way in which, 160 years later, George W. Bush, the offspring of a wealthy New England family, would be transformed into a Texas rancher, General William Henry Harrison, the son of a Virginia planter who had signed the Declaration of Independence, was turned into a poor Western farmer who lived in a simple log cabin and enjoyed nothing more than a glass of hard cider. To remind voters of these characteristics constantly and to exploit the opportunities they offered, Whig campaign events invariably featured models of log cabins that were carried around by supporters or placed on floats, and enormous quantities of hard cider were given out for free. The Whigs’ enormous efforts to win and the Democrats’ equally organized attempt to retain the presidency mobilized voters to such an amazing degree that voter turnout increased dramatically from 58 percent in 1836 to 80.2 percent (Collins 113). Van Buren, who won only 60 electoral votes compared to Harrison’s 234, received almost 400,000 more votes than in the

previous election, which he had won (Peterson 29). The new forms of campaigning had truly mobilized the masses.

Because of the blatant rebranding of Harrison and the spectacle the Whigs orchestrated, most historians have not been kind in their evaluations of the campaign. Robert Gray Gunderson, who has studied it in more detail than any other scholar, concludes that the Whigs' electioneering was based on "a contemptuous evaluation of the intelligence of the people" (Gunderson 109), and Dorothy Burne Goebel argues similarly that the campaign was successful because it offered entertainment to people suffering from a "dearth of amusement" (Goebel 352). This assessment has proved so powerful that, in her recent biography of Harrison, Gail Collins still calls the campaign "one of the most ridiculous [ones] in history" and reiterates the claim that "the Whigs had no platform" (Collins 4, 89). This, however, is not true, as Harry L. Watson and Michael Holt, among others, have shown. As Holt puts it, "[The Whigs] constantly reminded voters that there was a depression, that the Democrats had caused it, that Van Buren argued that the government should do nothing about it, and that a Whig triumph was necessary to end it" (Holt, *Rise* 107). Moreover, "the salvation of liberty and republican self-government constituted the Whigs' second important theme. Their portrayals of Van Buren as a dissipated, effete monarch reminded voters that Democrats represented executive despotism" (ibid. 109). To offer an alternative, the Whigs "portrayed themselves as the party of probity, respectability, morality, and reason" (ibid. 118). All in all, then, the Whigs suggested that they were on "a crusade to save not only the prosperity but also the liberty and the morals of the people" (ibid. 109). Thus, Holt concludes that "the contention that there were no issues in the 1840 election is untenable" (Holt, *Election* 31): "Whigs did demonstrate real genius in generating enthusiasm for Harrison, but they deployed far more than hoopla" (Holt, *Rise* 90).¹

In this essay I contend that "enthusiasm of Harrison" and the issues at stake were inextricably linked. I investigate how the representation of William Henry Harrison during the campaign served to communicate these issues, how, in other words, the values claimed and the promises made by the Whigs were embodied by the persona they constructed for their presidential candidate. I argue that Harrison was cast as the legitimate successor to George Washington and that he was heroized as a farmer-soldier in the tradition of the Roman Cincinnatus, to whom

Washington himself had frequently been likened since the 1790s. This specific heroization was crucial for the success of the campaign because it turned Harrison into a representative of exactly the republican values of disinterested politics and commitment to the common good that the Democrats had allegedly violated and that the Whigs claimed for themselves. His election thus held the promise of returning to these principles and remedying the corruption associated with Van Buren. Hence, Michael Holt's claim that "no matter who the Whigs ran for president in 1840, he was going to win because the presidential victory was simply a facet of a genuinely sweeping party victory" (ibid., *Election* 54) is exaggerated, to say the least. He is right that the Whigs did not only win the presidential election but triumphed throughout 1840 in local and state elections as well, but that was because Harrison provided a success formula for Whig candidates at all levels. Holt disregards that candidates at the state and local level fashioned themselves as Harrison did from 1839 onward. They could not claim heroism for themselves as they did for Harrison, but they sought to present themselves as embodying the same virtues that Harrison exemplarily represented. As Gail Collins has put it, "everybody was going *log cabin*" (Collins 96).

While it would be a valuable endeavour to investigate the appropriation of this specific habitus by other Whig candidates, the focus of this essay is much narrower. I restrict myself to the heroization of Harrison and concentrate on his representation in popular songs because they were arguably the most important element of the campaign. This popular form, I wish to argue, had a profound impact on the image of Harrison. He was projected as a Cincinnatus figure but not in the still rather aristocratic fashion of George Washington, who had been predominantly heroized in neoclassical poems. Instead, the Cincinnatus model was popularized in two different yet interrelated ways. First, the Roman roots of the heroic model were downplayed because many of the voters the Whigs were addressing were men without classical education. While there are songs and poems that explicitly mention the Roman hero, others do without this reference and simply project Harrison as a farmer who leaves the plough to do his duty. Second, the Cincinnatus model was popularized in that Harrison was not cast as a gentleman farmer, as Washington invariably was around 1800, but as a common farmer who was poor rather than rich. On the one hand, this 'simplification' must be understood as a conscious attempt to appeal to lower-class voters; on the other, it reflected a larger

cultural trend. Even Washington, as we will see, was increasingly imagined as a simple farmer during these years.

My argument unfolds in the following way. I begin by discussing the importance of popular songs for the campaign. While presidents and presidential candidates had been celebrated in songs from the 1790s onward, the campaign of 1840 was the moment where songs replaced poems as the prime medium of heroization. Having established this shift, I then turn to the heroization of Harrison, who was already considered a military hero prior to the campaign and thus lent himself to further heroization. I first discuss how some songs associated him with Andrew Jackson in order to attract disaffected Democratic supporters and then how a much larger number of songs linked him to Washington. Afterwards I explore in detail how Harrison was cast as a popularized Cincinnatus. A quick discussion of how Van Buren was represented in the songs will then lead me to the conclusion that it was Harrison's heroic image that gave the Whigs the mass appeal they needed to win the election.

From Neoclassical Poems to Popular Songs

Looking back at the 1840 campaign a couple of years later, the editor of a Democratic journal remarked:

Some of the songs I shall never forget. They rang in my ears wherever I went, morning noon [sic] and night. [...] Men, women and children did nothing but sing. It worried, annoyed, dumbfounded, crushed the Democrats, but there was no use trying to escape. It was a ceaseless torrent of music, still beginning, never ending. (qtd. in Cleaves 326)

Putting it even more pointedly, Philip Hone, mayor of New York in the 1820s, whose diaries are a rich source for historians, wrote that Harrison "was sung into the Presidency" (qtd. in Gundersen 123). These and other observers highlighted the omnipresence and apparent impact of campaign songs because they were such a novelty. Collective singing had been an important part of the political rites of the republic since its inception, but in 1840 it reached a completely new level, as the number of campaign songs increased exponentially and the form became the dominant genre for the heroization of the candidate.² Before 1820, when there was, with the exception

of the clash between Federalists and Democratic-Republicans at the turn of the century, little competition between parties and little campaigning because suffrage was still limited, poems were much more important than songs for glorifying presidents or presidential candidates. They were published, usually anonymously, in one of the many local newspapers and then, if others found them appealing, reprinted in others. Often paratextual information suggested a melody to which the poem could be sung, but it was primarily intended to be read. As far as form is concerned, virtually all poems on presidents from that period follow neoclassical conventions. They are usually written in an elevated style and make frequent use of archaic words and phrases. Many of these poems can be classified as odes, and as is typical of this genre, apostrophes and exclamations abound, and so do references to the muses and to ancient history and classical mythology. The following poem, which was published in the *Political and Sentimental Repository* from Dover, New Hampshire, in June 1791, is representative of the form and content of these poems:

And thou, great WASHINGTON! immortal sage!
Pride of the world! thou Phoenix of thine age!
Whose awful name the tyrant dreads to hear,
And startled envy drops the bloody spear,
Say, can the Muse confess the rap'trous fire,
Nor sound thy praises on the tuneful lyre?
Thrice grateful task! thy God-like deeds to sing!
What flowing numbers should adorn the string!
When first from Britain's shore involv'd in blood,
Black war rush'd vengeful o'er the billowy flood!
When death, behind, display'd his horrid head,
And the grim furies left their iron bed,
Round these fair climes, where peace, unknown to arms,
And freedom, sacred freedom spreads her charms;
Hurl'd their black shafts from hell's unbounded store,
And desolation crimson'd all the shore;
Then WASHINGTON arose to grasp the shield,
And flew like lightning to the gloomy field.
The murd'rous crew, aghast, confess'd the alarm,
Nor dar'd the vengeance of his wasting arm,
Round every plain unerring fate he sends,
And death turns traitor to pursue his friends,
Peace reigns again: And see from smiling skies,
Returning freedom to Columbia flies.
Science comes down to wake her native fires,
And WASHINGTON to Vernon's shades retires. (*Extract*)

Even when suffrage was gradually extended to finally include virtually all white men during the 1820s and 1830s, the neoclassical poem remained the dominant way to celebrate, and usually also heroize, presidents and presidential candidates. The reasons for this need to be

explored in a different essay, but it is remarkable that the vast majority of verse written on Andrew Jackson, who fashioned himself as a common man, is still rather traditional poetry. The 1828 *Ode, Prepared by the Chief Marshal for the Celebration of the 4th July at the Factory Village in Wilton, N.H.* exemplifies this tendency well, and it is also representative of presidential poetry (and songs) more generally in that it casts the new or future president, in this case Jackson, as the legitimate successor of the first president and greatest hero of American culture at that time, George Washington:

Hail godlike Hero [i.e., Washington]! Born to save!
 Ne'er shall the deathless laurel fade,
 But that brow eternal wave,
 And consecrate blest Vernon's shade.
 Thy spreading glories still increase,
 Till earth, and time, and nature cease.
 Oh, may that spirit on thee shed,
 America's truest, noblest friend,
 On thy successor's honor'd head
 In copious, double showers descend;
 This charge to JACKSON be consign'd,
 Be thou the second of mankind! (l. 31-42)

In fact, poems written in this manner never entirely disappeared until the Civil War, but they became increasingly rare with the 1840 campaign. Only a handful of the 118 poems and songs on Harrison that I am familiar with are written in this fashion, among them *To Gen. Harrison*, which was originally published in 1836, when Harrison was one of several Whig candidates for the presidency, and then republished four years later. This poem still displays all the characteristics identified above. It begins as follows:

Stand up! thou time-worn veteran!
 As proudly as of yore,
 When o'er thy country's banner,
 Portentous clouds did lour:
 When the life-blood of her gallant sons
 Stained many a flowery plain,
 And "the stars and stripes" were waving o'er
 Old ocean's stormy main! (l. 1-8)

The vast majority of texts on Harrison, however, are songs that differ markedly from such traditional poetry because they use simple and often repetitive vocabulary and paratactic syntax; each stanza is usually only a few lines long and followed by a refrain. Moreover, they were usually sung to familiar melodies and were thus probably easy to memorize (Goebel 348-349; Gunderson 25). The *Harrison Song*, for example, was sung to the tune of *Yankee Doodle*:

Come, here's a health to Harrison,
 The old Log Cabin farmer;
 When he commands the ship of State,
 The Tories cannot harm her.
 Chorus: Yankee Doodle fill a mug,
 A pewter mug of cider;
 When he commands our gallant ship,
 No evil can betide her.
 Old Tip's the man, we guess as how,
 The people all unite in,
 He SAVED them true in Council Hall,
 He SAVED them well in fightin'.
 Chorus, &c.
 When Washington sent Wayne out west
 The war to put an end on't,
 He took young William by the hand,
 And made him first Leftenant [sic].
 Chorus, &c. (l. 1-18)

What is more, unlike the few songs on Jackson, with which they have a lot in common in terms of form, the Harrison songs were usually published neither in newspapers nor on broadsheets but in "songsters" – cheaply printed books of usually 40 to 140 pages that assembled dozens of songs on Harrison, vice presidential candidate John Tyler of Virginia, and the Whig Party more generally. Songsters had been made possible, that is, affordable, by advances in print technology such as the invention of the "rotary steam press in 1830" (Watson 27), and the Whigs were the first to use them to collect political songs (Collins 97). Their successful heroization of Harrison was undoubtedly eased, and to a certain degree made possible, by the widespread distribution of their campaign songs in songsters such as *The Log Cabin & Hard Cider Melodies*, *The Tippecanoe Song Book*, or *Songs for the People*. At the same time, the existence of these songsters testifies to the enormous appeal of the Whig campaign, at whose center stood the figure of Harrison. His heroization followed established patterns – the song just quoted links "young William" by way of alliteration to Washington, just as the traditional ode quoted earlier associates Jackson with the first president – but it also transformed them. Before I turn to this popularization on the level of content, though, it is necessary to quickly sketch the image of military heroism that Harrison already brought to the campaign and to discuss the various links that songs constructed between him and Andrew Jackson and George Washington.

The Hero of Tippecanoe

General William Henry Harrison was an attractive candidate for the Whig Party in 1840 for two reasons. First, he agreed with all major positions that the Whigs assumed in this campaign: “Voters could deduce from his [Harrison’s] history and public comments that he believed in economic development, federal road projects, and public schools, and that although he would never celebrate slavery he would never do anything to restrict it either” (Collins 111). Second, Harrison “possibly could be made to fit the hero-candidate concept” popularized by Andrew Jackson (Peterson 17), who was the first presidential candidate since Washington to have had a significant military career prior to his political one and who could thus be cast as a legitimate holder of the office that was still powerfully associated with Washington. In fact, military heroism had been an integral part of Harrison’s public persona since the 1810s.

On November 7, 1811, troops led by Harrison remained victorious in what became quickly known as the Battle of Tippecanoe against a tribe of Native Americans living in what was then the Indiana Territory. The tribe was rumored to be in league with the British, who, in violation of the Treaty of Paris, still had troops in this area. The victory was, by any definition, not at all heroic, as Harrison, who did not think that the Indians would attack his camp during the night, was caught by surprise when they did so. Only when the sun went up did his troops manage to win the upper hand against an opponent vastly inferior in terms of numbers and equipment. After they had repelled the attack, the Americans destroyed the tribe’s village. As so often, however, facts mattered little, and the label “Tippecanoe” quickly came to represent not a minor fight but “all the Indian wars and the War of 1812 combined” (Collins 101). Harrison’s fame spread rapidly throughout the country and was confirmed when he defeated an actual alliance of British and Native American troops led by Colonel Proctor and Chief Tecumseh in the Battle of the Thames in 1813 (ibid. 55). As a consequence, by the late 1810s “William Henry Harrison was a military hero second only to Andrew Jackson in the nation’s heart” (ibid. 56) and was glorified in poems such as 1817’s *The Hero of the West*.

Unsurprisingly, the Whigs tried to capitalize on this image during the 1840 campaign. His military achievements were invariably mentioned by all campaign speakers (Gunderson 119) and

usually held up against the alleged cowardice of Van Buren, who, as the satirical *Little Vanny* put it, “never was seen in battle” (l. 5). In turn, Democratic campaigners sought to undermine Harrison’s heroism by offering alternative but hardly more truthful accounts of the battles of Tippecanoe and the Thames (Gunderson 222), but the notion of Harrison’s military heroism was so firmly rooted in the public mind that they had no chance to shake it. The nickname “Old Tippecanoe” was quickly established for Harrison early in the campaign and functioned until its end as a constant reminder of his military exploits without spelling them out.

Probably because the Whigs could take Harrison’s military heroism for granted, his deeds are addressed explicitly in only a few campaign songs. Frequently, though, they are implicitly evoked by references to him as “Old Tippecanoe”. For example, the first lines of *Tippecanoe – A Sucker Song*, which was sung to the tune of *Bonnets of Blue*, declare: “The people are rising in might; / They have taken the ‘second thought’, too; / Reform is their watch-word, their banners unfurled, / And they point to old Tippecanoe” (l. 1-4). The actual battle is never described, but by the end of the third stanza Harrison has become “the Hero of Tippecanoe” (l. 24), and the song ends with the affirmation “We’ll stand by the Hero, who periled his life, / At the Battle of Tippecanoe” (l. 47-48).

One of the few songs that provides a narrative of his time as a soldier and thus actively heroizes Harrison in this regard is *Bold Tippecanoe* from the *Tippecanoe Song Book*. This song describes all major battles in which Harrison participated in great detail. The stanza about Tippecanoe, then, makes the purpose of this heroization impossible to miss, as it projects Harrison as “Commander-in-Chief! at the head of his men, / He marches to meet the fierce savage again” (l. 23-24). Another song that centers on his military exploits is *Oh, Say, Who Is He?* from the same songster. This song, though, does not offer a narrative of events but focuses on Harrison’s heroic persona, and, highlighting atmosphere and character, casts him as the protector of women and children, who, among other heroic deeds, “restores, gaily smiling, her babe to [a mother’s] arm” (l. 14). Significantly, *Oh, Say, Who Is He?* was sung to the melody of *The Star-Spangled Banner*, whose original text celebrates the heroic resistance of American soldiers to British troops during the siege of Fort McHenry in the War of 1812. Combining a melody associated with the fight against the British with lyrics that glorify

Harrison's deeds in the Indian Wars projects the presidential candidate as somebody who has always fought on all fronts for Americans' rights and liberty and will continue to do so in the future. Even the songs that revel in Harrison's military heroism of the past, then, do so to underline his claim to the presidency in the present.

A New (and Better) Jackson

Slightly more frequently than explicitly highlighting Harrison's military deeds, the campaign songs forge a connection between Harrison and former president Andrew Jackson, as whose vice president Harrison's opponent, Martin Van Buren, had served before he was elected president. It is highly probable that songs that created such a link were employed specifically in those parts of the country where voters were skeptical about Van Buren but still admired Jackson. Aware that many small farmers, middle-class planters, workers, and Westerners in general would likely vote for the Democrats "because of a strong personal devotion to General Jackson" (Gunderson 9), the Whigs attempted to fashion Harrison as the true successor of Jackson for this part of the electorate. In fact, "[Harrison's] similarity to the Jackson of 1824 and 1828 made him particularly appealing to Westerners and Antimasons" and thus had been a major factor in his choice as a candidate in the first place (Holt, *Rise* 41). Once he had been selected, the Whigs tried to nickname him "Old Buckeye" in order to associate him in the minds of voters with Jackson, who was generally known as "Old Hickory" (Collins 94-95). Since this attempt failed and the name did not stick, songs and poems took over the function of linking the two.

Quoting 2 Corinthians 6:17 and thus casting the supporters of Van Buren as sinners, the twelfth stanza of *Old Tippecanoe*, for example, declares: "Among the supporters of brave General Jackson, / There are many Republicans, honest and true, / To such we say 'come out from among them', / And 'go it for' Tyler and 'Tippecanoe'" (l. 45-48). In similar, but more secular fashion, *Our Own Cincinnati* appeals to "noble Conservatives", in this case a clear reference to the Democrats (l. 22), to join "the old and young Whigs of the nation" in "rally[ing] around with proud exultation, / The Hero of Tippecanoe" (l. 21, l. 23-24). The *Song of the Old Jackson Men* even assumes the perspective of a group of Jackson supporters who are highly critical of Democrats who question Harrison's military heroism and

slander him because of his allegedly humble lifestyle: "His enemies call him a coward, / And sneer at his poverty to, / But a true-hearted Jackson-man never, / Will slander the brave and the true" (l. 5-8). Unsurprisingly, the song goes on to celebrate his poverty, to confirm his heroism, and to contrast his and Jackson's military service with Van Buren's behaviour. Reminding singers and listeners that Van Buren did not fight in the War of 1812, the song aligns Jackson and Harrison when it says about the incumbent: "He shirked it off on to brave Jackson, / And the Hero of Tippecanoe" (l. 19-20).

Campaign poems, too, tried to win the votes of Jackson supporters. Employing the same rhetorical strategy as *Song of the Old Jackson Men*, *The Last Loco Foco's Lament* assumes the perspective of a Van Buren supporter who has to admit that "my friends and companions of 'Hickory' days, / All too are singing these new-fangled lays" and who eventually decides to turn Whig (l. 15-16; emphasis in the original). Harrison must be the true heir to Jackson, the poem thus suggests, because he is acknowledged as such by many Jackson supporters. The poem *The Difference*, finally, which compares the "little king" Van Buren (l. 7), once more unfavourably to the soldier Harrison, pretends to have been written by "A thorough-going Jackson man – but no Van Burenite."

It is important, however, not to overemphasize the tendency to construct explicit connections between Harrison and Jackson. Only a handful of the more than hundred songs and poems written about Harrison for the campaign actively forge this link. The overwhelming majority does not mention Jackson at all and focuses on Harrison only or compares him to Van Buren. The strategy behind this is obvious. The Whigs were, after all, campaigning for votes not only from those who had voted for Jackson in two elections but also from those who had always objected to him. Thus, to generally fashion Harrison as Jackson's true heir would have been counterproductive. It made far more sense to heroize Harrison in a fashion that allowed supporters of Jackson to see him as a copy of their idol and opponents to see him as somebody who had much in common with Jackson but lacked his alleged dictatorial tendencies (Peterson 17). In this regard, linking Harrison to George Washington was crucial because Washington was admired by everyone. To supporters of Jackson it signaled that, like the Tennessean before him, Harrison would uphold the republican principles associated with Washington,³ and to Jackson's

opponents it promised a return to these principles after they had been corrupted by Jackson and Van Buren.

A New Washington

It is of course hardly surprising that the Whigs tried to associate Harrison with George Washington. The first president had been the young nation's towering hero since its inception, he had defined what Americans expected of a president, and as party competition increased during the first half of the nineteenth century, he became, as Vivien Green Fryd has put it, "a central symbol of unity" (Fryd 66). Consequently, "His successors tried to cast themselves in the same image" and invariably were cast by their supporters in this fashion (Watson 7). The Whigs did this through a variety of rituals, for example by drinking first to the people, then to Washington, and then to Harrison when the time for the formal toasts which were an important part of Whig gatherings during the campaign had come (Gunderson 139), thereby implicitly aligning the two and casting their candidate as Washington's successor. The Democrats undoubtedly did the same for Van Buren, but for a variety of reasons, Harrison could be particularly successfully projected by the Whigs as the "next Washington", as both *The Hero of Tippecanoe* (l. 107) and *Ye Whigs of Colombia* (l. 25) put it.

To begin with, there were parallels in their military careers. Both Washington and Harrison had been involved in battles against both the Indians and the British. Washington had fought first the Indians during the French and Indian War and then the British during the War of Independence, while Harrison encountered a combined force of both in the Battle of the Thames. Indeed, the War of 1812, of which the battles at the Thames and Tippecanoe were part, was widely regarded as a repetition of the first conflict with Great Britain, as a Second War of Independence (Collins 49), and hence the "Hero of Tippecanoe" could be made to appear as a veritable copy of the first president, as a second Washington.

What is more, the Whigs highlighted a direct link between Washington and Harrison: "When William Henry expressed a willingness to join the military, President George Washington himself signed off on the commission" because he knew and respected Harrison's father (Collins 13). Various songs emphasize this connection to legitimize Harrison's claim to the presidency.

While the poem *The Hero of Tippecanoe* published in the *Haverhill Gazette* simply reports that "young Harrison joined the brave Anthony Wayne [another Revolutionary War hero as whose aide-de-camp Harrison served in 1793], / For Washington sent him their rights to maintain" (l. 29-30), other songs credit Washington with not only approving of the commission but playing a more active role in the making of Harrison. *Our Own Cincinnatus*, for example, merges the beginnings of Harrison's time in the army with his most famous victory, thus suggesting that Washington enabled Harrison to become a hero: "When Washington made him an ensign, / To Wayne's gallant army he flew; / And won for himself the proud title – / The Hero of Tippecanoe" (l. 5-8). The effort to represent Harrison as somebody who is exactly like the heroes of the War of Independence comes to the fore here particularly pointedly.

A third parallel that Whig songs and poems repeatedly stress is that Harrison was, like Washington, born in Virginia. This is remarkable insofar as, apart from that, the campaign consistently presented him as a Westerner. That it acknowledges his real origins in order to link him to the first president shows how crucial this association was for success. The argument that songs that emphasize Harrison's Virginian heritage make in different degrees of explicitness is that the spatial proximity of their birthplaces proves that their characters and values are identical. This idea is most obvious in the rather traditional poem *The Hero of Tippecanoe*, which also credits Harrison's father with instilling the right values in him:

He was born very near to the same spot of earth
That gave the illustrious Washington birth;
His father is one of the patriots dead
Who declared Independence at risque [sic] of his head,
And early held up to his son's imitation
The Sage of Mount Vernon, the pride of the nation,
And formed the man for a patriot true,
A statesman and hero of Tippecanoe. (l. 11-18)

In these lines, the repetition of the word "patriot" condenses the values that Harrison, a "statesman and hero", embodies – values that are exactly those that Washington stood for. In similar fashion, the song *The Voice of Virginia* describes Harrison as "worthy of our country's sire" (l. 15), and this "sire" is of course Washington. Later, the song reiterates this point by declaring that in Virginia "our honored Harrison, / Like the sainted Washington, / Honest hearts has proudly won" (l. 21-23). By contrast, the *Gathering Song*

associates not only Harrison with Washington but also their respective opponents when it states in the third stanza: “The Locos [a derogatory term for the supporters of Van Buren] combine with their *friends*, British Tories, / To tarnish the fame of Virginia’s son: / They slander the name of our Hero victorious, / And carp at the glory which Harrison won” (l. 17-20). The claim that Van Buren had British allies was of course wrong, but it was effective as it cast the upcoming election as a repetition of the War of Independence and thus underlined the idea that Harrison was a second Washington. Arguably most important in this regard, however, was that Harrison was like Washington presented as a Cincinnatus.

Cincinnatus and Cider

Since the newly founded United States self-consciously modelled itself after the Roman Republic and its values, the figure of Cincinnatus – the Roman statesman who left his plough when called to help his countrymen and resigned immediately after the invasion had been defeated – served as a template for many of the American republic’s heroes from the start. As Garry Wills has demonstrated in great detail, George Washington was widely hailed as the American Cincinnatus because he did not strive for power but stepped down voluntarily both as commander of the Continental Army and later as president and returned to private life in Mount Vernon twice. Since Harrison had also resigned his commission and returned to his farm near North Bend, Ohio, after the War of 1812 and had only left it since then to serve as a member of Congress and first governor of Indiana for a couple of years, his story lent itself to being heroized according to the Cincinnatus model.

Hence, during the 1840 campaign countless speakers cast him in this role (Watson 217), and he fashioned himself accordingly. In effect, he assumed this pose as early as 1838, when he repeatedly declared during a speaking tour that “he was not [...] responsible for being in the position of a Cincinnatus who might be called to leave the plow for the presidency” (Goebel 333). Even two years later when he broke with tradition and campaigned himself, Harrison managed to uphold this pose to a certain degree by pledging himself to a single term and talking about the necessity to curb executive power (ibid. 364). He thus violated the republican principle of self-restraint that Cincinnatus stood for, but did so in order to promote other republican values also associated with the Roman. In fact, he

maintained the Cincinnatus posture even during his inaugural address, which began with the words “Called from a retirement” (qtd. in Collins 120).

Harrison, then, presented himself as a classical Cincinnatus, but this is not how he was predominantly projected throughout the campaign, especially not in songs and poems. There is only one poem I am aware of, *Old Tippecanoe*, which uses a traditional form, a variety of references to antiquity, and conventionalized images such as the laurel to cast Harrison as a Cincinnatus in the classical fashion:

Let Greece praise the deeds of her great Alexander
And Rome boast of Caesar and Scipio too;
Just like Cincinnatus, that noble commander,
Is our old Hero of Tippecanoe.

For when the foes of his country no longer could harm her,
To the shades of retirement he quickly withdrew;
And now at North Bend see the honest old farmer,
Who won the green laurel at Tippecanoe.

[...]

And now from Retirement the People doth call him,
Because he is Honest and Qualified too;
And for One Term they soon will install him
As President – “Hero of Tippecanoe.” (l. 21-28 and 33-36)

Apart from this text, however, the campaign poems and songs, in accordance with their popular forms, also project a popularized version of Harrison-as-Cincinnatus. Depicting him not as a gentleman farmer but as a poor yeoman who lives in a simple log cabin and drinks not wine but hard cider, they represent him in a fashion familiar from renderings of Washington-as-Cincinnatus at that time.

As Karsten Fitz has shown, the yeoman farmer became a “republican symbol” during the antebellum period for the simple reason that, since more than two-thirds of Americans worked in agriculture in 1840, the idea of “the democratic yeoman farmer was based upon reality” (Fitz, *Personification* 320). This development also affected representations of Washington, who was, particularly in drawings and illustrations, increasingly depicted as a farmer (Fitz, *American* 101-10). Whereas the Early Republic imagined him as a Cincinnatus who returned to private life in Mount Vernon, he was now envisioned as performing manual labor there himself. Since “the most central symbol for [the] agrarian philosophy [of republicanism] was the plough”, various images from this period show Washington using one (Fitz, *Personification* 319). Such depictions of course “completely ignored” that Washington

“was one of the wealthiest men in Virginia” and almost certainly never worked in the fields himself (Fitz, *American* 107, 106). Historical accuracy, however, did not matter; what mattered was that such images performed an “approximation of Washington to the common man” (ibid. 103).

Fitz’s examples are mostly taken from the 1840s and 1850s. It is therefore quite possible that the transformation of Washington’s image as Cincinnatus that he observes was at least partly fuelled by the way in which Harrison was represented during the campaign of 1840. As with Washington, the contradictions between image and reality were ignored and Harrison’s rather luxurious mansion on his 160-acre farm near the village of North Bend, fourteen miles from Cincinnati, was turned in visual and verbal representations into a humble log cabin. It is unclear, though, if Whig strategists intended to project Harrison as poor from the beginning or if they only recognized the opportunity after a Democratic newspaper slighted Harrison after his nomination and involuntarily provided the Whigs with the major symbols of the campaign: the log cabin and hard cider. “Give him a barrel of hard cider, and settle a pension of two thousand a year on him”, the newspaper quoted a disaffected supporter of Henry Clay, who had hoped to win the Whig nomination for himself, “and my word for it, he will sit the remainder of his days in his log cabin” (qtd. in Gunderson 74).

In any case, the Whigs quickly recognized the opportunity this sneer offered. Not only did the image of the simple log cabin candidate allow them to represent Harrison as a disinterested republican, a veritable Cincinnatus, who was without personal ambition but would heed the people’s call; moreover, as hard cider was a simple beverage that carried associations of poverty and domesticity (Watson 224), they could present Harrison as a common man and thus appeal to poorer voters – exactly the parts of the electorate, that is, that the Whigs had so far never won over. As Gunderson puts it, “In dramatizing their devotion to log cabins and hard cider, Whig strategists gave belated acquiescence to the principle that political success was dependent upon support of the masses, many of whom were newly enfranchised” (Gunderson 108). As a consequence, “Stories of his poverty and his love of farm work were widely circulated” (Goebel 350). And as songs were a good way to reach these masses, countless Whig campaign songs spread the image of Harrison as a Cincinnatus who was poor, ploughed his own fields, and drank nothing but hard cider.

Some of these songs still feature the name “Cincinnatus”, which indicates that it carried meaning even for the lower classes, to which these songs were geared. Indeed, the possessive pronoun in the title *Our Own Cincinnatus*, sung to the popular melody of *Rosin the Bow*, shows the appropriation of the model by exactly this group. The Cincinnatus narrative, though, is not taken up at all in the song and not explicitly applied to Harrison, who is celebrated, however, for always serving his country when needed. Constructing a strict binary between the rich elite and the rest of the people, the song, like countless others, claims that Harrison is the candidate of the people because he is one of them: “They say he lives in a log cabin, / And loves to drink hard cider too; / For this they are gravely opposing / The Hero of Tippecanoe” (l. 29-32). Exactly the same argument is made in *Should Good Old Cider Be Despised?*, which was sung to the tune of *Auld Lang Syne* and in which the symbolic meaning of hard cider is even more pronounced. The lines “We’ve tried your purse-proud lords who love / In palaces to shine; / But we’ll have a ploughman President / Of the Cincinnatus line” (l. 17-20) once again project Harrison as a simple farmer who has a lot in common with the people and nothing with those who rule them at the moment and who, like his Roman predecessor, will leave his fields to do his duty. The following lines, “For old North Bend, my boys, / For old North Bend, / We’ll take a mug of cider yet / For old North Bend” (l. 21-24), then make the drinking of hard cider an affirmation of the values Harrison allegedly stood for and an articulation of support for him.⁴

The overwhelming majority of songs and poems, however, celebrate Harrison for displaying the virtues usually associated with Cincinnatus without ever using this name. In *The Reason Why*, for example, a father answers his son’s question “why men shout / So loud for HARRISON?” (l. 1-2) by emphasizing Harrison’s republican rejection of personal power: “Now this great man, whose name you hear / Proclaimed by every one [sic], / Has wielded power almost as great / As many kings have done; / And yet he never swerved a hair / From honor’s strictest laws; / He thought it recompense enough / to fight in Freedom’s cause” (l. 21-28; emphasis in the original). The same point is made in the song *The Hero of Tippecanoe*:

But,— did not this Harrison so rule the West,
As, (like men now in office) to feather his nest?
No, no; though he might, like some in high stations,
By taking advantage in land speculations,

Have made himself rich – he resisted the charm,
 And owns nothing more than a snug little farm,
 He's a good, honest man, and a patriot true,
 As well as the hero of Tippecanoe. (l. 83-89)

By contrast, the *Harrison Song*, to give one final example, stresses Harrison's readiness to leave his farm again when the people call for his help:

He is the people's candidate,
 Because he is a farmer,
 Should he ascend the chair of State,
 He'll buckle on his armor,
 And like a valiant patriot
 He will commence his work, sir,
 And with kind words defend his cause
 Without the help of dirks, sir.
 O log cabins – log cabins and hard cider,
 O log cabins – old Tip will tap the cider. (l. 11-20)

In this stanza, the Cincinnatus echoes are particularly pronounced. The line “He'll buckle on his armor” has Harrison prepare for the execution of the office of president in the same fashion in which the Roman Cincinnatus must have prepared to fight the invasion that threatened his republic. And, again, the refrain focuses on the central symbols of the campaign, this time even imagining Harrison himself distributing the cider, while the first two lines of the stanza, “He is the people's candidate, / Because he is a farmer”, articulate a central tenet of republicanism. The same tenet is at the center of the argument made in the sixth stanza of *Gathering Song*, which simultaneously forges a connection between Washington and Harrison: “Mount Vernon once gave us a farmer to save us– / His mantle, when dying, he left at North Bend; / While Harrison wears it, no foe shall enslave us– / From Tyrants and Despots he still will defend” (l. 41-44). In fact, this idea – that Harrison is the right candidate and will do the right things as president because he is a simple farmer and will return to the farm after he has done his duty – can be considered the smallest common denominator in the heroization of Harrison. It is the part of the Cincinnatus model that is invariably retained even if all others are stripped away – because it allowed the Whigs to present Harrison as the exact counterpart of much-disliked incumbent Martin van Buren.⁵

Heroic Farmer vs. Corrupt King

The Whigs' success in the election of 1840 hinged on the heroic persona they managed to

construct for William Henry Harrison. As I have demonstrated, Harrison was not only hailed as a military hero, but also as a Cincinnatus, as a farmer who would not cling to power but only use his position for the benefit of the people. Most importantly, though, he was projected as somebody whose heroic deeds were an integral, albeit exceptional, part of a life most voters were familiar with. He was successfully cast as “The People's Presidential Candidate”, as one campaign broadsheet's headline proclaimed (*People's*). He was not only hailed as a “Hero Farmer”, as the chorus of *Our Hero Farmer* repeatedly does, but also “a *brother farmer*”, as in *Harrison* (l. 52).

This heroization resonated with the electorate and lent credibility to the Whigs' claim that their administration would successfully tackle the effects of the economic depressions of 1837 and 1840 (Holt, *Rise* 108). The Whigs often wore badges and carried banners that declared Harrison to be the “Poor Man's Friend” or promised roast beef for everyone once Harrison was president (Gunderson 117, 141, 221). They also sought to firmly anchor this notion in the minds of the people by widely circulating stories of how he welcomed visitors, often veterans or men of the church, to his farm in North Bend, treated them kindly, and shared what little he had with them to remedy their more pressing poverty (Collins 86). Such anecdotes, which functioned as symbolic promises of how he would take care of all of the nation's poor once he was president, were also taken up in songs. For example, *One Poor Soldier More* claims first in general fashion that “if he [Harrison] has but one drink of hard cider in store, / The poor soldier gets it who stops at his door” (l. 10-11) and then exemplifies this by relating the melodramatic story of how a crippled veteran – “A poor wooden leg with the stump of an arm” (l. 14) – knocks on Harrison's log cabin in “a dark winter's storm” (l. 13) and how the presidential candidate takes care of him.

This strategy was effective for two reasons. First, the heroization of Harrison was combined with constant reminders that the Democrats' decision not to interfere with the economy, and especially their anti-banking stance, “would prostrate the state's banking and credit system” and thus “destroy[] the credit poor men needed so badly” (Holt, *Rise* 108). Second, the Whigs further disqualified this political position by depicting President Martin Van Buren as corrupt, effeminate, and unrepugnant, as a tyrant who did not care about the suffering of the people. Congressman Charles Ogle's speech “The Royal Splendor of

the Presidential Palace” set the tone for this accusation early in the campaign. Its title already casts Van Buren as a king and thus as the ultimate nemesis of republicanism. The speech revelled in a minute, albeit completely imaginary, description of the riches that Van Buren had allegedly amassed in the White House, finally adding insult to injury by claiming that in the garden there had been hills constructed, “every pair of which ... was designed to resemble ... an amazon’s bosom, with a miniature knoll or hillock on its apex, to denote the n—pple” (qtd. in Gunderson 103). Articulating a tenet of republican ideology, that political and moral corruption are inextricably linked (Butter 44-49), Ogle’s speech represents Van Buren as the very opposite of what Harrison was said to stand for: heroism, manliness, decency, honesty, and frugality. As Gil Troy puts it, “the Whigs were as effective fitting Martin Van Buren into the Republic’s demonology as they were fitting William Henry Harrison into its pantheon” (Troy 26).

Countless songs and several poems contributed to the construction of this dichotomy, either by focusing on Van Buren alone or by contrasting his deficiencies with Harrison’s virtues. For example, the song *Hail to Old Tippecanoe* imagines “Van Buren sit[ting] in his marble hall, / And liveried slaves come forth at his call” (l. 1-2). Like King Belshazzar he dines in “royal state” with “golden fork and spoon” (l. 10, 12) and ridicules his opponents until a “handwriting appear[s] on the wall” (l. 18) and announces the end of his reign. Other texts have a slightly different emphasis and cast Van Buren as entirely effeminate. *Little Vanny* highlights that “he was never seen in battle, / [...] His nerves would be shocked with the rattle / Of a contest like Tippecanoe” (l. 1, 3-4) and even imagines him in a “silk stocking” (l. 17). In this song, the contrast to Harrison is only implied, but it is made explicit in many others, for example in *The Hero of Tippecanoe* (which is not to be confused with the poem of the same title that I quoted earlier), which constructs binaries between East and West, luxury and hardship, and self-indulgence and public service.

While Martin, well salaried, peacefully shone,
Embosomed in charming repose,
And with white cambric handkerchief wet with cologne,
Delighted his delicate nose—
In the far west, on the red battle-ground,
Where the savage war-whoop and the canon resound,
Oh! where was bold Harrison then to be found?
“At the battle of Tippecanoe!” (l. 17-24)

Another text that capitalizes on the supposedly clear-cut differences between Harrison and Van Buren is the poem *New Year’s Address*, published in the *Connecticut Courant* in January 1841, that is, after the election but before the inauguration. It reiterates almost all accusations first made by Ogle, accusing “royal Van” (l. 23) of residing in “rich and lordly halls” (l. 60) and occupying the “nation’s throne” (l. 67), before celebrating Harrison’s virtues and congratulating the people for placing him now “in honor’s seat” (l. 91). Using the same imagery, the poem *Soliloquy of Mr. Van Buren*, in which he laments his inevitable defeat, has Van Buren refer to his “throne” (l. 5). The monarchical associations thus evoked contrast markedly with the republican connotations of *Harrison and Victory’s* appeal to place the hero of Tippecanoe in “the great Washington’s chair” (l. 8) and the celebratory concluding confirmation of the sonnet *To President Harrison, on His Inaugural Address* that “the seat of Washington is thine” (l. 14). That both the popular song and the sonnet use the same imagery and link Harrison to Washington shows once again that his heroic persona appealed to all parts of the electorate because it promised a return to the republican principles associated with Washington.

The Whigs, then, were successful in the campaign of 1840 because they finally managed to appeal to all kinds of voters. While they were, as in previous elections, particularly successful among “the economic and social elite”, they did well enough among artisans in the East and farmers in the West to secure a vast majority in the Electoral College (Holt, *Rise* 116; Watson 226). The party managed to present itself as capable of, on the one hand, leading the country out of the economic crisis and narrowing the growing gap between rich and poor and, on the other, bringing about a moral regeneration and a return to the republican values allegedly betrayed by the monarchical Van Buren and his aristocratic Democrats. The heroization of William Henry Harrison was crucial for communicating this agenda, as the specific heroic persona that the campaign constructed for him embodied the Whigs’ values and goals in prototypical fashion. Harrison, as I have shown, was heroized as a Cincinnatus, albeit in popularized form – not as a gentleman planter, as George Washington was during the Early Republic, but as a poor Western farmer. Moreover, his heroization hinged not so much on poems, as with earlier presidents, but on songs. The popularization of the heroic model went hand in hand with the deployment of a popular form.

Michael Butter is Professor of American Studies at the University of Tübingen. He is currently writing a book about the heroization of American presidents between 1790 and 1860.

1 Watson makes exactly the same point. According to him, the Whigs campaigned for a “commercialized economy and the spread of evangelical virtues” such as frugality or domesticity (Watson 211).

2 This essay is part of a larger project that investigates the heroization of American presidents in poems and songs from the Early Republic to the Reconstruction Era. My observations are based on a corpus of roughly 3,000 poems and songs on American presidents and presidential candidates published between 1790 and 1870.

3 The song *Ye Who Fought with Washington* makes this genealogy explicit: “Ye who fought with Washington, / Ye who oft with Jackson won, / Onward now with Harrison, / On to victory” (l. 1-4).

4 Other songs that employ the word “Cincinnatus” are William Hayden’s *Whig Song* and *Tippecanoe For Ever*.

5 To give just a few further examples: The song *Harrison* calls on “Farmers all, [to] attend the call, / 'Tis working like a charmer, / Hitch on the team, and start for him, / For he’s a brother farmer” (l. 53-56); and a song in German, *Der alte Tippecanoe*, sung to the melody of *Kommt, Brüder, trinket froh mit mir* and obviously geared to the large German-speaking community in the West, declares: “Hoch lebe der Sieger von Tippecanoe, / Der Bauer, der Staatsmann, der Held, / Heiß schlagen ihm unsere Herzen zu, / Heiß dankt ihm die westliche Welt!” (l. 25-28).

Works Cited

- “Bold Tippecanoe.” *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia, PA: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 19-22.
- Butter, Michael. *Plots, Designs, and Schemes: American Conspiracy Theories from the Puritans to the Present*. Berlin: de Gruyter, 2014.
- Cleaves, Freeman. *Old Tippecanoe: William Henry Harrison and His Time*. New York, NY: C. Scribner’s Sons, 1939.
- Collins, Gail. *William Henry Harrison*. New York, NY: Holt, 2012.
- “Der alte Tippecanoe.” *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia, PA: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 6-7.
- “Extract.” *Political and Sentimental Repository* 9 June 1791: 4.
- Fitz, Karsten. *The American Revolution Remembered, 1830s to 1850s: Competing Images and Conflicting Narratives*. Heidelberg: Winter, 2010.
- . “The Personification of the Minuteman: George Washington and Israel Putnam as Iconic Yeoman Farmers in the Antebellum U.S.” *American Cultural Icons: The Production of Representative Lives*. Ed. Bernd Engler and Günter Leyboldt. Würzburg: Königshausen und Neumann, 2010: 317-339.
- Fryd, Vivien Green. *Art and Empire: The Politics of Ethnicity in the United States Capitol, 1815–1860*. New Haven, CT: Yale UP, 1992.
- “Gathering Song.” *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia, PA: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 67-68.
- Goebel, Dorothy Burne. *William Henry Harrison: A Political Biography*. Indianapolis, IN: Historical Bureau of the Indiana Library and Historical Department, 1926.
- Gunderson, Robert Gray. *The Log-Cabin Campaign*. Lexington, KY: U of Kentucky P, 1957.
- “Hail to Old Tippecanoe.” *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia, PA: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 165.
- “Harrison.” *The Log Cabin & Hard Cider Melodies: A Collection of Popular and Patriotic Songs: Respectfully Dedicated to the Friends of Harrison and Tyler*. Boston: Adams, 1840: 40-42.
- “Harrison and Victory.” *The Madisonian* 6 October 1840: 1.
- “Harrison Song.” *The Log Cabin Minstrel: or Tippecanoe Songster*. Roxbury, NY: Patriot and Democrat Office, 1840: 41-43.
- Holt, Michael F. “The Election of 1840, Voter Mobilization, and the Emergence of the Second American Party System: A Reappraisal of Jacksonian Voting Behavior.” *A Master’s Due: Essays in Honor of David Herbert Donald*. Ed. William J. Cooper et al. Baton Rouge, LA: Louisiana State UP, 1985: 16-58.
- . *The Rise and Fall of the American Whig Party*. New York, NY: Oxford UP, 1999.
- “Little Vanny.” *Haverhill Gazette* 29 August 1840: 1.
- “New Year’s Address.” *Connecticut Courant* 9 January 1841: 1.
- “Ode, Prepared by the Chief Marshal for the Celebration of the 4th July at the Factory Village in Wilton, N.H.” *New-Hampshire Patriot* 11 August 1828: 4.
- “Oh, Say, Who Is He?” *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia, PA: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 60-61.
- “Old Tippecanoe.” 1840. *Poems of American History*. Ed. Burton Egbert Stevenson. Boston, MA: Houghton Mifflin, 1922: 353.
- “One Poor Soldier More.” *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia, PA: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 22-23.
- “Our Hero Farmer.” *The Log Cabin & Hard Cider Melodies: A Collection of Popular and Patriotic Songs: Respectfully Dedicated to the Friends of Harrison and Tyler*. Boston: Adams, 1840: 34-35.
- “Our Own Cincinnatus.” *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia, PA: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 132-34.
- Peterson, Norma Lois. *The Presidencies of William Henry Harrison and John Tyler*. Lawrence, KS: UP of Kansas: 1989.
- “Should Good Old Cider Be Despised?” *A Drop of Hard Cider or the Tippecanoe Roarer, Embodying the Soul of all the North-Bend Melodies, Whig Songs, &c.* New York, NY: Elton, 1840: 14-16.
- “Soliloquy.” *Easton Gazette* 18 April 1840: 4.
- “Song of the Old Jackson Men.” *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 40-41.
- “The Difference.” *New-Bedford Mercury* 18 September 1840: 2.

- "The Hero of Tippecanoe." *Haverhill Gazette* 28 March 1840: 1.
- "The Hero of Tippecanoe." *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia, PA: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 68-70.
- "The Last Loco Foco's Lament." *Easton Gazette* 19 September 1840: 4.
- The People's Presidential Candidate! Brief Sketch of the Life and Public Services of Gen. William Henry Harrison*. Worcester, MA: Dorr, Howland, and Co., 1840.
- "The Reason Why." *New-Bedford Mercury* 23 October 1840: 4.
- "The Voice of Virginia." *Harrison Melodies: Original and Selected. Pub. under the Direction of the Boston Harrison Club*. Boston: Weeks, Jordan and Company, 1840: 12.
- "Tippecanoe – A Sucker Song." *The Log Cabin & Hard Cider Melodies: A Collection of Popular and Patriotic Songs: Respectfully Dedicated to the Friends of Harrison and Tyler*. Boston: Adams, 1840: 44-45.
- "Tippecanoe For Ever." *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 122-123.
- "To President Harrison, On His Inaugural Address." *New Hampshire Sentinel* 7 April 1841: 4.
- Troy, Gil. See *How They Ran: The Changing Role of the Presidential Candidate*. Rev. ed. Boston, MA: Harvard UP, 1996.
- Watson, Harry L. *Liberty and Power: The Politics of Jacksonian America*. 2nd ed. New York, NY: Hill and Wang, 2006.
- "Whig Song." By William Hayden. *New Hampshire Sentinel* 8 January 1840: 4.
- Wills, Garry. *Cincinnatus: George Washington and the Enlightenment*. New York, NY: Doubleday, 1984.
- "Yankee Doodle." *Haverhill Gazette* 12 September 1840: 1.
- "Ye Whigs of Columbia." *Tippecanoe Song Book: A Collection of Log Cabin and Patriotic Melodies*. Philadelphia: Marshall, Williams, and Butler, 1840: 82-83.
- "Ye Who Fought with Washington." *Harrison Melodies: Original and Selected. Pub. under the Direction of the Boston Harrison Club*. Boston: Weeks, Jordan and Company, 1840: 79.

Julia Ingold

Christophorus ist kein Superheld mehr.

Brechung historischer und gegenwärtiger Darstellung des Heroischen in Markus Färbers Comic *Reprobus*.

1. Einleitung

Markus Färbers *Reprobus* aus dem Jahr 2012 ist ein Comic. Das Buch erzählt eine Geschichte in Panelsequenzen, die durch ein Gutter getrennt sind, gleichberechtigt kombiniert mit Schrift.¹ Verbale und ikonische Elemente sind untrennbar und teilweise ununterscheidbar zu einem narrativen Diskurs verbunden. Inhaltlich bildet dieser im Genette'schen Sinne einen Hypertext zu der breit überlieferten Legende des Heiligen Christophorus (Genette 14). Die neue Version spielt in einer dystopischen Welt, in der eine geografisch reale „Welt der Legenden und Mythen“ (Färber 41)² durch Erosion zu verschwinden droht (ebd. 28). Westlich davon liegt, durch einen Fluss abgegrenzt, eine düstere von Menschen bewohnte Megastadt (Abb. 1 oben,³ ebd. 63-68). Dorthin zurückgekehrt, versucht Christus erfolglos, sich und Christophorus wieder in das Gedächtnis der Bewohner/innen zu bringen (ebd. 41). Die Buchseiten waren von Anfang an gleichzeitig als Comic und freskenartiger Bilderzyklus für einen Ausstellungsraum konzipiert, weil sie als Abschlussarbeit für Färbers Gaststudium an der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle in der Illustrationsklasse des Comickünstlers und Professors für Kommunikationsdesign und Illustration Georg ‚Atak‘ Barber entstanden.⁴ Nicht nur literatur-, sondern auch kunsthistorisch besteht dadurch ein Bezug zur mittelalterlichen Tradition. Heiligenviten an Kirchenwänden oder auf Kultgegenständen waren ein verbreitetes Phänomen. Das Werk greift damit populärkulturelle Elemente des Mittelalters auf. Wortkarg und monochrom jedoch, von dem kleinen Verlag Rotopolpress auf hochwertiges Papier gedruckt und mit einer signierten Grafik geliefert, gibt es sich im heutigen Kontext genau als das Gegenteil. Es steht damit in der Tradition der europäischen „small-press comics“ (Beaty 134), deren Ursprung Bart Beaty in den 1990er

Jahren sieht. Für ihn liegt das Neuartige ihrer Ästhetik darin, dass sie nicht mehr versuchen ‚grafische Literatur‘ zu sein, sondern Künstler/innenbücher der „Fine Art“ (ebd. 135): „A generation of cartoonists raised in art schools saw in postmodernism's erosion of high/low distinctions the possibility of creating avant-gardist work in the comic book form“ (ebd. 7). Der Autor, Färber, hat eben diese Karriere eingeschlagen und ist nun als freischaffender Grafiker, Illustrator und Bühnenbildner tätig. Er nennt sein Werk explizit einen „Comic“, obwohl Verlag und Fachhandel oft die Kategorie „Graphic Novel“ als Vermarktungsetikette bemühen.⁵

Wie der Roman im 19. Jahrhundert erobert sich heute der Comic immer mehr eine Stellung als gleichberechtigte und anerkannte Kunstform. Trotzdem lautet zum Beispiel in der Kieler Studierendenzzeitung *Der Albrecht* im Januar 2014 die Überschrift des Artikels zu einer kostenlosen Anthologie mit kurzen Autor/innencomics⁶: „Mal was anderes als *Asterix*“ (Kiowski 1). Angekommen ist die Veränderung also wohl in den Feuilletons (Ditschke 267), aber noch nicht im breiteren Kulturdiskurs. Gerade weil die Stereotype noch so unreflektiert präsent sind, ruft der Plot von *Reprobus* mit einer übernatürlichen Erlöserfigur, die sich einer düsteren Großstadtkulisse nähert, Assoziationen mit Städten wie Metropolis und Gotham City und ihren Helden Superman und Batman hervor. Das Heroische und die Populärkultur treten hier in eine spannungsreiche Konstellation: Sowohl die Kenntnis der mittelalterlichen Christophorus-Vita als auch die von populären Superheld/innen-Narrativen ist nötig, um den Comic als „Palimpsest“ (Genette 532) zu verstehen. Denn Christophorus, der für einige Jahrhunderte einer der beliebtesten und meistverehrten Heiligen der christlichen Welt war (Wolf 230-231), ist im heutigen Kulturbetrieb relativ selten. Dagegen sind Superheld/innen dem gegenwärtigen Publikum ein vertrautes

multimediales Phänomen. Nur auf deren Kontrastfolie funktioniert Färbers gebrochener Held.

Das gewählte Medium als künstlerisch ambitionierter Comic vollzieht den gleichen Spagat zwischen Popularität und Anspruch. Färber greift eine immer stärker in Vergessenheit geratende Legende auf und verfremdet sie, um sie für seine Gegenwart relevant zu machen. Das Verfahren der „Transmodalisierung“ (Genette 382) ist dabei eines der formalen Popularisierung. Genette stellt fest, dass der Medienwechsel recht einseitig ist und in der Regel aus kommerziellen Gründen Prosa in Theater- oder Filmfassungen verwandelt wird (ebd. 383). Als Beispiel nennt er unter anderem Heiligenlegenden (ebd.), die im Mittelalter in Bilderzyklen und geistlichen Spielen umgesetzt wurden. Comica daptionen von Klassikern der Weltliteratur und Filmadaptionen von beliebten Comics sind spätestens seit der Aufbereitung weltliterarischer Klassiker für Kinder und den ersten Superheldenfernsehserien in den 1940er Jahren wichtige Bestandteile der Unterhaltungsindustrie. Färber versucht Christophorus ‚anspruchsvoll‘ außerhalb eines religiösen Diskurses zu ‚popularisieren‘, indem er seine Legende mit neuen Fragestellungen überschreibt. Wenn Literatur dokumentiert, wie es ist als Mensch zu einer bestimmten Zeit in der Welt zu leben, handelt ein Palimpsest davon, welches Lebensgefühl verloren ist und mit welchem es ersetzt wurde. In der alten Legende spiegelt sich unter anderem das Anliegen der Menschen ein gutes Christ/innenleben zu führen. Was spiegelt sich in der neuen Version?

2. Palimpsest: Färber vs. Jacobus de Voragine

Dass ein Vergleich mit der vorangegangenen Tradition von Wichtigkeit für das Werkverständnis ist, impliziert das Nachwort, in dem Cordula Patzig in groben Zügen die Überlieferungsgeschichte des Stoffes nachzeichnet und erste Interpretationsanstöße bietet (Patzig 90-91). Für die vorliegende Untersuchung ist eine kurze Übersicht deshalb nicht nur legitim, sondern geboten: Die bekannteste und kanonische Version der Legende ist in der *Legenda aurea* des Jacobus de Voragine festgeschrieben (Rosenfeld VII; Voragine 483-503). Die markanteste Änderung in Färbers Version ist die Halbierung gegenüber dem Original: Der Heilige wird nie zum Missionar und Märtyrer, nachdem ihm Christus ein menschliches Antlitz, Bewusstsein und Sprache verliehen hat. An dieser Stelle der Chronologie

setzt die visuelle Inszenierung von Färbers Erzählung ein,⁷ die an ein analytisches Drama erinnert. Von dort aus entfalten sich parallel auf zwei Zeitebenen die neue erdichtete zweite Hälfte der Legende und, in episodenhaften Analepsen, die Vorgeschichte des Kynokephalen. Erst auf der letzten Seite vor dem Epilog ist der Zustand erreicht, mit dem die Erzählung beginnt (Färber 8-9, 78-79). Die Erzählgegenwart und die analeptische Ebene sind visuell voneinander geschieden. Erstere ist in einem Stil, den man ‚malerisch‘ nennen kann, gefasst (ebd. 4), letztere in einer ‚grafisch‘ wirkenden Art und Weise (ebd. 16). Die Schilderungen der Vorgeschichte, deren Handlung sich östlich des Flusses abspielt, stimmen dabei mit dem Vorbild der *Legenda aurea* überein (Voragine 498-500). Zusätzlich lassen sich andere hagiografische und ikonografische Quellen erkennen (Patzig 91). Zum Beispiel verschwindet der Hundekopf spätestens im 13. Jahrhundert aus den Überlieferungen der Westkirche, während er in der Ostkirche heute noch präsent ist (Zender 1405-1411). In der Regel ist dem Heiligen deshalb zur Identifikation Christus auf seinen Schultern als Attribut beigegeben oder er hat die Gestalt des Kynokephalen. Eine Mischung dieser beiden Typen, ein ‚Christophorus Kynokephalos‘ ist selten (Benker 42) (Abb. 2). Genau diesen jedoch lässt Färber aufleben (Abb. 3 oben links).

Der brutale Riese muss bei Jacobus de Voragine und Färber die gleichen Stationen durchlaufen, bis er an sein Ziel gelangt, dem mächtigsten Herrscher der Welt zu dienen: Nachdem sein erster Herr, der Kaiser, sich immer bekreuzigt, wenn ein Spielmann den Namen des Teufels nennt, verlässt *Reprobis* dessen Gefolge, um sich dem Teufel selbst anzuschließen.⁸ Mit dem neuen Befehlshaber zieht er mordend durch seine Welt, bis dieser sich vor einem Wegkreuz fürchtet. *Reprobis* zwingt ihn daraufhin, von Tod und Auferstehung Christi zu erzählen.⁹ Auf der Suche nach dem Gottessohn gelangt er schließlich zu einem Eremiten, der ihn – seit der Fassung der *Legenda aurea* (Rosenfeld 489) – zum Fasten und Beten auffordert. Da aber *Reprobis* dessen nicht fähig ist, soll er sich geduldig als Fährmann üben, bis auch Christus eines Tages den Fluss überqueren möchte.¹⁰ Beim Übersetzen nimmt dessen Gewicht immer mehr zu, so dass der Riese ans Ende seiner Kräfte kommt (Färber 72). Noch im Fluss verwandelt Christus *Reprobis* und gibt ihm den Namen ‚Christophorus‘, welcher sich nach dem Verlust seiner Stärke nur mit Mühe ans Ufer retten kann.¹¹ Hier beginnt *Reprobis* vom überlieferten Hypotext abzuweichen. Die metaphorische Aussagekraft

des Stils ist dabei maßgeblich. Sobald Christi Gewicht zunimmt, kippt die Grafik ins Negative. Die hellen Linien werden dunkel, die dunklen hell (Abb. 3 unten). Die Angst und Not der Situation finden sich darin genauso wieder wie – und das ist eine signifikante Änderung – die negativen Konsequenzen für den Riesen, der seine Identität und seine Heimat in diesem Augenblick verliert. Schließlich gehen die dunklen grafischen Panels fließend in den malerischen Stil über (Abb. 4). Das analytische Drama hat sein Ende. In diesem Ereignis liegt die wichtigste Verfremdung der ursprünglichen Legende: Anstatt Dankbarkeit und missionarischen Eifer zu verspüren, fühlt sich dieser Christophorus weder in seiner neuen Haut wohl, noch an dem Ort, an dem er festsetzt (ebd. 914, 22-25). Hinzu kommt, dass der Fluss in der *Legenda aurea* nicht weiter, in *Reprobus* jedoch bedeutungsschwer als Grenze zwischen der „Welt der Legenden und Mythen“ und der Welt der Menschen bestimmt ist. Während die erste Hälfte der Legende bis zur Verwandlung des Kynocephalen in beiden Versionen identisch ist, ist Jacobus' zweite Hälfte, die dem für Heiligenlegenden prototypischen Verlauf von Missionarstätigkeit und Martyrium folgt, vollkommen, um in Genettes Metaphorik zu bleiben, abgeschabt und überschrieben.

Färbers Christus ist zwar der Überzeugung *Reprobus*¹² mit der Gabe von Sprache, menschlicher Gestalt und Bewusstsein einen Gefallen getan zu haben, nimmt ihm damit aber die übernatürliche Stärke, die zum sicheren Überqueren des Flusses nötig wäre und damit die Möglichkeit der Heimkehr. Darin zeigt sich wieder der starke Palimpsest-Charakter des Werks, wobei hier gemäß Genette eine „Umwertung“ (Genette 492) vorliegt. Der einstige Gnadenakt wird als Gewaltakt gedeutet. In der visuellen Adaption der Legende sind deshalb der byzantinische Hundekopf und dessen Verlust so wichtig. Denn er ist eine deutliche Metapher dafür, dass *Reprobus* vom wilden Tier zum schwachen Menschen geworden ist – vom unreflektierten zum reflektierten Bewusstsein. In der Menschenwelt, von der die „Welt der Legenden und Mythen“ langsam aber stetig wegdriftet, kann das Fabelwesen nicht existieren. Darin liegt der Vorgang beschrieben, der seit mindestens 250 Jahren im Zuge von Aufklärung und Religionskritik die Welt für die westlichen Menschen immer rationaler erklärt. Einen entscheidenden Beitrag dazu lieferte Ludwig Feuerbach im 19. Jahrhundert als einer der großen Entzauberer der Religion. Für ihn liegt der Ursprung der Götter in der menschlichen Psyche begründet. In Abgrenzung zum Tier beschreibt er das Wesen der Menschen,

dessen Verfasstheit ihnen erst ermöglicht sich einen Gott zu denken:

Das Tier hat daher nur ein einfaches, der Mensch ein zweifaches Leben: bei dem Tiere ist das innere Leben eins mit dem äußern – der Mensch hat ein inneres *und* äußeres Leben. Das innere Leben des Menschen ist das Leben im Verhältnis zu seiner Gattung, seinem Wesen. Der Mensch denkt, d.h. er konvertiert, er spricht *mit sich selbst*. Das Tier kann keine Gattungsfunktion verrichten ohne ein anderes Individuum außer ihm; der Mensch aber kann die Gattungsfunktion des Denkens, des Sprechens – denn Denken, Sprechen sind wahre *Gattungsfunktionen* – ohne einen andern verrichten. Der Mensch ist sich selbst zugleich Ich und Du [...]. (Feuerbach 29)

Reprobus ist von einem Moment zum anderen plötzlich mit dieser, seiner inneren Spaltung konfrontiert. In Feuerbachs Sinne verfügt er damit über die mentale Disposition, die für einen Gottesglauben nötig wäre. Der Vorgang zeigt sich auch in der Stiländerung metaphorisch. Kai Mikkonen macht den Vorschlag, die Form nicht mehr mit der Hand der Autor/innen und deren Art und Weise eine Geschichte zu erzählen, in Zusammenhang zu bringen, sondern diesen vielmehr mit den Figuren innerhalb der Fiktion zu assoziieren:¹³

Yet another function of graphic style is that it dramatizes a particular character's world-view, perception, and habit of thought. In other words, a narrative can invite the reader to interpret that certain choices of graphic style, stylistic rupture, or heterogeneity need to be attributed to an individual consciousness in the storyworld (rather than the author). The association between graphic style and a character's mind also has the potential to imply, as I will show shortly, that the character's worldview has profoundly affected the way in which the narrative is told and organized. A useful notion for thinking about the functions of graphic style in such cases is *mind style*. (Mikkonen 114)

So ist der schlichte, auf klaren Linien beruhende Stil der Analepsen dem unreflektierten Zustand des Wesens *Reprobus* geschuldet.¹⁴ Die monochrom graue Welt mit mehr Schattierungen und Tiefenwirkung, in der er zu Bewusstsein kommt, spiegelt die Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung

seiner neuen Lage. Der Umgang mit Sprache in der Erzählung beruht auf der gleichen Dichotomie: Die Lesenden werden durch eine auktoriale Erzählstimme mit einem märchenhaft-poetischen Ton während der analeptischen Episoden auf Distanz gehalten. Zum Beispiel: „Einst machte sich ein Wesen vom östlichen Rand der Welt auf die Suche nach dem mächtigsten aller Herrscher“ (Färber 16) oder „Und durch das Tosen des Sturms drang hell eine kindliche Stimme: ‚Von nun an sollst du ‚Christophorus‘ heißen‘...“ (ebd. 73). Der Eindruck der Märchenhaftigkeit und Archaik dieser Schilderungen ist durch mit Vignetten versehene Titelblätter vor jedem der Abschnitte noch verstärkt (ebd. 15, 31, 45, 57, 69). In der Erzählgegenwart gibt es nie eine Erzählstimme, sondern ausschließlich von sprechsprachlichen Merkmalen gekennzeichnete autonome direkte Rede in Sprechblasen oder grafisch abgesetzten Bildelementen. Zum Beispiel: „Hey! Mein Stab! Er lebt ja! Wie hast du...?“ (ebd. 38) oder „Na Ja, das ist ziemlich kompliziert zu erklären“ (ebd. 40). Mit Mikkonen darf man annehmen, dass auf dieser Ebene die Lesenden unmittelbar an *Reprobus*' Gedankenwelt teilhaben, obgleich sein Äußeres sichtbar ist. Denn es ist durch den Filter seines „mind style“ sichtbar. Der gesplante ‚neue Mensch‘ sucht sich keinen Gott, sondern will um jeden Preis zu seinem unreflektierten tierischen Zustand zurück.

3. *Reprobus* ist kein Superheld

Der einst strahlende Glaubensheld ist in dieser Geschichte ein verzweifelter Außenseiter. Das zeigt, dass insgesamt eine Psychologisierung der Figur stattfindet. Der mythische Held ist zur romanhaften Figur geworden. Genauso beansprucht Umberto Eco dies für Superman, der als Erlöserfigur in der Megastadt Metropolis mit übermenschlichen Kräften, sowohl klassischen Held/innen als auch Färbers *Reprobus* nicht unähnlich ist:¹⁵

Diese innerliche Offenheit der Erzählung wird mit einer geringeren ‚Mythisierbarkeit‘ der Person bezahlt. Die Person des Mythos verkörpert ein Gesetz, eine universale Forderung, und muß deshalb in ihrer Entwicklung *vorhersehbar* sein; sie darf sich keine Überraschungen vorbehalten. Die Person des Romans jedoch handelt unter Bedingungen der Ungewißheit, wie wir alle, und was ihr zustoßen kann, ist ebenso unvorhersehbar wie das, was uns zustoßen könnte. (Eco 196)

Färber lässt das ‚vorhersehbare‘ Martyrium weg und überlässt den Riesen einem ungewissen Schicksal: „Der Protagonist [Superman] besitzt alle Eigenschaften des mythischen Helden, zugleich ist er in eine romanhafte Situation im heutigen Verstande eingelassen“ (ebd.). So ist dieser Comic nicht nur vor der Folie der Überlieferung seines traditionellen Stoffes zu lesen, sondern zugleich vor der anderer Comicfiguren des 20. und 21. Jahrhunderts.¹⁶ Superhelden sind in der aktuellen Medienlandschaft eine feste Größe: *Superman Returns* startete in deutschen Kinos 2006, *Man of Steel* 2013. Die Filme der letzten Batman Trilogie *Batman Begins*, *The Dark Knight* und *The Dark Knight Rises* liefen 2005, 2008 und 2013 in deutschen Kinos an. Das ist ein Bruchteil der möglichen Beispiele. Gleichzeitig existieren Superman und Batman, die beliebtesten ihrer Art,¹⁷ als Comicfiguren weiter. Ihr Auftrag, in immer korrupteren und technokratischeren Gesellschaften für Recht und Ordnung zu sorgen, ist bekannt.

Färbers *Reprobus* ist kein Superheld. Er gehört in seiner ursprünglichen Welt zu den furchteinflößenden mordenden ‚Bösen‘. Auf der anderen Seite des Flusses ist er in Folge einer „Abwertung“ (Genette 477) nur noch ein trauriger Sidekick Christi. Sein Vorgänger jedoch hat durchaus Superhelden-Potenzial: Der ‚Märtyrer vom unzerstörbaren Leben‘ bekehrt Tausende als unverwundbarer Missionar, der nur durch Köpfen getötet werden kann und wirkt nach seinem Tod als Nothelfer im Himmel weiter (Benker 15, 117; Voragine 500-503). Ein wesentlicher Unterschied ist zweifellos, dass der Heilige Christophorus nicht nur in seiner Diegese, sondern in der Realität der Gläubigen tatsächlich Wunder vollbringen kann. Die klimaktische Suche des rohen Monsters, das am Ende als mächtigsten Herrscher ein sanftes Kind anerkennt, vermittelt gerade durch seine Impliztheit christliche Werte niedrigschwellig und anschaulich oder nach Erasmus von Rotterdams Worten „unhaltbar“, „poetisch“ – also populär – und nicht „langweilig zum Erbrechen“ (Erasmus 105, 107) wie eine ernste Predigt.¹⁸

Genauso ‚poetische‘ Origin Stories sind ein unverzichtbarer Bestandteil erfolgreicher Comic-Superhelden. Superman, weil er der einzige Überlebende seines Planeten Krypton ist, Batman, weil seine Eltern bei einem Raubüberfall erschossen werden, sind nichts anderes als märchenhafte Waisenkinder. Der eine sieht sich durch seine übermenschlichen Fähigkeiten daraufhin in der Verantwortung, für das ‚Gute‘ zu kämpfen. Der andere kann als reicher Erbe

durch teure technische Hilfsmittel seine Mitmenschen vor dem Trauma, das er erleben musste, bewahren. Die übernatürliche Wirkmächtigkeit, die eine Gemeinsamkeit der Heiligen und der Superheld/innen sein könnte, hat *Reprobis* eingebüßt. Zwar erzählt *Reprobis* die Origin Story des Heiligen Christophorus, doch folgt auf die Anfechtungen kein glorreicher Sieg. Im Gegensatz dazu sind in ihren neuesten Filmen zum Beispiel *Superman* als Außerirdischer und *Batman* als verbitterter Einzelgänger Außenseiter ihrer Gesellschaften, doch wenn es darum geht, das ‚Böse‘ zu bekämpfen, überwinden sie persönliche Schwierigkeiten, um der Menschheit zu dienen.

Die Cover von *Batman – Die neuen Abenteuer: Hush* aus dem Jahr 2002 und *Superman – Für das Morgen* aus dem Jahr 2004, beide von Zeichner Jim Lee und Tuscher Scott Williams, und zwei Panels aus *Reprobis* sind in ihren gegensätzlichen ikonografischen Konstellationen sehr aussagekräftig (Abb. 1, Abb. 5 und Abb. 6). Sowohl die Großstadtkonografie von Gotham City und Metropolis als auch die der namenlosen Megastadt aus *Reprobis* geht auf expressionistische Dystopien zurück. Allein der Name von Supermans Wirkungsstätte Metropolis, der auf Thea von Harbous und Fritz Langs Schöpfung anspielt, ist dafür Beweis genug. Spätestens seitdem ist die dichte Ansammlung von Wolkenkratzern ein Symbol für eine unglückliche und ungerechte Gesellschaft, das in der Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts kontinuierlich aufgegriffen wird.¹⁹ Auch Superheld/innencomics und -verfilmungen tragen dazu bei, dass es als solches bis heute präsent und lesbar geblieben ist. Die Relation, in der die drei Panels zur Filmstadt stehen, ist die der Intertextualität oder Intermedialität, da die Megastadt semantisch und symbolisch übernommen und nicht überschrieben ist (Genette 10). Wie die Helden ihr entgegentreten, könnte unterschiedlicher nicht sein. Die Superhelden stellen überlegene Erlöser und Hoffnungsträger dar, indem sie im Vordergrund auf einer erhöhten Position in vollem Bewusstsein ihrer Stärke über die Stadt wachen.

Christus und *Reprobis* hingegen wirken klein und unscheinbar, sie stehen der Skyline ratlos und ohnmächtig gegenüber und verschwinden unbeachtet in der Menge (Färber 68). Mit ihnen ist nicht nur die Hagiografie des 13., sondern ebenso die des 20. und 21. Jahrhunderts aufgehoben. Gerade aufgrund der Ähnlichkeiten der Figurenzeichnung und des Bestimmungsortes ist der Kontrast zu den zeitgenössischen Superhelden so deutlich, dass *Reprobis*' Schicksal

ihn als ‚Nicht-Superhelden‘ kennzeichnet. Auf der einen Seite des Flusses ist er ein mächtiges Monster, auf der anderen Seite hat er als ausgedienter Heiliger, dessen Botschaft niemand mehr hören will, der Menschheit nichts mehr zu geben. Beide Welten sind Dystopien. Es gibt für die Bewohner/innen keine Möglichkeit, glücklich und frei zu leben. Auf der östlichen Seite des Ufers ist ihr Leben ständig von teuflischen Heerscharen und menschenfressenden Kynokephalen bedroht. Auf der westlichen Seite leben sie in einer düsteren, anonymen Großstadt, die wie der Inbegriff einer menschenfeindlichen, technokratischen Umgebung visualisiert ist.

4. „Ist er denn wirklich jemals zuvor auf der anderen Seite gewesen?“

Ursprünglich ist eine Legende eine „Gattung meist kurzer, erbaulicher Erzählungen von heiligen Personen, Dingen oder Ereignissen“ (Kunze 389). Superheld/innencomics funktionieren laut Wolk ähnlich, wenn ihre Protagonist/innen vielmehr für grundlegende menschliche Konflikte als für eigenwillige Charaktere stehen (Wolk 95-98). Die mythische Figur ruft auf zu romanhafter Identifikation, weil *Superman* und *Batman* durch ihre Doppelleben mit den gleichen alltäglichen Sorgen konfrontiert sind wie ihre Leser/innen und ihre Mission trotzdem gelingt. *Reprobis*' Geschichte hingegen wirkt dialektisch bis desillusionierend. Der letzte Hoffnungsschimmer, den es geben könnte, der ‚reale‘ Superheld Christus, an den heute noch geglaubt wird, ist ebenfalls dekonstruiert. Der Fluss, den er überquert, trennt die „Welt der Legenden und Mythen“ von der Welt der Menschen und am Ende setzt Charon den Titelhelden wieder über den Fluss zurück in seine Heimat (Färber 84-85). Im Epilog stellt sich also heraus, dass der Fluss schon immer die Welt der Lebenden von der der Toten getrennt hat:

Reprobis: Du?

Charon: Überrascht dich das wirklich? Irgendwer muss es ja machen. Du warst nur meine Vertretung. Und? Was ist aus ihm geworden?

Reprobis: Er wird das schon hinbekommen. Sag mal: Ist er denn wirklich jemals zuvor auf der anderen Seite gewesen? (ebd. 85-87)

An dieser Stelle ist die gesamte christliche Eschatologie entwertet: Eigentlich sollte der Gottessohn nicht aus dem Toten-, sondern aus dem Himmelreich kommen und dabei keines Sidekicks bedürfen. Die Wundmale an den Händen

von Färbers Christus implizieren (ebd. 70), dass er der wiederkehrende Messias ist, der seine ewige himmlische Herrschaft errichten und den Teufel endgültig besiegen wird.²⁰ Der Teufel jedoch lebt ohnehin längst im Reich der „Legenden und Mythen“, anscheinend weil die Menschen ihn vergessen haben. Genauso wie sie sich an Christi Opfertod und den Grund dafür, ihre eigene Schuld, nicht mehr erinnern:

Reprobis: Was willst du eigentlich dort?

Christus: Na Ja, das ist ziemlich kompliziert zu erklären. / Vor langer Zeit habe ich ihnen einen großen Gefallen getan. Ich habe das Gefühl, dass sie das fast schon vergessen haben. / Verbannt ins Reich der Mythen und Legenden. Auf die andere Seite des Flusses.

Reprobis: Und jetzt willst du zurück, um sie zu erinnern.

Und was ist, wenn sie dich gar nicht mehr brauchen?

Christus: Dann werde ich sie ihnen zurückgeben.

Reprobis: Was zurückgeben?

Christus: Ihre Schuld.

(ebd. 40-43)

Der oben zitierte Dialog mit Charon am Ende der Erzählung zeigt, dass Repobis Christus nicht unbedingt Glauben schenkt. Weil dieser aber selbstverschuldet Nasenbluten bekommt, nachdem er in seiner Nase gebohrt hat (ebd. 40, 44, 53), und sehr geschwächt wirkt, trägt ihn der Riese in die Stadt (ebd. 62-63). Die Parusie gestaltet sich daraufhin anders, als *Die Offenbarung des Johannes* es ankündigt:

Dann sah ich den Himmel offen, und siehe, da war ein weißes Pferd, und der, der auf ihm saß, heißt ‚Der Treue und Wahrhaftige‘; gerecht richtet er und führt er Krieg. Seine Augen waren wie Feuerflammen und auf dem Haupt trug er viele Diademe; und auf ihm stand ein Name, den er allein kennt. Bekleidet war er mit einem blutgetränkten Gewand; und sein Name heißt ‚Das Wort Gottes‘. (Die Offenbarung des Johannes 19.11-13)

Kein endzeitliches Spektakel begleitet hier den Messias bei seiner Rückkehr, nur ein etwas unwilliger Repobis, der lieber nach Hause möchte. Der Text der Apokalypse beschreibt den strahlend wiederkehrenden Gottessohn mit einem blutüberströmten Gewand. Er muss das Symbol für seine Erlösungstat tragen, damit die Menschen in ihm den Gekreuzigten erkennen. Das ist der Grund für das Nasenbluten in der Comicversion.

Das Panel mit einem Brustbild Christi könnte zum klassischen Andachtsbildchen-Typus des

Ecce Homo oder *Christus mit der Dornenkrone* nach Guido Renis Gemälden aus dem 17. Jahrhundert in einer Beziehung stehen, die Genette am Ende von *Palimpseste* als „Hyperästhetik“ und „malerische Transformation“ (Genette 514)²¹ bezeichnet (Abb. 1 unten rechts und Abb. 7). Er meint damit die Möglichkeit des Palimpsests in anderen als literarischen Medien. Die Ansichten der Brustbilder zeigen mit Halbprofil, nach links geneigtem Kopf und leicht geöffnetem Mund Übereinstimmungen. Wichtiger jedoch ist, welche Idee von Christus sich hinter den jeweiligen Grafiken verbirgt. Im Grunde könnte man jede ernstgemeinte Darstellung des leidenden Christus hinzuziehen. Allerdings ist dieser Stich, weil er die populärste Christusikone des 17. bis 20. Jahrhunderts wiedergibt, für die Illustration der Hyperästhetik besonders geeignet. Er wurde unzählige Male so oder so ähnlich in Printmedien und Kopien verbreitet (Ebert-Schiffener 222).²² Bis oder gar besonders heute, in einer Zeit, in der alte Kulturgüter oft auf unreflektierte Stereotype reduziert werden, ist er ‚die‘ prototypische Darstellung Christi. Dafür spricht zum Beispiel, dass das klassische Motiv auf T-Shirts mit dem Schriftzug „kill your idols“ eben diese Art Christus ist.²³ Auch der Aufschrei, der 2012 durch die Presse ging, als die Rentnerin Cecilia Giménez bei einem misslungenen Restaurationsversuch in der Kirche *Santuario de Nuestra Señora de Misericordia* im spanischen Borja denselben Typus ‚entstellt‘ hatte, ist signifikant. Inzwischen hat es ihr wirkliches ‚Palimpsest‘ als Motiv auf Nippes-Artikel bis zum T-Shirt mit dem Schriftzug „kill your idols“ gebracht.²⁴ Der ‚Erfolg‘ ist nicht zuletzt der großen Bekanntheit des ‚Originals‘ geschuldet, ohne die der komische Effekt um einiges schwächer wäre. Alle, ob gläubig oder nicht, ob affirmativ oder negierend, wissen wie Christus ‚eigentlich‘ auszusehen hat und das auch aufgrund seiner Rolle als Erlöser. Selbst wenn also Färber nicht explizit Renis Version überschrieben hat, stecken darin die wesentlichen Ideen, die mit Christus als Objekt der Populärkultur verbunden werden. Renis dornengekrönter, blutender Christus verweist mit seinem Blick nach links oben auf die bevorstehende Erlösung und seine Verbindung zur göttlichen Sphäre. Die Andächtigen betrachten ihn, er blickt als Vermittler zum Himmel. Diese wichtigste Funktion der Vermittlung zwischen den Menschen und Gott hat Färbers Christus eingebüßt. Er starrt mit blutender Nase und leeren Augen sichtlich erschöpft ins Nichts oder in Richtung der Großstadt. Christi Passion mit Nasenbluten abzutun, mutet fast blasphemisch an. In diesem hypertextuellen Verfahren der „Abwertung“ (Genette 477) ist sein Leiden banalisiert oder gar

negiert. Genauso ist der festgewachsene Heiligenschein eine Parodie auf eine ‚altherwürdige‘ Tradition. Denn hier wäre er ein fantastischer Mutant und die Mutation wäre, wie die lange ikonografische Tradition zeigt, schon immer ein Kennzeichen Christi gewesen. Das macht ihn einmal mehr genauso wie *Reprobis* zu einem unnatürlichen Wesen, das in der rationalen Welt der Megastadt keinen Platz hat. Während sie in der Großstadtmasse verschwinden, hat Christus in einem Panel plötzlich das Gesicht von *Reprobis* (Färber 66). In einer Gesellschaft, die offenbar keinen Unterschied mehr zwischen Fabelwesen und Religionsstifter macht, verschmelzen die beiden zu einer Figur. Christus verliert ebenfalls den Status als real existierendes Wesen und wird zum Sinnbild einer Idee: der menschlichen Hoffnung auf Befreiung von unkontrollierbaren Kräften des ‚Bösen‘, ob sie nun als Erzfeind von Superman ‚Lex Luthor‘, als Gegner von Batman ‚Joker‘ oder als Antichrist ‚Teufel‘ heißen. Doch anders als die Superhelden in ihren Narrativen, versagt der Messias in Färbers Comic.

Im Epilog schließlich scheint sich anzudeuten, dass nichts von seinem Wirken nach der Rückkehr erfolgreich war: Der Nebel um das östliche Ufer ist immer dichter geworden und der Fluss selbst stellt sich als der Acheron heraus (ebd. 85-88). Das heißt, dieser Messias konnte nichts gegen das „Gesetz der Zeit“ (ebd. 8) ausrichten. Seine „Welt der Legenden und Mythen“ gerät immer weiter unaufhaltsam ins Vergessen. Außerdem ist *Reprobis*‘ Stab verdorrt. Das Attribut ist fester Bestandteil der traditionellen Ikonografie des Heiligen Christophorus.²⁵ In der Legende benutzt der Riese einen ausgerissenen Baum, der während seiner Missionarstätigkeit als Zeichen der Wirkmächtigkeit Christi erblüht (Werner 497-499). Ähnlich verhält es sich zunächst in Färbers Version, wo der Stab am Flussufer als blühender Baum Wurzeln schlägt. Doch bevor *Reprobis* Charon findet, kommt er an derselben Stelle vorüber und findet den Stab so verdorrt vor wie zu Anfang. Das bedeutet, dass die Macht des Gottessohnes gebrochen ist, denn wenn ein Magier tot ist, lösen sich seine Zauber. Da Charon nach Christus fragt, ist er offenbar trotzdem nicht in die Totenwelt zurückgekehrt. Wieder liefert Feuerbach schon im 19. Jahrhundert eine treffende Beschreibung, hier über den Zustand der westlichen Gesellschaft, der dem der Megastadt in *Reprobis* recht ähnlich scheint:

Obgleich aber ‚die unendliche Freiheit und Persönlichkeit‘ der modernen Welt sich also der christlichen Religion und Theologie bemeistert hat, daß der Un-

terschied zwischen dem produzierenden heiligen Geist der göttlichen Offenbarung und dem konsumierenden menschlichen Geist längst aufgehoben, der einst übernatürliche und übermenschliche Inhalt des Christentums längst völlig naturalisiert und anthropomorphisiert ist, so spukt doch immer noch unsrer Zeit und Theologie, infolge ihrer unentschiedenen Halbheit und Charakterlosigkeit, das übermenschliche und übernatürliche Wesen des alten Christentums wenigstens als ein Gespenst im Kopfe. (Feuerbach 7-8)

Die dystopische Gesellschaft, die in *Reprobis* dargestellt ist, ist (noch) nicht die heutige, denn was den Comichelden nicht gelingt – sich bei den Menschen wieder ins Gedächtnis zu rufen –, gelingt dem Comic im aktuellen Literaturbetrieb. Durch das Werk selbst sind sie jetzt präsent. Es bleibt also nicht bei vorsichtiger Blasphemie und resigniertem Atheismus. Anders als Feuerbach, der die anhaltende Präsenz des Christentums negativ bewertet, wertet *Reprobis* nicht, sondern lässt die Möglichkeit der Existenz Christi mit der Frage „Ist er denn wirklich jemals zuvor auf der anderen Seite gewesen?“ (Färber 87) offen. In der Tatsache, dass er den Acheron noch nicht überquert hat, offenbart sich beim genauen Hinsehen hinter der agnostischen Oberfläche ein impliziter Zweifel am Atheismus.

5. Schlussfolgerungen

Religionskritik und gar Blasphemie sind in der avantgardistisch-ambitionierten Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts weit verbreitet. Unterschwelliger Zweifel an Atheismus und Agnostik jedoch provoziert: „Dann werde es ihnen ihre Schuld wiedergeben, antwortet das Kind. Es ist eines der wenigen Male, dass das Buch dem moralisierenden Kitsch gefährlich nahekommt“ (Steinaecker). Thomas von Steinaecker bezieht sich auf den oben zitierten Dialog zwischen *Reprobis* und ‚dem Kind‘ Christus, das die Menschen wieder an seine Erlösungstat erinnern möchte. Das Urteil des Kritikers (ebd.), der das Werk dennoch als „das beste Comic-Debüt des Jahres“ 2012 bezeichnet, scheint in Anbetracht der oben gezeigten Brechung des Heroischen verschiedenster Epochen der Populärkultur ungerechtfertigt. Kein unreflektierter Stereotyp taucht in dem Werk auf. Folgendes Beispiel aus der *Superman*-Reihe dagegen, zu der das oben angeführte Cover gehört, kann eindeutig als ‚moralisierender Kitsch‘ beschrieben werden:

Superman: Mein Leben dient dem, was ich für Liebe halte, aber deines ... / ... in dir regiert eine fürchterliche Finsternis. Und sie wird dein Tod sein.

Batman: Nichts kann mich töten. Was es versucht, macht mich nur stärker.

Superman: Du bist noch weniger menschlich als ich.

Batman: Und du rettetest mich?

Superman: Das kann ich nicht. Du bist der beste, aber du musst noch besser werden. Sag mir, dass du versuchst Frieden zu finden.

Batman: Werde ich ... / wenn mein Krieg aus ist.

Superman: Batman ...

Batman: Kal-El ... / ... mein Name ist Bruce.

Superman: ... / Du hast nichts von dem gehört, was ich sagte ... / Bruce ist nur eine Maske.

(Azzarello o. S.)

Gemäß seiner traditionellen Rolle „des tadellosen Urvaters aller Wohltäter in bunten Kostümen“ (ebd.) versucht Superman als Außerirdischer, der gern Mensch sein würde, seinem Freund Batman aus seiner traditionellen menschenfeindlichen Verbitterung zu helfen. Obwohl Batman weithin als ‚Anti-Superheld‘ gilt, weil er aufgrund von ausgefeilter Technik, einem starken Willen und körperlicher Fitness seinen Gegner/innen überlegen ist, fügt er sich immer wieder in das gleiche Schema. Als ‚Moral seiner Geschichten‘ geht hervor, dass nicht ein persönlicher Rachefeldzug, wenn auch gegen Verbrecher/innen, sondern allein Menschlichkeit und Mitgefühl das Gute bewirken können (Wolk 97). Superman, der über diese vorbildlichen Eigenschaften verfügt, zeigt sich damit als pathetischer ‚Gutmensch‘ (ebd.). Laut Wolk ist es gerade seine Funktion als Prosopopoiia einer bestimmten Idee, die einem Superhelden poetisches, ästhetisches und ökonomisches Kapital einbringt.²⁶ Solche Comics, die Wolk dem Mainstream- im Gegensatz zum Autor/innencomic zuordnen würde, sind in einem Stil gezeichnet, der von den kunsthistorischen Stilepochen von Renaissance bis Realismus mit ihrem Bestreben Menschen sowie sichtbare und erdichtete Welt möglichst ideal oder wahrnehmungsgetreu auf einer zweidimensionalen Fläche zu erfassen, beeinflusst ist (ebd. 50, 55, 56). Färbers individueller Stil beruht dagegen auf der Ästhetik des Mittelalters und der klassischen Moderne in ihrer metaphorischen und abstrakten Schilderung von Wirklichkeit. Wichtiger als die handwerklich überzeugende Mimesis ist das metaphorische Potenzial seiner Zeichnungen. *Reprobis* und Christus als Comicfiguren kommen in eine Stadt wie geschaffen für Superhelden, aber dort werden sie nicht gebraucht. Genauso haben sie ihren Platz nicht in einer Welt in der Optik von Superheld/innencomics, in der die Erlöser/innen

kein Versagen kennen, sondern leben in einer melancholisch-monochromen Dimension (Abb. 1), nachdem sie ihre ursprüngliche ‚linschnittartige‘ Umgebung der ‚Welt der Legenden und Mythen‘ hinter sich gelassen haben (Abb. 3). In der Heldenlandschaft des frühen 21. Jahrhunderts bieten sie und ihre Geschichte ein Palimpsest, das mittelalterliche Hagiografie, neuzeitliche Andachtsbilder und moderne Superheld/innenepen überschreibt, um die Verlässlichkeit menschlicher Erkenntnis und Überlieferung in Frage zu stellen.

Was spiegelt sich also schlussendlich in der neuen Version? Hoffnung auf ein glückliches und freies Leben für die Menschen liegt weder im mythischen noch im logozentrischen Weltentwurf. Doch die Existenz des Kunstwerks, das das einstmals Heroische dekonstruiert und gleichzeitig dessen kompromisslose Leugnung, wie das in der oben erwähnten populären Jugendkultur geschieht, verweigert, bringt die verlorenen Helden als poetische Figuren zurück in die Realität, in der sie ‚gelesen‘ werden. In einer romantisch anmutenden Geste spiegelt sich die Freiheit zur Blasphemie genauso wie der Versuch der Verzauberung der Welt durch Kunst. Nicht alle Hoffnung auf eine Verbindung zwischen den Welten ist verloren und die Realität der Lesenden gleicht nicht der Megastadt in der Diegese. Durch einen vielstimmigen Diskurs sind in der Gesellschaft außerhalb der Buchdeckel fiktive Helden wie Superman und Batman, religiöse Wahrheiten wie die Erlösungstat Christi und poetische Legenden wie Christophorus lebendig. *Reprobis* steht mitten in einem diachron und synchron unendlich vernetzten kulturellen Kommunikationssystem, das nicht zwischen ‚high‘ und ‚low‘ unterscheidet. Der künstlerisch-anspruchsvolle Comic popularisiert den alten Legendenstoff, indem er ihn in eine aufstrebende Kunstform überträgt. Gleichzeitig lebt er von der Differenz zu seinen populären Hypotexten verschiedenster Epochen und behandelt diese wie gleichberechtigte Gefährten im Spiel der Textrelationen. Der einst beliebteste Heilige wurde von den beliebten Superheld/innen im Kulturbetrieb abgelöst und die Kirche hat ihn aus dem offiziellen Heiligenkalender gestrichen. Er gehört zum Kanon des Wissens der Mittelforschung und speziell interessierter Menschen. Diese Tatsache belegt die Durchlässigkeit der Kategorien ‚populär‘ und ‚elitär‘ über die Zeiten. Es ist denkbar, dass irgendwann Superman und Batman als Gegenstände der Nostalgie von Kenner/innen und des Forschungsdiskurses die Zeiten überdauern müssen, bis jemand ihr poetisches Potenzial wiederentdeckt.

Julia Ingold studiert an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel Deutsch - Gegenwartsliteratur und Literaturvermittlung sowie Kunstgeschichte im Master. Ihr bisheriges Forschungsinteresse gilt Bild-Text-Relationen in Literatur und bildender Kunst, Literaturtheorie und Fantastik.

1 Die Definition von „Comic“ ist allerdings eine viel diskutierte Frage der Forschung. Ich halte es für sinnvoll, den Comic nicht allein als Kombination aus Bild und Text zu definieren, denn es gibt auch Comics, in denen eines von beiden fehlt, sondern den Begriff der „Familienähnlichkeit“ nach Wittgenstein zur Hilfe zu nehmen. Dies habe ich bereits in einem bisher unveröffentlichten Vortrag vorgeschlagen: „Es gibt eine Gruppe von Merkmalen, die eine Erzählung zu ‚Comics‘ machen können, wenn hinreichend viele davon auftreten: zum Beispiel die Einteilung der Geschichte in Sequenzen und Panels, cartoonhafte Zeichnungen, Sprechblasen, Textblöcke, Onomatopoesien, die als Schrift in das Bild integriert sind, ‚Motionlines‘, die den Weg bewegter Objekte durch den Raum nachzeichnen oder ‚Emanata‘ wie Sternchen, die über den Köpfen der Figuren schweben, um Benommenheit oder Schmerz auszudrücken.“ Diese Liste ist beliebig fortsetzbar. Bis auf explizit cartoonhafte Zeichnungen und Onomatopoesien verfügt das Werk über all diese Eigenschaften. Das weiße Gutter zwischen den einzelnen Panels wäre ein weiteres einschlägiges Merkmal (vgl. dazu Abb. 1, 3 und 4). Da im Rahmen dieses Artikels nur eine begrenzte Anzahl Abbildungen möglich ist, muss ich leider auf Beispiele mit Sprechblasen verzichten.

2 Da das Buch selbst nicht paginiert ist, habe ich dies selbst vorgenommen. Seite 1 ist die Titelseite direkt nach dem Vorsatzpapier.

3 Für die Bereitstellung und Nutzungsgenehmigung der Abbildungen bedanke ich mich herzlich bei Markus Färber und Rotopolpress, Dr. Eva Haustein-Bartsch und dem Ikonenmuseum Recklinghausen, Steffen Volkmer und dem Panini Verlag Stuttgart sowie Eva Haberkorn und dem Hessischen Staatsarchiv Darmstadt.

Alle Abbildungen befinden sich am Ende des Artikels.

4 Vgl. z. B. Markus Färber. *Reprobus*. Ausstellung 26. Oktober – 24. November 2012. Supalife Berlin. Markus Färber hatte sich freundlicherweise im August und September 2013 bereit erklärt, mir per E-Mail einige Fragen zu beantworten, wofür ich mich ebenso herzlich bedanke. Dort äußerte er sich folgendermaßen: „Ganz am Anfang steht natürlich die vage Vorstellung eines Buches, das man auch im Laden kaufen kann. Was das heißt, einen Verlag zu finden oder inwiefern das auch den Charakter des Buches bestimmen kann, war mir damals noch nicht klar. [...] Ich hab' mich dann irgendwie unterbewusst entschieden, Aspekte wie ‚Zielgruppe‘ und ‚Vermarktbarkeit‘ völlig außer Acht zu lassen und mich darauf zu konzentrieren, was ich inhaltlich und grafisch am Schlusspunkt meiner universitären Ausbildung als deren Ergebnis präsentieren will. Mein Ziel war es schließlich dann ja auch nicht, ein fertiges Buch auf dem Tisch liegen zu haben, sondern in einer Ausstellung den gesamten Comic als eine Art riesiges, lesbares Wandbild zu zeigen.“

5 Färber schrieb in der E-Mail (vgl. Anm. 4): „Wenn ich Leuten von *Reprobus* erzähle, spreche ich eigentlich dennoch immer von Comic, oder von ‚grafischer Erzählung‘, vielleicht auch Bildergeschichte. Bei ‚Comic‘ merke ich dann aber auch an der jeweiligen Reaktion, wie belastet der Begriff ist. Die Leute denken dann immer an *Asterix* oder *Mickey Mouse*. Deshalb fand ich Bildergeschichte immer ganz treffend, auch wenn das dann ziemlich vage ist. Den Begriff ‚Graphic Novel‘ hab' ich jetzt auch ein paar Mal in den Mund genommen, wenn es um Interviews oder Infotexte über das

Buch ging. Da kommt man gar nicht mehr dran vorbei, wenn man promotechisch die maximale Aufmerksamkeit erreichen will. Vielleicht ist es tatsächlich so, dass ich stur von Comic spreche, um das den Leuten irgendwie einzutrichtern, dass Comics auch ‚anspruchsvoll‘ sein können.“

6 Der Amerikaner Douglas Wolk sieht in der Ästhetik von Comics, die vom allgemeinen Mainstream-Stil der Superheldinnen-Hefte abweichen, das Kriterium für „Kunstcomics“. Er sagt, die künstlerisch-individuelle Art und Weise eine Geschichte zu erzählen, sei darin präsent. Das mache sie zu erhabenen Objekten und damit zu Kunst (Wolk 49-59). Wolk spricht von „art comics“ mit einem einzigen „auteur“ (ebd. 31). Vermutlich hätte er für Europa die Abgrenzung zur Ästhetik der franco-belgischen Comics betont, wie Beaty das tut (Beaty 8).

7 Zur visuellen Inszenierung vgl. Schüwer 405-407.

8 Vgl. ‚Der Sänger‘ (Färber 15-20).

9 Vgl. ‚Das Heer‘ (ebd. 31-36).

10 Vgl. ‚Der Eremit‘ (ebd. 45-47).

11 Vgl. ‚Das Kind‘ (ebd. 69-75).

12 Färbers Figur ist vielmehr ‚Reprobus‘ als ‚Christophorus‘, auch nach seiner Verwandlung. Der Eindeutigkeit halber nenne ich deshalb Färbers Schöpfung durchgehend ‚Reprobus‘, die legendäre Gestalt ‚Christophorus‘.

13 Vgl. dazu Anm. 2.

14 Vgl. außerdem: „Das linienbetonte Durcheinander der Vorgeschichte wiederum, die Suche des Hundsköpfigen nach dem mächtigsten Herrscher, spielt phantasievoll auf visuelle Urformen wie die Hieroglyphe an.“ (Steinaecker 2012)

15 Vgl.: „Wenn Comics die identitätsstiftende Funktion der abendländischen Antike ersetzt haben, sind Superman, Batman und Co. dann Wiedergeburt antiker Helden wie Herakles, Jason oder Odysseus? In den angelsächsischen Ländern wurde dies seit den 1940er Jahren diskutiert, denn offenbar wandeln die Superhelden auf den Spuren heidnischer und christlicher Heilsbringer und erfüllen die Aufgabe von Schutzengeln am Rande der irdischen Sphäre.“ (Pfarr 112)

16 Vgl. außerdem: „This iconoclast argument questions the needfulness of making hierarchical distinctions among comics [...], and argues for a more open, less canon-obsessed view of the field. Such a position is tempting, as it allows one to keep all of the field in focus, sans status anxiety, and to discuss the ceaseless interchange between popular genre works and more critically favored ones. That interchange is crucial: doubtless our sense of literary history would be richer had past scholars not lost sight of it, that is, had they not neglected the popular tradition which stoked the development of what would later become canonical literary works [...]. Why should we repeat the same critical exclusions, the same mistakes, with comics?“ (Hatfield xiii)

17 Vgl.: „Oddly enough, the ‚what does this character metaphorically stand for?‘ schema is toughest to apply to the three most famous superheroes, Superman, Batman, and Wonder Woman. Here’s a stab at it: Superman and Batman are both about human perfectibility.“ (Wolk 97)

18 Vgl.: „Kann man aber einmal etwas wissen, so stört die Erkenntnis oft das Behagen, und schließlich ist der Mensch so angelegt, daß ihm der Schein mehr zusagt als die Wirklichkeit. Wer darauf gründlich und bequem die Probe machen will, gehe nur in eine Kirche zur Predigt. Wird dort ein ernstes Wort gesprochen, so schläft alles oder gähnt und findet es langweilig zum Erbrechen. Beginnt aber der Mann auf der Kanzel nach lieber Gewohnheit ein Altweibergeschichten, dann erwachen sie alle, sitzen auf und verschlingen ihn schier. Oder nehmt einen Heiligen mit einer unterhalt-samen, poetischen Legende, wie den Georg, den Christophorus, die Barbara – ihr werdet sehen, daß der viel fleißiger

verehrt wird als Petrus oder Paulus oder selbst Christus.“ (Erasmus 105, 107)

19 Vgl. z. B.: Heinz Schulz-Neudamm. *Poster für ‚Metropolis‘*. Lithographie. 1926 in Mänz und Maryška 69.

20 Zum Messiasbegriff vgl. Rüter.

21 Vgl.: „Gerade der einzelne Christuskopf erlebte im Laufe der Jahrhunderte die schlimmste Verflachung und ging in die anonyme Massenproduktion von Devotionalien für das bürgerliche Wohnzimmer ein“ (Ebert-Schifferer 220).

22 Im Original heißt es „transformation picturale“ (Genette 436). Die Übersetzung mit „malerisch“ ist etwas unglücklich, da sie den französischen Ausdruck, der jedes Bildmedium umschließt, verengt.

23 Vgl. z. B. „T-Shirt Kill Your Idols“ 2013, siehe Literaturverzeichnis.

24 Vgl. z. B. „Ecce Homo KILL YOUR IDOLS Edition“, siehe Literaturverzeichnis. Der Online-Katalog erklärt in der Produktbeschreibung die Herkunft des Motivs.

25 Vgl. dazu Abb. 2.

26 Vgl.: „Virtually every major superhero franchise, actually, can be looked at in terms of a particular metaphor that underscores all of its best stories. The metaphorical subtext of a character usually doesn’t jump out at readers immediately – it often takes a while to shape – and it’s not the most important thing about any *individual* superhero comic.“ (Wolk 95)



Abb. 1: Färber 63.



Abb. 2: *Christophoros und ein heiliger Bischof (Charalamos?)* (Ausschnitt). Eitempera auf Weichholz. Griechenland, Mitte 18. Jahrhundert. Ikonen-Museum Recklinghausen, (Inv.-Nr. 373).



Abb. 3: Färber 71.

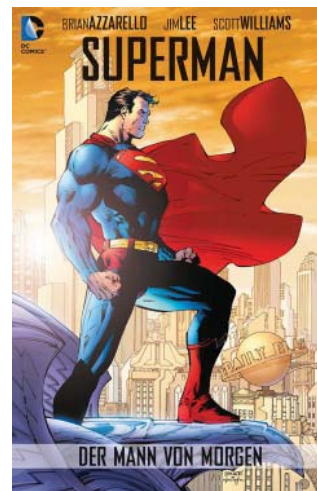


Abb. 5: Azzarello Cover. Original: Jim Lee, Scott Williams: „Superman. For Tomorrow.“ Superman 204, Juli 2004, Cover. Erschienen bei Panini Comics. TM & © 2014 DC Comics. All rights reserved.

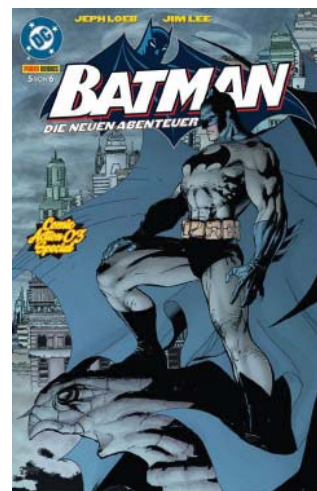


Abb. 6: Loeb Cover. Original: Jim Lee, Scott Williams: „Batman. It begins here!“ Batman 608, Dezember 2002, Cover. Erschienen bei Panini Comics. TM & © 2014 DC Comics. All rights reserved.



Abb. 4: Färber 75.

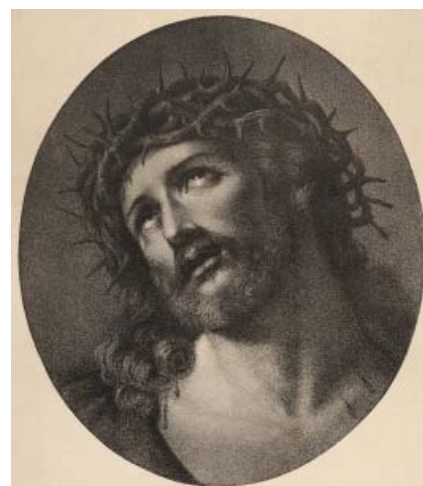


Abb. 7: Christuskopf mit Dornenkrone (Ausschnitt). Lithografie. Um 1880/1890. Hessisches Staatsarchiv Darmstadt, (Sign. HStA Darmstadt, R 4 Nr. 28004 GF).

Literatur

- Azzarello, Brian u. a. *Superman: Der Mann von Morgen*. Stuttgart: Panini, 2013.
- Beaty, Bart. *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s*. Toronto: U of Toronto P, 2008.
- Benker, Gertrud. *Christophorus: Patron der Schiffer, Fuhrleute und Krafftfahrer; Legende, Verehrung, Symbol*. München: Callwey, 1975.
- „Die Offenbarung des Johannes.“ *Die Bibel: Einheitsübersetzung: Altes und Neues Testament*. Stuttgart: Katholische Bibelanstalt, 1980.
- Ditschke, Stephan. „Comics als Literatur: Zur Etablierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton.“ *Comics: Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*. Hg. Ditschke. u. a. Bielefeld: Transcript, 2009: 265-280.
- Ebert-Schifferer, Sybille. „Dornengekröntes Haupt Christi.“ *Guido Reni und Europa: Ruhm und Nachruhm*. Hg. Ebert-Schifferer. u. a. Frankfurt a.M.: Schirn Kunsthalle, Nuova Alfa Editoriale, 1988: 220-222.
- „Ecce Homo KILL YOUR IDOLS Edition.“ *Spainshop*. 1. Mai 2014. <<http://spainshop.spreadshirt.com/ecce-homo-kill-your-idols-edition-A10835858>>.
- Eco, Umberto. „Der Mythos von Superman.“ 1964. *Apokalyptiker und Integrierte: Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt a.M.: Fischer, 1984: 187-222.
- Erasmus von Rotterdam. „Das Lob der Torheit.“ *Ausgewählte Schriften*. Bd. 2. Hg. Werner Welzig. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1968-1980. 1-211.
- Färber, Markus. *Reprobus*. Kassel: Rotopolpress, 2012.
- Feuerbach, Ludwig. „Das Wesen des Christentums.“ *Gesammelte Werke*. Bd. 5. Berlin: Akademie-Verlag, 1973.
- Genette, Gérard. *Palimpseste: Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1993.
- Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An emerging Literature*. Jackson: UP of Mississippi, 2005.
- Kiowski, Linda. „Mal was anderes als Asterix.“ *Der Albrecht* Januar/ Februar 2014: 1, 6.
- Kunze, Konrad. „Legende.“ *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. 3. Aufl. 1997-2003, Bd. 2, 389-393.
- Loeb, Jeph u. a. *Batman: Die Neuen Abenteuer*. 5 von 6. Comic Action Special 03. Stuttgart: Panini, Oktober 2003.
- Mänz, Peter und Christian Maryška, Hg. *Das Ufa-Plakat*. Heidelberg: Edition Braus, 1998.
- Mikkonen, Kai. „Subjectivity and Style in Graphic Narratives.“ *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Hg. Daniel Stein und Jan-Noël Thon. Berlin: De Gruyter, 2013: 101-124.
- Patzig, Cordula. Nachwort. *Reprobus*. In Markus Färber. Kassel: Rotopolpress, 2012: 90-91.
- Pfarr, Ulrich. „Comics als Mythologie der Moderne.“ *Funny Cuts: Cartoons und Comics in der zeitgenössischen Kunst*. Hg. Cassandra Nakas. Stuttgart: Staatsgalerie, 2004: 104-129.
- Rosenfeld, Hans-Friedrich. *Der Hl. Christophorus: Seine Verehrung und seine Legende: Eine Untersuchung zur Kultgeographie und Legendenbildung des Mittelalters*. Leipzig: Harrassowitz, 1937. Acta Academiae Aboensis Humaniora 10,3.
- Rüster, Johannes. „Macht hoch die Tür! Spannungsfelder phantastischer Messianistik.“ *Götterwelten: Phantastik und Religion*. Hg. Thomas Le Blanc und Bettina Twrsnick. Wetzlar: Phantastische Bibliothek, 2007: 47-61.
- Schüwer, Martin. *Wie Comics erzählen: Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der graphischen Literatur*. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008.
- Steinaecker, Thomas von. „Comic-Parabel ‚Reprobus‘: Hundskopf und Christuskind.“ *Süddeutsche.de*. 18. Dezember 2012. 12. Juni 2013. <<http://www.sueddeutsche.de/kultur/comic-parabel-reprobus-hundskopf-und-christ-kind-1.1553277>>.
- „T-Shirt Kill Your Idols.“ *EMP Merchandising. Rock & Metal Online Shop*. 11. Januar 2013. 27. April 2014. <http://www.emp.de/art_247117/>.
- Voragine, Jacobus de. *Legenda Aurea*. (um 1230). Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1955.
- Werner, Friederike. „Christophorus.“ *Lexikon der christlichen Ikonographie*. Hg. Engelbert Kirschbaum u.a. Rom: Herder, 1968-1976, Bd. 5, Sp. 496-508.
- Wolf, Norbert. *Die Macht der Heiligen und ihrer Bilder*. Reclam: Stuttgart, 2004.
- Wolk, Douglas. *Reading Comics: How Graphic Novels work and what they mean*. Philadelphia: Da Capo Press, 2007.
- Zender, Matthias. „Christophorus.“ *Enzyklopädie des Märchens*. Berlin: de Gruyter, 1977-, Bd. 2, Sp. 1405-1411.

Entfremdete Pixelhelden.

Brechung von Immersion und Identifikation im Computerspiel

Wenn noch irgendwo an echte Helden geglaubt wird, dann in Computerspielen. Zumindest ist das ein Eindruck, den einem die Ikonografie des Mediums vermitteln könnte. Mehr noch als der Unterhaltungsfilm bedienen sich digitale Spiele und ihre Werbematerialien, von der Produkthülle bis hin zur Internetkampagne, am Fundus der Heldenklischees. In beiden Medien ist es vor allem das Actiongenre, das den perfekten, meist männlichen Körper als Ausdruck der Entschlossenheit und Größe eines besonderen Menschen inszeniert. In Computerspielen mit narrativer Komponente, wie sie seit Langem schon die Mehrheit der kommerziellen AAA-Produktionen – dem Äquivalent zum Hollywood-Blockbuster – bilden, lassen sich daher mittlerweile hunderte von Geschichten finden, deren Hauptfiguren die übermenschliche körperliche und charakterliche Stärke von Heroen der Mythen und Epen haben. Diese spielbaren Protagonisten oder Avatare reihen sich daher auch nahtlos in diese Tradition sowie deren moderne Rezeption in Comic und Film ein und die berühmtesten unter ihnen sind ebenso weit über die Rezipienten ihrer Ursprungstexte hinaus bekannt wie ihre Vorgänger. Der Name Lara Croft ist heute ebenso ein metonymischer Marker für Heldentum wie Indiana Jones, Superman, Achilles oder Herakles.

All diesen Stoffen gemein ist ein Handlungsmuster, das in der Konfrontation mit Anderen besteht, deren Wesen, Bedürfnisse oder Intentionen vom Protagonisten als derart fremdartig wahrgenommen werden, dass eine (meist gewaltsame) Auseinandersetzung unvermeidlich wird. Diese Form des ethnozentrischen Othering ist in der Nachfolge Edward Saids ein Kernkonzept in der kritischen Auseinandersetzung mit hegemonialen Kulturen geworden. In Computerspielen findet es sich immer dann, wenn innerhalb einer virtuellen Welt komplexe, spezialisierte Ziele erreicht werden müssen, also in allen

ludisch geprägten (Caillois 37-63) Quest Games (Aarseth, *Quest Games* 364). In den meisten Fällen findet sich dort ein Konflikt zwischen den Spielenden bzw. ihrem Avatar und einem klar als different markierten Anderen. Othering im Computerspiel ist also am Schnittpunkt von semiotischer und ludischer Ebene, zwischen Darstellung und Simulation, zwischen Repräsentation und Regeln situiert – einem kommunikativen Nexus, der sich so in keiner anderen Form der Populärkultur findet.

Eine ganze Reihe neuerer Computerspiele zeigt sich sensibilisiert für die problematische Verbindung von Heldentum und Ethnozentrismus sowie ihren Ursprung in den Konventionen des Action-Genres. Hier soll anhand von Third-Person-Actionspielen gezeigt werden, wie das Medium eine produktive Auseinandersetzung mit Heldenkonzepten ermöglicht – vor allem durch gezielt eingesetzte Dissonanzen zwischen Repräsentation und Regeln, die die implizit angenommene Identifikationsbeziehung zwischen Spieler/in und Avatar untergraben. In der ersten Hälfte des Beitrags werden relevante Ansätze zum Othering und Identifikationsbeziehungen im Computerspiel vorgestellt, um sie in der zweiten Hälfte auf drei Beispiele aus den letzten Jahren anzuwenden, *Kane & Lynch 2: Dog Days*, *Max Payne 3* und *Spec Ops: The Line*. Während andere Spiele die Differenz zwischen Spieler/in und Avatar kaschieren oder bestenfalls ungewollt offenlegen (Aldred), entwerfen diese Beispiele den Avatar als Variante des ‚Inneren Fremden‘ wie ihn Julia Kristeva beschrieben hat, und setzen dazu Methoden ein, die an den Brechtschen Verfremdungseffekt erinnern.

Helden zwischen Simulation und Identifikation

Wie die meisten Eigenarten des Computerspiels lässt sich die darin dominante Ausprägung von Heldenfiguren nicht davon abkoppeln, dass in diesem Medium nicht nur repräsentiert, sondern auch simuliert wird. Die kanonische Illustration dieses Unterschieds ist der Vergleich von Fotografie und Modell: Die fotografische Repräsentation eines Flugzeugs kann dessen Spezifika in den Dimensionen Form, Farbe, Größe etc. mit großer Exaktheit wiedergeben, kann dessen zentrale Funktion, das Fliegen, aber bestenfalls evozieren. Ein Papierflieger hingegen, der dem Aussehen nach nur wenig Ähnlichkeit mit einem Personenflugzeug aufweist, ist ein zwar krudes, aber funktionales Modell, das in verkleinertem Maßstab und mit einfachen Mitteln nicht abbildet, sondern simuliert, was im Prozess des Fliegens vor sich geht (Frasca 223-224).

Das Computerspiel gewährt Einfluss auf Parameter der Simulation und lässt die Manipulation von Objekten und Figuren zu. Dies gilt auch und in besonderer Komplexität für solche Spiele, die mit einer personalen Repräsentation des Spielers in der virtuellen Spielwelt operieren, einem Avatar. Für die Spielwelt gilt, wie für jede Simulation, dass nicht alle Elemente beeinflusst werden können und dass der Grad der Manipulation begrenzt und zielgerichtet ist. Dies gilt naturgemäß auch für den Avatar, der als Funktionsträger der Spielmechanik – dessen, „what the players are able to do in the game-world, how they do it, and how that leads to a compelling game experience“ (Rouse 310)¹ – zunächst einmal ein Fokalisierungspunkt in der Spielwelt ist, ein anthropomorpher Cursor oder „point of action“ (Neitzel). Der proto- und archetypische Vertreter dieses minimalen Avatars ist die Urform von Nintendo's Mario, wie er in *Donkey Kong* auftritt: eine nach menschlichem Vorbild gestaltete Figur, die den Ort und die Möglichkeiten des Handelns des Spielers in der Spielwelt kommuniziert.

Darüber hinaus kann der Avatar aber auch eine fiktionale Figur sein, deren Motivation, Charakter und Zielsetzung sie im gleichen Maß in der narrativen Tradition interessant machen, wie sie sie in der spielerischen Dimension einschränken. Zur Präzisierung dieses Wechselverhältnisses von narrativer Einschränkung und spielerischer Freiheit hat Janet Murray den Begriff der Agency geprägt: „the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices [and] the thrill of exerting power

over enticing and plastic materials“ (Murray 16). Agency ist damit enger gefasst als Partizipation oder Interaktivität und beschreibt vielmehr „the user/player's ability to take actions intentionally and see results“ (Wardrip-Fruin et al.). Neuere Theorien der Agency betonen daher die Notwendigkeit, die narrative Komponente von Spielen und die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden sorgfältig gegeneinander abzuwägen: „Designing experiences toward the satisfactions of agency involves balancing the dramatic probabilities of the world with the actions it supports“ (ebd.).

Die Diskussion um Agency ist stets verbunden mit der Frage der Immersion, des holistischen Eindrucks des In-der-Welt-Seins als Identifikation mit Figuren oder Situationen, oder, wie neuere Theorien herausgearbeitet haben, der intensiven Auseinandersetzung nicht nur mit der virtuellen Welt, sondern mit dem Spiel in all seinen Dimensionen (Calleja). Agency und Immersion wirken insofern zusammen, als die für die Spieler/innen befriedigenden Handlungen in der Spielwelt eine gewisse Nachvollziehbarkeit aufweisen müssen, die sich durch Rekurs auf heldische Figurengestaltung und genregebundene Identifikationsmuster leicht erreichen lässt. In zeitgenössischen, kommerziellen Actionspielen ist der Avatar daher beinahe immer eine ausgearbeitete, wenn auch häufig klischeehafte, fiktionale Figur von übermenschlichen Dimensionen. In anderen Genres bleibt der Avatar tendenziell weniger greifbar – der implizite General in Strategiespielen – oder ist weniger auf spektakuläre Großtaten festgelegt – die häufig eher pikaresken Protagonisten von Adventurespielen im von LucasArts geprägten klassischen Stil. Während sich diese Genres erzählerisch und besonders in der Gestaltung des Protagonisten an Traditionen der Historie und Komödie orientieren, sind primär actionorientierte Spiele klar Modellen von Mythos und Heldenepik verpflichtet. Wie Superheldencomic und Actionfilm bedient sich das Genre des Actionspiels einfacher und klarer Erzählmuster mit ausgeprägter Polarisierung von Selbst und Anderen, Eigenem und Fremdem.

Othoring in Computerspielen

Spätestens seit Freuds Einführung des Konzepts des Unheimlichen – desjenigen das vertraut und fremd zugleich ist – sind Fragen der Konzeptualisierung von Eigenem und Fremdem für Psychologie, Philosophie und Anthropologie von zentraler Bedeutung. In der Folge hat Lacans Beobachtung, dass das Kleinkind sein Spiegelbild nicht unmittelbar als Repräsentation

des Selbst begreift, sondern einen mutmaßlich überlegenen Anderen zu sehen glaubt, die Bedeutung einer internalisierten Vorstellung des Anderen für die Identitätsbildung nachhaltig geprägt. Seit diesen psychologischen Paradigmenwechseln ist die Begegnung und Auseinandersetzung mit dem Anderen als zentrales Element aller sozialen Praktiken verstanden worden und von den Kulturtheoretiker/innen und -philosoph/innen des 20. Jahrhunderts – Levinas, Foucault, Deleuze und Guattari, Said, Spivak, Kristeva, Bhabha – in immer präziseren und spezialisierten Konzepten ausgedrückt worden.

In der Mehrzahl der Positionen lassen sich eine Reihe gemeinsamer Ideen wiederfinden, die Paul Gifford als drei wiederkehrende Dimensionen des „conceptual binome“ Selbst und Andere bezeichnet. Erstens existiert für jedes Selbst eine unendliche Zahl Anderer, die zu den bewussten oder unterbewussten Facetten der Selbstkonzeption korrespondieren. Zweitens ist Othering ein spontan einsetzbares, unersetzliches Werkzeug zur Sinnstiftung durch relationale Verortung in der Welt um uns herum. Drittens erlaubt die Identifikation von Selbst und Anderen die Bildung von Gruppen mit Menschen, die zwar als deutlich vom Selbst verschieden, aber dennoch als ähnlicher als die Mehrzahl der anderen innerhalb eines großen Netzwerks von Individuen wahrgenommen werden (Gifford 13-14).

Derart differenzierte Überlegungen zu Identitätsbildung und Andersartigkeit sind in Computerspielen traditionell nur selten zu finden. Diejenigen unter ihnen, die eine anthropomorph bevölkerte Spielwelt haben, konfrontieren die Spieler/innen größtenteils mit eindeutig feindlich reagierenden Anderen – ein Weltbild, dass laut Julia Kristeva eigentlich nur typisch ist für „most savage human groups“ (Kristeva 2). Die Tradition der ‚wilden‘ Modellierung des Kontakts mit dem Anderen, in der friedliche Kommunikation, Koexistenz und Akzeptanz gar nicht erst zur Disposition stehen, lässt sich bis in die erste Generation kommerzieller Computerspiele zurückverfolgen. Diese in den 1970er Jahren als Konkurrenz zu Flippern und anderen Münzautomaten eingeführten Geräte mussten mit den begrenzten Mitteln früher Microcomputertechnologie ihre Spielmechaniken durch simple, unmittelbar verständliche Szenarien kommunizieren. Eines der erfolgreichsten und prägendsten Actionspiele der ersten Stunde war *Space Invaders*. Darin wird die Begegnung mit dem Anderen auf die im Titel vorgegebene Dimension reduziert: Eine ultimativ fremde und feindliche Horde außerirdischer Kreaturen rückt stetig

vor, kommuniziert nicht und wird unweigerlich die Bildschirmrepräsentation der Spieler/innen zerstören, wenn sie nicht durch gewaltsame Mittel aufgehalten wird. Dieser Andere ist derart unähnlich, dass er sich noch nicht einmal als unheimlich qualifiziert, weshalb mit ihm auch nur im Kampf interagiert werden kann, durch Bewegung eines Joysticks und Drücken von Knöpfen. Die entworfene Konfliktsituation ist ebenso wie die Handlungsalternativen der Spieler/innen in der eindeutigen, binären Logik von Hard- und Software begründet. Derartige Beziehungen zwischen Spielelementen lassen sich in einfache Regeln fassen, die leicht in Computercode abzubilden und mit vergleichsweise einfacher Computertechnik auszuführen sind.

Die rasante technische Entwicklung des Computerspiels mit seinen mittlerweile lebensechten Charaktermodellen, hyperrealistischen Welten und physikalisch korrekten Simulationsprozessen lässt längst ungleich komplexere Szenarien zu. Dennoch übt die von *Space Invaders* modellierte Begegnung mit dem Anderen auch nach 35 Jahren noch prägenden Einfluss aus. Der sich friedlicher Kommunikation verschließende, aggressive Eindringling erzeugt ein leicht aufrechtzuerhaltendes Gefühl von Bedrohung und vermittelt intuitiv ein naheliegendes Verhalten: Passivität scheint gegenüber dem ständig näherkommenden Aggressor aussichtslos, Flucht ist unmöglich, so dass Gewalt nicht nur als legitime, sondern alternativlose Selbstverteidigung erscheint. Diese Situation ist schnell und einfach zu vermitteln und hat sich deshalb fest als Spieldesign-Stilmittel etabliert (Krzywinska 154). Nicht nur in abstrahierter Form, sondern als konkrete Situation ist das Modell von *Space Invaders* eines der am häufigsten bemühten Klischees des Actiongenres. Die erfolgreichsten Spielserien der letzten Jahre bedienen sich des Szenarios der außerirdischen Invasion² oder des eng verwandten Zombie-Topos. Untote erscheinen ohnehin als ideale Verkörperung des in *Space Invaders* etablierten Modells und daher, wie Tanja Krzywinska argumentiert, als der perfekte Gegner in Computerpielen. Sie sind „strong, relentless, and already dead; they look spectacularly horrific; and they invite the player to blow them away without guilt or a second thought“ (ebd. 153). Die Relevanz dieser extremen Form des Othering für Actionspiele wird deutlich, wenn man zudem berücksichtigt, wie oft selbst Außerirdische noch einmal zusätzlich aus dem menschlichen Maßstab entrückt werden, indem sie als Cyborgs, Untote oder gar eine Kombination aus beidem auftreten, wie in der erfolgreichen *Quake*-Serie.³

Es existieren selbstverständlich auch nuancierte Darstellungen des Anderen, selbst in der Extremform des Außerirdischen. Die komplexen Rollenspiele der *Mass Effect*-Serie unterscheiden sorgfältig eine Reihe außerirdischer Spezies, thematisieren gemischtrassige Liebesbeziehungen und machen den von Menschen ausgehenden Rassismus zu einem zentralen Thema. Allerdings bleibt auch hier der überlebensgroße menschliche Held derjenige, der das Universum vor der einen außerirdischen Rasse retten muss, die, wie gehabt, zu fremd ist, um friedlich zu koexistieren. All diese virtuellen Kontakte mit dem Anderen spiegeln alltägliche Erlebnisse, wie sie Gifford als prägend für unsere Selbstbestimmung beschreibt:

The stranger is, first of all, a set of externally visible differences in our contemporary societies. These are what awaken in us that archaic, frontier-sense of self-and-other: facial configuration, body odour, the slightly fearful discretion, the general air of being in transit, the indefinable impression given out that happiness is somewhere else. (Gifford 26)

Computerspiele modellieren ihre Begegnungen mit Anderen in der Spielwelt im Rekurs auf diese archaischen Gefühle, so dass, selbst wenn Alternativen zu offener Gewalt existieren, der Kulturkontakt z.B. in Strategiespielen von Misstrauen und Gier beherrscht wird und Diplomatie stets durch Spionage, Intrige oder eben Krieg ergänzt wird.

Diese extremen Formen des Othering, die den Anderen als legitimen Feind („approved enemy“, Said xxii) darstellen, sind Edward Said zufolge ein Kernelement dessen, was er als aggressiven Orientalismus definiert. Said hat in *Orientalism* (1979) herausgearbeitet, welche hegemonialen Strategien sich in europäischen Kulturen durch Jahrhunderte des Kontakts mit Völkern entwickelt haben, die unter der Bezeichnung „orientalisch“ zusammengefasst wurden. Die Basis der hegemonialen Vorstellung des Orientalismus setzt „the Westerner in a whole series of possible relationships with the Orient without ever losing him the relative upper hand“ (ebd. 7). Auch für Said ist die Identifikation eines jeden Individuums als nicht-fremd und Teil einer Gruppe oder Gesellschaft von der Identifikation eines fundamental Anderen abhängig:

This is especially true for relatively uncommon things, like foreigners, mutants, or “abnormal” behavior. [...] It is enough

for “us” to set up these boundaries in our own minds; “they” become “they” accordingly, and both their territory and their mentality are designated as different form “ours”. To a certain extent modern and primitive societies seem thus to derive a sense of their identities negatively. [...] Yet often the sense in which someone feels himself to be not-foreign is based on a very unrigorous idea of what is “out there,” beyond one’s own territory. All kinds of suppositions, associations, and fictions appear to crowd the unfamiliar space outside one’s own. (ebd. 54)

Das Wissen um die Existenz des Anderen, die Selbstdefinition in Abgrenzung von ihm und Fiktionen über ihn bilden somit einen geschlossenen Kreis der Welterklärung, die Verhalten, Wahrnehmung und Identität miteinander verschränkt. Said zufolge wird erst durch diesen Prozess ‚Europäische Kultur‘ als relativ homogenes Ganzes verstanden, was aber zugleich heißt, dass die eigene Kultur stets als „a superior one in comparison with all the non-European peoples and cultures“ (ebd. 7) erscheint. Theoretiker/innen in der Nachfolge Saids haben gezeigt, dass sich diese Prozesse in allen Gruppen wiederfinden: „Any group can be ethnocentric, in that it sees the world through the lenses provided by its own culture“ (Shohat und Stam 22).

Nichtsdestotrotz lassen sich viele Traditionen des Othering in Computerspielen nicht nur auf diese allgemeinen, sondern auf die von Said identifizierten eurozentrisch-hegemonialen Muster zurückführen. Derartige Interpretationen sind nicht nur weit verbreitet, sondern geradezu die Norm. Gender (Burrill) und Rasse (Kirkland) im Computerspiel werden sowohl einzeln wie in Kombination (Sze-Fai Shiu) fast ausschließlich unter Bezugnahme auf Theorien des Othering diskutiert, während andere Ansätze, etwa Theorien des Komischen (Dymek und Lennerfors), eine auffällige Ausnahme darstellen. Unmittelbar in der Tradition Saids stehende Ansätze finden sich aber auch, etwa in David Leonard und Richard Kings Studie der Beteiligung des US-Militärs an der Spielindustrie und daraus resultierenden nationalistischen bzw. rassistischen Subtexten in Actionspielen. Sie folgern aus ihren Beobachtungen, dass Computerspiele generell „turn on dehumanizing racialized violence directed at bodies of color, pivot around a rhetoric of danger on insecure frontiers, and encourage a reworking of the contours of fear and victimization so that white consumers can occupy them“ (Leonard und King 11). Während

Leonard und King sich auf realistische Spiele konzentriert haben, die nach 9/11 Diskurse von ‚Homeland Security‘ aufgreifen, hat Ryan Lizardi vergleichbare Tendenzen in zeitgenössischen Spielen identifiziert, die von außerirdischen Invasionen handeln. Auch hier wird die neuere US-amerikanische Außenpolitik durch Praktiken bestätigt, die tief in ethnozentrisch-orientalistischen Einstellungen verankert sind. Lizardi trifft keine verallgemeinernde Schlussfolgerungen, sondern weist vielmehr nach, durch welche subtilen Mittel die von ihm festgestellten Strategien umgesetzt werden. Wenn die Andersartigkeit einer Rasse als Rechtfertigung für das Beanspruchen natürlicher Ressourcen in ihrer Heimat angeführt (Lizardi 305) oder die Verteidigung der Erde auf Kämpfe in westlichen Metropolen reduziert wird, sind dies, wie Lizardi richtig feststellt, lediglich unterschiedlich fokussierte ethnozentrische Sichtweisen (ebd. 301-302).

Den überzeugenden Argumentationen dieser Aufsätze zum Trotz lassen sich an ihnen drei gemeinsame Punkte ausmachen, die methodologisch noch geschärft werden könnten. Erstens neigen alle Aufsätze zu einem gewissen Maß an Verallgemeinerung und übertragen Beobachtungen sehr spezifischer Beispiele auf Computerspiele allgemein. Zweitens privilegieren sie die Interpretation des Oberflächentexts gegenüber den Spielmechaniken und gehen nur am Rande auf deren Beziehung zueinander ein. Drittens behandeln sie das Verhältnis Spieler/in – Avatar als eindeutig auf Identifikation gegründet, was eine in der Computerspielforschung schon lange umstrittene Sichtweise ist. Als Repräsentation der Spieler/innen in der Spielwelt ist der Avatar niemals ein vollständig anderes, eigenes Selbst, sondern eine sorgsam inszenierte Subjektposition, die zu Identifikation und Subjektkonstruktion einlädt, jedoch zugleich Figur einer Handlung, d.h. Element einer narrativen Konstruktion ist (Jørgensen). Dadurch dass die Spieler/innen den Avatar kontrollieren, wird er zunächst näherungsweise als Repräsentation des Selbst in der Spielwelt wahrgenommen. Diese Sichtweise wird vor allem in Actionspielen durch die bereits beschriebene ständige Gefahr für den Avatar gefördert, die ihn in Abgrenzung von den feindlichen Bewohner/innen der Spielwelt als vergleichsweise ähnlichste Instanz erscheinen lässt. Die dort vorherrschende Gestaltung des Fremden als Monstrosität sorgt dafür, dass diese Kreaturen nicht nur Andere des Avatars sind, sondern auch der Selbstwahrnehmung der Spieler/in deutlich zuwiderlaufen.

Derartige Identifikationsangebote sind ebenso einfach wie effizient und werden bisweilen nicht als Ergebnis einer ausgeklügelten Konstruktion der Spielwelt und ihrer Bewohner/innen sowie des Avatars und seiner Beziehung zu den Spielenden verstanden, sondern als dem Computerspiel generell und a priori eingeschriebene Eigenschaften wahrgenommen. Das liegt nicht zuletzt daran, dass die Vorstellung des völligen Aufgehens der Spieler/innen in der Spielwelt, der totalen, geradezu aktiven und körperlichen Immersion noch immer weit verbreitet ist. Vor allem die Spielindustrie erhält diese „immersive fallacy“ aufrecht, wodurch das Konzept im Rahmen von intentionalistischen Ansätzen wie Leonard/Kings und Lizardis durchaus relevant ist. Gleichzeitig verstellt der Gebrauch dieses simplifizierenden Modells als Analysewerkzeug den Blick auf Spannungen im Verhältnis von Spieler/innen und Avatar. Katie Salen und Eric Zimmerman mahnen Computerspielforscher/innen, sich bewusst zu sein, dass

[a] player's relationship to a game character he or she directly controls is not a simple matter of direct identification. Instead, a player relates to a game character through the double-consciousness of play. A protagonist character is a persona through which a player exerts him or herself into an imaginary world; this relationship can be intense and emotionally 'immersive.' However, at the very same time, the character is a tool, a puppet, an object for the player to manipulate according to the rules of the game. In this sense, the player is fully aware of the character as an artificial construct. (Salen und Zimmerman 453)

Diese Vorstellung eines ‚Doppelbewusstseins‘ hat zur Formulierung verschiedener komplexer Modelle der Spieler/in-Avatar-Beziehung geführt. Gordon Calleja hat vorgeschlagen, den Sinnstiftungsprozess von Spieler/innen als Prozess der „Alterbiography“ zu verstehen, als Verarbeitung von Handlungen, die einerseits die eigenen, andererseits die des Avatars sind (Calleja 119-133). In einem verwandten Argument ist Miguel Sicart dafür eingetreten, die Identifikationsprozesse während des Spielens als „ludischen hermeneutischen Zirkel“ zu beschreiben, innerhalb dessen beständig das Verständnis von Regeln, eigenem Spielstil, Zugehörigkeit zu einer Gruppe von Spielern, und eigene, außerspielerische Identität neu verhandelt werden (Sicart, *Ethics* 122). Ganz gleich, wie genau man schließlich das Spieler/in-Avatar-Verhältnis

konzeptualisiert, scheint es doch einleuchtend, dass das Verhältnis über eine ungebrochene Identifikation hinausgeht.

Der entfremdete Avatar

Eine weitere nötige Präzisierung besteht in der Unterscheidung zwischen Regeln, Repräsentation und Narration. Diese Unterscheidung ist eine der konsensfähigen Grundlagen innerhalb der Computerspielontologie, eines mittlerweile stark diversifizierten Teils der Computerspielforschung (Zagal et. al). Statt eines Theorieüberblicks soll hier daher eine kurze Illustration der erwähnten rudimentären Dreiteilung genügen, die sich gut am Beispiel des Schachspiels vollziehen lässt.⁴

Grundsätzlich basiert jedes Spiel auf einer Reihe von logischen Parametern, den Regeln. Die formelhafte Natur dieser Grundlage lässt sich bei Schach sehr viel deutlicher als bei anderen Spielen beobachten, da hier eine lange Tradition von Notationsverfahren existiert. Schach lässt sich nicht nur in einer alphanumerischen Kodierung aufzeichnen, sondern auch spielen, was zeigt, dass die Regeln und ihre Anwendung nicht unauflöslich mit physischen Spielmaterialien wie Brett und Figuren verbunden sind. Zwar benötigen Schachspieler ein Zeichensystem, um miteinander zu interagieren, doch dieses kann völlig abstrakt sein und genügt dennoch, um die von den Regeln fixierten möglichen Handlungen und ihre Effekte zu erfassen. Auch wenn Schach eine Ausnahme ist, was die Sichtbarkeit der formalisierten Regeln angeht, ist jedes Regelsystem an sich ein abstraktes, logisches Konstrukt, das Verhalten formalisiert.

Selbst Schach wird in der Regel jedoch nicht auf dieser abstrakten Ebene gespielt, was sowohl ergonomische wie ästhetische Gründe hat. Sobald die logischen Bestandteile eines Regelwerks in Spielmaterialien konkretisiert werden, erhalten sie eine semiotische Dimension. Ganz gleich, wie Brett und Figuren gestaltet sind, erhalten sie durch ihre Gestaltung eine doppelte repräsentierende Bedeutungsdimension. Sie stellen einerseits den aktuellen Zustand des Spielprozesses dar und könnten daher mit Peirce als indexikalisch im Verhältnis zu den Regeln verstanden werden, weisen jedoch zusätzlich Ähnlichkeits- und Symbolbeziehungen zu außerspielerischen Referenten auf. Erst durch diese Konkretisation kann ihnen außerspielerische Bedeutung zugeschrieben werden, kann das Spielmaterial und seine Verwendung als kulturelle Repräsentation

gelesen und interpretiert werden. Traditionell sind Schachfiguren stilisiert, in jeweils eine helle und dunkle Seite eingeteilt und mit individuellen Formen versehen, die auf ihre Fähigkeiten innerhalb der Spielregeln hindeuten. Solange die Figuren eine gewisse Abstraktion behalten, wird durch die völlig symmetrische Verteilung von Position und Fähigkeiten die Möglichkeit einer moralischen oder gar rassistischen Lesart stark eingeschränkt. Wenn stilisierte Einfachheit durch individuelle Referentialität ersetzt wird, bekommen Schachfiguren eine komplexere semiotische Dimension (Dean und Brady). Ein geläufiges zeitgenössisches Beispiel wäre ein *Star Wars*-Schachspiel, das eine dichotomisch konstruierte Erzählwelt unmittelbar einleuchtend mit den Regeln des Schachspiels verschränkt. Während in einem abstrakteren Schachspiel die Unterscheidung der schwarzen und weißen Seite weitgehend wertneutral erscheint, wird diese Unterscheidung durch die Referenz auf den Erzählkosmos von *Star Wars* moralisch aufgeladen. Dieser Prozess ist in der langen Geschichte des Spiels häufig zu beobachten. Allein die Spielfigur, die im Deutschen als Königin bezeichnet wird, hat auf dem Weg des Spiels von Indien über Persien nach Europa mehrfach den Namen, die Funktion und das Geschlecht gewechselt.⁵ Diese Entwicklungen sind in letzter Zeit als bedeutsame Repräsentationen kultureller Veränderung gedeutet worden (Yalom).

In Computerspielen begegnen wir einem großen Maß semiotischer Komplexität, besonders dadurch, dass die häufig naturalistischnahen „Spielmaterialien“ nicht nur hochgradig repräsentierend sind, sondern darüber hinaus häufig in Erzählstrukturen eingebettet werden. Gerade diese erzählerische Dimension verkompliziert die Kommunikationsfunktion von Spielen und macht es nötig, nicht nur zwischen Regeln und Repräsentation zu unterscheiden, sondern zusätzlich narrative Strukturen zu berücksichtigen. Dies gilt umso mehr, als die Spieler/innen diesen drei Dimensionen simultan ausgesetzt sind und sie gleichzeitig verarbeiten, diese aber in einem ausgeprägten Spannungsverhältnis zueinander stehen können. Wie Miguel Sicart in *The Ethics of Computer Games* argumentiert hat, erzeugen derartige Dissonanzen „a fundamental tension between our values and our values as player-subjects; a tension that is at the heart of the ethical issues that computer games raise“ (Sicart, *Ethics* 79). Indem sie gezielt Spannungen zwischen den drei Dimensionen aufbauen, so Sicart, können Spiele offenlegen und kritisieren, dass Spieler implizit stets die Eindeutigkeit der Spiellogik mit

ihrer Dichotomie von Erfolg und Misserfolg auf die Bedeutung der repräsentierten Geschehnisse projizieren (ebd. 49-50).

Sicart diskutiert diese Prozesse ausführlich, tut dies jedoch grundsätzlich im Rahmen seines strikt philosophischen Erkenntnisinteresses. Er zieht daher keine Verbindung zu einer Tradition, die mir gerade im Bezug zu den hier zu besprechenden Beispielen augenfällig erscheint, nämlich Brechts Verfremdungseffekt. Bekanntermaßen ist eine der zentralen Forderungen, die Brecht für ein engagiertes Theater aufstellt, die nach einem distanzierenden, verfremdenden Schauspielstil, bei dem die Schauspieler/innen sich selbst in ihrer Rolle beobachten und ihr Spiel betont artifiziell gestalten, um die Illusionsbildung des Publikums zu stören (White 92-99). Brechts bereits ursprünglich politisch aufgeladenes Konzept ist in der späteren Theatertheorie noch weiter politisiert (Boal und Diamond) und auch in anderen Medien, speziell im Film, als ein machtvolleres Stilmittel erkannt worden (Koutsourakis).

Das Unterlaufen der Identifikationsbeziehung von Spieler/in und Avatar lässt sich ebenfalls in dieser Tradition verstehen. Der entscheidende Unterschied zum Theater besteht – zumindest in den hier behandelten Single-Player-Konfigurationen – darin, dass an die Stelle der Dreiteilung Figuren-Schauspieler/innen-Publikum die Dualität von Spieler/in und Avatar tritt. Dieses Verhältnis ist allerdings stets fragil und sowohl durch ludonarrative Dissonanz (Hocking) – eine Inkongruenz von Spielmechanik und Narration – als auch transgressives Spielverhalten (Aarseth, *Transgressive Play*), bei dem die Spieler/innen bewusst ‚gegen den Strich‘ spielen, leicht zu erschüttern. Die von Sicart beschriebene sorgsam inszenierte Dissonanz von Regeln, Repräsentation und Narration bewirkt eine kritische Distanz zum Spiel, vor allem durch eine bewusst herbeigeführte Entfremdung vom Avatar. Unmittelbar schlagen sich die angesprochenen Dissonanzen in Störung oder Beschränkung von Immersion und Agency nieder, bei denen der Avatar als Schnittstelle zwischen der Welt der Spieler/innen und der virtuellen Welt des Spiels fast immer eine zentrale Rolle spielt. Gerade die Agency wird häufig dadurch punktuell reduziert, dass Verhalten und Entscheidungen des Avatars dem Willen und der Kontrolle der Spieler/innen entzogen werden. Während meist nur zu Beginn eines Spiels generelle und technische Beschränkungen der Agency auffällig sind – man lernt schnell, mit welchen Objekten der Spielwelt sinnvoll interagiert werden kann –, ist

die punktuelle Beschränkung des Handlungsfreiraums stets auffällig und lenkt Aufmerksamkeit auf deren Ursache. Meistens handelt es sich dabei um eine werkintrinsische Normsetzung, die sich für die Spieler/innen nicht vom Avatar abkoppeln lässt.⁶ Eine der für die hier zu diskutierenden Actionspiele typische Normsetzung ist, dass Verbündete und Zivilisten nicht angegriffen werden können. Da es selten eine explizite Erklärung oder ein ausgesprochenes Verbot gibt und sehr viel häufiger der Avatar einfach nicht angreift, obwohl die Spieler/innen diesen Befehl auslösen, bleibt für sie unentscheidbar, ob es sich hierbei um eine Konstante der virtuellen Welt oder die Wertmaßstäbe des Avatars handelt. Der Avatar wird in diesem Moment, in Analogie zum Brechtschen Modell, von der Erweiterung des Selbst, also einer Facette des Publikums, zum Schauspieler, der aus der Rolle fällt, weil eine bis dahin angenommene Kongruenz der Spielwelt und -mechanik sich nicht manifestiert.

Besonders in Actionspielen mit ihrem inhärenten Othering produziert dieses Aufbrechen der Synchronizität von Spieler/in und Avatar ein *mise-en-abyme* der Fremdwahrnehmung: Das Befremden über das Verhalten des Avatars gegenüber Fremden in der Spielwelt macht uns überdeutlich bewusst, dass es eine generelle Differenz zwischen unserer Wahrnehmung und unserem Verhalten und dem des Avatars gibt, die gewöhnlich vom Fluss des Spiels kaschiert wird. Dieser Moment des Empfindens von Fremdheit gegenüber der Repräsentation des Selbst in der Spielwelt, zum gleichen oder einem größeren Grad als gegenüber deren anderen Bewohner/innen, steht im Einklang mit einem Konzept des Othering, wie es von Julia Kristeva entwickelt worden ist. Kristeva, deren Kategorie der Abjektion schon länger als Analysewerkzeug in der Computerspielforschung angewendet wird (Spittle), vertritt die These, dass unsere Wahrnehmung des Fremden durch eine Fremdheit vom Selbst vorgeprägt ist. Paul Gifford fasst ihre komplexe Argumentation so zusammen, dass der Fremde „[is] alien as, and to the extent that, we are alienated strangers to ourselves“ (Gifford 26). Kristeva zufolge existiert in uns allen ein archetypischer Fremder: der Teil unserer Persönlichkeit, der sich entfremdet, unverstanden, ungeliebt fühlt (Kristeva 5). Ihre Elaboration des ‚Inneren Fremden‘ liest sich wie eine Umschreibung des „double consciousness“ von Salen und Zimmerman bzw. des resultierenden Prozesses der „Alterbiography“, wie ihn Calleja beschreibt:

The foreigner feels strengthened by the distance that detaches him from the others as it does from himself and gives him the lofty sense not so much of holding the truth but of making it and himself relative while others fall victim to the ruts of monovalency. For they are perhaps owners of things, but the foreigner tends to think he is the only one to have a biography, that is, a life made up of ordeals – neither catastrophes nor adventures (although these might equally happen), but simply a life in which acts constitute events because they imply choice, surprises, breaks, adaptations, or cunning, but neither routine nor rest. (ebd. 7)

Anfänglich mittellos aber frei, mit einem erfüllten, selbstbestimmten Leben voller Entscheidungen und Überraschungen – Kristevas Charakterisierung des ‚Inneren Fremden‘ ähnelt frappierend der Position des Avatars in der Spielwelt. Traditionell haben Actionspiele die Unterschiede zwischen Spieler/in und Avatar zu kaschieren versucht und suggeriert, dass der Avatar, der Andere auf dem Bildschirm, als Externalisierung des ‚Inneren Fremden‘ in uns nahtlos wieder internalisiert werden kann. Da Avatare in Actionspielen uns aufgrund ihrer Fähigkeiten eher als bedrohliche Andere erscheinen würden, wenn wir uns nicht mit ihnen identifizieren könnten, übersehen bzw. verdrängen wir gewöhnlich die offensichtliche Differenz zwischen uns und dem Avatar bereitwillig. Welche Strategien Actionspielen zur Verfügung stehen, um uns aus der bequemen Akzeptanz der Wunscherfüllung durch diesen aufregenden ‚Inneren Fremden‘ in den Urzustand der Isolation zurück zu zwingen, werde ich im Folgenden anhand der Beispiele zeigen.

Drei Beispiele für verfremdendes Othering in Actionspielen

In den drei ausgewählten Beispielen ist bereits in den Avataren selbst ein gewisses Entfremdungspotential angelegt. In allen Fällen handelt es sich um weiße, männliche US-Amerikaner mittleren Alters. Demografische Divergenzen zwischen empirischen Spieler/innen und Avatar sind zwar in jedem Spiel gegeben, ihn aber als „fat bald dude with a bad temper“ zu gestalten, wie sich der Avatar in *Max Payne 3* selbst beschreibt, läuft deutlich sonst zu beobachtenden Identifikations- oder Voyeurismusangeboten zuwider. Hinzu kommt, dass das in allen Beispielen

thematisierte US-Amerikanertum der Avatare auf Seiten der Entwickler kein identifikatorischer Akt ist: *Kane & Lynch 2: Dog Days* ist ein dänisches, *Spec Ops: The Line* ein deutsches und *Max Payne 3* ein kanadisches Spiel (dessen erste beiden Teile in Finnland entwickelt wurden).

Alle Beispiele stützen sich für die Schaffung von Konflikten auf das gattungstypische Othering, rücken es aber so stark in den Vordergrund, dass bereits in der Grundkonstellation eine Ethnozentrismus-Kritik zum Ausdruck kommt. Alle Avatare sind Fremde in einem von ihnen als orientalisches wahrgenommenen Land – Brasilien, China, Dubai und Mexiko – und werden dort als Vertreter der US-amerikanischen Hegemonialmacht behandelt. Anders als in den von Leonard/King und Lizardi diskutierten Beispielen findet hier keine Rechtfertigung statt, ist die Auseinandersetzung mit feindseligen Anderen nicht durch einen Leitdiskurs wie ‚Homeland Security‘ legitimiert. Ganz im Gegenteil wird in jedem der Beispiele mehrfach deutlich thematisiert, dass es sich bei den Avataren um die eigentlich Fremden handelt, die Konflikte produzieren, weil sie Sprache, Bräuche und Strukturen um sich herum nicht verstehen und auf sie nur mit Gewalt reagieren können.

Alle Beispiele lassen sich als moderne Third-Person-Shooter charakterisieren. Der Bildschirm zeigt die Spielwelt über die Schulter des Avatars hinweg, hält ihn somit also dauerhaft in seinem Interface präsent und schafft damit als „Reflexionsfigur des interaktiven Bildes“ (Beil 166) bereits eine gewisse Mittelbarkeit im Verhältnis zur Spielwelt.⁷ Auf ludischer Ebene wird der Avatar immer wieder mit zahlreichen Gegnern konfrontiert, die die Spieler/innen mit den angebotenen Mitteln – Bewegung, Angriff mit verschiedenen, spezialisierten Waffen, strategisches Ausnutzen der Umgebung – überwinden müssen. Diese sich in immer neuen Konfigurationen von Gegnern und Orten wiederholende Situation ist in dichte narrative Strukturen eingebettet. Insgesamt weisen die Beispiele also große Ähnlichkeit in Bezug auf ihre grundlegenden Regeln, Repräsentationsmodi und Narrative auf.

Die bislang theoretisch entworfene Thematisierung von Othering durch Entfremdung vom Avatar erfolgt in den Beispielen jedoch durch ganz unterschiedliche Strategien. Das einfachste und eindeutigste Modell ist das der umfassenden Störung in *Kane & Lynch 2: Dog Days*. Die beiden titelgebenden Protagonisten sind gealterte, heruntergekommene US-amerikanische Söldner, die als Leibwächter und Geldeintreiber eines

britischen Waffenschiebers in Shanghai arbeiten. Während es im ersten Teil der Reihe Lynch ist, dessen paranoide Schizophrenie eine Reihe von Katastrophen auslöst, tötet dieses Mal Kane aus Unkenntnis von Sprache und Bräuchen die Tochter eines Verbrecherbosses. Die Situation ist von Anfang an aussichtslos und die Flucht vor Triaden, Polizei und Militär gipfelt schließlich in einer Flugzeugentführung als letzter einer ganzen Reihe von Verzweiflungstaten. Nicht nur sind die Figuren von Anfang an hässlich und unsympathisch und bringen sich durch eigenes Verschulden in eine ausweglose Situation – ihre sich in wildem Um-sich-Schießen niederschlagende Hilflosigkeit reduziert von vornherein das Maß an Agency, das die Spieler/innen erfahren können, da die Interaktion mit der Spielwelt nie wirklich zielführend oder kontrolliert ist. Die aus der narrativen Ebene resultierende Gesamtlage des Spiels thematisiert damit eine Erfahrung von Fremdheit, die derart vollständig ist, dass selbst Gewalt keine Lösungsoption mehr darstellt. Insofern erscheinen die Protagonisten die Verkörperungen sowohl des endgültig gescheiterten hegemonialen Systems als auch des unüberwindlichen ‚Inneren Anderen‘, von in ihrem Außenseitertum gefangenen Individuen.

Nicht nur Figurengestaltung und Plot stehen in deutlichem Kontrast zu etablierten heldischen Mustern innerhalb und außerhalb des Mediums. Das Spiel weicht auch in der Weltgestaltung, den manipulierbaren Objekten und deren Präsentation deutlich von etablierten Konventionen ab. Tom Bissell hat dies als sorgfältig komponierte Erzeugung einer Atmosphäre von Verstörung und Bedrückung beschrieben, eines Gefühls von

[v]iolence as aesthetic misery. The characters are awful. The people you're killing are awful. The world is awful. The guns are sloppy, i.e., awful. Everything's awful. It's not fun, not at all, but it is both hideously absorbing and completely numbing — kind of like what I imagine being inside a psychopathic mind amounts to. (Bissell)

Während andere Genrevertreter (inklusive der übrigen hier besprochenen Beispiele) darum bemüht sind, den Spielenden eindeutiges Feedback auf ihre Aktionen zu bieten, vermitteln die in *Kane & Lynch 2* zentralen Feuergefechte nie einen Eindruck von Beherrschbarkeit. Nicht nur ist das Zielen in *Kane & Lynch 2* schwierig, getroffene Feinde verhalten sich auch nicht eindeutig. Wenn ein getroffener Streifenpolizist sich in Schmerzen am Boden windet, ist das nicht nur emotional verstörender als ein Leichnam,

sondern auch ein ludisches Element der Verunsicherung, da aus sicherer Entfernung nicht immer zu erkennen ist, ob der Gegner außer Gefecht ist oder nicht.

Was *Kane & Lynch 2* beinahe unspielbar macht, ist dass es sein Prinzip der Verunsicherung über Story und sorgsam unausgewogenes Gameplay hinaus auf die Interface-Ebene ausweitet. Die stabile, sinnfällige Perspektive und kommunikative Klarheit der meisten Actionspiele wird hier durch eine pseudodokumentarische Ästhetik ersetzt. In einer Imitation von Reality TV oder Youtube-Clips werden Bild und Ton gefiltert, um den Eindruck billiger, überlasteter oder gar defekter Hardware zu erzeugen. Das Bild ist unscharf, über- oder unterbelichtet, durch eine dreckige Linse, Blendenflecke und Kompressionsartefakte gleich auf mehreren Ebenen bis hin zu vollständiger Abstraktheit verfremdet. Die sonst unhinterfragt bleibende Konvention der dem Avatar folgenden Kamera wird hierdurch zunächst scheinbar logisch aufgelöst, denn das Bild ist zusätzlich wie das einer Handkamera teilweise extrem verwackelt. Doch ist dieser pseudodokumentarische Stil nicht nur eine ästhetische Verfremdungsstrategie, die die Bilder der Begegnung mit dem Anderen ebenso unverständlich werden lässt wie die gezeigte Begegnung selbst. Darüber hinaus wird die zunächst einleuchtend wirkende Mediatisierung der Bilder im Spielverlauf immer problematischer, denn das evozierte Dispositiv bleibt unerklärlich: Wer führt die Kamera und für wen werden die Bilder aufbereitet, wenn, ebenfalls im Stil von Reality-Shows, exzessive Gewaltdarstellung durch eilig angebrachte Verpixelung zensiert wird? Ebenso irritierend ist bei näherem Hinsehen, dass manche Interface-Elemente klar und deutlich bleiben, etwa wenn jeder mehr oder minder zufällig erzielte Treffer markiert wird. Auch wenn es sich hierbei um ein Zugeständnis handelt, das dafür sorgt, dass *Kane & Lynch 2* nicht vollends unspielbar wird, tragen diese dem sonst fast unverständlichen Bild überlagerten Interface-Elemente zum Gesamteindruck bei, da sie, genau wie der unaufgelöst bleibende pseudodokumentarische Gestus, ein zusätzliches unterschwelliges Befremden auslösen.

Völlig andere Verfahren der Entfremdung vom Avatar setzt *Spec Ops: The Line* ein, das alles in absoluter Klarheit und Deutlichkeit zu zeigen scheint, dies aber als Täuschung entlarvt und zugleich durch perfekt funktionierende Spielmechaniken der Spieler/innen ihre Komplizenschaft mit den Handlungen des Avatars vor Augen führt. Die Geschichte von drei

US-amerikanischen Kommandosoldaten auf Geheimauftrag in Dubai ist zunächst sehr stark an Genrekonventionen orientiert, entpuppt sich aber im Spielverlauf als untypisch subtil konstruiert. Nicht nur sind die Geschehnisse als freie Adaption von Joseph Conrads *Heart of Darkness* zu erkennen, sondern in einem „final plot twist“ wird alles Erlebte als die subjektive (und unzuverlässige) Wahrnehmung des Avatars ausgewiesen. Dadurch wird bereits auf der narrativen Ebene das gattungstypische Othering verkompliziert. Wie in der literarischen Vorlage kommt es einerseits zum Kontakt mit einem zu erwartenden Fremden, der lokalen Bevölkerung, aber auch mit einem unerwarteten, den mutmaßlich ‚eigenen‘ Kameraden, die sich nicht als rettungsbedürftig, sondern als Deserteure (und damit eben ‚Andere‘) entpuppen. Nicht nur entsteht mit keiner der beiden Gruppen Kommunikation oder gar Verständnis; der am Ende enthüllte Wahnsinn des Avatars stellt in Frage, ob auch nur die theoretische Möglichkeit hierzu bestanden hätte. Während des Spielverlaufs beschäftigt den Avatar und seine beiden Begleiter ständig die Frage, warum sie sich gegen die US-amerikanischen Soldaten, die sie eigentlich aufspüren und retten sollen, verteidigen müssen, d.h. warum das, was ein Eigenes hätte sein sollen, ein Fremdes ist. Wenn sich am Ende herausstellt, dass manche Elemente der Spielwelt, vor allem der Anführer der Deserteure, nur eine Halluzination des Avatars waren, wird diese Frage ‚nach innen‘ verschoben. Die Jagd des Avatars nach einer Projektion seiner eigenen Psyche ist für ihn eine Externalisierung von Kristevas ‚Innerem Fremden‘, was den Spielenden deutlich macht, dass ihr Verhältnis zum Avatar ein ganz ähnliches ist.

Diese inhaltlich angelegte Auseinandersetzung mit dem Avatar wird auf der Regelebene durch die Antithese der Unsicherheit und mangelnden Präzision von *Kane & Lynch 2* gestützt. Auch wenn es Ausnahmesituationen gibt, in denen Umweltfaktoren die Sicht einschränken, lässt *Spec Ops: The Line* seine Spieler/innen für gewöhnlich die Spielwelt klar und deutlich sehen und das Interface bleibt in seiner Konventionalität gleichsam unsichtbar. Neben der nachträglichen Enthüllung dieser uneingeschränkten Sicht auf die Welt als subjektive, von Halluzinationen durchzogene Perspektive des Avatars wird die Tonspur eingesetzt, um eine gewisse Distanz zu erzeugen. Besonders der Einsatz von Musik erscheint häufig als Kontrapunkt oder Kommentar, der dem Gameplay sein heroisch-patriotisches Potential nimmt, angefangen mit dem Einsatz der Jimi-Hendrix-Version von *Star Spangled Banner* als Menü-Musik (Weisser).

Dennoch ermöglicht *Spec Ops: The Line* perfektes Agieren innerhalb der Genrekonventionen. Töten ist in den überwiegenden Spielpassagen eine effiziente und gleichsam geschäftsmäßige Angelegenheit, geprägt von taktischen Entscheidungen und dem umsichtigen Ausnutzen der Umgebung. Gerade in dieser Hinsicht suggeriert das Spiel ein besonders hohes Maß an Agency, da es immer wieder möglich ist, die Umgebung als Waffe einzusetzen, indem beispielsweise eine Sandlawine ausgelöst wird. Da sich aber durch das gesamte Spiel eine diskursive Auseinandersetzung mit Gewalt zieht, entsteht eine durchgehende Dissonanz: „Although the rules state that the game is a shooter, which traditionally encourages the players to excel at using violence, the fiction questions the meaning of violence“ (Sicart, *Beyond Choices*, 114). Wenn wir dennoch weiterspielen, bedeutet das, dass wir virtuelle Handlungen ausführen, von denen uns bewusst ist, dass sie unseren realen Moralvorstellungen zuwiderlaufen: „Playing is being complicit“ (ebd.).

Genau diese Komplizenschaft ist die zentrale Entfremdungsstrategie des Spiels, da es in den Spielpassagen darauf abzielt, die Distanz zwischen Spieler/in und Avatar möglichst stark zu verwischen. In einer viel beachteten Sequenz steht der Avatar einer übermächtigen Zahl von feindlichen Soldaten gegenüber und sieht sich gezwungen, einen Mörser mit Brandgranaten zu verwenden, obwohl er den Einsatz der Waffe für unmenschlich hält. Nach der Schlacht wird deutlich, dass die Brandgranaten auch ein Flüchtlingslager getroffen und Dutzende von Frauen und Kindern bei lebendigem Leib verbrannt haben. Ihre emotionale Sprengkraft bezieht diese Sequenz darauf, dass sie die Verantwortung und Handlungen von Spieler/in und Avatar verwischen lässt. Der Avatar bedient den Granatwerfer über einen Computerbildschirm, der das Wärmebild einer Satellitenkamera zeigt. Spieler/in und Avatar sehen exakt das Gleiche, die Eingaben der Spielenden bewegen unmittelbar die Hand des Avatars am Joystick des Mörsers und jeder Knopfdruck feuert unmittelbar eine Granate. Während die anderen Beispiele versuchen, einen Keil zwischen Spieler/in und Avatar zu treiben, hebt *Spec Ops: The Line* in dieser Sequenz jede Trennung zwischen ihnen auf und ermöglicht einen Moment lang völlige Immersion im Geschehen und Identifikation mit dem Avatar. Allerdings geschieht dies ausgerechnet bei einer Handlung, von der wir uns nachträglich, genau wie der Avatar, nur zu gern distanzieren würden. Wenn sich der Avatar für den Rest des Spiels mit seiner Schuld auseinandersetzt, wird

damit auch jedes Mal die Moral der Spieler/innen angesprochen. Das Spiel bietet keine Handlungsalternative an, ebenso wenig wie der Avatar eine andere Strategie sieht, doch bedeutet das in beiden Fällen das gleiche? Die Spieler/innen hätten immerhin aufhören können zu spielen, also warum lassen wir uns von Spielen zu einem Verhalten verleiten, das wir in Wirklichkeit inakzeptabel finden? *Spec Ops: The Line* drängt gerade durch seine Engführung von Avatar und Spieler/in Fragen wie diese auf und stellt durch die abschließende Enthüllung des Wahnsinns des Avatars noch zusätzlich in Frage, was wir überhaupt an der Spielwelt wahrnehmen, wie sehr unser Blick gelenkt und gefärbt ist, wie wenig wir letztlich darin kritisch wahrnehmen. Diese erzwungene Auseinandersetzung mit der Rolle des Avatars als Identifikationsobjekt, Fremdes oder beides ist unauflöslich mit einer Entfremdung von ihm verbunden.

Das dritte Beispiel, *Max Payne 3*, kombiniert die Entfremdungsstrategien der beiden anderen Spiele und verschränkt audiovisuelle Verfremdungsverfahren mit einem nahezu perfekten Gameplay. Der titelgebende Avatar ist ein ehemaliger New Yorker Polizist, der in Sao Paolo als Leibwächter reicher Industrieller arbeitet. Der anfängliche Blick vom Penthouse der Reichen hinab auf die Favelas der Allerärmsten macht bereits die generelle Distanzierung deutlich, die das Spiel zu hegemonialen Traditionen des Othinging betreibt. *Max Payne 3* ist als steter Abstieg von diesem künstlichen Olymp der ‚westlichen Zivilisation‘ hinab in die dunkelsten Ecken einer ebenso fremden wie fremdartigen Gesellschaft strukturiert. Der Kontrast zwischen dem Luxus der Reichen und dem Elend der Favelas und Organkliniken lassen nie einen Zweifel daran aufkommen, dass der Protagonist, all seinem Streben nach Gerechtigkeit zum Trotz, als privilegierter Weißer ebenso Verantwortung für die soziale Misere hat wie alle anderen – eine Beobachtung, die sich auch auf die Mehrzahl der Spieler/innen übertragen lassen dürfte. Allein die Tatsache, dass das Portugiesisch der Brasilianer für die Spieler/innen ebenso wenig übersetzt wird, wie es für Max verständlich ist, bewirkt zunächst in der Wahrnehmung der Spielwelt eine Annäherung beider Perspektiven: Wir sind in dieser Welt ebenso fremd wie der Avatar.

Zugleich wird Max dauerhaft in seiner Eigenständigkeit hervorgehoben. Narratives Markenzeichen der Reihe ist, dass Max' in der Tradition des ‚hard-boiled‘ Detektivs seine Handlungen mit einem voice-over-Kommentar begleitet. In der narrativen Logik wird dadurch schon allein

Distanz zum Geschehen und den Handlungen des Avatars aufgebaut, weil es sich um eine nachzeitige Erzählung handelt. Max erzählt rückblickend vom Ende der Handlung her und die Handlung bewegt sich in einer Kette von Analepsen durch mehrere Zeitebenen. Durch seine autodiegetische Erzählerposition hat Max damit einen großen Wissensvorsprung vor den Spielenden und wird durch seine Fähigkeit, zukunfts-gewisse Vorausdeutungen treffen zu können, in dieser Rolle immer wieder deutlich hervorgehoben. Außerdem macht ihn seine Erzählstimme zusätzlich zu seiner visuellen Präsenz als Avatar im Bildraum in zwei häufig dissoziierten Kommunikationskanälen als Figur präsent, was seine Nicht-Identität mit den Spielenden zusätzlich betont.

Auf der spielerischen Ebene geht mit diesen Entfremdungstechniken ein häufiger Entzug der Kontrolle über Max einher. Diese punktuelle Verweigerung der Agency wird durch die Drastik von Max' Entscheidungen unübersehbar: Ob er nun eine Waffe auf jemanden richtet, sich auf einen Gegner stürzt oder ein Gebäude sprengt, auf dem er selbst steht, stets bringt er damit die Spieler/innen in Handlungszwang. Mit Max' Risikobereitschaft im Einklang steht, dass er – in Umkehrung des orientalistischen Vorurteils der generellen ‚westlichen‘ Überlegenheit – beständig von lokalen Gangs und Polizisten manipuliert oder ausgetrickst wird und ihnen bestenfalls in seinen Fähigkeiten als Killer überlegen ist. Sein Status als Außenseiter wird nicht nur von den Einheimischen und ihm selbst beständig thematisiert, sondern noch zusätzlich durch Zusammentreffen mit zwei anderen US-Amerikanern betont. Der eine ist ein Sextourist, der andere ein zufriedener Polizist im Ruhestand. Zusammen formen sie eine Klammer um Max, die ihn selbst unter seinen Landsleuten als besonders glücklosen Einzelgänger hervorhebt. Die Erklärung für Max' Verhalten und die Quelle des Großteils der Distanzierung von ihm liegt, narrativ betrachtet, in seiner Abhängigkeit von Schmerztabletten und Alkohol. Ob mit oder ohne Drogen hat er Probleme, sich auf die einfachsten Alltagsdinge zu konzentrieren und ist, in seinen eigenen Worten, „a sweaty, grey-haired mess“. Einzig und allein in Feuergefechten fällt all das von ihm ab, denn dann lassen ihn Instinkte und Adrenalin zu einer perfekten Kampfmaschine werden.

Diese charakterliche Zerrissenheit bringt das Spiel auf mehrere Arten zum Ausdruck. Max' gestörte Wahrnehmung der Umwelt wird für die Spieler/innen in den umfangreichen Erzählsequenzen dadurch unmittelbar erfahrbar

gemacht, dass die audiovisuelle Dimension ähnlich gestaltet ist wie in *Kane & Lynch 2*: Der Bildschirm flackert, die Farben werden separiert, Töne verzerrt. Auch hier ist das mediale Dispositiv alles andere als ungebrochen. Neben Überblendungen und Splitscreens fällt vor allem auf, dass Dialogpassagen durch Einblendung von Satzketzen visuell hervorgehoben werden, die häufig nicht an der Oberfläche, sondern in der Tiefe des Bildraums verortet zu sein scheinen. Auf der einen Seite wird damit deutlich, dass das Spiel weniger auf die Realität als auf ihre filmische Vermittlung rekurriert, während dadurch aber auf der anderen Seite Max auch visuell in einem Raum verortet wird, der auf seine diskursive Konstruiertheit deutlich hinweist, ähnlich wie es sein voice-over-Kommentar tut. Er scheint kurz davor zu stehen, seinen Status als fiktionale Figur zu erkennen, wenn er über seine besondere Perspektive auf die Welt philosophiert: „When you live your life like I do, reality comes to you through a different lense“.

In Feuergefechten fehlen die audiovisuellen Störungen der Erzählpassagen und werden von einer perfekten, hyperrealistischen Klarheit abgelöst, dem Ergebnis von Max' Fähigkeit, die Welt um ihn herum wie in Zeitlupe wahrzunehmen, wenn er in Lebensgefahr ist. Der Süchtige, der sonst kaum in der Lage ist, seinen Whisky nicht zu verschütten, verwandelt sich in eine effiziente, geradezu elegante Tötungsmaschine, oder wie er es ausdrückt: „I was at my worst when I was at my best“. Wie in *Spec Ops: The Line* wird auch hier durch die Musik – in diesem Fall ein bedrückender Elektro-Rock Soundtrack – die Szenerie konterkariert und jeder eventuell aufkommende Eindruck von Heldentum oder Größe in Frage gestellt.

Vergleicht man *Max Payne 3* mit den beiden früheren Teilen der Serie, wird die Diskrepanz zwischen Narration, Repräsentation und Gamedesign noch deutlicher. Max' Repertoire an Handlungsoptionen ist gegenüber den früheren Spielen deutlich größer geworden, so dass es möglich ist, zu schleichen und Deckung zu suchen – und das, obwohl Max sich nie zuvor durch so halsbrecherische Aktionen in Gefahr gebracht hat wie im dritten Teil der Serie. Nicht nur ist der Avatar agiler und anpassungsfähiger denn je, auch das Interface gibt präzisere Rückmeldungen als früher, wenn es sowohl tödliche Treffer als auch den jeweils letzten Gegner einer Gruppe markiert und damit spielerischen Erfolg kommuniziert. Eine weitere neue Spiel-funktion ist der „last stand“: Wenn Max tödlich getroffen wird, bleibt einige Sekunden lang die

Gelegenheit, sich noch zu verteidigen. Gelingt es, den Todesschützen in dieser Zeitspanne zu treffen, wird der Avatar von der Schwelle des Todes zurückgeholt und kann weiterkämpfen. In diesem Fall funktioniert der „last stand“-Mechanismus als Methode zur Aufrechterhaltung von Immersion durch Vermeidung eines „game over“ (Wardrip-Fruin et al.). Das Spiel unterstützt den positiven Ausgang dieser Situation unter anderem dadurch, dass das Fadenkreuz des Spielers sich automatisch dem kritischen Ziel nähert. Wenn der „last stand“ dennoch scheitert, schafft er aber eine besonders deutliche Distanz zwischen Spieler/in und Avatar. Entweder ist es unmöglich, den rettenden Schuss abzufeuern, weil Max' Waffe leer ist – in diesem Fall trifft ausschließlich die Spielenden die Schuld, da es jederzeit und fast ohne Zeitverlust möglich ist nachzuladen – oder weil er seine Waffe nicht schnell genug auf das Ziel richten kann. Während Max' Bewegungen sonst praktisch synchron mit den Eingaben der Spieler/in erfolgen, reagiert er im „last stand“ generell verlangsamt und gerade wenn er mit einem Gewehr bewaffnet ist, kann es vorkommen, dass sich der Lauf an einem Möbelstück oder einer Wand verfängt. In diesen Fällen wird uns Max als ein hilfloser Anderer vorgeführt, denn wir zielen auf den richtigen Punkt der Spielwelt, nur kann Max nicht auf ihn feuern. Durch derart deutlich entfremdende Momente werden auch andere Elemente des Gameplay mit Fragen und Distanzierungspotential aufgeladen. Die vorher schon erwähnte Markierung des letzten Gegners in einer Sequenz erfolgt durch einen Perspektivwechsel, bei dem sich die virtuelle Kamera vom Avatar löst und das getroffene Opfer in halbnaher oder naher Einstellung zeigt. Im Moment dieses Perspektivwechsels ist der Kampf bereits gewonnen, der tödliche Schuss bereits gefallen, aber es ist nicht nur möglich weiterzufeuern und aus sonst im Spiel nicht üblicher Nähe die Gewalt der einschlagenden Kugeln zu beobachten, sondern die Zeit in diesem Moment noch weiter zu verlangsamen und die Brutalität der Situation völlig auszukosten. Max' ständige Präsenz in Bild, Ton und Gameplay sorgt in dieser Situation dafür, dass sich die Spielenden ganz unweigerlich bewusst werden, dass allein sie es sind, die hier überreagiert und aus einem Akt der Selbstverteidigung ein Schwelgen in Gewalt machen.

Fazit

Es sollte deutlich geworden sein, dass Computerspiele sich ähnlich intensiv und kritisch mit Heldendiskursen auseinandersetzen können wie andere Medien und dass sie dazu über ganz eigene Mittel verfügen. Die bislang von der Forschung in den Vordergrund gerückten hegemonialen Diskurse, die in der Mehrzahl der Actionspiele zu finden sind, stellen zwar die Norm dar, können aber, wie gezeigt, durchaus mit den Mitteln des Mediums kritisch reflektiert werden. Sowohl die gesonderte Untersuchung von Regeln, Repräsentation und Narration hat sich als zielführend erwiesen als auch die Analyse von deren (meist dissonantem) Zusammenwirken, das Sicart als ‚locus‘ kritischer Reflexion im Computerspiel identifiziert hat. Die unterschiedlichen konstatierten Reibungsverfahren, von der Unzuverlässigkeit der Kontrolle über den Avatar bis hin zur scheinbaren Engführung, erscheinen insofern alle als Verfremdungseffekte im Sinne Brechts, als sie die Aufmerksamkeit auf die Fremdheit zwischen Spieler/in und Avatar lenken und damit zur Auseinandersetzung nicht nur mit dem einzelnen Spiel, sondern mit dem Genre insgesamt herausfordern. So unterschiedlich die eingesetzten Methoden auch sind, gibt die Situierung eines jeden Spiels, besonders aber seine Darstellung eines bedrohlichen Anderen, lediglich den Kontext für Handlungen vor, die ausschließlich die der Spielenden sind, nur auf ihren Willen und ihre Einstellungen zurückgehen. Kein Spiel zwingt einen dazu, etwas zu tun, auch wenn eventuell die einzige Alternative ist, nicht weiterzuspielen – oder eben, wie in den hier diskutierten Beispielen, über das virtuelle Othering nachzudenken, an dem man sich gerade beteiligt hat.

Die generischen Ähnlichkeiten zwischen den ausgewählten Beispielen werfen die Frage auf, inwieweit sich das konstatierte Phänomen auch in anderen Spieltypen finden lässt. Die Zufallsbegegnung „Unlawful Justice“ des open-world Action-Adventures *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) inszeniert eine Situation, die viele Parallelen zu den hier diskutierten Beispielen aufweist: Der Avatar überquert die Grenze nach Mexiko und wird dort Zeuge einer Szene, die Spielkonventionen und Interface als Raubüberfall erscheinen lassen, sich jedoch nach seinem Eingreifen als Polizeiaktion herausstellt. Die plötzliche kulturelle Fremdheit des US-amerikanischen Cowboys „south of the border“ wird somit in einer Situation gespiegelt, in der Interface und Spielregeln aus dem Gleichgewicht geraten

und gleichzeitig die Moral der Handlungsweisen von Avatar und Spieler/in einander gegenübergestellt werden. *Red Dead Redemption* erweitert zwar die spielerischen Möglichkeiten und die Bewegungsfreiheit gegenüber den hier diskutierten Third-Person-Shootern, übernimmt aber deren Perspektivierung des Spielgeschehens. Es lassen sich aber auch in den anderen im Actionspiel üblichen Visualisierungen Beispiele finden, die sich kritisch mit der eigenen Tradition des Othering und der (mangelnden) Distanz zum Avatar auseinandersetzen. *Hotline Miami* beispielsweise ist ein im Stil der 1980er Jahre gehaltenes Actionspiel, das aus der Vogelperspektive stilisierte, übertrieben schnelle, ultrabrutale Gewalt darstellt. Die Verbindung aus überbordender Gewalt und 8-Bit-Optik ließe sich bereits als durchaus kritische Reminiscenz an die Moral und Ästhetik einer vergangenen Epoche verstehen, wenn sie nicht noch zusätzlich in einer unzuverlässigen Erzählung den Avatar als schizophrenen Massenmörder charakterisieren würde. Die vorher schon erwähnte *Crysis*-Serie von First-Person-Shootern thematisiert Fremdheit und Othering anhand des Avatars, der gattungstypisch nur über seine Hände im Bild präsent ist. Vor allem der zweite und dritte Teil der Reihe rücken Entfremdung und Entmenschlichung in den Vordergrund, sowohl als Teil der erzählten Geschichte um einen aus außerirdischer Technologie konstruierten Kampfanzug als auch ästhetisch, wenn die Beschränkungen der Ich-Perspektive den Spielenden auf immer wieder neue Weise vor Augen geführt werden. Der virtuelle Körper wird in Momenten der Schwäche auf eine Weise präsentiert, die ihn nur partiell wahrnehmbar macht und noch dazu sein Versagen betont, womit sich die spielerische Perspektive auf den Avatarkörper der Selbstwahrnehmung des Kindes vor dem Spiegelstadium annähert und somit eine wieder andere Form der Auseinandersetzung mit Fragen von Selbst und Anderem erlaubt.

Die zusätzlichen Beispiele zeigen, dass das diskutierte Phänomen noch sehr viel weitreichender ist, als in diesen Ausführungen umrissen. Auch wenn es hier noch immer eine Vorstellung von Helden geben muss, um die Grundkonstituenten der Gattung aufrechtzuerhalten, vor allem das Vollbringen übermenschlicher Akte, hat sich eine merkliche Sensibilität dafür entwickelt, dass das Agieren mit Heldenkonzepten überaus problembehaftet ist. Dass sich daraus im Mainstream der Actionspiele der letzten Jahre nicht der Verzicht auf diese Figuren, sondern eine kritische Auseinandersetzung mit der Historie des eigenen Mediums entwickelt hat, lässt darauf schließen,

dass sich hier ein Paradigmenwechsel abzeichnet – eine Entwicklung, der sicher noch viel Aufmerksamkeit gewidmet werden muss.

Hans-Joachim Backe ist Assistant Professor am Center for Computer Game Research der IT University Copenhagen. Als Medienkomparatist beschäftigt er sich neben Computerspielforschung schwerpunktmäßig mit intermedialen und erzähltheoretischen Fragestellungen, vor allem anhand von Comics und Erzählliteratur.

1 Für eine ausführlichere und aktuellere Definition vgl. Sicart, *Defining Game Mechanics*.

2 Der Topos der Alien-Invasion findet sich in einigen der erfolgreichsten und langlebigsten Actionspielserien für Microsoft's Xbox (*Halo*-Serie, Bungie/Microsoft Game Studios, 2001-2010, *Gears of War*-Serie, Epic/Microsoft Gamestudios, 2006-2011), Sony's Playstation (*Resistance*-Serie, Insomniac Games/Sony Entertainment 2006-2011), und PC (*Crysis*-Serie, Crytek/Electronic Arts 2007-2013).

3 Sowohl *Quake 2* (id games/Activision, 1997) als auch *Quake 4* (Raven Software/Activision, 2005) behandeln einen Krieg gegen die aggressiven Bewohner des Planeten Stroggos, die die Körper von Kriegsgefangenen und Gefallenen in Cyborg-Soldaten verwandeln.

4 Bereits ohne Berücksichtigung der narrativen Ebene kommen Zagal et. al auf vier Haupt- und zehn Unterkategorien von ontologisch differenzierbaren Elementen des Computerspiels. Die in den Hauptkategorien abgebildete Unterscheidung zwischen Spielregeln, Spielzielen, Spielobjekten (und deren Manipulation) sowie dem Interface wird im Folgenden zwar mitgedacht, dient aber lediglich der Strukturierung von Beobachtungen und wird deshalb nicht ausführlich erläutert.

5 Henry Davidsons *Short History of Chess* widmet sechs seiner siebzehn Kapitel den Metamorphosen der Schachfiguren und deren semiotischer Dimension.

6 Die implizite wie explizite Auseinandersetzung mit Normstrukturen ist in der Erzähltheorie als verlässliches Indiz für die Störung des Verhältnisses zwischen Leser/in und Erzähler/in identifiziert worden, das weitgehend den Verzicht auf textextrinsische Faktoren ermöglicht (Yacobi 35).

7 Beil sieht in der Visualisierung aus der dritten Person eine visuelle Strategie, die in der bildhistorischen Tradition der Rückenfigur stehend einen inhärent distanzierenden Gestus beinhaltet (Beil 131-170).

Literatur

Aarseth, Espen. „Quest Games as Post-Narrative Discourse.“ *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Hg. Marie-Laure Ryan. Lincoln: U of Nebraska P, 2004: 361-376.

---. „I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player.“ *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play* (2007). 08. Juli 2014. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>>.

Alfred, Jessica. „I am Beowulf! Now, it's your Turn': Playing With (and As) the Digital Convergence Character.“ *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media*. Hg. Carol Vernallis, Amy Herzog und John Richardson. New York: OUP USA, 2014: 381-96.

Beil, Benjamin. *Avatarbilder: Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*. Bielefeld: Transcript, 2012.

Bissel, Tom. „Thirteen Ways of Looking at a Shooter: Spec Ops: The Line and why we play violent shooter games.“ 12. Juli 2012. 26 März 2014. <http://www.grantland.com/story/_id/8157257/line-explores-reasons-why-play-shooter-games>.

Boal, Augusto. *The Aesthetics of the Oppressed*. London: Taylor & Francis, 2006.

Burrill, Derek A. *Die tryin': Videogames, Masculinity, Culture*. New York: Peter Lang, 2008.

Caillois, Roger. *Die Spiele und die Menschen: Maske und Rausch*. Frankfurt a.M.: Ullstein, 1982.

Calleja, Gordon. *In-game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press, 2011.

Crysis-Serie. Crytek/Electronic Arts, 2007-2013.

Davidson, Henry A. *A Short History of Chess*. New York: D. McKay, 1968.

Dean, George und Maxine Brady. *Chess Masterpieces: One Thousand Years of Extraordinary Chess Sets*. New York: Abrams Books, 2010.

Diamond, Elin. „Brechtian Theory/Feminist Theory: Toward a Gestic Feminist Criticism.“ *A Sourcebook on Feminist Theatre and Performance: On and Beyond the Stage*. Hg. Carol Martin. London: Routledge, 1996: 120-135.

Dymek, Mikolaj und Thomas Lennerfors. „Among pasta-loving Mafiosos, drug-selling Columbians and noodle-eating Triads – Race, humour and interactive ethics in Grand Theft Auto III.“ *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. (2005). 08. Juli 2014. <<http://www.digra.org/digital-library/publications/among-pasta-loving-mafiosos-drug-selling-columbians-and-noodle-eating-triads-race-humour-and-interactive-ethics-in-grand-theft-auto-iii/>>.

Frasca, Gonzalo. „Simulation versus Narrative.“ *The Video Game Theory Reader*. Hg. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron. New York: Routledge, 2003: 221-235.

Freud, Sigmund. „Das Unheimliche.“ *Studienausgabe, Bd. IV. Psychologische Schriften*. Hg. Alexander Mitscherlich, Angela Richards und James Strachey. Frankfurt a.M.: Fischer, 1982: 241-274.

Gears of War-Serie. Epic/Microsoft Gamestudios, 2006-2011.

Gifford, Paul. „Defining 'Others': How Interperceptions Shape Identities.“ *Europe and its Others: Essays on Interperception and Identity*. Hg. Gifford und Tessa Hauswedell. Oxford: Peter Lang, 2010: 13-38.

Halo-Serie. Bungie/Microsoft Game Studios, 2001-2010.

Hocking, Clint. „Ludonarrative Dissonance in Bioshock.“ 07. Oktober 2007. *Click Nothing. Design from a Long Time Ago*. 08. Juli 2014. <http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html>.

Hotline Miami. Dennaton Games/Devolve Digital, 2012.

Jørgensen, Kristine. „Game Characters as Narrative Devices: A Comparative Analysis of *Dragon Age: Origins* and *Mass Effect 2*.“ *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 4.2 (2010): 315-331.

Kane & Lynch 2: Dog Days. IO Interactive/Eidos, 2010.

Kirkland, Ewan. „Racial Whiteness in *Silent Hill*.“ *Videogame Studies: Concepts, Cultures and Communication*. Hg. Monica Evans. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2011: 93-100.

Koutsourakis, Angelos. *Politics as Form in Lars von Trier: A Post-Brechtian Reading*. London: Bloomsbury Publishing, 2013.

- Kristeva, Julia. *Strangers to Ourselves*. New York: Columbia UP, 1991.
- Krzywinska, Tanya. „Zombies in Gamespace: Form, Context, and Meaning in Zombie-Based Videogames.” *Zombie culture: Autopsies of the living dead*. Hg. Shawn McIntosh und Marc Leverette. Lanham: Scarecrow Press, 2008: 153-168.
- Lacan, Jacques. „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion wie sie uns in der psychoanalytischen Erfahrung erscheint.” *Schriften I*. Weinheim/Berlin: Quadriga, 1986: 61-70.
- Leonard, David J. und C. R. King. „Replaying Empire: Racialized Violence, Insecure Frontiers, and Displaced Terror in Contemporary Video Games.” *Ethnicity and Race in a Changing World: A Review Journal* 1.2 (2009): 2-14.
- Lizardi, Ryan. „Repelling the Invasion of the ‘Other’: Post-Apocalyptic Alien Shooter Videogames Addressing Contemporary Cultural Attitudes.” *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 3.2 (2009): 295-308.
- Mass Effect*-series. Bioware/Microsoft Game Studios und Electronic Arts, 2007-2012.
- Max Payne 3*. Rockstar Games 2012.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- Neitzel, Britta. „Point of View und Point of Action – eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen.” *Computer/Spiel/Räume: Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies*. Hg. Klaus Bartels und Neitzel. Hamburger Hefte zur Medienkultur 5. Hamburg: IMK, 2007: 8-28.
- Pallant, Chris. „Now I Know I’m a Lowlife’: Controlling Play in *GTA: IV*, *Red Dead Redemption* and *LA Noire*.” *Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming*. Hg. Matthew Wysocki. Jefferson: McFarland, 2012: 133-145.
- Quake 2*. id games/Activision, 1997.
- Quake 4*. Raven Software/Activision, 2005.
- Red Dead Redemption*. Rockstar Games, 2010.
- Resistance*-Serie. Insomniac Games/Sony Entertainment, 2006-2011.
- Said, Edward W. *Orientalism*. New York: Vintage Books, 1979.
- Salen, Katie und Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Shohat, Ella und Robert Stam. *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*. London: Routledge, 1994.
- Sicart, Miguel. „Defining Game Mechanics.” *Game Studies*, 8.2 (2008). <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.
- . *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 2009.
- . *Beyond Choices. The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- Spec Ops: The Line*. Yager Interactive/2K Games, 2012.
- Spittle, Steve. „Did This Game Scare You? Because it Sure as Hell Scared Me! F.E.A.R., the Abject and the Uncanny.” *Games and Culture* 6.4 (2011): 312-326.
- Sze-Fai Shiu, Anthony. „What Yellowface Hides: Video Games, Whiteness, and the American Racial Order.” *Journal of Popular Culture* 39.1 (2006): 109-125.
- Wardrip-Fruin, Noah, et al. „Agency Reconsidered.” *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference*. <<http://digra.org/digital-library/publications/agency-reconsidered/>>.
- Weisser, Mattieu. „Rock’n Roll et phosphore blanc : la narration musicale dans Spec Ops : The Line, compositions originales contre reprises.” *Theoria. La Revue*. 14. Mai 2014. <<http://www.theoria.fr/rockn-roll-et-phosphore-blanc-la-narration-musicale-dans-spec-ops-the-line-compositions-originales-contre-reprises-4832/>>.
- White, John J. *Bertolt Brecht’s Dramatic Theory*. Rochester: Camden House, 2004: 92-99.
- Yacobi, Tamar. „Narrative and Normative Patterns: On Interpreting Fiction.” *Journal of Literary Studies [South Africa]* 3.3 (1987): 18-41.
- Yalom, Marilyn. *Birth of the Chess Queen: A History*. New York: Perennial, 2005.
- Zagal, José, et al. „Towards an Ontological Language for Game Analysis.” *Changing Views – Worlds in Play. Proceedings of DiGRA of the 2005 Digital Games Research Association Conference*. 08. Juli 2014. <<http://www.digra.org/digital-library/publications/towards-an-ontological-language-for-game-analysis/>>.

Heldin für Bildung: *Burka Avenger*

Jiya ist Lehrerin in der fiktiven pakistanischen Stadt Halwapur. Wann immer es gilt, das Böse zu bekämpfen, verwandelt sie sich in eine Superheldin, die sich auf ihre Fertigkeiten im Kampfkunststil des „Takht Kabbadi“ stützen kann – ein Kampfstil, dessen Anwendung nicht nur fortgeschrittene akrobatische Fähigkeiten voraussetzt, sondern auch die Kunst mit Büchern und Stiften zu kämpfen. In der Tat tut die Superheldin das ganz wörtlich: Sie vermöbelt nicht nur ihre bösen Gegenspieler im Nahkampf, sondern nutzt auch Bücher als Wurfgeschosse gegen ihre Feinde und schleudert Stifte als wären es Wurfpeile. „Ich setze meine Kraft für das Gute ein“, sagt sie selbstbewusst. „Ich stehe ein für Gerechtigkeit, Frieden und Bildung für alle. Ich kämpfe gegen die Mächte der Tyrannei und Ignoranz.“¹

Wenn Jiya gegen das Böse zu Felde zieht, streift sie sich eine Burka über und wird zur *Burka Avenger*. So tritt sie den geld- und machtgierigen Bösewichten entgegen, die das Geld der Wohltätigkeitsorganisationen für die Mädchenschule lieber für sich einstreichen wollen, als in Bildung zu investieren. „Ich werde kein gutes Geld für diese wertlosen Mädchen verschwenden“, versichert der korrupte Bürgermeister Vadero Pajero dem Scharlatan und Bösewicht Baba Bandook. Der antwortet: „Recht so, Vadero Pajero. Was haben Frauen mit Bildung zu tun. Sie sollten zu Hause bleiben. Waschen, schrubben und putzen.“ Vor der Schule treten dem Scharlatan und seinen Handlangern mutige (und unverschleierte) Mädchen entgegen: „Stoßt uns nicht in die Dunkelheit des Analphabetismus. Ohne Bildung sind wir alle verloren.“ *Burka Avenger* eilt zur Hilfe. Nachdem sie die Halunken in die Flucht geschlagen hat, durchsticht sie mit einem Stift das Schloss vor dem Schultor und ermöglicht den Mädchen Halwapurs den freien Zugang zur Bildung.

Im Juli 2013 ist die von dem britisch-pakistanischen Popstar Aaron Haroon Rashid produzierte Comic-Show *Burka Avenger* in Pakistan auf Sendung gegangen und hat in der Folge ein weltweites Medienecho provoziert. Vielfach ist diskutiert worden, ob es zulässig sei, eine Superheldin eine Burka tragen zu lassen. Die Botschaft sei ambivalent, wurde kritisiert. So würde etwa transportiert werden, dass Frauen die gesellschaftlichen Verhältnisse nur ändern könnten, wenn sie sich verschleierten.² Es wurde angeführt, dass durch die Umwidmung eines Symbols der Unterdrückung zu einem Superheldinnenoutfit ein fragwürdiges Vorbild entworfen würde. Die pakistanische Bloggerin und Frauenrechtlerin Bina Shah kritisiert etwa: „Should we perpetuate the idea that women are strong when they put on the burka? Definitely not. Pakistani girls and women need to know that their natural state of being is not hidden away, shrouded by yards of black cloth to make their presence in society acceptable, safe, or halal.“³

Auf der anderen Seite rechtfertigt der Produzent sich damit, dass ein Catsuit in Pakistan nicht funktioniert hätte. Außerdem würden die Kostüme der amerikanischen Superheldinnen *Catwoman* oder *Wonder Woman* Frauen schlicht als Sexualobjekte präsentieren.⁴ Die indische Kolumnistin Faiza S. Khan springt ihm zur Seite und gibt zu bedenken, dass die Superheldin die Burka aus freien Stücken wählt, um ihre Identität zu verbergen. „When we ignore the character’s intentions behind willingly adopting a burka (as a disguise), it brings us back to good old-fashioned patriarchy, whereby a woman’s decisions are dwarfed by whatever message her clothing is putting out.“⁵

Auf welche Seite man sich in dieser Auseinandersetzung nun auch immer stellen mag, der Effekt der Burka als Superheldinnenkostüm ist bemerkenswert: Sie entreißt etwaigen

fundamentalistischen Gruppierungen die Deutungshoheit über die Auslegung des Islam. Im Interview mit CNN schildert Haroon eine seiner Intentionen: „By wearing a burqa she is showing she is a Muslim woman and superhero. And that she stands for all the good things of Islam and the real Islamic values – which are equality, woman’s rights, education and peace – rather than the way Islam has been hijacked by radical elements.”⁶ Verstärkt wird dieser Effekt noch durch die Tatsache, dass die Gegner, denen sich Jiya alias Burka Avenger zu stellen hat, eben einfach nur Bösewichte sind: Korrupte Politiker, falsche Magier und grobe Schlägertypen – und eben nicht Taliban. Die Schule soll aus Geldgier geschlossen werden und nicht, weil sie unislamisch ist. Burka Avenger kämpft so für das islamisch markierte Recht auf Bildung für alle – nicht gegen den Islam.

Es liegt nahe, die Comic-Superheldin Burka Avenger mit der Geschichte von Malala Yousafzai (geb. 1997) zu assoziieren. Malala hatte als Bloggerin für ihr Recht auf Bildung gekämpft, woraufhin sie im Oktober 2012 niedergeschossen wurde. In der Folge wurde sie weltweit zu einer Ikone, deren mutiger Einsatz für Bildung und Gleichberechtigung ihr zahlreiche Auszeichnungen bis hin zur Nominierung für den Friedensnobelpreis einbrachte. Vom *TIME-Magazin* wurde sie 2013 in die Liste der 100 einflussreichsten Menschen der Welt aufgenommen.⁷ Aaron Haroon Rashid insistiert zwar, dass er bereits seit 2010 an der Show arbeiten würde und nicht von Malala inspiriert worden sei, er gibt aber zu: „Burka Avenger is only a cartoon superhero but for me Malala is a real life-hero.”⁸ Gleichwohl ist auch Burka Avenger eine starke Verbündete im Kampf gegen Ungleichheit: Das *TIME-Magazin* führt auch eine Liste der einflussreichsten fiktionalen Charaktere. Dort findet sich Burka Avenger auf Platz 9 – einen Platz vor Iron Man.⁹

Olmo Gözl ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Orientalischen Seminar der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg. Er ist Islamwissenschaftler mit Forschungsschwerpunkt auf dem modernen Iran.

1 „Burka Avenger Episode 01.” *Burka Avenger*. 5. Mai 2014. <<http://burkaavenger.com>>.

2 „Burka Avenger’ fights for Pakistani schools.” *BBC News Asia*. 26. Juli 2013. 5. Mai 2014. <<http://www.bbc.com/news/world-asia-23468573>>.

3 Shah, Bina. „Here comes the Burka Avenger! (And she’s going to kick your ass).” *Bina Shah*. 28. Juli 2013. 5. Mai 2014. <<http://binashah.blogspot.de/2013/07/a-pakistani-feminists-thoughts-on-burka.html>>.

4 Rashid, Aaron Haroon. „BurkaAvenger_PressPack.” *Burka Avenger*. 21. April 2014. <<http://burkaavenger.com>>.

5 Khan, Faiza S. „The Ridiculous ‘Burka Avenger’ Backlash.” *The Daily Beast*. 7. August 2013. 5. Mai 2014. <<http://www.thedailybeast.com/witw/articles/2013/08/07/the-ridiculous-burka-avenger-backlash.html>>.

6 Mohsin, Saima. „Meet the Burka Avenger, a fighter for female education.” *CNN*. 5. August 2013. 5. Mai 2014. <<http://edition.cnn.com/2013/08/05/world/asia/pakistan-burka-avenger/index.html>>.

7 Clinton, Chelsea. „The 2013 TIME 100: Malala Yousafzai.” *TIME*. 18. April 2013. 5. Mai 2014. <<http://time100.time.com/2013/04/18/time-100/slide/malala-yousafzai/>>.

8 Rashid, Aaron Haroon. „BurkaAvenger_PressPack.” *Burka Avenger*. 21. April 2014. <<http://burkaavenger.com>>.

9 Alter, Charlotte und Eliana Docktermann. „The 11 Most Influential Fictional Characters of 2013: 9. Burka Avenger.” *TIME*. 9. Dezember 2013. 5. Mai 2014. <<http://poy.time.com/2013/12/09/the-11-most-influential-fictional-characters-of-2013/slide/burka-avenger/>>.



Abb. 1: PressPack auf www.burkaavenger.com

Frank Millers *300* – Modern rezensierte Helden der Antike

SPIEGEL ONLINE: Sie haben mal gesagt, Sie wüssten nichts Anderes zu tun, als sich mit Superhelden zu beschäftigen ...

Frank Miller: Moment, das muss ich klarstellen: Ich sprach von Helden. [...] Meine Karriere beschäftigt sich vielmehr mit der Definition dessen, was ein Held ist. Dies ist eine unerschöpfliche Quelle, und ich sehe keinen Grund, eine andere zu suchen.¹

Als sich Frank Miller in seiner Graphic Novel *300* aus dem Jahr 1998 dem Thema der von König Leonidas angeführten 300 spartanischen Hoplitensoldaten und deren Niederlage in der Schlacht bei den Thermopylen widmete, wurde er, nach eigenen Angaben, besonders von der Idee inspiriert, wie das heldenhafte Opfer einiger hundert Spartaner ganz Griechenland im Krieg gegen Persien vereinigen konnte. Dabei sei ihm besonders die historische Nähe zum Material wichtig gewesen, wobei er Herodot als Quelle und das persönliche Begehen der historischen Stätten als Erfahrungswert angab. Auf die anschließende Frage eines Interviewers, ob die spartanischen Hoplitensoldaten tatsächlich halbnackt gekämpft hätten, gab er lapidar zur Antwort: „Ich habe denen die Brustpanzer und Waffenröcke aus gutem Grund abgenommen. Ich wollte, dass sich die Jungs frei bewegen können und dabei gut aussehen [...]“.²

Mögliche Diskrepanzen zwischen historisierendem und ästhetischem Anspruch seien hier vorerst dahingestellt. Zumal es bestimmt nicht Frank Millers Anliegen gewesen sein kann, in seiner Graphic Novel den historischen Gehalt des politischen Kalküls zu erörtern, welches Leonidas dazu bewogen haben könnte, sich selbst und 300 spartanische Vollbürger in eine aussichtslose Schlacht gegen eine persische Übermacht zu führen. Entscheidend für seine

sequentielle Umsetzung blieben die Motive von Opferbereitschaft, Todesmut und überlegener Physis.

Die visuelle Nivellierung des historischen Stoffes funktionierte innerhalb der Formensprache des Comicromans und erregte zunächst kaum Anstoß – so attestierte man dem Bildwerk *300* den Status eines fulminanten Schlachtengemäldes und sah darin Frank Millers Hang zur visuellen Doppelbödigkeit virtuos verwirklicht.³ Die Verfilmung hingegen, welche im Jahr 2007 weit über 210 Millionen US-Dollar einspielte, führte zu einem Sturm der Entrüstung und zu internationalen Protesten. Besonders seitens der iranischen Regierung, welche sich durch einen goldüberzogenen, Orgien feiernden Xerxes inmitten seiner als unfähig dargestellten Armee von Monstern und Magiern in ihrem kulturellen Erbe verunglimpft sah. So titelte auch *Spiegel Online* in Hinblick auf die Reaktion aus Teheran „300: die spartanischen Verse“ in Anlehnung an das 1988 veröffentlichte Werk Salman Rushdies, welches damals eine nicht minder heftige Reaktion des iranischen Staatschefs nach sich zog. Der Autor des Artikels bemerkt neben einem Seitenhieb auf die augenfällige „Fascho-Ästhetik“, welche bei der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung* Reminiszenzen an Leni Riefenstahl geweckt hätte, dass sich sogar die *New York Times* über das Regiewerk Zack Snyders mit der Bemerkung ausgelassen habe, der Film sei mindestens so brutal wie Mel Gibson *Apokalypso*, aber doppelt so dumm.⁴

Mit dem Verweis auf eben diese Ahnungslosigkeit wurde der Film jedoch auch als harmloses Popcorn-Kino abgehandelt, was sich durchaus mit Aussagen des Regisseur Zack Snyders deckt, welcher, wie er selbst in einem Interview verlauten ließ, lediglich das visuelle Ausloten von Heldentum im Sinn hatte, ohne dabei irgendeine politische oder kulturelle Agenda zu

verfolgen.⁵ In den Medien hielt sich dennoch der latente Vorwurf der Propaganda und der politischen Stellungnahme, wenn auch die Deutungsebenen frei variierbar blieben: Mal wurde die antagonistische Betrachtung von Spartiaten und Persern als nationalistisch gefärbte Kritik am globalisierten Multikulturalismus gedeutet, mal als Gewaltverherrlichung und Parabel auf den Irakkrieg gelesen.

An der filmischen Fortsetzung *300 – rise of an empire* aus dem Jahr 2014, welche ihrer Comicvorlage *Xerxes* vorausging⁶ und im weitesten Sinne die Schlachten von Marathon und Salamis behandelte, ließ dann auch das Feuilleton der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung* kein gutes Haar mehr. Dietmar Daths reich mit Metaphern gespickter Abgesang auf einen scheinbar miserablen Film erfährt schließlich seinen Höhepunkt in dem Vorwurf, durch ethnische Diffamierung Drohnenangriffen auf Zivilisten Vorschub zu leisten.⁷

Diese und weitere ähnlich entrüstete Rhetorik in diesem Diskurs wirft nun die Frage auf, wie sich die Gemüter an der popkulturellen Umsetzung der Thermophylen-Schlacht und der Perserkriege derart erhitzen konnten. Dabei gilt es durchaus zu bedenken, dass Frank Miller 2010 mit seiner Graphic Novel *Holy Terror*, in welcher er seine Hauptfigur *The Fixer* brutal gegen muslimische Terroristen vorgehen lässt, deutlich machte, dass man ihm die objektive Auslotung von Zivilisationskonflikten eher nicht antragen sollte. Die Tatsache, dass eine Comic-Verfilmung jedoch in solchem Ausmaß an kulturellen Befindlichkeiten rühren konnte, stellt außerdem die Frage in den Raum, inwiefern hier Rezeptionsgeschichte und Genre neben dem eigentlichen Topos eine Rolle spielen.

Es empfiehlt sich daher ein cursorischer Blick auf die Rezeptionsgeschichte der Perserkriege. Erste Rekurse finden sich bereits in der Antike. Dabei ist neben dem Bericht Herodots, welcher etwa 50 Jahre nach dem Ereignis in seiner Wertung das Handeln des Leonidas und seiner Spartiaten mit Opferbereitschaft, Gesetzesgehorsam, Disziplin und Ehre gleichsetzte, auch Aischylos zu nennen, welcher in seinem 472 v.Chr. uraufgeführten Bühnenstück *Die Perser* den schmachvollen Untergang der persischen Flotte bei Salamis durch die Königinmutter Atossa beweinen lässt. Aus dem Zwiegespräch mit ihrem verstorbenen Gemahl Darius folgt schließlich die Einsicht, dass das militärische Debakel allein dem gottesslästerlichen Xerxes anzu-lasten sei. Bereits im 4. Jh. v.Chr. erfuhr das

Thermophylen-Narrativ zentrale Bedeutungsver-schiebungen in den Reden attischer Politiker wie Isokrates und Lykurg. Das Schlachtmotiv wurde dabei der jeweils eigenen Argumentationslogik oder politischen Agenda angepasst (Albertz 67-80). In der Neuzeit erfuhr das Thema besondere Konjunktur während der französischen Revolution sowie zur Zeit der griechischen Unabhängigkeitskriege in den Jahren 1821 bis 1830 und spielte eine zentrale Rolle in der Kriegsrhetorik des Dritten Reichs (ebd. 293-308). So erinnerte Reichsfeldmarschall Hermann Göring in seiner Rede vom 31. Januar 1943 die Truppen an den Tod des Leonidas und seiner 300 Hoplitzen, welche er als Beispiel höchsten Soldatentums erklärte (Rebenich 206).

Allgemein bemerkt Anuschka Albertz zu der Vielfalt der Medien, in welche die Schlacht an den Thermophylen Eingang fand:

Die Schlacht an den Thermophylen wird nicht allein in den Gattungen rezipiert, in denen vorwiegend historische Erinnerung bewahrt wird, wie in der Historiographie, in der wissenschaftlichen Forschung und in Schulgeschichtsbüchern, sondern auch in politischen Reden und in der Publizistik, in der schöngestigen Literatur und bildenden Kunst, in militärischer Fachliteratur und auf Kriegerdenkmälern, in autobiographischen Zeugnissen, im Film, im Comic und sogar im Landschaftsgarten. Räumlich reicht diese Rezeption von Texas bis zur Ukraine und von Dänemark bis nach Italien, wobei die Schwerpunkte in Frankreich, England, Deutschland, Nordamerika und – natürlich – in Griechenland liegen. (Albertz 10)

Wolfgang Kofler weist in seiner Gegenüberstellung von Herodots Historien und Frank Millers Graphic Novel außerdem darauf hin, dass sich die tendenziöse Darstellung Millers zwar nicht mit der differenzierteren Berichterstattung des antiken Geschichtsschreibers decke, die Entfremdungseffekte jedoch nicht zuletzt dem Transfer in das Medium Comic und dessen stark vorgezeichneten Gattungskonventionen geschuldet seien. Zusätzlich würden gerade bei Schlachtenbeschreibungen literarische Deformationsprozesse besonders deutlich, da militärische Auseinandersetzungen generell einen fruchtbaren Boden für das Entstehen von kultureller Erinnerung bereitstellten (Kofler 160).

Angesichts der Welle der Entrüstung in den europäischen Medien, welche sich ausschließlich auf den Film konzentrierte, stellt sich auch Kofler die Genrefrage und kommt zu dem Schluss, das Verschulden Frank Millers liege tatsächlich darin, einen historischen Stoff in eine für diesen nicht geeignete Gattung gegossen zu haben (ebd. 171). Die Tatsache, dass sich all die vernichtende Kritik erst an der Verfilmung entlud sei dem trivialeren Genos ‚Hollywood Film‘ geschuldet (ebd. 161). Ein weitere Erklärung dazu liefert Barbara Kainz, welche anführt, dass die analoge Übersetzung vom Comic ins filmische Medium, wie sie von dem Regisseur Zack Snyder versucht wurde, schlichtweg nicht funktioniert, da jedes dieser Medien über eine spezifische Dialektik und verzahnte Zeichensysteme von Bild, Text und Sequenz verfüge, welche sich nicht ohne Weiteres übertragen ließen (Kainz 9).

Vor dem Hintergrund der politischen Überfrachtung und stetigen Instrumentalisierung der Perserschlachten eignen sich Leonidas und seine 300 Spartiaten wohl als Projektionsfläche exemplarischen Heldentums, dessen Visualisierung sich Frank Miller und Zack Snyder verschrieben haben. Die Inszenierung von halb entblößter Männlichkeit, todesmutigem Patriotismus und makabrem Splatter nimmt in der filmischen Comic-Adaptation aber offensichtlich derart drastische Dimensionen an, dass der Bogen für manchen Betrachter deutlich überspannt wird. Ob man nun Regisseur und Comibuchautor eine gewisse Ignoranz hinsichtlich des materialimmanenten Konfliktpotentials bescheinigt, oder hier doch einen Hang zur Polarisierung vermutet, bleibt zuletzt Auslegungssache. Die aufgeführten Reaktionen zeigen jedoch, dass sich das Motiv der Schlacht an den Thermophylen nur schwer aus seiner Rezeptionsgeschichte und dem Deutungskontext der Perserkriege als „Kampf zwischen orientalischem Despotismus und freier Individualität“ (Hegel 619) herauslösen lässt. Letzendlich ist der enorme wirtschaftliche Erfolg der filmischen Umsetzung ein Indikator dafür, dass trotz der intensiv debattierten Deutungshoheit selbst stark reduzierte und genrespezifische Interpretationen des antiken Heldmotivs großen Anklang finden können.

Carla Gebauer promoviert im Fach Alte Geschichte an der Universität Freiburg zum Thema ‚Helden als Träger kultureller Identität im ptolemäischen Ägypten‘ und ist seit Juli 2012 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Teilprojekt A2 des SFB 948 ‚Helden - Heroisierungen - Heroismen‘ der Universität Freiburg.

1 „Comic-Kultautor Frank Miller: ‚Die Griechen hatten Götter, wir haben Supermänner.‘“ *SPIEGEL ONLINE*. 13. August 2008. 27. April 2014. <<http://www.spiegel.de/kultur/literatur/comic-kultautor-frank-miller-die-griechen-hatten-goetter-wir-haben-supermaenner-a-571473.html>>.

2 „300 (2007)“ *History vs. Hollywood* 2007. 3. Mai 2014. <<http://www.historyvshollywood.com/reelfaces/300spartans.php>>.

„I took those chest plates and leather skirts off of them for a reason. I wanted these guys to move and I wanted them to look good.“

3 Albert, Aaron. „300 Comic Book Review“ *About.com* 15. Mai 2014 <<http://comicbooks.about.com/od/300/fr/300comicreview.htm>>.

4 Borholte, Andreas. „Comic-Verfilmung ‚300‘: Die spartanischen Verse.“ *SPIEGEL ONLINE*. 4. April 2007. 29. Mai 2014. <<http://www.spiegel.de/kultur/kino/comic-verfilmung-300-die-spartanischen-verse-a-475494.html>>.

5 Murray, Rebecca. „Writer-Director Zack Snyder Discusses 300“ *About.com* 2007. 29. Mai 2014. <<http://movies.about.com/od/300/a/300zs022707.htm>>.

6 Frank Miller hatte bis zum Erscheinen des Films erst zwei Ausgaben seiner fünfteiligen Graphic Novel beendet. Vgl. Wilson, Matt. „Frank Miller’s ‚300‘ Comic Sequel ‚Xerxes‘ Will Debut Some Time After ‚300: Rise Of An Empire‘ Movie.“ *Comicsalliance.com*. 10. Dezember 2013. 15. Mai 2014. <<http://comicsalliance.com/frank-miller-300-comic-sequel-xerxes-release-after-rise-of-an-empire-movie/>>.

7 Dath, Dietmar. „Die neuesten Sanktionen gegen Persien.“ *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. 6. März 2014. 22. März 2014.

<<http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/300-rise-of-an-empire-im-kino-die-neuesten-sanktionen-gegen-persien-12831610.html>>.

Literatur

Albertz, Anuschka. „Exemplarisches Heldentum: Die Rezeptionsgeschichte der Schlacht an den Thermophylen von der Antike bis zur Gegenwart.“ *Ordnungssysteme: Studien zur Ideengeschichte der Neuzeit* Band 17. Hg. Dietrich Beyrau. München: R. Oldenburg Verlag, 2006.

Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. „Die griechische Welt. Die Perserkriege.“ *Vorlesungen über die Philosophie der Weltgeschichte*. Band III: Die griechische und die römische Welt. Hamburg: Felix Meiner Verlag, 1968.

Kainz, Barbara. *Comic.Film.Helden: Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen*. Wien: Erhard Löcker GmbH, 2009.

Kofler, Wolfgang. „300 und eine Nacht: Perser und Griechen als Opfer von Erzählkonventionen bei Herodot und Frank Miller?“ *Herodot und das Persische Weltreich: Akten des 3. Internationalen Kolloquiums zum Thema ‚Vorderasien im Spannungsfeld klassischer und altorientalischer Überlieferungen‘* Innsbruck, 24. - 28. November 2008. Hg. Robert Rollinger. Wiesbaden: Harrassowitz, 2011: 159-175.

Rebenich, Stefan. „Leonidas und die Thermophylen. Zum Spartabild in der deutschen Altertumswissenschaft.“ *Das frühe Sparta*. Hg. Andreas Luther. Stuttgart: Steiner, 2006: 193-215.

Isabell Brähler-Körner, Detlef Goller

Rolandslied reloaded – Ein europäischer Held im Deutschunterricht¹

1. Einleitung

Wir brauchen Helden, doch nicht jeder von uns muss einer werden. Die größte Gabe der Helden, die sie für uns bereithalten, ist doch, dass wir uns an sie erinnern. (Probst 6)

Betrachtet man die vielfältigen Erscheinungen und Orte, in denen derzeit eine Erinnerung an Helden betrieben wird, so scheint heutzutage kaum eine Gefahr zu bestehen, dass die Helden im kulturellen Gedächtnis der Gegenwart in Vergessenheit geraten. Rezipientenseitig werden hierbei insbesondere jüngere Menschen, v.a. Schüler/innen, angesprochen, so z.B. durch historisierende Comics wie *Lancelot*, *Durandal* oder *Götterdämmerung*, durch den anhaltenden Boom von Marvel-Comics sowie deren Verfilmungen oder die Fülle an Computerspielen, bei denen Jugendlichen mit ihren Avataren selbst in die Rolle von Superheld/innen schlüpfen können. Diese Tendenzen können zum einen im Sinne einer kritischen Bestandsaufnahme von aktuellen Tendenzen der Medienwelt im Literaturunterricht thematisiert werden, aber zum anderen dort auch zu einer bewussten Erinnerung an „alte HeldenInnen“ (Hinterholzer Titel) genutzt werden, um einer möglichen Desorientierung und Verunsicherung der Schüler/innen entgegen zu steuern und ihnen damit auch in diesem Bereich lehrplangemäß eine „Hilfestellung bei der Selbstfindung zu leisten und Verständnis für andere Positionen und Perspektiven zu fördern“ (Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung. Fachprofil Deutsch).² Gerade alte deutschsprachige Texte bieten aufgrund ihres Oszillierens zwischen Alterität und Modernität einen idealen Ausgangspunkt für eine Analyse und Hinterfragung der geschichtlichen Konstruktion und Entwicklung von Heldenkonzeptionen, wobei die damit verbundene Reflexion über männliche und weibliche Rollenmuster den Schüler/innen bei der Herausbildung der

eigenen Persönlichkeit helfen kann (Bärnthaler 11). Darüber hinaus erlaubt die durch den PISA-Schock und die Einführung der Bildungsstandards ausgelöste verstärkte Kompetenzorientierung innerhalb des Unterrichtsfachs Deutsch schließlich eine lehrplankonforme Integration älterer, insbesondere mittelalterlicher Texte, deren Einsatz im Unterricht mindestens genauso gut alle Ziele eines modernen differenzierten, integrativen und fächerübergreifenden Deutschunterrichts erfüllt, wie es bei neuerer und neuester Literatur der Fall zu sein scheint (Miedema u.a., *Zurück zum Mittelalter* 9-10).

Im Zentrum dieses Beitrags soll mit der Figur des Rolands – der Protagonist des um 1170 verfassten *Rolandslieds* des Pfaffen Konrads, dessen direkte Vorlage die altfranzösische, anonym überlieferte Chanson de geste *La Chanson de Roland* (um 1100) bildet, – eine literarische Heldenfigur stehen, deren verschiedene europäische Ausformungen bis in die Gegenwart ein sehr facettenreiches und wandelbares Heldenbild aufweisen. Aufgrund des zentralen Konfliktes zwischen christlichen Franken und muslimischen Arabern in Spanien kann das mittelhochdeutsche *Rolandslied*, dessen Gattungszugehörigkeit nach wie vor in der Forschung umstritten ist, immerhin relativ eindeutig als Kreuzzugsepos klassifiziert werden (Cordes 116). Höhepunkt der kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen Christen und Heiden bildet in den Texten die historische Schlacht von Ronceval im Jahr 778, in der Roland, der prominenteste Paladin und Neffe Karls des Großen, den Märtyrertod stirbt.

Zunächst sollen in einem ersten Teil die unterschiedlichen Facetten von Rolands Heldenkonzeption im mittelhochdeutschen Text näher untersucht werden. Dabei kristallisieren sich die heroisch-kriegerische, die feudal-sozialständische sowie die religiöse Dimension heraus, mit denen Roland als adliger Gottesstreiter im

Gefolge Karls des Großen inszeniert wird.³ Diese Dimensionen bilden wiederum die Grundlage für eine Unterrichtssequenz in der fünften Klasse am Gymnasium, die im zweiten Teil dieses Beitrags vorgestellt werden soll. Darin setzen sich die Schüler/innen mit Hilfe von Katharina Neuschaefer 2011 erschienener *Rolandslied*-Nachzählung sowie mit dem mittelhochdeutschen *Rolandslied* mit den unterschiedlichen Ausprägungen von Rolands Heldenbild auseinander.

2. der helt Ruolant – Facetten eines Heldenbildes

Bereits die erste Erwähnung im mittelhochdeutschen *Rolandslied* führt den Protagonisten als Held ein: *dâ was der helt Ruolant*⁴ (RL 109)⁵. Roland nimmt als einer der *herzogen unde grâven*⁶ (ebd. 108) im Gefolge Karls des Großen an einer Versammlung des Kaisers mit seinen engsten Vertrauten, den Paladinen, teil. Dabei verkündet Karl seinen von Gott legitimierten Auftrag (ebd. 55-61), *daz er [Karl] willen habete, / die haidenscaft zestoeren, / die cristenhait gemêren*⁷ (ebd. 84-86). Als Belohnung für die Krieger, die sich an seiner Mission beteiligen, stellt der Kaiser *eine küninclîche crône / in der marterære chôre*⁸ (ebd. 103-104) in Aussicht. Nach Karls Ansprache meldet sich als erster Paladin Roland zu Wort, was seine exponierte Rolle von Anfang an hervorhebt: Er bestärkt den Kaiser in seinem Kriegszug gegen die Heiden (ebd. 147-149) und betont nochmals die Belohnung durch Gott, die alle Kämpfer im Jenseits erwartet (ebd. 150-151). Mit diesen wenigen Belegen vom Beginn des Textes werden drei Komponenten angerissen, die für die Rolandsfigur im Text auch weiterhin bestimmend sein werden: „kriegerisches Heldentum, adelige Abstammung und religiöse Motivation“ (Hensler 95).

2.1 Roland als heroischer Krieger

Die heroisch-kriegerische Dimension von Rolands Heldenbild offenbart sich zunächst in dessen expliziter Bezeichnung als *helt*. Der mittelhochdeutsche Begriff *helt* lässt sich im Neuhochdeutschen allgemein mit Held oder Krieger übersetzen (Hennig 151). Seine etymologische Bedeutung lautet „Held, Kämpfer, freier Mann“ (Kluge 408). Innerhalb des *Rolandslieds* wird er dementsprechend für die Bezeichnung sowohl christlicher als auch heidnischer Kämpfer verwendet. Synonym zu *helt* benutzt der Autor

ebenfalls die kriegerisch-kämpfende Konnotation hervorhebenden Substantive *wîgant*, *degen* oder *recke*. Diese zunächst wohl eher eindimensionale Verwendung des Begriffs ‚Held‘ hat über Jahrhunderte hinweg eine große Erweiterung erfahren und ist einer heute beinahe inflationären Begriffsverwendung in den verschiedensten Konnotationen gewichen. Gegenwärtig lassen sich stark vereinfacht dem Lexem ‚Held‘ drei Bedeutungen zuschreiben: Einmal bezeichnet ‚Held‘ den Protagonisten eines literarischen Werkes (Duden); darüber hinaus jemanden, „der Hervorragendes, Erstaunliches leistet“ (Brockhaus Wahrig) oder „eine ungewöhnliche Tat vollbringt, die ihm Bewunderung einträgt“ (Duden) sowie zuletzt einen „mutige[n] tapfere[n] Krieger“ (Brockhaus Wahrig), über dessen Leben Helden-sagen und -lieder verfasst worden sind (Brockhaus Wahrig; Duden). Im *Rolandslied* des Pfaffen Konrad, in dem der Krieg zwischen christlichen Franken und heidnischen Mauren das zentrale Thema darstellt (Hensler 98), sticht Roland stets als bester Kämpfer im Gefolge des Frankenherrschers Karl heraus. Er wird damit im Text vor allem als Held in der letzten der drei angegebenen Bedeutungen inszeniert. Diese Inszenierung erfolgt auch in der einzigen illustrierten deutschsprachigen *Rolandslied*handschrift, der Heidelberger Handschrift P, in der Roland exponiert als Schwertträger des Kaisers dargestellt wird.⁹ Es handelt sich hierbei um die Federzeichnung auf folio 5 verso, in der Roland erstmals abgebildet ist. Eingebettet ist die Illustration zwischen die Verse 360 und 361. Die der Illustration vorgängigen Verse 299 bis 360 schildern die erfolgreiche Eroberung der Stadt Tortolose durch das fränkische Heer. Dabei gelingt es Roland allein durch den lauten Schall seines Horns Olifant, Furcht und Schrecken unter den Heiden zu verbreiten: *sich verwandeleit ir stimme. / ein vorchte wart dar inne. [...] vil manige für têt lagen. / dâ wart michel jâmer*¹⁰ (RL 311-312, 319-320). Die der Illustration folgenden Verse fassen bezugnehmend auf die kriegerische Einnahme von Tortolose Karls Vorgehensweise im Kampf gegen die Heiden in Spanien zusammen: *Alsô wonete dô dâ / der keiser in Yspaniâ / vil harte gewaldecliche / in allem dem rîche*¹¹ (ebd. 361-364). Roland wird mit seiner Abbildung als Schwertträger zur personifizierten Exekutive des Kaisers, die mit kriegerischen Mitteln gegen die Heiden in Spanien vorgeht. Er stellt die rechte Hand des Kaisers dar, was Karl auch nach Rolands Tod explizit beteuert: *dû wære mîn zesewiu hant*¹² (ebd. 7517). Rolands militärische Erfolge sind neben seiner Tapferkeit, seinem Mut und seiner körperlichen Stärke vor allem auf sein Schwert Durndart und dessen besondere Beschaffenheit

zurückzuführen: *in swelh ende man ez bôt, / dâ was geraite der tôt*¹³ (ebd. 3305-3306). Das Schwert hat sehr scharfe Schneiden, es ist härter als Stahl, Horn oder Kieselsteine (ebd. 3310, 3314-3317). Unter Rolands Gegnern, insbesondere unter den Heiden, wird Durndart als Waffe gefürchtet (ebd. 3313, 3318). Kurz vor seinem Tod in der Schlacht von Ronceval zählt Roland die zahlreichen Kriege und Eroberungen noch einmal auf, die er mit Hilfe seines Schwerts erfolgreich gemeistert hat (ebd. 6830-6857). Mit dieser Lobesrede Rolands auf sein Schwert wird auch am Ende des Textes noch einmal der kriegerische Aspekt des Schwertträgers deutlich gemacht. Nicht umsonst hat Kaiser Karl Roland als seinen Stellvertreter und Anführer der Nachhut in Spanien zurückgelassen. Seine Heldentaten im Kampf, speziell in der Schlacht von Ronceval, sichern Roland Ruhm und Anerkennung bei den Franken und damit bereits unmittelbar nach seinem Tod nichts anderes als seine Heldenmemoria:

*die Karlinge gâben im lop unt êre.
si sprâchen alle bî ainem munde:
,sô wol der wîle unt der stunde,
daz Ruolant ie wurde geborn!
er ist uns ze trôste her kom.
er ist unser guoter voget.
er si iemer gêret unt gelobet!*¹⁴
(ebd. 5360-5366)

Als Kriegsheld zeichnet sich Roland durch seine „überragende[n] Leistungen im Kampf aus“ (Seidl und Hammer XI): In der Schlacht von Ronceval geht er aus allen Zweikämpfen als Sieger hervor: *dâ muosen vor im vallen, / swaz der haiden er erraichte / an sînem umbeswaifte*¹⁵ (RL 6233-6235). Bereits zu Beginn des Textes hat sein Stiefvater Genelun die zwölf Paladine des Kaisers als kampflustig beschrieben (ebd. 1111-1139), wobei auch an dieser Stelle Roland eine herausgehobene Rolle zugeschrieben wird, da dessen Blutdurst nicht zu stillen sei (ebd. 1129). Am Ende stirbt Roland als letzter Krieger auf dem Schlachtfeld, was wiederum als Verweis auf seine außergewöhnlichen Kräfte zu deuten ist. Dabei findet Roland seinen Tod nicht im Zweikampf mit einem heidnischen Krieger, sondern stirbt aufgrund der zahlreichen Einzelverletzungen, die er während der Schlacht erfahren hat. Insofern wird die Vorstellung von Rolands Unbesiegbarkeit bis zum Ende des Textes aufrechterhalten. Selbst als ihn ein Heide bereits für tot hält, ist er noch in der Lage, sich mit seinem Horn Olifant zu verteidigen (ebd. 6791-6805).

2.2 Roland als Feudaladliger

Die Bewährung im Kampf und der daraus resultierende Erwerb von Kriegsruhm zählen „zu den vorrangigen, wenn nicht wichtigsten Aufgaben von Adel und Herrschern im Mittelalter“ (Hensler 100).¹⁶ Damit wird deutlich, dass neben der kriegerischen Komponente gerade in den Texten des 12. und 13. Jahrhunderts bei einer Analyse des Heldenbegriffes auch immer der feudale Aspekt mit beachtet werden sollte. Im *Rolandslied* entstammen die zwölf Paladine des Kaisers allesamt „der ober(st)en Gesellschaftsschicht“ (ebd.), wobei Roland hier ebenfalls eine Sonderrolle zukommt: Er zählt nicht nur zu den adligen Vasallen des Kaisers, sondern ist als dessen Neffe auch einer seiner engsten Blutsverwandten im Text (RL 1307). Für die Bezeichnung der Paladine Karls werden „Begriffe aus dem feudalen Bereich verwendet, die das Adelsprädikat oder die vasallitischen Bindungen hervorheben“ (Hensler 96): *zwelf hêrren* (RL 67), *herzogen* (ebd. 893) oder *fürsten* (ebd. 897). Der Kaiser als Lehnsherr und die Paladine als Vasallen sind einander zu gegenseitiger *triuwe* und gegenseitigem Schutz verpflichtet. Über die zwölf *ûzerwertten* (ebd. 130) wird noch in der Vorgeschichte des *Rolandslieds* berichtet, dass sie dem Kaiser bei keinerlei Gefahr von der Seite wichen (ebd. 131): *si dienten im alle unz an den tôt*¹⁷ (ebd.). Außerdem begingen sie niemals Fahnenflucht, sondern beschützten stets ihren Kaiser:

*si wâren guote cnechte,
des keiseres vorvechten.
ir van si gewanten
nie ze dehein wertlîchen scanten.
si wâren helde vil quot.
der keiser was mit in wol behuot.*¹⁸ (ebd. 71-76)

Als Kaiser Karl seinen Neffen Roland als Anführer der Nachhut in Spanien zurücklässt, fragt er verzweifelt: *wie scol ez umbe mîn houbet gestân?*¹⁹ (ebd. 2977). Karl fühlt sich ohne die Begleitung Rolands nur unzureichend auf seiner Heimreise in das Frankenreich geschützt. (ebd. 2975-2977) Daraus lässt sich schließen, dass Roland nicht nur – wie oben beschrieben – als Kämpfer, sondern auch als Beschützer des Kaisers unter den anderen Paladinen hervorsticht. Als dessen rechte Hand (ebd. 2974) und Stellvertreter erhält er zweimal das Angebot vom Kaiser, Spanien bzw. eine Hälfte Spaniens als Lehen zu empfangen. Falls Marsilie zum Christentum übertritt und sich Kaiser Karl unterwirft, soll der spanische König nur die eine Hälfte Spaniens

als Lehen erhalten, aber *Ruolande daz ander teil*²⁰ (ebd. 1510). Auch als Roland zum Befehlshaber über die in Spanien zurückbleibende Nachhut bestimmt wird, erteilt ihm Karl das Fahnlehen über Spanien (ebd. 3113-3224). Dafür garantiert Roland seinem Oheim: *den van scolich füren, / hêrre, al nâch dînen êren*²¹ (ebd. 3207-3208). Als höchster Vasall und als enger Verwandter ist Roland seinem „Herrn zu Kriegsdienst verpflichtet“ (Hensler 102). In der bereits erwähnten Lobesrede auf sein Schwert macht Roland deutlich, dass er die zahlreichen Länder in diesem Feudaldienst für seinen Kaiser erobert hat (RL 6830-6857). Insgesamt betrachtet nimmt die feudal-sozialständische Dimension innerhalb der mittelhochdeutschen *Rolandslied*-Bearbeitung jedoch einen geringeren Stellenwert als in der altfranzösischen Vorlage ein (Hensler 129). In der *Chanson de Roland* gelten „Ehre und *vaselage*, die sich im tapferen Kampf (*prouesse, hardement*) adeliger Heroen beweisen lässt, [...] [als] oberste Ziele“ (ebd. 130-131), wohingegen im *Rolandslied* des Pfaffen Konrad deutlich die heroisch-kämpferische und insbesondere die religiöse Sphäre dominieren.

2.3 Roland als *miles christi*

Die Vorstellung der kaiserlichen Paladine am Anfang des Textes eröffnet neben der heroisch-kriegerischen und feudal-sozialständischen Dimension mit der religiösen Sphäre eine dritte Dimension des Heldenbegriffes. Die *zwelf hêrren* (RL 67) sind nicht nur tapfere Krieger und adlige Vasallen ihres Kaisers Karl dem Großen, sondern stehen auch explizit im Dienst ihres christlichen Gottes und werden von Anfang an mit religiös besetzten Adjektiven wie *kiuske*²² (ebd. 77) und *reine*²³ (ebd.) charakterisiert. Ihr höchstes Ziel ist es, *durh got ersterben, / daz himelrîche mit der martire erwerben*²⁴ (ebd. 81-82).²⁵ Der Pfaffe Konrad stellt damit bereits zu Beginn des Textes die religiöse Dimension über die beiden anderen Sphären und ordnet so seinen Text in die im 12. Jahrhundert vorherrschende Kreuzzugsideologie ein. Der am Ende des Textes gar zum Heiligen und Märtyrer stilisierte Roland erhält im Sinne der zeitgenössischen Kreuzzugspropaganda eine „Vorbildfunktion für den adeligen Krieger des 12./13. Jahrhunderts, der motiviert werden soll, an den Kreuzzügen zur Befreiung und Verteidigung des Heiligen Grabes teilzunehmen“ (Munzel-Everling 15).²⁶ Das *Rolandslied* und nachfolgende Dichtungen, wie z.B. Karls *Sticker* oder die niederrheinische *Karlmeinet*-Kompilation, begünstigten damit

auch Rolands Heiligenverehrung im Hoch- und Spätmittelalter, deren Zeugnisse die zahlreichen Rolandsdarstellungen sind, in denen er als Glaubenskrieger an Kirchen in Frankreich, Deutschland und Italien oder auf Pilgerwegen in Spanien dargestellt wird (ebd. 27-28). Auch der bereits 1404 aufgestellte Bremer Roland wird durch seine Gürtelschnalle mit einem lautenschlagenden Engel und stilisierten Rosen, die ihm umgebenden Säule als Mantel des Glaubens sowie den gotischen Baldachin als Heiliger und christlicher Märtyrer stilisiert (ebd. 33, 86).

Im *Rolandslied* stellt „[d]er Kampf gegen die Nicht-Christen“ (Hensler 105) für Kaiser Karl und seine Paladine nicht weniger als eine „Lebensaufgabe“ (ebd.) dar. Dabei stammt

[d]er Auftrag zu Karls Feldzug gegen die in Spanien herrschenden Muslime [...] unmittelbar von Gott, sein Zweck ist die Heidenmission, und darum erscheint der Widerstand gegen Karl als Widerstand gegen Gott und somit als Folge und Ausdruck der Teufelherrschaft. (Stobbe 219)

Auch Erzbischof Turpin, einer der zwölf kaiserlichen Paladine, ruft zur *imitatio christi* auf, indem er die christlichen Krieger in seiner Ansprache auffordert, *daz heilige criuze*²⁷ (RL 248) zu nehmen, wie es vor ihnen bereits Christus getan hat (ebd. 253): *die sîne vil sîeze lêre / hât er uns vor getragen. / wir sculn ime allez nâch varen, / lernen den selben ganc*²⁸ (ebd. 254-257). Christus wird hier zum „Vorbild, das Nachfolger hervorbringt und auf diese Weise eine Genealogie von Märtyrern stiftet“ (Weigel 20). Hervorzuheben ist, dass es sich hier nicht um eine „Genealogie leiblicher Reproduktion“ (ebd.) handelt, sondern um eine „Genealogie des Sterbens“ (ebd.).

Von griech. *martys* (Zeuge) abgeleitet, geht der christliche Märtyrer zurück auf seine Rolle als Zeuge der Passion CHRISTI und deren Deutung als Sühneopfer. Der Märtyrer stellt sich in die Nachfolge dieses Urbildes eines ‚Opfers für‘, das er bezeugt. (ebd. 12)

In einer Typologie der Märtyrer werden Roland und alle christlichen Krieger unter Karl dem Großen im *Rolandslied* im Gegensatz zu passiven Märtyrern als aktive Märtyrer inszeniert. Während erstere ihr Leben für eine Überzeugung o.ä. opfern und nachträglich als Märtyrer klassifiziert werden, wie bspw. Perpetua und Felicitas, die zu den ersten Märtyrerinnen des christlichen Glaubens zählen, begreifen sich die

aktiven Märtyrer selbst als Handelnde und üben, wie im Falle der Kreuzritter, für ihren Glauben Gewalt aus (Weigel, *Märtyrer*). In seiner Ansprache an die fränkische Nachhut macht Roland diesen Standpunkt der aktiven Gewaltausübung gegen die heidnischen Mauren in Spanien deutlich:

*toufent sich die haiden,
swiez mîn hêrre bescaidet,
sône werdent si niemer von mir gelaidet.
wellent si an got gelouben,
sône scol si niemen rouben,
sunter friden unte vristen
sam unsere lieben ebencristen.
unte belîbent si haiden,
ich gemache dâ vaigen.²⁹ (RL 3158-3166)*

Für seine *imitatio christi* und seinen Märtyrertod wird Roland schließlich von allen Christen verehrt (ebd. 6892-6893). Seinem Sterben für den christlichen Glauben wird eine sehr hohe Bedeutung zugemessen, was zahlreiche sich ereignende göttliche Wunder belegen. So erscheinen Roland mehrere Engel, die ihn im Himmelreich aufnehmen, darunter die Erzengel St. Gabriel, St. Michael und St. Raphael (ebd. 6891, 6920-6924). Außerdem folgt auf Rolands Tod ein derart großes Unwetter in Frankreich und Spanien, dass *si wolten alle wæne, / daz diu wîle wære, / daz diu werlt verenden sollte / unt got sîn gericht haben wolte*³⁰ (ebd. 6946-6949).

2.4 Zwischenfazit: Rolands triadisches Heldenbild

Die feudal-sozialständische, die heroisch-kämpferische sowie die religiöse Dimension sind bei einer Analyse der Heldenkonzeption des Protagonisten innerhalb des *Rolandslieds* des Pfaffen Konrads nicht voneinander zu trennen. Es lassen sich lediglich Unterschiede in ihrer Hierarchie verzeichnen: So kommt der religiösen Sphäre der höchste und der feudal-sozialständischen der geringste Stellenwert zu. Dabei lässt sich die feudal-sozialständische Komponente noch stärker als Relikt der altfranzösischen Textvorlage interpretieren, während die religiöse Dimension als Reflex der im 12. Jahrhundert vorherrschenden Kreuzzugsideologie zu verstehen ist. Letztlich überlappen sich alle hier aufgestellten Dimensionen gegenseitig: Als *milites Christi*, die „heroisch für Gott kämpf[en]“ (Seidl 51), vereinbaren die Paladine und insbesondere die rechte Hand des Kaisers, Roland, sowohl die Konzeptionen des ‚Helden‘ als auch des ‚Heiligen‘ (ebd.).

Dabei lässt sich der ‚Heilige‘ charakterisieren als

religiöse[r] [Ausnahmemensch], als ein mit außerordentlichen Kräften, Charismata und Tugenden (wie Demut und Gewaltverzicht) ausgestatteter Mensch, [der] aufgrund der Vorbildhaftigkeit seines Lebens, seiner Taten und z.T. auch seines Sterbens (*imitatio Christi*) eine besondere Verehrung [erfährt]. (Seidl und Hammer X)

Der ‚Held‘ hingegen

zeichnet sich durch herausragende Herrschertugenden wie durch unablässige militärisch-ritterliche Erfolge aus und erfüllt so in besonderem Maße die Anforderungen und Geltungsansprüche eines mittelalterlichen Adelsethos, das sich durch Konkurrenz und gegenseitige Zusage von Ehre definiert. (ebd. XI)

Um Macht zu erwerben und seinen Status zu erhalten, übt der ‚Held‘ Gewalt aus, während die Kategorien Machterwerb und Statussicherung eher irrelevant für den ‚Heiligen‘ sind und er daher meist auf die Repräsentation weltlicher Merkmale verzichtet (ebd.). „[D]em Dienst in der Welt [steht] der Dienst an Gott, dem Willen nach Herrschaftssicherung derjenige nach Heilssicherung“ (Seidl 50) gegenüber. Innerhalb des mittelhochdeutschen *Rolandslieds* „[erscheinen] Machterhalt und Machtausdehnung des Frankenkönigs und Ausbreitung des Christentums [...] als identisch“ (Mertens 78). Die Ausübung von Gewalt wird zuvörderst religiös legitimiert, da sie im Auftrag Gottes verübt wird. Deutliches Symbol hierfür ist Rolands Schwert Durnard, das Kaiser Karl von einem Engel empfangen hat, um es an seinen Neffen weiterzugeben (RL 6862-6865). Demnach ist Rolands Schwert eine göttliche Waffe, die er dem göttlichen Willen gemäß gegen die Heiden einsetzen darf und soll. Dadurch dass das Schwert nicht direkt an Roland, sondern zunächst an Kaiser Karl ausgehändigt wird, werden hier wiederum die feudal-sozialständische mit der religiösen und der heroisch-kriegerischen Komponente des Heldenbegriffes verbunden. Sowohl Karl der Große als auch Gott fungieren für Roland als Lehnsherren: Indem Roland kurz vor seinem Tod einem Engel seinen Handschuh übergibt (ebd. 6889-6891), findet „eine Übertragung feudaler Rituale in die religiöse Sphäre“ (Mertens 80) statt. Rolands *triuwe* gegenüber Gott und seinem Oheim reichen schließlich bis zu seinem Tod. Die Verschmelzung von Religiösem und Kriegerischem findet im *Rolandslied* auch

durch die Benennung der christlichen Kämpfer Ausdruck: Diese werden als *gotes degene* (RL 3412, 3429, 5799), *gotes hel(e)de* (ebd. 3913, 7681), *gotes kemphen* (ebd. 4436), *gotes strangen* (ebd. 4637), *gotes recken* (ebd. 5127) oder *gotes wigande* (ebd. 8579) bezeichnet.³¹ Darüber hinaus wird „die religiöse Kampf motivation nicht nur sprachlich-inhaltlich, sondern auch durch kirchlich-kultische Gesten und Symbolhandlungen – wie Kniefall, Orantengestus und Sichbekreuzigen“ (Mertens 80) begründet.

3. Roland in der Schule

3.1 Mittelalter macht Schule

Universitäre Projekte wie *mittelneu*³² (Universität Duisburg/Essen) und *MimaSch – Mittelalter macht Schule*³³ (Universität Bamberg) belegen das konsequente Bemühen um eine verstärkte Kooperation und Verflechtung von Wissenschaft und Schule. Erste Erfolge dieser Bemühungen schlagen sich in der vermehrten wissenschaftlichen Auseinandersetzung nieder, die zahlreiche Publikationen rund um die Thematik mittelalterlicher Texte im Deutschunterricht hervorbrachte,³⁴ sowie in dem wachsenden Interesse seitens der Schulbuchverlage für mittelalterliche Stoffe. Zahlreiche ‚kanonische‘ Texte wie das *Nibelungenlied*, der *Parzival* oder die Artussage haben bereits Einzug in diverse Deutschlehrbücher erhalten (Miedema u.a., *Zurück zum Mittelalter* 7). „[D]ie konkrete Umsetzung im Unterricht [jedoch] stellt immer noch ein Desiderat dar“ (ebd.) bzw. scheint bislang allein von der intrinsischen Motivation von Lehrer/innen abhängig zu sein. Insofern bildet das Bamberger Projekt *MimaSch* eine wichtige Schnittstelle zwischen universitärer und schulischer Ausbildung, indem es nicht nur Lehrer/innenfortbildungen, sondern auch Hilfe bei der Suche nach geeigneten Kinder- und Jugendbüchern und Arbeitsmaterialien sowie die Durchführung bereits erprobter Unterrichtsentwürfe durch Studierende anbietet. In diesem Rahmen wurde auch folgende kurze Unterrichtseinheit zu Rolands Heldenbild in einer fünften Klasse an einem bayerischen Gymnasium durchgeführt.

3.2. Vorstellung einer Unterrichtssequenz für den gymnasialen Deutschunterricht

Im Zentrum der Unterrichtssequenz für eine fünfte Klasse am Gymnasium soll die Nacherzählung *Das Rolandslied* von Katharina Neuschaefer stehen. Der Text ist integriert im 2011 von der Autorin veröffentlichten Sammelband *Die schönsten Sagen aus aller Welt*. Dieser umfasst neben antiken griechischen Sagen auch mittelalterliche keltische, germanische und romanische sowie nordische Sagen. Die Vorteile des Textes für den Einsatz in einer fünften Klasse ergeben sich aus dessen Kürze – er umfasst lediglich vier Seiten – und der einfachen, kindgerechten Sprache und Syntax. Darüber hinaus wurde der Sammelband sehr ansprechend von Felix Eckhardt illustriert.

Das Rolandslied von Katharina Neuschaefer lässt sich als Nacherzählung im Sinne einer produktiven Mittelalterrezeption klassifizieren, die „Stoffe, Werke, Themen oder auch Autoren aus dem Mittelalter [...] in einem schöpferischen Akt zu einem neuen Werk“ (Müller iv) verarbeitet. Entsprechend der produktiven Mittelalterrezeption, die „stets punktuell und selektiv“ (Kühnel 440) verfährt, reduziert Neuschaefer das mittelalterliche *Rolandslied* um zahlreiche Nebenhandlungen, Figuren und Gewaltdarstellungen und versucht damit eine adressatengerechte Aufbereitung des Stoffes. Im Bestreben, eine scheinbar bessere Rezeption der mittelalterlichen Stoffe für Kinder und Jugendliche zu gewährleisten, neigen „[m]oderne Nacherzählungen [...] zu Beschönigung und Vereinfachung“ (Miedema, *Einführung* 110). Dabei spart Neuschaefer die religiöse Dimension des *Rolandslieds* in ihrer Bearbeitung nahezu vollständig aus, was wiederum einen Einbezug des Originaltextes in der hier erläuterten Unterrichtssequenz unverzichtbar macht, da

der Vergleich verschiedener Fassungen des gleichen Stoffes [...] für den Schulunterricht gerade auch Möglichkeiten [bietet], die Qualität und die Eigenheiten der mittelalterlichen Originale entdecken zu lassen. (ebd. 111)

Die Behandlung kürzerer literarischer Texte wie Märchen, Fabeln oder Sagen ist in den Lehr- und Bildungsplänen des gymnasialen Deutschunterrichts der unterschiedlichen Bundesländer in der Unterstufe fest verankert. Exemplarisch

sei hier der bayerischen Deutschlehrplan für das achtjährige Gymnasium zitiert, welcher als Grundwissen für die fünfte Klasse Deutsch die Kenntnis „einfache[r] Gestaltungsprinzipien und Formelemente von Erzählung, Märchen und Sage“ (Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, Deutsch) deklariert. Auch in den Bildungsstandards von Baden-Württemberg für die sechste Klasse Deutsch wird die Unterscheidung der „Textarten Erzählung, Märchen, Sage, Schwank, Fabel, dramatische[r] Texte, Gedicht, Bericht, Beschreibung, Jugendbuch“ (Landesbildungsserver Baden-Württemberg) sowie das Wissen um „wesentliche Gattungsmerkmale“ (ebd.) gefordert.

Als Einstiegs- und Motivationsphase der Unterrichtssequenz zu Rolands Heldenbild soll das szenische Darstellen einer Heldenpose dienen. Die Schüler/innen überlegen sich je nach Klassenstärke paar- oder gruppenweise eine typische Pose für einen Helden oder eine Heldin, die sie anschließend der ganzen Klasse vorführen. Dabei sollen sie ihren Mitschüler/innen erläutern, warum sie diese Pose gewählt haben und welche Eigenschaften einer Heldenfigur sie damit ausdrücken wollen. Diese Methode garantiert eine hohe Schüleraktivierung, die Anknüpfung an Vorwissen und eigene Erfahrungen sowie einen Bezug zur Lebenswelt der Schüler/innen, da sie auf ihnen bekannte Held/innen aus Film, Comic, Sport oder Geschichte zurückgreifen können. Die von den Schüler/innen genannten Charakteristika notiert die Lehrkraft während der Vorstellungen der Heldenposen in Form einer Mindmap auf einem Plakat, um die Ergebnisse der Partner- bzw. Gruppenarbeit zu sichern und um diese zu einem späteren Zeitpunkt wieder präsentieren zu können. Das erste Unterrichtsziel wäre demnach erreicht: Die Schüler/innen haben sich vergegenwärtigt, was sie aktuell unter einem Helden bzw. einer Heldin verstehen, d.h. sie konstruieren moderne Held/innenbilder.

In einem zweiten Schritt sollen die Schüler/innen nun mit dem mittelalterlichen Helden Roland konfrontiert werden. Dazu eignet sich die mittelhochdeutsche Textpassage, in der Rolands Rüstung vorgestellt wird. Die entsprechenden Verse 3279 bis 3334 sollten von der Lehrkraft in der Form bearbeitet werden, dass sie auf die wesentlichen Aussagen reduziert und Übersetzungshilfen gegeben werden. Eine mögliche Annäherung an den mittelhochdeutschen Text kann durch eine Übersetzung in Gruppen- oder Partnerarbeit geschehen, z.B. könnte folgender Lückentext vorgegeben werden:

Ruolant sich geraite.
 _____ machte sich bereit.
mit flize er sich bewarte
 Mit _____ legte er
mit aime liechten roc vesten,
 ein _____ Gewand an,
daz unter dem himele neweste
 das unter dem _____
sinen bezzeren nehain.
 seinesgleichen nicht hatte.
von sinen brüsten vorne scain
 Auf seiner Brust glitzerte
ain trache von golde, [...]
 ein _____ aus _____,
mit gesmelze bewallen,
 umgeben mit Emailschmuck
daz gestaine alsô edele,
 und so kostbaren Edel-_____
sôz wol gezam deme helede.
 wie es diesem _____ gebührte.
der helm hiez Venerant,
 Der _____ Venerant,
den der helt uf bant,
 den der _____ aufband,
mit golde beworchten,
 verziert mit _____,
den die haiden harte vorchten.[...]
 den die _____ sehr _____.
sin swert hiez Durendart,
 Sein _____ hieß Durndart,
wan unter dem himele nie gesmidet wart
 weil unter dem _____ nie eines
 geschmiedet worden war,
nicht, des im gelîch wære.
 das ihm _____ gekommen wäre.
sine site wâren seltsæne.
 Seine Beschaffenheit war _____.
in swelh ende man ez bôt
 In welches Ende auch immer man damit schlug,
dâ was geraite der tôt. [...]
 dort war der _____ zur Hand.
ez vorcht elliu haidenscaft. [...]
 Alle Heiden fürchteten es.
Zwô hosen er an leite,
 Zwei _____ legte er an,
die wâren gantraitet
 die verziert waren
von golde unt von berlen. [...]
 mit _____ und mit _____.
ûf ain march er gesaz,
 Er setzte sich auf ein Pferd,
daz was genamet Velentich.
 das Velentich _____
daz cruize tet er für sich,
 Das Kreuz heftete er sich vorne,
ze rücke unt ze sîten.
 auf dem _____ und an den
 _____ an. (RL 3279-3333)

Aufgrund des Rätselcharakters dieser Aufgabenform, die sich vor allem auf die fremde und gleichzeitig vertraute Sprachstufe des Mittelhochdeutschen zurückführen lässt, ist eine hohe Schülermotivation gewährleistet.

Aus dem Textabschnitt über Rolands Rüstung können von den Schüler/innen folgende Informationen entnommen werden:

- Roland trägt eine sehr wertvolle Rüstung. Dies weist auf seine Zugehörigkeit zu einer hohen Gesellschaftsschicht hin.
- Roland wird äußerlich als gepanzertes Reiterkämpfer vorgestellt.
- Sein Schwert Durndart stellt eine Wunderwaffe dar, die ihn unbesiegbar macht.
- Roland wird als *miles christi* beschrieben, der sich vorne, hinten und an den Seiten seiner Rüstung das Kreuz anheftet.
- Als seine Gegner werden die Heiden genannt.

Aufbauend auf diesen Ergebnissen können die Schüler/innen bereits alle relevanten Facetten von Rolands Heldenbild selbst erarbeiten und erste Ergebnisse tabellarisch auf einem Arbeitsblatt sammeln.

Bei der Arbeit mit dem mittelhochdeutschen Textausschnitt bietet es sich außerdem an, den Schüler/innen einen kleinen Einblick in die Geschichte der deutschen Sprache zu gewähren und über Unterschiede und Gemeinsamkeiten des Mittel- und Neuhochdeutschen zu reflektieren, wozu als visueller Reiz auch die durch die Universität Heidelberg digitalisierte Rolandsliedhandschrift P herangezogen werden kann.³⁵

Im Anschluss an die Auseinandersetzung mit der mittelhochdeutschen Textstelle soll den Schüler/innen nun der ganze Inhalt der Rolandssage mittels der neunminütigen Hörbuchversion von Katharina Neuschaefer's *Rolandslied* präsentiert werden. Alternativ kann der Text auch von der Lehrkraft vorgelesen werden. Während des Zuhörens füllen die Schüler/innen zur Sicherung des Inhalts einen Fragebogen zum *Rolandslied* aus. Dieser wird anschließend in einem Lehrer-Schüler-Gespräch besprochen. Außerdem sollen an dieser Stelle die Charakteristika der Erzählform Sage behandelt und schriftlich festgehalten werden.

Nach der Sicherung des Inhalts und der Gattungsmerkmale können nun die drei Dimensionen von Rolands Heldenbild in der Tabelle um weitere Informationen aus Neuschaefer's *Rolandslied* ergänzt werden. Roland wird als „Neffe und Paladin“ (Neuschaefer 170) des Kaisers vorgestellt und zählt zu den „edelsten Helden“

(ebd. 173). Mit einer Begriffserklärung der Wortbedeutung von ‚Paladin‘ sowie einem Einblick in die Bedeutungsgeschichte des Lexems ‚edel‘, das sich vom mittelhochdeutschen *edele*³⁶ ableitet, lässt sich erneut Rolands Zugehörigkeit zur obersten Adelsschicht belegen. Des Weiteren geht aus der Nacherzählung hervor, dass Roland „ein starker Held“ (ebd. 170) ist: Er und „[d]ie Ritter des Kaisers [kämpfen] wie die Löwen“ (ebd.). Als Rolands Nachhut im Tal von Ronceval angegriffen wird, beteuert er: „Solange wir leben, werden wir kämpfen“ (ebd. 172). Roland wird bei Neuschaefer wie in der mittelhochdeutschen Vorlage als tapferer und furchtloser Krieger inszeniert und erfüllt somit die heroisch-kämpferische Dimension des Heldenbildes. Der religiöse Aspekt, der innerhalb dieser Nacherzählung stark vernachlässigt wird, offenbart sich dennoch anhand folgender Textstelle: „Um das Jahr 800 n. Chr. herrschte Kaiser Karl der Große über das Abendland. Er war ein tapferer Kämpfer und zog mit seinem Heer bis nach Spanien, um den christlichen Glauben gegen die heidnischen Mauren zu verteidigen“ (ebd. 170). Um diesen originären Aspekt des Rolandsstoffes näher zu betrachten, sollten Textstellen aus dem mittelhochdeutschen *Rolandslied* herangezogen werden, in denen Roland als Kreuzritter und Märtyrer inszeniert wird. Dazu eignen sich beispielsweise die Verse 3153 bis 3180 (Rolands Ansprache an seine Nachhut) sowie die Verse 6884 bis 6902 (Rolands Märtyrertod), die beide Leerstellen in Neuschaefer's Nacherzählung füllen und wiederum mit Übersetzungshilfen den Schüler/innen vorgelegt werden. Im ersten Textauszug fordert Roland seine Mitstreiter auf, ihn in seinem Kampf gegen die Heiden zu unterstützen. Als Begründungen gibt er an, dass es sich bei diesem um einen Krieg mit einer göttlichen Mission handelt, dem sie sich nicht entziehen können (und auch gar nicht wollen), und dass Roland die Heiden bekehren will, die als Kinder des Teufels vom wahren Glauben abgekommen seien. Damit wird den Schüler/innen deutlich, dass es sich beim Kampf zwischen Franken und arabischen Spaniern um einen Glaubenskrieg handelt. Im zweiten Textauschnitt wird nochmals betont, dass Roland im Auftrag seines Christengottes gegen die heidnischen Spanier gekämpft hat. Als Zeichen für seine vollbrachten Dienste reicht er Gott seinen rechten Handschuh entgegen, den ein Engel stellvertretend empfängt. „Die Handschuh-Übergabe ist Zeichen der Anerkennung der Obrigkeit des Lehnsherrn – Roland gibt quasi an Gott sein Lehen, d.h. sein Leben zurück“ (Mertens 80). Darüber hinaus erfahren die Schüler/innen mit dieser Textstelle, dass Roland für sein Sterben für Gott und seinen Glauben

von allen Christen verehrt wird: *des ist der helt Ruolant / von aller christenhait gëret* (RL 6892-6893). Aus Neuschaefers *Rolandslied* und den mittelhochdeutschen Textausschnitten ergibt sich für die Schüler/innen ein differenziertes Bild von Rolands Heldenkonzeption. Um die gewonnenen Erkenntnisse zu festigen und zu vertiefen, verfassen die Schüler/innen anschließend eine Trauerrede Karls des Großen, wie dieser im Tal von Ronceval seinen gefallenen Neffen Roland antrifft. Die hier angewandte Methodik lässt sich im handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht verorten, der die Schüler/innen zum selbsttätigen und aktiven Umgang mit Texten auffordert. Einige oder ggf. alle dieser Texte sollen den Mitschüler/innen laut vorgetragen und die darin vorkommenden Aspekte von Rolands Heldenbild stets auf ihre Plausibilität hinsichtlich der zuvor im Unterricht erarbeiteten Informationen zur Inszenierung der Rolandsfigur in den beiden Texten überprüft werden.

Abschließend wird diskutiert, ob Roland für die Schüler/innen auch heute noch einen Helden darstellt bzw. darstellen kann. Dabei soll die Mindmap mit den Charakteristika moderner Held/innen aus der Einstiegsphase erneut herangezogen werden. Die Schüler/innen sollen darüber reflektieren, was Roland in seiner Zeit zum Vorbild machte, ob ihnen diese Kategorien für eine Heldenfigur heute noch gültig erscheinen und inwiefern sie sich von ihm abgrenzen wollen. Spätestens an dieser Stelle wird auch Rolands Umgang mit Andersgläubigen im Text zu diskutieren sein. Am Ende der kurzen Unterrichtssequenz sollen die Schüler/innen zu der Einsicht gelangen, dass sich Inszenierungen von Helden/innen im Laufe der Zeit wandeln können und schließlich diese Held/innenbilder mit ihren eigenen Vorstellungen in einen kritischen Abgleich zu bringen sind.

4. Fazit

Die vorangegangenen Ausführungen sollten zeigen, dass selbst ein in der mediävistischen Lehre keineswegs kanonischer Text wie das *Rolandslied* für einen modernen kompetenzorientierten und integrativen Deutschunterricht fruchtbar gemacht werden kann. Dabei liefert die Rezeption von Neuschaefer mit der Einbindung der Geschichte in einen Sagenkontext eine mögliche curriculare Rechtfertigung, da Sagen zu den Kernthemen des Deutschunterrichts zählen. Darüber hinaus lassen sich als Vorarbeiten zu einer literarischen Charakteristik die einzelnen Facetten von Rolands Heldenbild anhand der im ersten Teil des Beitrags aufgestellten

Dimensionen, der heroisch-kriegerischen, der feudal-sozialständischen sowie der religiösen, von den Schüler/innen herausarbeiten und für eine kritische Hinterfragung von historischen Held/innenbildern und deren Wandel nutzbar machen. Ausgehend davon können die Schüler/innen auch zur Reflexion und ggf. Distanzierung von eigenen bzw. modernen Held/innenbildern angeregt werden, mit denen sie aufgrund der massenmedialen Überflutung unserer Informationsgesellschaft tagtäglich konfrontiert werden und die letztlich dazu führt, dass „Jugendliche nicht [mehr] wissen, wie sie Mann oder Frau sein sollen“ (Bärnthaler 11). Insofern leistet die Erinnerung an alte Helden/innen neben einer Erfüllung der genuin fachspezifischen Lernziele auch einen wesentlichen Beitrag zur Identitätsbildung von Schüler/innen. Bei diesen, und dies hat nicht nur die bereits erfolgte Erprobung dieser hier vorgestellten Unterrichtssequenz gezeigt, stoßen gerade mittelalterliche Themen und Stoffe auf sehr große Resonanz. Die verstärkte Beteiligung von Schüler/innen, die sich sonst weniger ins Unterrichtsgeschehen einbringen, wird durch den Einbezug von mittelhochdeutschen Textauszügen nicht etwa verhindert, sondern eher gefördert, da in diesem Bereich alle am Unterricht Beteiligten gleiche Vorkenntnisse haben.

Es bleibt daher zu wünschen, dass solche Bemühungen, „die große Diskrepanz zwischen dem Faszinosum Mittelalter und der fehlenden verbindlichen Verankerung mittelalterlicher Literatur in den curricularen Vorgaben der einzelnen Bundesländer und innerhalb der fachdidaktischen Ausbildung“ (Miedema, *Zurück zum Mittelalter* 7) zu schließen, wieder verstärkt Eingang in die Schulen finden. Das im Eingangszitat des Beitrags erwähnte große Geschenk der Helden/innen, die Erinnerung an sie, scheint von den Schüler/innen im Unterricht zumindest tatsächlich als solches verstanden zu werden. Rolands Heldenmemoria lebt derweil dank zahlreicher Neuerscheinungen wie Richard Dübells *Der letzte Paladin* (2013), Thomas R. P. Mielkes *Karl der Große* (2013), dem Comic *Durandal* (2012-2013) und diversen Sagenbänden weiter, auch und besonders im Karlsjahr 2014, das dem 1200. Todestag des fränkischen Kaisers gedenkt.

Isabell Brähler-Körner promoviert seit Juni 2012 als Stipendiatin der Hanns-Seidel-Stiftung am Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg über das um 1170 entstandene *Rolandslied* des Pfaffen Konrad. Ihre Forschungsgebiete liegen in der Integration mittelhochdeutscher Texte in

den Deutschunterricht, in der Mittelalterrezeption in der Kinder- und Jugendliteratur, der deutschsprachigen Adaption französischer Chansons de geste sowie in mittelalterlichen Heldenkonzeptionen.

Detlef Goller arbeitet als Akademischer Rat am Lehrstuhl für Deutsche Philologie des Mittelalters an der Universität Bamberg. Dort leitet er unter anderem das Projekt MimaSch (Mittelalter macht Schule) und ist Studiengangsbetreuer des BA/MA Studienganges Interdisziplinäre Mittelalterstudien sowie des internationalen Masterstudienganges Deutsche Philologie des Mittelalters und der frühen Neuzeit. Seine Forschungsschwerpunkte sind u.a. die Integration mittelalterlicher Literatur im Schulunterricht, höfische Literatur, Altersinszenierungen sowie Intertextualität.

1 Dieser Beitrag ist im Rahmen einer Promotion entstanden, die durch ein Begabtenstipendium der Hanns-Seidel-Stiftung aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert wird.

2 Vgl. ebenfalls Bärnthaler 11.

3 Die Dimensionen wurden in Anlehnung an Hensler formuliert.

4 „Der Held Roland war da.“ Diese und alle weiteren Übersetzungen folgen der Textausgabe *Das Rolandslied des Pfaffen Konrad*. Hg. Dieter Kartschoke. Stuttgart: Reclam, 1993 (= RUB 2745).

5 Die Sigle RL entspricht fortan dem Primärtext *Das Rolandslied des Pfaffen Konrad*.

6 „Herzöge und Grafen“.

7 „da[ss] er entschlossen sei, das Heidentum zu vernichten und das Christentum auszubreiten“.

8 „eine Königskrone im Chor der Märtyrer“.

9 Die Heidelberger Handschrift P kann aufgerufen werden unter dem Link: <<http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg112>>.

10 „Die Stimme versagte ihnen, Furcht breitete sich aus. [...] Viele lagen vor Schreck wie tot. Ein großes Wehklagen erhob sich.“

11 „So verfuhr also damals der Kaiser in Spanien mit strengem Gewalt in dem ganzen Reich.“

12 „Du warst meine rechte Hand.“

13 „Wohin immer man damit schlug, dort war der Tod zur Hand.“

14 „Die Franzosen priesen und rühmten ihn. Sie riefen wie aus einem Mund: ‚Gesegnet seien Tag und Stunde, da Roland geboren wurde! Er ist uns zu Hilfe hergekommen. Er ist unser guter Schutzherr. Preis und Ehre ihm immerdar!‘“

15 „Vor ihm fanden alle Heiden den Tod, die er nur erreichen konnte in seinem Umkreis.“

16 Vgl. ebenfalls Hensler 102.

17 „Sie dienten ihm bis in den Tod.“

18 „Es waren tapfere Männer, Vorkämpfer des Kaisers. Nie hatten sie die Fahne zu schämlicher Flucht gewandt. Sie waren überaus tapfere Helden. Der Kaiser hatte einen sicheren Schutz in ihnen.“

19 „Wer wird mich schützen?“

20 „Roland die andere Hälfte.“

21 „Ich werde die Fahne, Herr, zu deinem Ruhm führen.“

22 „keusch“.

23 „rein“.

24 „als für Gott zu sterben und durch das Martyrium das Himmelreich zu gewinnen.“

25 Vgl. RL 65-82.

26 Vgl. Hensler 105.

27 „das heilige Kreuz“.

28 „Seine göttliche Botschaft hat er uns vorgelebt. Wir wollen ihm treulich nachfolgen und den gleichen Weg zu gehen lernen.“

29 „Wenn sich die Heiden taufen lassen, wie mein Herr es bestimmt, so lasse ich sie in Frieden. Wenn sie an Gott glauben, so wird sie niemand berauben, sondern schützen und schirmen wie unsere lieben Mitchristen. Bleiben sie aber heidnisch, lasse ich ein Blutbad anrichten.“

30 „[a]lle glaubten, dies sei die Stunde, da die Welt untergehen solle und Gott sein Gericht halten wolle.“

31 All diese Bezeichnungen bilden Synonyme und können als „Gottesstreiter“ oder „Gotteskämpfer“ übersetzt werden.

32 Vgl. Miedema, Nine. *Mittelhochdeutsche Texte im Deutschunterricht*. 29.März 2014. <<https://www.uni-due.de/mittelneu/>>.

33 Vgl. Goller, Detlef. *MimaSch*. 29.März 2014. <www.mimasch.de>.

34 Eine Auswahlbibliografie findet sich unter folgendem Link: <https://www.uni-due.de/mittelneu/images/stories/pdfs/auswahlbibliographie_tagung_mittelneu.pdf>.

35 Vgl. Endnote 8.

36 Als erste Bedeutung des Lexems *edele* führt das im Wörterbuchnetz der Universität Trier digitalisierte mittelhochdeutsche Handwörterbuch von Matthias Lexer „*von gutem geschlechte, adelich, edel*“ an.

Primärliteratur:

Das Rolandslied des Pfaffen Konrad. Hg. Dieter Kartschoke. Stuttgart: Reclam, 1993 (= RUB 2745).

Neuschaefer, Katharina. „Das Rolandslied.“ *Die schönsten Sagen aus aller Welt*. Nacherzählt von Katharina Neuschaefer. Hamburg: Ellermann, 2011: 170-173.

Sekundärliteratur:

Bärnthaler, Günther. „*Was hat denn das mit uns zu tun? Gahmuret, Parzival und Gawan als Aufforderung zur Reflexion männlicher Geschlechtsidentität im Deutschunterricht*.“ Innsbruck: Studienverlag, 2010.

Cordes, Teresa. „Ez en ist nicht allez golt, daz dâ glîzet: Ein Vergleich zwischen dem ‚Rolandslied‘ des Pfaffen Konrad und Auguste Lechners Nacherzählung.“ *Mitteilungen des deutschen Germanistenverbandes. Wieder- und Nacherzählen mittelalterlicher Texte*. Hg. Nine Miedema. Göttingen: V&R unipress, 2013: 116-127.

„Held.“ *Brockhaus Wahrig. Deutsches Wörterbuch in sechs Bänden*. 1981.

- „Held.“ *Duden. Deutsches Universalwörterbuch*. 7. Aufl. 2011.
- Hennig, Beate. *Kleines mittelhochdeutsches Wörterbuch*. In Zusammenarbeit mit Christa Hepfer und unter redaktioneller Mitarbeit von Wolfgang Bachofer. Tübingen: Niemeyer, 2001.
- Hensler, Ines. *Ritter und Sarrazin: Zur Beziehung von Fremd und Eigen in der hochmittelalterlichen Tradition der „Chansons de geste“*. Köln: Böhlau, 2006.
- Hinterholzer, Markus. *Alte HeldInnen braucht die Schule: Das „Nibelungenlied“ und der „Herr der Ringe“ als literaturdidaktische Beispiele für einen gehirn-gerechten Mittelalterunterricht*. Frankfurt a.M.: Lang, 2007.
- Kluge, Friedrich: „Held.“ *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*. 25. Aufl. 2011.
- Kühnel, Jürgen. „Produktive Mittelalterrezeption: Fragmentarische Beobachtungen, Notizen und Thesen.“ *Mittelalter-Rezeption IV: Medien, Politik, Ideologie, Ökonomie: Gesammelte Vorträge des 4. Internationalen Symposiums zur Mittelalter-Rezeption an der Universität Lausanne 1989*. Hg. Irene von Burg u.a. Göppingen: Kümmerle, 1991: 433-467.
- Mertens, Volker. „Religiöse Identität in der mittelhochdeutschen Kreuzzugsepik (Pfaffe Konrad: *Rolandslied*, Wolfram von Eschenbach: *Willehalm*).“ *„Chanson de Roland und ‚Rolandslied‘: Actes du Colloque du Centre d’Etudes Médiévales de l’Université de Picardie Jules Verne 11 et 12 Janvier 1996*. Hg. Danielle Buschinger und Wolfgang Spiewok. Greifswald: Reineke, 1997: 77-87.
- Landesbildungsserver Baden-Württemberg. „Bildungsstandards für Deutsch. Gymnasium – Klassen 6,8, 10, Kursstufe.“ *Bildung stärkt Menschen*. 29.März 2014. <http://www.bildung-staerkt-menschen.de/service/downloads/Bildungsstandards/Gym/Gym_D_bs.pdf>.
- Miedema, Nine. Einführung. *Mitteilungen des deutschen Germanistenverbandes: Wieder- und Nacherzählen mittelalterlicher Texte*. Hg. Miedema. Göttingen: V&R unipress, 2013: 107-116.
- Miedema, Nine u.a. „Zurück zum Mittelalter: Neue Perspektiven für den Deutschunterricht: Einleitung.“ *Zurück zum Mittelalter: Neue Perspektiven für den Deutschunterricht*. Hg. Miedema und Andrea Sieber. Frankfurt a.M.: Peter Lang, 2013: 7-21.
- Müller, Ulrich. Vorwort. *Mittelalter-Rezeption III. Gesammelte Vorträge des 3. Salzburger Symposiums: ‚Mittelalter, Massenmedien, Neue Mythen‘*. Hg. Jürgen Kühnel und Hans-Dieter Mück. Göppingen: Kümmerle, 1988: III-VII.
- Munzel-Everling, Dietlinde. *Rolande: Die europäischen Rolanddarstellungen und Rolandfiguren*. Döbel: Janos Stekovic, 2005.
- Probst, Maximilian. „Helden: Das kannst du auch!“ *Zeit Online. Kultur*. 2013. 03. März 2014. <<http://www.zeit.de/2013/30/dossier-helden>>.
- Seidl, Stephanie. „Narrative Ungleichheiten: Heiden und Christen, Helden und Heilige in der ‚Chanson de Roland‘ und im ‚Rolandslied‘ des Pfaffen Konrad.“ *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik. Themenheft: Integration oder Desintegration? Heiden und Christen im Mittelalter*. Hg. Uta Goerlitz und Wolfgang Haubrichs. Stuttgart: Metzler, 2009: 46-64.
- Seidl, Stephanie und Andras Hammer. Einleitung. *Helden und Heilige: Kulturelle und literarische Integrationsfiguren des europäischen Mittelalters*. Hg. Hammer und Seidl. Heidelberg: Winter, 2010: IX-1.
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung. „Deutsch.“ *isb-gym8-lehrplan*. 29. März 2014. <<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/content/serv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26329>>.
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung. „Fachprofil Deutsch.“ *isb-gym8-lehrplan*. 29. März 2014. <<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/content/serv/3.1.neu/g8.de/index.php?StoryID=26358>>.
- Stobbe, Heinz-Günther. *Religion, Gewalt und Krieg: Eine Einführung*. Stuttgart: Kohlhammer, 2010.
- Trier Center for Digital Humanities / Kompetenzzentrum für elektronische Erschließungs- und Publikationsverfahren in den Geisteswissenschaften an der Universität Trier. „Mittelhochdeutsches Handwörterbuch von Matthias Lexer“. *Wörterbuchnetz*. 29.März 2014. <http://woerterbuchnetz.de/cgi-bin/WBNetz/wbgui_py?sigle=Lexer&lemid=LE00186>.
- Weigel, Sigrid. „Schauplätze, Figuren, Umformungen: Zu Kontinuitäten und Unterscheidungen von Märtyrerkulturen.“ *Märtyrer-Porträts: Von Opfertod, Blutzeugen und heiligen Kriegerern*. Hg. Weigel. München: Fink, 2007: 11-41.
- . „Sigrid Weigel im Gespräch mit Birgid Becker zum Thema Märtyrer/ Bin Laden.“ *zfl-berlin*. 2011. 29. März 2014. <<http://www.zfl-berlin.org/zfler-in-den-medien.html>>.

Rezension: *La cour de Bourgogne et l'Europe.*

Paravicini, Werner u. a.: *Le rayonnement et les limites d'un modèle culturel. Actes du colloque international tenu à Paris les 9, 10 et 11 octobre 2007* (=Beihefte der Francia 73), Ostfildern: Thorbecke 2013.

Von einer Festschrift für einen Helden der Wissenschaft zu sprechen wäre zwar wohlfeil, aber auch nicht völlig unberechtigt. Werner Paravicini prägt durch viele große Projekte, Veranstaltungen und zentrale Publikationen ein ganzes Forschungsfeld nachhaltig und hält mit einer fundierten Meinung nicht hinterm Berg (Die Wahrheit der Historiker, 2010). Vielleicht ist sein Verdienst um die deutsch-französische und europäische Geschichtswissenschaft noch größer. Nicht zuletzt ist er einer der im positiven Sinne bestvernetzten Historiker, was die Teilnehmer-schar seines Abschiedskolloquiums eindrucksvoll dokumentiert.

Die Tagung und der vorliegende Band versuchen ein Resümee aus der Erforschung des spätmittelalterlichen Burgund in den letzten Jahrzehnten zu ziehen. Er greift dabei die von Paravicini 1991 formulierte und vielfach zitierte Frage nach den Einflüssen, der Ausnahmestellung des burgundischen Hofes und dem eigentlich ‚Burgundischen‘ daran auf. Und hier schwingt die mutige Frage nach der Bedeutung der nur hundertjährigen historischen Episode Burgund mit. Im Vorwort mit dem Titel „*La fin du mythe bourguignon?*“ stellt Paravicini denn auch erneut die Frage, woher das Bild eines außerordentlich reichen burgundischen Hoflebens gerade im Vergleich zu anderen Räumen und Häusern kommt. Sind wir der unglaublich reichen und gut erhaltenen archivalischen Überlieferung, der Masse und Suggestivkraft der burgundischen Geschichtsschreibung und Propaganda und nicht zuletzt der blendenden Pracht der Kunstwerke dieser nördlichen Renaissance immer noch erlegen? Die Relativierung vieler liebgewonnener Gemeinplätze der Burgund-Forschung scheint in der Fragestellung (tropologisch?) angelegt.

In drei Sektionen gehen die 45 Beiträge diesen Leitfragen systematisch nach. Zunächst werden die archivalischen Quellen und Archive und die

Frage nach ihrer Ausnahmestellung von Jean Richard, Bertrand Schnerb, Sébastien Hamel und Pierre Cockshaw kritisch beleuchtet. Ergänzt wird diese Sektion durch Jean François Lassalmonie, der den sagenhaften Reichtum des burgundischen Herzogs in Relation zu den großen Königshäusern Europas setzt, durch Jean Devaux, der die blendende Dimension der (Hof-)Historiografie in ihre Kontexte einordnet, sowie durch Ludwig Vones, der die Stimmen von Besuchern und Gesandten einbringt.

Die Beiträger zur zweiten Sektion nähern sich in drei Schritten der Frage nach den Alleinstellungsmerkmalen des burgundischen Staates und einem eigenen Stil der Hofkultur. Die oft konstatierte besondere Innovationskraft der burgundischen Verwaltung und Bürokratie bewerten Jean-Marie Cauchies und Marc Boone. Ulf Christian Ewert beleuchtet noch einmal die burgundischen Hofordnungen, Franck Viltart die Militärordnungen und Anne-Brigitte Spitzbarth Diplomatie und Außenpolitik der Valois-Herzöge. Der zweite Unterpunkt erscheint für Fragen nach Helden und Heroismen und mithin für die Leserschaft des E-Journals von besonderem Interesse. Die ritterlich-höfische Kultur Burgunds und ihre besonderen Phänomene wie der Orden vom Goldenen Vlies, die großen Turniere und ihre Konkretisierung in gewachsenen urbanen Räumen scheinen neben der diese Objekte inszenierenden Historiografie und Literatur der Ort für Helden und Heldengeschichten.

Gert Melville stellt die verschiedenen Funktionen und Dimensionen des Ordens nach innen und außen heraus. Klaus Oschema nähert sich der spezifisch burgundischen Form ritterlicher Ideologie, ihrem Verhältnis zur städtischen Welt und betont ihren begrenzten Einfluss auf das politische Tagesgeschehen. Er macht auch den Wandel vom ritterlichen Selbstverständnis Philipps des Guten zum Renaissancefürsten Karl

dem Kühnen nachvollziehbar und beobachtet auch für den innovationsfreudigen burgundischen Staat zentripetale Funktionen einer ritterlichen Ideologie, die immer präsent, aber nicht beherrschend gewesen sei. Torsten Hiltmann widmet sich in einem ausführlichen Beitrag den *pas d'armes* und der Figur des Herolds im Herzogtum Burgund. Dieser bislang schmerzlich vermisste Überblick erfüllt ein Desiderat der Forschung. Das Zusammentreffen von fürstlicher und städtischer Kultur in den flandrischen Städten und die von Momenten der Kooperation wie des Nebeneinander geprägten gemeinsamen öffentlichen Ereignisse thematisiert Élodie Lecruppre-Desjardin. Davon ausgehend zeichnet sie Möglichkeiten und Grenzen der für diesen Bereich als zentral erkannten symbolischen Kommunikation nach und macht als Vermächtnis eine das Ende der Herzogsdynastie und des Herzogtums überdauernde burgundische Identität aus.

Die Kunstgeschichte geht im dritten Abschnitt der Frage nach einem spezifisch burgundischen Stil nach. Katherine Anne Wilson, Ludovic Nys, Tania van Hemelryck, Hanno Wijsman und David Fiala ordnen für Tapisserien, Skulptur, französische Literatur, Illumination und Musik Errungenschaften und Charakteristika der flandrisch-burgundischen Kunst ein.

Die beeindruckende dritte Sektion widmet sich der Frage nach Wirkmacht und Nachleben der kurzen burgundischen Blüte, mithin Kulturtransfer und den Spuren einer gemeinsamen europäischen Hofkultur. Die Beiträge umfassen ganz Europa und gehen vom häufig flüchtig konstatierten burgundischen Einfluss auf andere Staaten, Höfe und Räume aus. Olivier Mattéoni betrachtet die konkurrierenden französischen Fürstenhöfe, Malcolm Vale England und Graeme Small den schottischen Hof. Das Verhältnis von Florenz und Burgund untersucht Lorenzo Tanzini; Giorgio Chittolini setzt die beiden urbanen Räume des Herzogtums Mailand und Flandern in Beziehung; Guido Guerzoni widmet sich dem Ferrara der Este, Isabella Lazzarini ergänzt die Gonzaga-Fürsten von Mantua und Gennare Toscano das Königreich Neapel der Aragon. Die iberische Halbinsel und Burgund verbanden enge Beziehungen und im Habsburgerreich eines Karl V. scheint burgundisches Hofzeremoniell fortzuleben. Die weniger prominenten Räume Kastilien, Portugal und Navarra bearbeiten Álvaro Fernández de Córdoba Miralles, Rita Costa Gomes und María Narbona Cárceles. Das Habsburgerreich Maximilians und Karls V. als eigentliche Erben Burgunds untersuchen He-

riber Müller, Claudius Sieber-Lehmann, Heinz Noflatscher und José Martínez Millán. Die angrenzende Eidgenossenschaft beleuchtet Urs Martin Zahnd, den Hof der polnischen Könige Ryszard Skowron.

Leider lassen sich direkte Beeinflussungen in vielen Fällen nicht nachweisen und so bleibt ein differenziertes, aber teils unscharfes Bild von kulturellem Nachleben und zeitgenössischem Austausch. Die Beiträge vermitteln in ihrer Fülle jedoch den Eindruck eines deutlich vernetzten vormodernen Europas. Hier zeigt sich die Kehrseite des außerordentlichen Quellenreichtums Burgunds, denn gerade Quellenarmut oder fehlende Aufbereitung be- und verhindern die Forschung an vielen Gegenpolen von Transferphänomenen, den vermuteten Empfängern von Wissen oder Nachahmern. Ein weiteres Problem stellen neben der schier Fülle die heterogenen Ansätze dieser dritten Sektion dar. Die Aufsätze untersuchen entweder die Beziehungen und den Austausch ihres Hofes oder Raumes mit dem burgundischen Staat des 15. Jahrhunderts oder beleuchten Einflüsse und Nachleben desselben bis ins 16. und 17. Jahrhundert.

Ein umfassendes Fazit zu ziehen, das allen Beiträgen gerecht würde, erscheint unmöglich und so ordnet Wim Blockmans im Schlußwort den burgundischen Staat und Hof in den flandrischen Raum und als Episode seiner Geschichte ein – ein Aspekt, der bei vielen hofzentrierten Forschungen zu Burgund zu kurz kam und kommt.

Die lange Redaktionszeit scheint für den Band eher ein Gewinn, denn er ist sehr sorgsam redigiert, wenn auch die Masse der Beiträge das Thema latent überdehnt. Dies ist jedoch dem Anlass eines Abschiedskolloquiums für einen Ausnahmehistoriker geschuldet und wäre lediglich einem rein thematischen Aufsatzband anzulasten. Denn neben der ausführlichen Näherung an die Leitfrage der letzten beiden Jahrzehnte bietet *La cour de Bourgogne et l'Europe* vor allem eine unschätzbar wertvolle und breite Dokumentation des Forschungsstandes in den meisten relevanten und jüngst bearbeiteten Teilaspekten der Burgund-Forschung. Dies ist sein Hauptverdienst, und so wendet sich der Vorwurf der unhandlichen Fülle in sein Gegenteil.

Die leitende Frage nach der Besonderheit, nach Alleinstellungsmerkmalen und Wirkmacht Burgunds kann Jacques Paviot für seine Sektion, die überbordende ritterliche Hofkultur der Herzöge und ihr literarisches und historiografisches Nachleben, schon früh beantworten: „Là, dans

l'instrumentalisation exacerbée du faste et de la propagande mémorielle qui fait sentir ses effets jusqu'à nos jours, réside sans doute l'originalité bourguignonne.“ Begegnet diese These auch schon nach einem Viertel des Bandes, ist man doch versucht, ihr vorbehaltlos zuzustimmen. Denn zwar scheint – das lässt sich mit Blick auf das thematische Interesse des E-Journals bemerken – gerade das Beispiel Burgund Aspekte einer Depotenzierung von mittelalterlichen, insbesondere adligen Heldenentwürfen mitzuliefern, da nicht zuletzt der Reichtum der Überlieferung einen schärferen Blick auf Mechanismen, Kontexte und Antagonismen von heroischen Inszenierungen erlaubt. Der blendende Glanz, den die Überlieferung zugleich – und man möchte sagen: bis heute – transportiert, scheint dem aber zugleich entgegenzuwirken. Die großen Herzöge sind weiterhin als heroische Figuren Gegenstand der Geschichtswissenschaft und der Mythos Burgund, mithin seine ungebrochene Faszination und Strahlkraft, durch eine monumentale Tagung, die ihn eigentlich relativieren wollte, einmal mehr aktualisiert und bestätigt.

Matthias Herm (Mittelalterliche Geschichte) arbeitet als Promotionsstipendiat der Studienstiftung an einem von Birgit Studt betreuten Projekt zu spätmittelalterlichen Festberichten aus Burgund, Italien und dem Reich.

The Outlaw Hero as Transgressor in Popular Culture

Review of Thomas Hahn, ed. *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Cambridge: D. S. Brewer, 2000.

A look at the anthology *Robin Hood in Popular Culture*, edited by Thomas Hahn, can give some valuable insights into the role and functions of the hero in popular culture. The subtitle *Violence, Transgression, and Justice* shows the direction of the inquiry. As the editor points out, since popular culture since the Middle Ages has been playful and transgressive, outlaw heroes are amongst the most popular figures, as they “are in a categorical way, transgressors” (Hahn 1). And Robin Hood is the most popular of them all. Certainly, the hero is a transgressor in general, not only the outlaw and not only in popular culture. Transgressiveness is a characteristic trait of many different kinds of heroes. Several articles in the previous issue of this journal discuss this; one even mentions Robin Hood explicitly (Lüdemann 77).

The reviewed volume resulted from a conference at the University of Rochester in 1997, which Mr. Hahn organized. This conference was the first meeting of the International Association for Robin Hood Studies and thus marks the starting point for the recent research on the famous English outlaw. As the expression of a revived interest in and a hallmark of Robin Hood studies, the findings in it are worth reconsidering, although it has already been more than a decade since it was published. This collection of articles, many of them by renowned scholars of the field, contributes to the question we are dealing with in this journal’s current issue. Robin Hood has been a hero of popular culture since the late Middle Ages and a figure of public imagination who produces “multiple, continuous and contradictory meanings” (Hahn 9). What holds true for Robin is also a problem with many other heroic figures. We do not encounter them as fixed, but as an “elusive, labile [...] multiplicity that makes the hero so hard to capture” (ibid. 10).

All articles in the anthology but one (by Sherron Lux) describe Robin Hood or his companions as heroes or heroic or refer to their heroism. Neither can we find an elaborate theory of the popular hero, nor are the models of heroism and heroization through popular culture made explicit. Still, we can trace those theories and models which implicitly refer to the discourse of the heroic. Therefore, I will paraphrase these texts and depict how they treat the hero, heroization, and heroism and how this is linked to the idea of transgression in popular culture.

Frank Abbot recalls his work as a scriptwriter for the Nottingham Robin Hood Centre. With *Tales of Robin Hood* he created a narrative for a site which is a mixture of theme park, museum and multimedia entertainment. As it gives the hero a place, a face, and a voice (Giesen), this can be regarded as a perfect example of heroization. Confronted with the elusive nature of Robin Hood, he admits “that even as a ‘teacher’s study pack’ in the digital age, the transgressive nature of Robin Hood is still intact: he still remains a hero” (Abbot 19).

The resemblance of the DC Comics superhero Green Arrow to Robin Hood seems obvious. But, as Sarah Beach argues in her essay, besides the fact that the former is an archer as well, it was not until the 1960s that the almost forgotten DC character was re-furbished as an anti-authoritarian hero. From this moment on, “Robin Hood motifs began informing everything about the character of Oliver Queen, the Green Arrow” (Beach 24). Much as the yeoman Robin Hood became gentrified in the seventeenth century as the fallen Earl Robert of Huntington, the broke millionaire Oliver Queen became a non-conformist rebel fighting crime and injustice. Beach wonders why “an upper class claims an underclass outlaw hero as one of their own” (ibid. 21). She explains it as the desire of all segments of

the population to have contact with a figure as soon as it takes on a mythical quality. She calls this the “social aspects of mythology” (ibid.). Popular myth transgresses the boundaries of class and creates something of universal interest. In this sense, the “laughter of an outlaw hero, challenging convention and social structures” (ibid. 28) also means that it is more to him than a class standpoint, but that he deals with “issues that are *humanly* important” (ibid. 21).

The class aspect of the Robin Hood myth is enforced in Laura Blunk’s analysis of Richard Carpenter’s 1980s TV show *Robin of Sherwood*. Despite all the “mutability of its hero”, the story of Robin Hood is about resistance, and he remains a rebel (Blunk 29). More than other adaptations of Robin Hood, Carpenter’s version depicts the “genuinely revolutionary behavior of its heroes” (ibid. 30). Blunk argues that because “Robin and his companions consciously choose to become outlaws and, finding strength in their new community, reject the authority of a ruling order” (ibid. 33), the focus is on freedom, solidarity and the foundation of a new and alternative social order. The hero as a single figure functions merely as a symbol, but to act successfully he needs his fellows, followers and supporters. In the end it is the community that makes the hero, who is an expression of a collective effort.

Another essay in the book deals with the radical politics of Robin Hood. Yoshiko Uéno introduces a littleknown play from 1927 by the Japanese avant-garde author Tomoyoshi Murayama to a broader Western audience. In Japan, Robin Hood “is generally considered a pastoral hero enjoying merry adventures in the forest, rather than as a political one” (Uéno 266). In a quote from Murayama’s autobiography, the conscious heroization by the Marxist playwright for a distinct political purpose becomes obvious: “I had to use my old familiar Robin Hood, a chivalrous robber in the forest fighting against a ruler, and to make him a revolutionary intellectual backing the peasants’ revolt” (ibid. 268). Once again the fact appears that the polymorphous outlaw hero is open to “kaleidoscopic readings” (ibid. 272), which also points to the universality of the legend. In light of the popularity of Robin Hood in Japan, Uéno can refer to Eric Hobsbawm’s famous studies on primitive rebels and social bandits (c.f. Hobsbawm *Rebels* and Hobsbawm *Bandits*) and claim that “Robin Hood does not remain a national hero of England but an archetype of a chivalrous outlaw all over the world” (ibid.).

The repetition of this simple truth, that Robin

Hood is “no longer [...] a merely English hero” but “a genuinely universal figure” (Dobson 61-62), comes forth when R. B. Dobson quotes his own seminal work *Rymes of Robyn Hood* (together with John Taylor) of 1976 in his article on “The Genesis of a Popular Hero”. Dobson doubts that the Robin Hood legend can be traced back to its origin. Although all attempts have been futile, he admits that the mystery of its origin is part of its appeal. Instead he tries to present a genealogy of the Robin Hood discourse. Because most remaining sources are transformations of the Tudor era, we must avoid reconstructing a supposed original medieval form. Dobson concludes that “it certainly remains more open that [sic] it once did at what particular point of time the outlaw hero began to be deliberately projected as an exponent of social radicalism and subversion, as a yeoman hero for a yeoman audience” (ibid. 65). This shows that the process of heroization is made by deliberate projections and by responses from a specific audience. Dobson’s plea to give up the search for the historical Robin Hood has been heard. Indeed, contemporary scholars hardly bother with the historical reality of Robin Hood. This has opened up the possibility of investigating the semantics of mythical narratives and the imaginative potential of the outlaw hero today.

In the essay “Which Way to the Forest?”, Stephen Knight, certainly one of the most productive and best-known contemporary scholars of Robin Hood, sketches out the “Directions in Robin Hood Studies”. As Dobson has shown, the reconstruction of a historical figure is off the agenda. Knight approaches areas and methodologies which promise new insights for future inquiries. According to him, “materials elusive to classical historiography and literary criticism” (ibid. 119) could be explored through cultural studies, new historicism, structuralist folklore studies and psychological readings. In general, he advocates reading “the context in the text and the text in the context” (ibid. 120). He also lists quite a few desiderata, from gender issues to the forest myth. Of course, the arguments he outlines build on the academic discussion of the late 1990s, and the progress of this research program could most likely be reviewed in the work conducted by the International Association for Robin Hood Studies in the last 17 years.

Hahn’s volume already presents some essays which contribute to this change in focus. The most exciting article in the book in this regard is probably Stuart Kane’s “Horseplay: Robin Hood, Guy of Gisbourne and the Neg(oti)ation of the

Bestial". Kane starts his observation with the acknowledgement of "acts of raw, uncontained violence performed by the outlaw hero and his company" (Kane 101) in the fifteenth century ballad *Robin Hood and Guy of Gisbourne*. In his battle with the bounty hunter Gisbourne, who is clothed in a suit made out of horse-skin, including the animal's head as a hood, the bestiality of the forest dweller comes to the light of day. After triumphing over his adversary, Robin Hood decapitates and mutilates his victim, whose head he puts on his bow staff. Finally he straps him off his suit and clads himself in it. Kane reads this ballad as a multiple transgression of the body. The blurring of distinctions between man and animal, of nature and civilisation, and the violent suppression of homoeroticism are negotiated in notions of the bestial. The man-hunting man Gisbourne marks the "intersections of desire and eroticized violence" (ibid. 107). By dressing in his metaphorical skin, Robin takes over the victim's identity and "finally completes Guy's performance of the bestial" (ibid. 109). While the animal skin presents the ambiguity of Gisbourne's identity, Robin Hood "obscures his identity [...] which allows him to cross the borders between man and animal, and outlaw and agent of legal authority" (ibid. 110). The hero is the triumphant transgressor.

Lorraine Kochanske Stock presents another piece on how the identity of the outlaw is obscured. Stock depicts how Robin Hood is mingled with the folklore figures of the Wild Man and the Green Man in the English May Games of the Middle Ages and the early modern era. These three figures "share ambivalent significations of otherness" (Stock 248). In the May Games, which were viewed by the authorities as "potentially sinful practices" (ibid. 244), the participants perform festivals of transgression. Over the course of time, when the May Games developed into Robin Hood Games, celebrating the outlaw as the saint of the forest, the popularity of Robin Hood as a "cultural antithesis of 'civilization'" (ibid. 240) becomes apparent.

But not only does the discourse of the outlaw hero cover the antithesis of civilisation. Like many other heroes, Robin Hood can play a role in the foundation of the community. In addition to Blunk, as seen above, Thomas H. Ohlgren and Bernard Lumpkin also pursue the relationship between outlaw and community in their essays. According to Lumpkin, taking up a thesis by Hobsbawm, "the outlaw represents a larger community and outlawry is a collective effort guided by a belief in a code of higher principles" (Lumpkin

142). Because he sticks to this code, the outlaw qualifies as a heroic figure for his community and does not fall amongst the company of common criminals. Besides courtesy and righteousness, "fellowship is another ideal in the outlaw's code" (ibid. 146). The "fellowship and solidarity of the entire group" are the prerequisites for realizing the "dream of yeomanly community" (ibid. 147). The formation of this community can be seen as a narrative of the early ballads: "Robin Hood [...] starts without his own community and sets out to create one" (ibid. 148). In addition to his adventures, this foundational act also has the quality of a heroic deed.

Ohlgren explores the outlaw's community by tracing the mercantile ideology of the early ballads and makes some surprising discoveries. There are plenty of indications that these ballads from the late fifteenth and early sixteenth centuries pay tribute to "suppressed yeomen fraternities" and transform "the hero from knightly adventurer to merchant adventurer" (Ohlgren 176). Surveying the ballads *Robin Hood and the Potter* and especially the *Gest of Robyn Hode*, Ohlgren takes the stance that in the depiction of festivities and rituals we are dealing with images of guilds and brotherhoods. He shows a "patrician guild's interest in the outlaw hero" (ibid. 189) and thus concludes that Robin Hood marks the "social and economic transformation of late medieval England" (ibid. 190) from a feudal to a mercantile, bourgeois society. The merchant adventurer, who sometimes uses dubious business practices, is the hero of a new rising class.

Marian is a character that was added quite late to the myth of Robin Hood in the early seventeenth century. Since then she has become a recurring character and gained further in importance with the advent of feminist theory in academia. Evelyn M. Perry's interpretation of the eighteenth century ballad *Robin Hood and Maid Marian* and Sherron Lux's article on Marian in the Robin Hood movies contribute to this field of research.

Perry's contribution, "Disguising and Revealing the Female Hero's Identity", is a more compelling feminist approach and highly interesting for the question of heroism. First she bemoans that critics have failed "to address the potential, and indeed, the reality, of the female hero" and "do not take account of the innate heroic qualities – courage, intellect, strength – of the female characters who appear in these materials" (Perry 191). Perry then turns to the ballad to show "that female heroism does not have to be distinct

from the male notion in order to serve as critique of the latter” (ibid. 192). In the ballad, Marian ventures into the forest disguised as a man to search for Robin: “Marian’s cross-dressing becomes the outward expression of her ‘perplexed and vexed’ [as described in the ballad] internal state – an understanding that is crucial to our appreciation of her experience as a hero” (ibid. 193). Eventually she meets Robin, who also is disguised, and they start fighting. She fights well and bravely, and finally the famous outlaw yields to her. But at this moment, recognising her lover, she submits to him as she reveals (“discovers”, ibid. 194) herself. Her female identity is restored. The question Perry puts on the table is whether the woman has to be outside of herself, to transgress her gender identity, to have a heroic experience. Marian’s cross-dressing “defines one space of female heroism” (ibid. 196) that challenges “the accepted notion that literary, and thus social, heroism is a male characteristic” (ibid. 195). Referring to Virginia Woolf’s *A Room of One’s Own* and Lee R. Edwards’s *Psyche as Hero: Female Heroism and Fictional Form*, Perry advocates the “accurate representation of heroic potential of women in literature” (ibid. 196). She concludes that a feminist reading of the ballad could open up “the possibility for female readers to identify the hero within themselves” and enhance “the potential for them to explore, and to liberate, that hero” (ibid.).

Although Lux does not call Marian a hero, she clearly distinguishes between accounts which depict Marian as a mere passive embellishment and ones which portray her as a woman with agency. It is obvious that the Marian who stands out with bravery and cunning and who has to make her own choices and act on her own behalf qualifies as a heroine.

David Lampe also registers that “the dramatization of choice given to strong and emancipated women” (Lampe 139) is a main feature of corrections of the Robin Hood myth made in several novels written after Walter Scott’s *Ivanhoe* (1820), Thomas L. Peacock’s *Maid Marian* (1823) and Thomas M. Thackeray’s *Rebecca and Rowena* (1846). Lampe observes “the relativity of law, morality, and heroic virtue” (ibid. 133) and the importance of a minstrel to spread the hero’s story. It is not a man’s deeds that make him a hero but the tales told about him.

At first sight, the elaboration of “The Significance of Places and Names in Some Robin Hood Texts” by Helen Phillips seems to be traditional, as scholars like James C. Holt and others

have dealt with the geography of Robin Hood to track down the provenance of the stories, due to the fact that contradictory place names are mentioned in them. Most famously, Robin lives in Sherwood Forest, Nottinghamshire, but there are other stories situating him in Barnesdale, Yorkshire. On the other hand, a multitude of places in Britain are named with reference to Robin Hood, mainly showing the popularity of the tales. He is “a hero who gets appropriated by different places as readily as he does by different causes, ideologies and eras” (Phillips 201). But Phillips also offers an understanding of the crucial “threefold topography of forest, town and highroad” (ibid. 197) in the narratives. She discusses at length the significance of these places in the medieval context. Her most important finding is that as the greenwood becomes “a place for penitence in the eventide of life” and no longer “the base for banditry” (ibid. 210). “Robin and the forest’s traditional roles as the sites of opposition to repressive law are erased and both are transformed into harmless entertainment” (ibid. 213). Phillips calls this a “denuding of his heroic and subversive role” (ibid.). This shift happens especially after the restoration of the kingdom under Charles II in the mid seventeenth century. It seems as if the hero loses his transgressiveness as the wilderness of the forest is conquered by civilisation piece by piece, and thus it is questionable whether he is even a hero any longer.

Lois Potter also writes about the forest and Robin Hood’s relation to the early nineteenth century Byronic hero. Lord Byron’s residence in Sherwood Forest does not link his literary figure Childe Harold with the medieval archer. However, Potter shows how some Nottinghamshire romanticist poets mixed the gloomy Byronic hero and Robin Hood, such as Robert Milhouse in his poem *Sherwood Forest*: “the hero of *their* Nottinghamshire was a conflation of a long-dead mythical outlaw and an aristocrat who spent most of his adult life outside England” (Potter 224). This is another example of the shape-shifting quality of Robin Hood, adapted to popular forms of a specific time.

The essays of Kevin J. Harty, Linda V. Troost, Michael Eaton and Gary Yershon deal with adaptations of the Robin Hood myth in films, operas, and popular plays, bringing forth more examples of the outlaw’s popularity in different contemporary media without offering many new insights in regard to the question of the heroic. Notable is only Harty’s distinction between the hero as boor and the hero as gentleman (Harty 97), together with his rather commonplace medievalist

criticism that new versions of the myth “re-examine the present in the light of the past” (ibid. 99). There are four more essays in the book that I will mention only for the sake of completeness. Marcus A. J. Smith and Julian Wasserman present a stack of court records referring to Robin Hood, most of them insisting that Robin Hood-like behaviour is no excuse for criminal acts and offers no protection from legal persecution. This might illustrate how much Robin Hood is anchored in the cultural consciousness. Kelly DeVries makes an interesting claim regarding the weapon technology of the longbow and therefore situates the origin of the Robin Hood myth in the late fourteenth to early fifteenth century. Finally, with the help of the ballad *Guy of Gisbourne*, John Marshall tries to reconstruct the recorded performance of the play *Robin Hood and the Sheriff of Nottingham* in Norfolk in 1469/70.

Hahn’s anthology is not only the starting point for the Robin Hood scholarship of the twenty-first century but also provides a good link to the questions confronted by the Collaborative Research Centre “Heroes – Heroizations – Heroisms”. Is the hero the founder of the community, or is the former more likely the product of the latter? Thus, can the hero be explained only by the imaginations of his audience? What role do texts, images and performances play in this process of mediating the heroic? What historical conjunctures do we find in the heroization of a specific figure? Also, do men and women relate differently to the heroic and to what extent is the heroic in general tangled up in gender relations? As we have seen, all these questions are addressed in the book, although their concern is the rather isolated figure of Robin Hood. The wide range of topics, all focusing on Robin Hood in popular culture, presents us clarifying analyses of various segments of the myth. Still, it is necessary to pursue the approach of the Collaborative Research Centre to make sense of the findings in the context of the social significance of heroism. With regard to the collection of essays at hand, thus far we can state that popular imaginations of the outlaw hero bear the potential of transgression. Maybe other heroes could be pacified and integrated into the norms of society and therefore lose their transgressiveness. The outlaw evades this integration by definition. Many attempts to make the myth of Robin Hood more pleasing for a social elite may have succeeded. But myth always contains the possibility that the audience reinterprets it differently and unleashes transgression again. Therefore, whenever popular imagination seeks a transgressive hero, Robin Hood will be a candidate.

Andreas Joachim Haller is currently working on a dissertation in comparative literature at the University of Bonn on the mythical spaces of lawlessness. He is a member of the DFG graduate school „Freunde, Gönner, Getreue“ at Freiburg University.

Works cited

- Abbott, Frank. “Theme Park Tales from Nottingham.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 13-20.
- Beach, Sarah. “Robin Hood and Green Arrow: Outlaw Bowmen in the Modern Urban Landscape.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 21-28.
- Blunk, Laura. “Red Robin: The Radical Politics of Richard Carpenter’ Robin of Sherwood.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 29-39.
- DeVries, Kelly. “Longbow Archery and the Earliest Robin Hood Legends.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 41-59.
- Dobson, R. B. “Robin Hood: The Genesis of a Popular Hero.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 61-77.
- Eaton, Michael. “A Voice from the Hood, Or Adventures in the Green Trade: A Convulsion in Seven Fits.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 79-86.
- Giesen, Berhard. *Triumph and Trauma*. Boulder: Paradigm, 2004.
- Hahn, Thomas, ed. *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Cambridge: D. S. Brewer, 2000.
- . “Playing with Transgression: Robin Hood and Popular Culture.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 1-11.
- Harty, Kevin J. “Robin Hood on Film: Moving Beyond the Swashbuckling Stereotype.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 87-100.
- Hobsbawm, Eric. *Primitive Rebels: Studies in Archaic Forms of Social Movement in the 19th and 20th Centuries* [1959]. London: W. W. Norton & Co., 1965.
- . *Bandits* [1969]. Harmondsworth: Penguin, 1972.
- Kane, Stuart. “Horseplay: Robin Hood, Guy of Gisbourne and the Neg(ot)iation of the Bestial.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 101-110.
- Knight, Stephen. “Which way to the forest? Directions in Robin Hood Studies.” *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 111-128.
- Lampe, David. “The Heirs/Errors of Ivanhoe: Robin Hood in Pre- and Post-Modern Fiction.” *Robin Hood in Popular*

Culture: Violence, Transgression, and Justice. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 129-139.

Lüdemann, Susanne. "Statement auf der Podiumsdiskussion 'Herausforderung Helden' zur Eröffnung des SFB 948 am 13. Februar 2013." *helden. heroes. héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen*. 01, 2013: 77-78. DOI 10.6094/helden.heroes.heros./2013/01/09.

Lumpkin, Bernard. "The Ties that Bind: Outlaw and Community in the Robin Hood Ballads and the Romance of Eustace the Monk." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 141-150.

Lux, Sherron. "And the 'Reel' Maid Marian?" *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 151-160.

Marshall, John. "Playing the Game: Reconstruction Robin Hood and the Sheriff of Nottingham." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 161-174.

Ohlgren, Thomas H. "The 'Marchaunt' of Sherwood: Mercantile Ideology in A Gest of Robyn Hode." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 175-190.

Perry, Evelyn M. "Disguising and Revealing the Female Hero's Identity: Cross-dressing in the Ballad of Robin Hood and Maid Marian." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 191-196.

Phillips, Helen. "Forest, Town, and Road: The Significance of Places and Names in Some Robin Hood Texts." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 197-214.

Potter, Lois. "Sherwood Forest and the Byronic Robin Hood." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 215-224.

Smith, Marcus A. J. and Wasserman, Julien. "In the Sheriff's Court: Robin Hood and American Jurisprudence, Or, Who Is This Robin Hood and Why Are All Those Lawyers Saying Such Nasty Things About Him?" *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 225-238.

Stock, Lorraine Kochanske. "Lords of the Wildwood: The Wild Man, the Green Man, and Robin Hood." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 239-249.

Troost, Linda V. "Robin Hood Musicals in Eighteenth Century London." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 251-264.

Uéno, Yoshiko. "Murayama's Robin Hood: The Most Radical Variant in Japan." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 265-272.

Yershon, Gary. "Robin Hood in Cheltenham." *Robin Hood in Popular Culture: Violence, Transgression, and Justice*. Ed. Thomas Hahn. Cambridge: D. S. Brewer, 2000: 273-278.

Anarchische Helden: Die Ausstellung *Comics Unmasked* in der British Library

Comics sind ein populärkulturelles Medium, das Vorstellungen über das Heroische mit besonderer Prägnanz projiziert. Dies liegt an ihrem Erzählen mit expressiven Bildsequenzen ebenso wie dem Freiraum, den Comics der Fantasie und dem Experiment bieten, und nicht zuletzt an dem Umstand, dass sich in diesem Medium Realitäts- und Realismuskriterien leicht überschreiten lassen – zu Zwecken der Komik, aber auch für Darstellungen von Horror und drastischer Gewalt. Bislang dominieren die Superhelden der US-amerikanischen Comicproduktion von DC und Marvel die wissenschaftliche und öffentliche Diskussion.¹ Die hier besprochene Ausstellung in der britischen Nationalbibliothek, *Comics Unmasked: Art and Anarchy in the UK* (2. Mai bis 19. August 2014), ist deshalb nicht nur von Interesse, weil sie erstmals eine eindrucksvolle Retrospektive des britischen Comics bietet, sondern auch, weil sie einen Blick auf spezifisch britische Konstruktionen des Heroischen lenkt. Sie erinnert so daran, dass populäre Heldenfiguren bei allen globalen Tendenzen immer auch lokale Züge haben, die sie für kulturwissenschaftliche und sozialgeschichtliche Betrachtungen relevant machen.²

Natürlich wollen auch britische Comics ihr Publikum mit Humor und Spannung unterhalten. Wie *Comics Unmasked* aber vor allem zeigt, haben britische Autoren und Zeichner das Medium seit seinen Anfängen im späten 19. Jahrhundert auch genutzt, um zu Themen und Problemen der britischen Gesellschaft Stellung zu beziehen, ob in komischer, satirischer, realistischer oder dystopischer Manier. Mit diesem besonderen Gesellschaftsbezug konfrontiert die Ausstellung ihre Besucher bereits in zwei frühen Sektionen: „To See Ourselves“ beleuchtet die Rolle von Comics bei der Porträtierung sozialer Typen und Stereotypen, und der Einführungstext zu „Politics: Power and the People“ stimmt die Besucher darauf ein, dass ihnen hier ein „machtvolles

Kommunikationswerkzeug“ präsentiert wird, „dessen Direktheit und Zugänglichkeit seit Langem für politische Zwecke genutzt wird“ (meine Übersetzung). Wie schon der Untertitel der Ausstellung suggeriert, hat diese Utilisierung des Comics für politische Zwecke in Großbritannien ein distinkt subversives Potenzial,³ dem die erste Sektion programmatisch Rechnung trägt. Unter dem Titel „Mischief and Mayhem“ (Unheil und Chaos) führt sie das anarchische Potenzial britischer Comics auf einheimische Traditionen des satirischen Drucks und der Karikatur zurück und schlägt einen Bogen zur Figur des Mr. Punch, der vor seiner Karriere als Namensgeber einer satirischen Zeitschrift (*Punch* mit seinen zahlreichen Cartoons erschien erstmals 1841) als psychopathischer Störenfried des britischen Puppentheaters Berühmtheit erlangte. Im Narrativ der Ausstellung erscheint Mr. Punch als Vorfahr einer im wahrsten Sinne ikonischen Schöpfung des britischen Comics, nämlich der Titelfigur des Kult-Comics *V for Vendetta* (zuerst 1982) von Alan Moore, dem wohl bedeutendsten Comic-Autor der Gegenwart, mit Zeichnungen von David Lloyd. Seine stilisierte Gesichtsmaske markiert den Rächer V als Nachfahre des Guy Fawkes, dessen Attentat auf das britische Parlament im frühen 17. Jahrhundert nur knapp verhindert wurde, und wie Fawkes wirft V die Frage nach seiner Bewertung auf: als Terrorist oder Freiheitskämpfer? Der Kommentartext der Ausstellung lässt diese Frage offen, macht aber die Bezüge des Comics auf zeitgenössische und historische Realitäten für die Besucher explizit:

The oppressive near-future surveillance society of *V for Vendetta* was the creators' nightmarish projection of how Margaret Thatcher's Britain might evolve. Representing an idea rather than an individual, the anarchical rebel V never removes his Guy Fawkes mask. Where Fawkes failed, Moore and Lloyd make

V victorious, and he succeeds in blowing up the Houses of Parliament in the opening episode. The graphic novel's message is clear: "People shouldn't be afraid of their government. Governments should be afraid of their people."

Als Störenfried wird V in der Ausstellung auch ganz konkret eingesetzt, denn lebensgroße Puppen mit seinem Konterfei stehen den Besuchern buchstäblich im Weg und erinnern daran, dass V / Fawkes mittlerweile zur Galionsfigur – beziehungsweise zum Helden – verschiedener Protestbewegungen geworden ist. Gleichzeitig verkörpert er das widerständige Moment der britischen Comics und ihrer Helden und Antihelden (durchaus auch weiblichen, wie dem punkigen *Tank Girl* der 1990er Jahre). Dieses Moment manifestiert sich nicht nur in alternativen oder Underground-Comics, von denen in der Ausstellung viele seltene Beispiele zu sehen sind, sondern auch in etablierten Strips und Comic-Heften und vor allem auch zahlreichen ‚graphic novels‘ der letzten Jahre.

Ganz einschlägig mit Heldenfiguren und Heroisierungsstrategien befasst ist die Sektion „Hero with a Thousand Faces“. Schon ihr Titel, der Joseph Campbells berühmtes Buch zitiert, deutet an, dass hier die Auseinandersetzung mit Heldenmythen und insbesondere mit dem US-amerikanischen Mythos des Superhelden im Mittelpunkt steht. Zu diesem Heldentypus hat der britische Comic nach dem Zweiten Weltkrieg, in den 1950er und 60er Jahren, nationale Pendant hervorgebracht: eigene Superhelden wie Marvelman, aber auch Figuren, die ihrer Gesellschaft ohne Superkräfte vorbildlich dienen wie der Raumschiffpilot Dan Dare oder die Protagonisten diverser Sport- und Kriegcomics. Typischer für britische Comics ist aber die Tendenz, ihre Hauptfiguren in mehr oder weniger liebenswerten Antihelden, Kriminellen und Rebellen zu suchen, wie schon die Einleitung zur Sektion betont: „This love of the anti-hero cocking a snook at the authorities has pervaded the British comics tradition, creating a heritage of rebellious heroes who are as attractive as they are dangerous“. Der Cockney Ally Sloper etwa war eine ausgesprochen populäre Comic-Figur der spätviktorianischen Zeit. Schon im Äußerlichen bizarr, unterlief der faule und dem Alkohol zugetane Sloper das Arbeitsethos seiner Gesellschaft, und dies ausgerechnet als Unterhaltung für Leser, die sich gerade erst mühsam den freien Samstagnachmittag erkämpft hatten. Der Straßenräuber Dick Turpin und der Sozialrebell Robin Hood blieben bis weit in das 20.

Jahrhundert beliebte Helden besonders in Comics für Kinder, in denen allerdings auch Helden des Empire bis in das Zeitalter der Dekolonisierung überlebten. Gleichzeitig manifestiert sich ein Interesse an ambivalenten, psychologisch komplexen und gebrochenen Charakteren, bis hin zu heroischen Figuren mit fragwürdiger Ethik. Judge Dredd etwa, der seit Ende der 1970er Jahre als Serienfigur in der Heftreihe *2000AD* auftrat, hat zwar heldenhafte Attribute, verstört als Ordnungshüter in einer dystopischen Welt aber auch durch faschistoide Züge; die Figur erlangte eine besondere politische Relevanz im konservativen politischen Klima der 1980er Jahre. Dies war auch die Dekade, in der britische Comic-Künstler verstärkt für den starken US-amerikanischen Markt zu arbeiten begannen und sich anschickten, das Image der dortigen Superhelden nachhaltig zu verändern. *Watchmen* von Alan Moore und Dave Gibbons gilt als Paradebeispiel für die dekonstruktive und stark reflexive Intervention britischer Künstler in das Superheldengenie, welche die potenzielle Gefährlichkeit dieses Heldentypus und seines unterschwelligeren Übermenschentums thematisiert.

Beachtung verdient aber auch, wie die Affinität des Comics zum Heroischen in konkreten politischen Auseinandersetzungen genutzt wurde und weiterhin genutzt wird. So wurden heroisch konzipierte Figuren in den 1970er Jahren für den Kampf gegen den Rassismus eingesetzt; in *Action Pact* etwa, einem von der Anti-Nazi League mit aufklärerischer Absicht herausgegebenen Comic, kämpfen ein schwarzer und weißer Jugendlicher als The Justice Brothers mit Superkräften gegen Rassisten, die ihre Schule unterwandern und ihren Jugendclub zerstören.⁴ Anhand von Comics lassen sich auch Bewertungen der Frauenbewegung nachvollziehen. Die Suffragetten setzten Anfang des 20. Jahrhunderts selbst Cartoons für ihre Zwecke ein, wurden aber auch mit ihnen bekämpft. 1913 stellte eine Karikatur im *Daily Mirror*, „Female Heroism in Ancient and Modern Times“, Vorkämpferinnen der Bewegung und ihre gewaltsamen Protestaktionen wenig schmeichelhaft den Taten historischer weiblicher Heldenfiguren wie Jeanne d'Arc und Boadicea gegenüber und versah die Bilder mit der plakativen Unterschrift: „In other days, the undoubted heroism of women showed itself mainly in patriotic feats. Now it reveals itself in destruction of their fellow-countrymen's property.“⁵ Aus heutiger Perspektive wird die Frauenbewegung dagegen in einem neuen buchlangen Doku-Comic (*Sally Heathcote: Suffragette*, 2013) heroisiert.

Neben einer facettenreichen Bilanz des britischen Comics bietet die Ausstellung der British Library also anregendes Material zur Betrachtung von Helden, Heroisierungen und Heroismen und ihren vielen Darstellungsmöglichkeiten in diesem Medium. Hervorzuheben ist dabei, dass *Comics Unmasked* bei aller Würdigung von Ästhetik und sozialer Relevanz des Comics nicht unkritisch ist. So wird der Blick auch auf die ideologische Fragwürdigkeit manch eines seiner Heldenkonstrukte gelenkt. Der reich illustrierte und kontextualisierte Katalog der beiden Hauptkuratoren, Paul Gravett und John Dunning, bewahrt einen adäquaten Eindruck von Tenor und Materialreichtum dieser sehenswerten Schau.

Barbara Korte ist Professorin für Englische Literatur- und Kulturwissenschaft an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg und Mitglied des SFB 948 „Helden, Heroisierungen, Heroismen“.

1 Vgl. für die wissenschaftliche Diskussion u.a. Kaveney und den Sammelband von Romagnoli und Pagnucci. Eine dreiteilige Fernsehdokumentation über Superhelden in der US-amerikanischen Kultur, *Superheroes: Die ewige Schlacht* (Frankreich/USA 2013), wurde von ARTE im deutschen Programm im Februar 2014 gesendet.

2 Vgl. in diesem Sinne auch James Chapmans lesenswerte Kulturgeschichte des britischen Comics: „It is my contention that comics, like other popular media [...], are a valuable but neglected source of social history that provide insights into the societies and cultures in which they were produced and consumed“ (11-12).

3 Vgl. auch den Hinweis auf die grundsätzliche Unkonventionalität des Comics im allgemeinen Einleitungstext der Ausstellung: „Comics are much more than the stuff of childhood and nostalgia. Their unique form – storytelling in sequential pictures – and ephemeral nature have allowed for ceaseless invention and the expression of unconventional ideas and personal views.“

4 Abgebildet im Katalog (Gravett und Dunning 94-5).

5 Abgebildet im Katalog (Gravett und Dunning 89).

Literatur

Chapman, James. *British Comics: A Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011.

Gravett, Paul und John Harris Dunning. *Comics Unmasked: Art and Anarchy in the UK*. London: The British Library, 2014.

Kaveney, Roz. *Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films*. London: Tauris, 2003.

Romagnoli, Alex S. und Gian S. Pagnucci, Hg. *Enter the Superheroes: American Values, Culture, and the Canon of Superhero Literature*. Lenham: MD: Scarecrow Press, 2013.

Impressum

helden. heroes. héros. E-Journal zu Kulturen des Heroischen,
Sonderforschungsbereich 948 „Helden – Heroisierungen – Heroismen“
Ulrich Bröckling, Barbara Korte, Birgit Studt
Band 2.1 (2014)

Herausgeber:
Carla Gebauer
Christiane Hadamitzky

Redaktion:
Carla Gebauer
Christiane Hadamitzky
Christiane Hansen
Gero Schreier
Jakob Willis

Redaktionelle Mitarbeit:
Anne-Marie Brack
Magdalena Gybas

Technische Beratung:
Thomas Argast
Michael Krauß
Annette Scheiner

Grafische Gestaltung:
Tobias Binnig

Kontakt:
SFB 948
„Helden – Heroisierungen – Heroismen“
Hebelstraße 25
D - 79104 Freiburg i. Br.
Tel.: 0761/203-67600
Fax: 0761/203-67606
www.helden-heroes-heros.de
ejournal[at]sfb948.uni-freiburg.de

Das veröffentlichte Material unterliegt dem Urheberrecht. Für die Weiterverwendung gelten die Bedingungen des Creative-commons-Lizenzmodells „Namensnennung – Nicht-kommerziell – Keine Bearbeitung“ CC BY-NC-ND (siehe <http://creativecommons.org>).

Für die Inhalte von Webseiten, die verlinkt oder auf andere Weise erwähnt werden, wird keine Verantwortung übernommen.

Der Sonderforschungsbereich 948 „Helden - Heroisierungen - Heroismen“ wird gefördert durch die DFG



SFB 948
Helden – Heroisierungen – Heroismen

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
Hebelstraße 25
79104 Freiburg

Telefon: 0761 201-67600
Internet: www.sfb948.uni-freiburg.de