

## Exposé „Arthurische Ästhetik“

Das Projekt befasst sich mit der Darstellung des Artushofs und seiner höfischen Gesellschaft vom Mittelalter bis in die Gegenwart. Diese Darstellung basiert auf einem ästhetischen Paradigma, das sich bis ins 20. Jahrhundert hinein als resilient gegenüber Veränderung erweist, und das seit der Jahrtausendwende signifikant transformiert wird. Die Veränderungen innerhalb des Paradigmas können als Barometer für die Desillusion der breiteren Öffentlichkeit mit der Legende von König Artus gelesen werden, aber darüber hinaus zeigt die Transformation der arthurischen Ästhetik auch ein verändertes Verhältnis zu (königlicher) Autorität und neue Zugänge zu und neue Funktionen für eine als altüberliefert wahrgenommenen Materie, die tief im kulturellen Gedächtnis Westeuropas verwurzelt ist.

Obwohl Untersuchungen, die sich dem Mediävalismus widmen, in den letzten Jahren vermehrt unternommen worden sind, ist der Versuch einer Betrachtung und Interpretation der arthurischen Ästhetik in den Erzählungen des Mittelalters, in Neuerzählungen der Neuzeit und Aufnahme des Stoffs in den darstellenden Künsten und dem Medium des Films noch nicht angestrebt worden, sodass dieser vergleichende Zugang als innovativ gelten kann. Dabei stützt sich die angestrebte Untersuchung auf den *medievalist turn*, verankert die Grundlagen aber ganz klar in der Mediävistik, indem sowohl die Diskussion der Ästhetik in der mittelalterlichen Theologie und Philosophie vom sechsten bis zwölften Jahrhundert sowie deren Umsetzung in Beschreibungen des Artushofs in höfischen Romanen in einem ersten Schritt nachgezeichnet werden. Der Fokus in den ausgewählten Texten wird auf der Darstellung des Artushofs liegen, aber auch die wichtigsten Mitglieder des Hofes wie Artus selbst, die Königin und häufig auftretende Ritter wie Gawan oder Keie in den Blick nehmen. Für die Analyse ist von Interesse, wer von wem als zum Hof gehörig klassifiziert wird, wer exkludiert oder integriert wird und was dem Blick des Artushofs (und des Erzählers) sichtbar oder verborgen bleibt. Die Textauswahl umfasst hier folgende Artusromane<sup>1</sup>:

- Wolfram von Eschenbach: *Parzival*.
- Heinrich von dem Türlin: *Die Krone*.
- Anonym: *Sir Gawain and the Green Knight*.
- Thomas Malory: *Le Mort Darthur*. (mit den Illustrationen von Wynkyn de Worde)

In einem zweiten Schritt wird dann nach Rezeptionen dieser Darstellungen innerhalb von modernen und postmodernen Verhandlungen des Artusstoffs zu fragen sein. Hier ist besonders der sog. Mittelalter-Hype miteinzubeziehen, der Ausdruck der ungebrochenen Faszination ist, die das

---

<sup>1</sup> Falls diese in einzelnen Überlieferungsträgern für die Thematik relevante Illustrationen aufweisen, sind diese ebenfalls Teil der Untersuchung.

Mittelalter quasi seit seiner ‚Wiederentdeckung‘ im 18. Jahrhundert in der Literatur und den darstellenden Künsten, später dann auch im Medium des Films ausübt. Da es unzählige Wieder- und Neuerzählungen des Stoffs sowie weitere Bearbeitungen gibt, ist eine repräsentative Auswahl an Material entscheidend. Diese wird kanonische Texte von Fielding, Tennyson oder Ishiguro beinhalten, aber auch Parodien wie *Die Ritter der Kokosnuss* sowie Bücher und Filme für Kinder und junge Erwachsene umfassen. Zusätzlich sollen auch Darstellungen der Artuserzählung in Museen in Tintagel (Cornwall) und Winchester (Hampshire) miteinbezogen werden. Diese Texte und visuellen Repräsentationen des Artushofs werden mit dem Konzept der arthurischen Ästhetik verglichen, das im ersten Teil des Projekts entworfen worden ist. Aufgrund der bisher geleisteten Vorarbeiten lässt sich die Hypothese aufstellen, dass von der Romantik an eine Wiederbelebung der mittelalterlichen Ästhetik vorangetrieben wurde, insbesondere von den Prä-Raphaeliten und den Nazarenern sowie, in Großbritannien, dem Arts and Crafts Movement, das besonders durch Tolkien und Lewis bis ins 20. Jahrhundert hineinreicht. Dies zeigt sich bis zum Ende des 20. Jahrhundert als recht einheitlich und resilient gegenüber gesellschaftlichen Umbrüchen. Erst um die Jahrtausendwende erfährt diese einheitliche Rezeption eine fundamentale Umwälzung, die sich im sog. gritty medievalism niederschlägt. Aufgrund der einschneidenden Änderungen innerhalb der ästhetischen Konzeption wird ein besonderer Fokus auf Texten und visuellen Bearbeitungen der Artuserzählung liegen, die diese Entwicklung illustrieren oder Hinweise auf ihre Ursprünge, Begründungen und Funktionen liefern können.

Die Auswahl an Materialien für den zweiten Teil der Untersuchung beinhaltet die o.g. Bearbeitungen ebenso wie visuelle Darstellungen von Dyce, Burne Jones und Beardsley sowie kürzere Texte von unbekannten Autor\*innen wie R. Noel oder B. J. Brooks. Für das 20. Jahrhundert werden auch Verfilmungen wie Disneys *The Sword in the Stone* oder J. Zuckers *First Knight* in das Korpus aufgenommen während dem Phänomen des *gritty medievalism*<sup>2</sup> bei der Auswahl an Materialien für das 21. Jahrhundert Rechnung getragen werden muss – typisch erscheinen hier Fuquas *King Arthur* von 2004, *King Arthur: Legend of the Sword* von 2017 und die Neuverfilmung von *Sir Gawain and the Green Knight* durch David Lowery 2021. Bei der Auswahl ist beachtet worden, dass die höfischen Romane in der Neuzeit rezipiert wurden, sodass eine solide Vergleichsbasis etabliert werden kann.

Eine so groß angelegte Untersuchung ist nötig, um das Phänomen des medievalism in seiner zeitlichen Ausdehnung fassen zu können und besonders Entwicklungen innerhalb dieser Strömung auszumachen. Es zeigt sich auch, dass der Artusstoff als Kristallisationspunkt besonders

---

<sup>2</sup> Bark Persson, Anna (2022): Notes Towards Gritty Fantasy Medievalism, Temporality, and Worldbuilding. In: Fafnir. Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research 2/2002, S. 69-81.

gewinnbringend ist, da es sich dabei keineswegs um eine neu etablierte, mediävale Erzählung wie *Game of Thrones* handelt, sondern der Stoff ebenfalls eine Komponente der *longue durée* umfasst und daher einige Konstanten in Bezug auf Handlung und Figurenpersonal aufweist.

Das Projekt strebt an, die wechselnde Einstellung gegenüber dem Mittelalter anhand des Umgangs mit dem Artusstoffs herauszuarbeiten und zugleich kulturelle und politische Grundsätze zu beleuchten, die den Mittelalterhype hervorgebracht haben und weiter befeuern. Es wird daher Instrumentalisierungen des Artusstoffs aufzeigen können, seine Transformationen nachzeichnen und so illustrieren, wie flexibel und anpassungsfähig die Legende vom idealen Königshof ist, dass sie sich wechselnden kulturellen und politischen Umständen anpassen kann. Durch die Untersuchung wird aber auch deutlich werden, wie sich das Wissen über und die Wahrnehmung des Mittelalters der breiten Öffentlichkeit im Laufe der Zeit wandelt. Mit diesen Zielsetzungen zeigt sich, dass das angestrebte Projekt nicht nur interdisziplinär konzipiert ist, sondern auch neue und neueste Entwicklungen in einer Gesellschaft den Blick nehmen kann, die immer diverser wird.