universität wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Die Darstellung von Wikingern und ähnlichen Völkern in aktuellen Unterhaltungsmedien."

verfasst von / submitted by

Mathias Rauch, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien/ Vienna, 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	A 066 868
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet:	Masterstudium Skandinavistik
Betreut von / Supervisor:	Emer. o. Univ. Prof. Dr. Sven Hakon Rossel

Danksagung

Eingangs ein großes Danke an alle, die mich beim Verfassen dieser Arbeit unterstützt und mir die Möglichkeit gegeben haben, mich mit diesem Thema zu beschäftigen.

Meinem Betreuer Professor Sven Hakon Rossel, der mir die Möglichkeit zu diesem Thema gegeben und sich auch nach einer längeren Schaffenspause immer noch an mich erinnert hat.

Meinen Eltern, von den ich immer unterstützt worden bin.

Und meiner Freundin, die mir die Motivation für den Abschluss dieser Arbeit gegeben hat.

Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort 5
2 Einführung 6
2.1 Vorbesprechung der Medientypen 6
2.1.1 Videospiele 6
2.1.2 Filme 7
2.1.3 Comics 8
2.2 Der Faktor Geschichte in Unterhaltungsmedien 9
2.3 Das Untersuchungsmaterial 12
2.4 Die Methode 13
2.4.1 Die Untersuchungspunkte 14
3 Die historischen Wikinger 17
4 Analyseteil 23
4.1 Videospiele 23
4.1.1 Guild Wars 2 28
4.1.2 The Elder Scrolls V: Skyrim 38
4.2 Filme 47
4.2.1 Drachenzähmen leicht gemacht 51
4.2.2 Vikings 61
4.3 Comics 74
4.3.1 Aslak 78
4.3.2 Northlanders 89
5 Vergleich 100
5.1 Zwischen den Medien 100
5.2 Zum historischen Material 105
6 Fazit 111
7 Ausblick 113
8 Bibliographie 114
9 Anhang 119
9.1 Abstract 119

1 Vorwort

In den vergangenen Jahrzehnten haben sich Unterhaltungsmedien zu wichtigen Wirtschaftszweigen entwickelt, die mittlerweile ein großes Publikum erreichen und teilweise mit hohen Budgets arbeiten. Um, besonders bei Medientypen mit bildlichen Darstellungen, stimmige Szenarien, Figuren und Umgebungen darzustellen, in denen die Handlungen der einzelnen Werke stattfinden, wird oftmals auf vergangene historische Zeitalter zurückgegriffen. Speziell beim Fantasygenre ist das Mittelalter besonders beliebt bei Autorinnen und Autoren, aber auch andere Genres wählen dieses Zeitalter als Schauplatz. Dabei wird auch auf das Skandinavien der Wikingerzeit und dessen Bewohner zurückgegriffen. Es muss sich hierbei allerdings nicht zwangsläufig um möglichst authentische Abbildungen handeln, sondern häufig werden auch fiktive Völker auf Basis von (vergangenen) realen Elementen gestaltet und nutzen diese als Vorbilder.

Der Kern dieser Arbeit bezieht sich auf die Darstellung der „Wikinger“ und jenen Völkern, die sich an ihnen orientieren, sowie deren Wirkungsgebiete. Es werden dabei drei Medientypen mit Bildfokus untersucht, bei denen es sich um Filme, Comics und Videospiele handelt. Dabei stellt sich folgende Frage: Wie werden die Völker dargestellt? Eingegangen wird auf Abbildungen, aber auch soziale Strukturen und das Umfeld. Von Interesse sind Gemeinsamkeiten zwischen den Werken, womit zumindest Tendenzen dazu abgeleitet werden sollen, auf welche Merkmale die heutige Darstellung von „Wikingern“ im Allgemeinen setzt. Zusätzlich ist ein Abgleich dieser Gemeinsamkeiten mit den historischen Begebenheiten ein weiterer Interessenspunkt.

Dazu seien stellvertretend die Hörnerhelme erwähnt, die zwar das heutige Bild der Wikinger geprägt haben, historisch aber nicht belegbar sind und höchstwahrscheinlich auf Richard Wagners Opernzyklus *Der Ring des Nibelungen* (1876) zurückgehen.[1] Dadurch ist unzweifelhaft ein Einfluss des Unterhaltungssektors auf die Wahrnehmung von Geschichte festzustellen, der auf einer – oft bewussten – Überzeichnung basiert. Diese hat häufig den Zweck, bestimmte Eigenschaften hervorzuheben um beim Publikum gewisse Wirkungen und Assoziationen hervorzurufen. Die erwähnten Hörnerhelme lassen ihre Träger und Trägerinnen in der Oper wilder erscheinen, was Wagner Absicht gewesen sein dürfte, gleichzeitig hat sich das Bild im Kopf des Publikums festgesetzt und ist in weiteren Darstellungen übernommen worden. Diese Präsenz dürfte dazu geführt haben, dass dieses Bild heute oftmals als historisch korrekt wahrgenommen wird.

[1] Vgl.: Brandt Djupræt S. 191 ff.

2 Einführung

Im Analyseteil werden die drei Medientypen Videospiele, Filme und Comics auf deren Darstellung von Wikingern und davon geprägten, fiktiven Völkern hin untersucht. Es soll herausgefunden werden, welche Elemente sich häufen und inwiefern dieses dargestellte Bild jenem, der historischen Wikinger entspricht und welche phantastischen Einflüsse wiederkehrend sind.

2.1 Vorbesprechung der Medientypen

In dieser Arbeit werden die drei Medientypen Videospiele, Filme und Comics als Untersuchungsgegenstände herangezogen. Im Gegensatz zu anderen Unterhaltungsmedien, wie z. B. Romanen oder Musik, stellen sie ihre Erzählungen bildlich dar, was für die Analyse zentral ist.

2.1.1 Videospiele

Computerspiele sind in den letzten Jahrzehnten zu einem wichtigen Wirtschaftszweig geworden und Produktionsbudgets von über 200 Millionen Dollar für sogenannte AAA-Titel[2] werden immer häufiger. Zwei Beispiele sind *GTA V* vom amerikanischen Entwicklerstudio Rockstar Games mit einem geschätzten Budget von 265 Millionen US-Dollar[3] und *Star Wars: The old Republic* vom kanadischen Studio Bioware mit geschätzten 250 Millionen US-Dollar.[4] Mit den sogenannten Gamestudies erhalten Videospiele auch im wissenschaftlichen Bereich steigende Aufmerksamkeit. Hierzu sei stellvertretend auf die Website www.gamestudies.org verwiesen.

Mit Fortschreiten der technischen Möglichkeiten haben sich Videospiele in den vergangenen Jahren stark weiterentwickelt. Bereiche wie grafische Visualisierung, die sich immer weiter an den Fotorealismus annähert, Künstliche Intelligenz, die computergesteuerten Figuren und der Spielwelt einen hohen Spielraum bei ihren Handlungen gibt, oder erhöhte Rechenkapazitäten, die das Erschaffen von immer größeren und detaillierten Spielwelten

[2] Als AAA-Titel – Sprich Tripple-A – werden bei Videospielen und Filmen teure Produktionen mit hohem Aufwand und großem Gewinnpotenzial bezeichnet. Es handelt sich nicht um ein Akronym.
[3] https://www.imdb.com/title/tt2103188/ (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)
[4] https://www.imdb.com/title/tt1320395/?ref_=nv_sr_1 (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)

ermöglichen, tragen zu einem neuen Bild von Videospielen bei, das sich weit von alten Klassikern wie *Pacman*[5] vom japanischen Studio Namco oder *Tetris*[6] vom Russen Alexei Paschitnov entfernt hat. Dazu schreibt Jöckel:

> Computerspiele sind inzwischen ähnlich facettenreich wie jedes andere unterhaltsame Medienangebot: vom Buch über die Musik bis zum Film. Sie erzählen mythische Geschichten wie die zahlreichen Rollenspiele (z. B. World of Warcraft [2005], Final Fantasy-Reihe [ab 1987]). Sie sind actionreich wie Arnold Schwarzenegger, Vin Diesel und Daniel Craig zusammen (z. B. Call of Duty [ab 2003]). Sie können bitter und sozialkritisch sein (Grand Theft Auto-Reihe [ab 1997]), aber auch leise und poetisch (ICO [2001]); Flower [2009]). Sie werden allein gespielt, zusammen, miteinander, gegeneinander.[7]

In diesem Zitat weist Jöckel auf die große Genrevielfalt der Computerspiele hin. Verschiedene Variationen bei Spielmechaniken verändern das Spielerlebnis sowie die Anforderungen an die Spielerin oder den Spieler. So gibt es große Unterschiede zwischen z. B. Sport-, Denk und Abenteuerspielen. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Gestaltung der Spielwelt. Handelt es sich um ein Zukunftsszenario, wird der zweite Weltkrieg möglichst realistisch dargestellt oder bildet eine Mittelalter-Fantasy-Welt den Schauplatz des Spiels? Dieser Punkt ist im Hinblick auf die Darstellung von Wikingern zentral für die vorliegende Arbeit und diese Frage kann mit kleineren Abweichungen auch an die beiden anderen Medientypen Film und Comic gestellt werden.

2.1.2 Filme

Für den Film gilt Ähnliches wie für Videospiele. Budgets von über 200 Millionen US-Dollar werden noch deutlich häufiger erreicht als es bei Computerspielen der Fall ist. Bei *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides,* vom US-amerikanischen Produzenten Jerry Bruckheimer, wird laut Forbes sogar von 410 Millionen US-Dollar ausgegangen,[8] während andere Schätzungen zum Budget des Films bei 250 Millionen liegen.[9] Der Animationsfilm *Avatar* vom kanadischen Regisseur, Drehbuchautor und Produzent David Cameron wird auf 237

[5] https://www.imdb.com/title/tt0260264/ (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)
[6] https://www.imdb.com/title/tt0207153/ (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)
[7] Jöckel 2018, S. 9
[8] https://www.forbes.com/sites/csylt/2014/07/22/fourth-pirates-of-the-caribbean-is-most-expensive-movie-ever-with-costs-of-410-million/#48ee8ff6364f (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)
[9] https://www.imdb.com/title/tt1298650/ (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)

Millionen Budget geschätzt.[10] Im Gegensatz zum Computerspiel hat sich der Film auch in der Wissenschaft schon vor einigen Jahren als Grundlage für verschiedenste Untersuchungen und Forschungsansätze durchgesetzt. Primär „Sprach-, Literatur-, Film- oder Medienwissenschaft“[11] beschäftigen sich laut Christen mit dem Medium Film. Zu erwähnen sind in diesem Zusammenhang auch Geschichtswissenschaften, die sich speziell mit historischen Motiven in Filmen auseinandersetzen und daher auch für diese Arbeit relevant sind.

Durch den verstärkten Einsatz von Computer Generated Imagery (CGI)[12] ist es heute möglich, mit Hilfe von Computereffekten, Szenen zu erschaffen, die mit realen Requisiten nicht darstellbar wären. Ein Beispiel dafür sind diverse Kriegsszenen, die bei der Darstellung von großen Heeren, vor CGI, durch die Anzahl der Komparsen beschränkt waren. Mittels Computertechnik können, bei ausreichendem Budget, nun jedoch beliebig viele virtuelle Soldaten auf das Schlachtfeld gesetzt werden. Dazu kommen technische Werkzeuge, um dem Zuschauer bei Schlachten mittels „Kameraführung, Schnitt, Stunts, Ton und Spezialeffekte[n] sehr viel stärker [zu] suggerieren, das Geschehen mitzuerleben“.[13] Diese Möglichkeiten beschränken sich nicht nur auf Kriegsszenen, sondern geben der Regie auch bei der Gestaltung von allen anderen Szenen mehr Freiheiten zur bildlichen Darstellung ihrer Vorstellungen. Besonders das Fantasy-Genre profitiert von computeranimierten Drachen, Magiedarstellungen oder Kulissen, die von der Physik unabhängig sind und so eine große gestalterische Freiheit ermöglichen.

2.1.3 Comics

Im Gegensatz zu Videospielen und Filmen steht hinter Comics keine finanzkräftige Industrie, die große Budgets ermöglicht. Dies begründet sich durch einen kleineren Absatzmarkt und einer geringeren Akzeptanz bei Erwachsenen, was sich in letzter Zeit, laut Mittler, allerdings immer stärker ändert und sich das Medium Comic „zu einer auch von Erwachsenen ernst genommenen, eigenständigen Kunstform entwickelt [hat].[14]

> Sowohl Autorencomics als auch die so genannten Graphic Novels haben dazu geführt, dass sich das Medium im allgemeinen Kulturbetrieb emanzipieren konnte – wenn auch

[10] https://www.imdb.com/title/tt0499549/ (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)
[11] Christen 2017, S. 447
[12] CGI ist die Technik, computeranimierte 3D-Effekte in Filme zu integrieren.
[13] Scharff 2007, S. 75
[14] Mittler 2008, S. 14

> nach wie vor die Benelux-Staaten und Frankreich die wichtigsten Impulsgeber dieser Entwicklung sind. Dennoch haben Comics in Deutschland [gleichfalls in Österreich] gerade bei gebildeten Erwachsenen, erst recht bei Wissenschaftlern und speziell Historikern, mit Imageproblemen zu kämpfen. Von diesen Gruppen werden nur primär Kinder und Jugendliche als Rezipienten wahrgenommen. Eine positive Wirkung auf diese Leser wird dagegen unterschätzt oder schlichtweg negiert.[15]

Einen großen Einfluss von Comics sieht er auch darin, dass Charaktere wie „*Asterix, Tim und Struppi* und *Superman* zu nicht mehr wegzudenkenden Elementen unserer Alltagswelt geworden sind.“[16] Die steigende Reputation von Comics zeigt sich auch in der Wissenschaft, in der die langwährende Skepsis gegenüber dem Medium schwindet und sich die sogenannte Comicwissenschaft immer weiter etabliert, auch wenn der angloamerikanische Raum dem Deutschsprachigen noch voraus ist.[17]

2.2 Der Faktor Geschichte in Unterhaltungsmedien

Das Mittelalter - damit auch die Wikingerzeit – erfreut sich aktuell großer Beliebtheit in Unterhaltungsmedien. Hinze erklärt dieses Phänomen mit den Punkten *Geschichte als Marke* und *Geschichte als Universum*:

> […] wurden mit Geschichte als Marke und Geschichte als Universum die zwei zentralen Motive für den Einsatz von Geschichte im Computerspiel ausgemacht. Geschichte als Marke meint die Potentiale, die sich aus der Verwendung von Geschichte für die Produzenten bezüglich der Bewerbung und des Verkaufs eines Spiels ergeben. Es geht hier vor allem um den Wiedererkennungswert, den Epochenbezeichnungen, bekannte historische Personen und etablierte Geschichtsmotive durch ihre solide Verankerung im kollektiven Wissen haben und der dann auf das neue Produkt übertragen werden kann. [18]

Damit wird bei *Geschichte als Marke* primär der Effekt besserer Vermarktung angesprochen, der sich nicht nur auf Computerspiele, sondern auch auf andere „Medien und Erlebnisangebote“[19] erstreckt. *Geschichte als Universum* bezeichnet die Notwendigkeit zur

[15] Mittler 2008, S. 14
[16] Ebd.
[17] Vgl. Fahr 2015, S. 263
[18] Heinze 2014, S. 298
[19] Heinze 2014, S. 298

Bereitstellung eines Raumes oder Universums, das vollständige und funktionsfähige Umgebungen bereitstellen muss.[20] Dafür bieten sich laut Heinze Mittelalter und ähnliche Fantasyuniversen an. Dies trifft speziell auf Computerspiele zu, die frei zugänglichen Raum bereitstellen müssen, bei Comics und Filmen wird das Sichtfeld des Publikums zwar gesteuert, die Voraussetzungen an das jeweilige Universum bleiben jedoch auch hier bestehen und bilden ein Argument für das Mittelalter als Schauplatz.

Eine möglichst authentische Darstellung steht dabei im Regelfall nicht im Fokus der Autoren, Entwickler und Regisseure. Laut Scharff ist es für einen Spielfilm nicht relevant, ob er für Historiker authentisch ist, sondern ein breites Publikum muss den Film als „mittelalterlich" wahrnehmen.[21] „Filme bedienen also für gewöhnlich gerade nicht-wissenschaftliche Vorstellungen der von ihnen thematisierten Epoche."[22] Borstnar et al. bestätigen dies mit der Aussage, dass Inhalte von Dokumentarfilmen oder Magazinen, auf Grund von Routinen, als authentisch oder nicht authentisch empfunden werden. Diese bildet sich durch praktische Fernseh- und Filmerfahrung sowie grundsätzliche Kritikfähigkeit jedes und jeder Einzelnen heraus.[23] Dies lässt sich so auch auf als authentisch wahrgenommene, historische Unterhaltungsmedien umlegen. Das historische Gesamtbild muss also das Wikingerbild des Publikums treffen und dabei nicht unbedingt wissenschaftlich authentisch sein. Mittler sagt für Comics, dass das dargestellte Historische – in diesem Kontext – daraufhin überprüft werden kann, „ob das vermittelte Geschichtsbild dem Leser eine kognitiv-kritische Auseinandersetzung mit der Historie ermöglicht oder der Comic nur eine unterhaltende Funktion hat."[24] In letzterem Fall sieht er die Historie als „beliebig austauschbare Kulisse".[25]

Es muss aber auch erwähnt werden, dass es Medien gibt, die auf eine möglichst genaue Abbildung von historischen Begebenheiten setzen. Für reine Unterhaltungsmedien ist dies jedoch nicht üblich, speziell, wenn ein großes Publikum erreicht werden soll:

> Wird ein solches Projekt mit historischem Setting begonnen, lesen die Verantwortlichen Gamedesigner Literatur zu dem jeweiligen Thema. Dabei geht es lediglich darum, festzustellen, was es in diesem Zeitalter an Dingen gab, die für die Umsetzung des Spieles relevant sein könnten. Es wird folglich bei den meisten Produktionen kein großer

[20] Vgl. Heinze 2014, S 299
[21] Vgl. Scharff 2007, S. 72
[22] Scharff 2007, S. 72
[23] Vgl. Borstnar et al. 2008, S. 39
[24] Mittler 2007 S. 74
[25] Ebd.

> Wert auf historische Genauigkeit gelegt, da diese für Entwickler eigentlich nicht von Belang ist.[26]

Die Konzeption – in diesem Fall von Computerspielen – beinhaltet nach Schmitz also oft nur oberflächliches Wissen von Seiten der Entwickler selbst, was darin mündet, dass auch die weitergegebenen Informationen dementsprechend oberflächlich sind.

In Puncto Forschung fanden historische Spiele, Filme und Comics bisher nur am Rande Beachtung, das Interesse in der Forschung zeigt einen leichten Anstieg, der sich hauptsächlich auf Filme und Videospiele konzentriert. Zu Comics schreibt Mittler jedoch, dass „dieses Medium […] in der Vergangenheit von Fachhistorischer Seite aus nahezu unbeachtet“[27] blieb. Für Filme sehen Meier und Slanička ein steigendes Interesse und „viel versprechende Möglichkeiten und Methoden der Filmwissenschaft interdisziplinär mit historischen Fragestellungen zu den gesellschaftspolitischen Darstellungsintentionen und -rezeptionen zu verbinden.“[28] Bei Videospielen sieht Schwarz derzeit einen Übergang von der Wahrnehmung als Modeerscheinung zur Akzeptanz als Element der Alltagskultur. Die Forschung, zu explizit historischen Elementen in Computerspielen, ist allerdings noch sehr beschränkt,[29] was auch Heinze so bestätigt, obwohl er in diesem Bereich ein relevantes Forschungsfeld sieht.[30]

Der Teil, der sich dabei speziell mit Wikingern beschäftigt, ist dementsprechend noch geringer. Zu erwähnen ist hier stellvertretend ein Beitrag von Heike Peetz, die einen Vergleich zwischen isländischen Wikingerfilmen und *The 13th Warrior* (Der 13te Krieger) anstellt.[31]

Für die Darstellung fiktiver Völker – speziell im Mittelalter-/Fantasybereich - können Parallelen zur Gestaltung historischer Kulturen gefunden werden. Dadurch, dass die fiktiven häufig an reale Kulturen angelehnt sind, greifen auch sie bei der Gestaltung auf historische Fakten zurück. Der Faktor *Geschichte als Universum* ist auch hier relevant und eine stimmige Umgebung muss kreiert werden. Dabei kann auf Geschichte zurückgegriffen werden, um die Film-, Spiel- oder Comicwelt auszufüllen. Die Ansprüche an die Authentizität sind beim Publikum dementsprechend geringer.

[26] Schmitz et al. 2010, S. 203
[27] Mittler 2008, S. 19
[28] Meier/Slanička 2007, S. 7
[29] Vgl. Schwarz 2010, S. 7 f.
[30] Vgl. Heinze 2014 S. 77 ff.
[31] Siehe Peetz 2007

2.3 Das Untersuchungsmaterial

Wikinger und an sie angelehnte, fiktive Völker sind häufig in Videospielen, Filmen und Comics zu finden. Neben den genannten Völkern, gibt es jedoch auch Unterhaltungsmedien, die die nordischen Götter im Mittelpunkt haben und bei denen Wikinger oder Ähnliches nicht vorkommen oder nur am Rande dargestellt werden. Als Beispiel sind die *Thor*-Filme[32] des nordirischen Regisseurs Kenneth Branagh zu nennen, die die Comicfigur Thor von den US-Amerikanern Jack Kirby und Stan Lee in das Kino übertragen. Die nordische Mythologie wird hier in die aktuelle Zeit übertragen und zeigt somit kein Bild der Wikinger. Daher werden solche Filme, Serien und Comics nicht berücksichtigt.

Um eine genaue Analyse zu ermöglichen, ist es notwendig, detailliert auf die einzelnen untersuchten Medien einzugehen, weshalb sich diese Arbeit auf eine Auswahl beschränken muss. Eingangs der Kapitel zu den Medientypen wird ein kurzer, chronologischer Überblick über die jeweils wichtigsten Vertreter der Genres gegeben und anschließend werden je zwei Computerspiele, Filme und Comics genau untersucht. Mehrere Auswahlkriterien sind dafür angewandt worden. Durch die unterschiedlichen Herkunftsländer des Materials, ist es nicht möglich auf die jeweiligen Originalsprachen einzugehen, weshalb eine deutsche Übersetzung ein Musskriterium ist und gleichsam die Untersuchungsgrundlage bildet. Das Erscheinungsdatum darf nicht weiter als zehn Jahre zurückliegen, damit die Aktualität gewahrt bleibt, die Auswahl aber nicht zu stark eingeschränkt wird. Es soll sich auch um Medien handeln, die eine gewisse Relevanz haben, d. h., dass sie ein möglichst großes Publikum erreicht haben sollen und zudem ist eine ausführliche Darstellung der Wikinger oder anderen untersuchten Völker unbedingt notwendig. Der Film *Northmen – A Viking Saga*,[33] des Schweizer Regisseurs Claudio Fäh, hat als Beispiel zwar eine Gruppe von Wikingern im Zentrum der Handlung, spielt jedoch größtenteils in Schottland und gibt daher zu wenig Analysestoff zum Heimatgebiet der Nordmänner und deren Alltagsleben, Architektur u. s. w., wodurch sich der Film für eine genaue Untersuchung nicht eignet. Das letzte Kriterium ist die Varianz zwischen den einzelnen Medien. Durch unterschiedliche Zielgruppen, Darstellungsweisen und Schwerpunkte lässt sich ein vielfältigeres Gesamtbild, im Vergleich zwischen den Untersuchungsmaterialien, abbilden.

Unter Berücksichtigung dieser Kriterien werden bei den Videospielen *The Elder Scrolls V – Skyrim* vom US-Amerikanischen Entwicklerstudio Bethesda Softworks, sowie *Guild Wars 2*

[32] https://www.imdb.com/title/tt0800369/
[33] https://www.imdb.com/title/tt2290553/ (zuletzt abgerufen am 15.05.2018)

von ArenaNet, ebenfalls aus den USA, analysiert. Beide Spiele beinhalten je ein fiktives Volk, das an die historischen Wikinger angelehnt ist und eine detaillierte Darstellung von deren Herkunftsgebiet. Es handelt sich in beiden Fälle um sogenannte Rollenspiele, die sich jedoch u. a. durch ihre Auslegung als Einzel- bzw. Mehrspielerspiel oder die Optimierung auf First bzw. Third Person Ansicht. First Person bedeutet, dass die Spielwelt aus Sicht der Spielfigur dargestellt wird und meist nur die Hände im Sichtfeld liegen, während bei der Third Person-Ansicht die ganze Spielfigur ständig auf dem Bildschirm ist und von hinten gesteuert wird.

Bei den Filmen haben sich der Animationsfilm *How to Train Your Dragon* (Drachenzähmen leicht gemacht) von Regisseuren Dean DeBlois aus Kanada und Chris Sanders aus den USA sowie die erste Staffel der Serie *Vikings* vom britischen Produzenten Michael Hirst angeboten. In beiden Fällen nennen sich die Völker selbst Wikinger, die Darstellungen unterscheiden sich allerdings z. B. wegen der unterschiedlichen Zielgruppen, bei denen es sich um Kinder bzw. Erwachsene handelt oder einer Fantasywelt mit übernatürlichen Elementen, die einem Szenario gegenübersteht, das sich an historischen Begebenheiten orientiert.

Bei den Comics werden *Aslak*: *L'oeul du Monde* (Aslak: Das Auge der Welt) von den französischen Autoren Humbert Chambuel und Fred Weytens, sowie *Northlanders*: Sven the Returned (Northlanders: Sven der Verräter) des amerikanischen Autors Brian Wood, untersucht. *Aslak* spielt in einer Fantasywelt, die auch ein jüngeres Publikum anspricht während bei *Northlanders* mit expliziten Gewaltdarstellungen und einer ernsten und grausamen Welt ein erwachsenes Publikum angesprochen wird.

2.4 Die Methode

Auf Grund der unterschiedlichen Medientypen, die in dieser Arbeit untersucht werden, braucht es eine Analysemethode, die auf alle gleichermaßen angewandt werden kann. Methoden wie z. B. die Visuelle Analyse von Keutzer et al.[34] ist zu stark auf Filme spezialisiert, indem ein Fokus auf kameraspezifische Aspekte gelegt wird, die nicht auf Comics und Spiele übertragbar sind. Reine Bildanalysen wie jene von Panofsky[35] oder Niesyto[36] sind dagegen zu statisch und zu stark auf Einzelbilder spezialisiert, was dem erzählenden Charakter der untersuchten Medien nicht gerecht wird und dadurch zu viele

[34] Siehe Keutzer et al. 2014
[35] Siehe Panofsky 1996
[36] Siehe Niesyto 2006

Informationen verloren gehen würden. Im Mittelpunkt dieser Arbeit steht die Gestaltung der Völker, die sich auf die bildliche Ebene bezieht, aber auch auf gesellschaftliche und soziale Faktoren eingeht. Aus diesen Gründen wird die Forschungsfrage anfangs auf qualitative Weise bearbeitet, was im Besonderen, den Vorteil einer besseren Anpassbarkeit an die unterschiedlichen Medientypen hat. Dazu sind sieben Punkte herausgearbeitet worden, auf die die Spiele, Filme und Comics untersucht werden. Die Unterteilungen sollen einen Gesamtüberblick über die wichtigsten Punkte bei der Darstellung in den jeweiligen Medien geben und gleichzeitig eine Basis für einen systematischen Gebrauch der vergleichenden Methode bilden. Anhand des herausgearbeiteten Materials werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Medien sowie zu den historischen Wikingern analysiert.

2.4.1 Die Untersuchungspunkte

Die Untersuchungspunkte sollten möglichst umfangreich auf die Forschungsfrage Antwort geben und die wichtigsten Punkte zur Gestaltung der Wikinger und ähnlicher Völker abdecken. Wichtig ist hierbei, dass alle Punkte auf alle Untersuchungsmedien anwendbar sind. Nach einer ersten Auseinandersetzung mit dem Material, sind die folgenden acht Punkte herausgearbeitet worden:

2.4.1.1 Die Wikinger/Bezeichnung des Volkes

Eingangs wird auf das jeweilige untersuchte Volk eingegangen. Es geht dabei u. a. um dessen Bezeichnung, also ob es „Wikinger“ genannt wird oder ob eine andere Bezeichnung verwendet wird, und eventuell um Hintergründe, die für das bessere Verständnis des Volkes notwendig sind. Ein weiterer Punkt in diesem Abschnitt ist die Namensgebung der Protagonisten und Nebenfiguren.

2.4.1.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

Der zweite Punkt befasst sich mit dem Erscheinungsbild. Hierbei werden äußerliche Aspekte wie Größe, Körperbau, Haar- und Augenfarbe sowie weitere Auffälligkeiten im Vergleich zu anderen Völkern thematisiert. Zudem wird auf die Alltagskleidung, sowie Körperschmuck und Frisuren oder Bärte eingegangen.

2.4.1.3 Land, Umgebung, Architektur

Die Heimat- oder Ursprungsgebiete der Völker werden in diesem Punkt analysiert. Wie ist die geografische Lage, welche Tiere und Pflanzen - wenn möglich in Bezug zu den Jahreszeiten – kommen vor, von welchen Wirtschaftszweigen lebt die Bevölkerung und welche architektonischen Stile sind bei den Gebäuden vorherrschend? Weiters werden auch Innenausstattungen, wie Möbel oder Dekorationen, untersucht.

2.4.1.4 Motivation

Beim Punkt Motivation wird darauf eingegangen, welche die Antriebe für die Taten der Völker sind. Also welches sind die Ideale und Ziele, die die Gemeinschaften antreiben und ihr Verhalten beeinflussen.

2.4.1.5 Das Frauenbild

Das Frauenbild wird darauf hin analysiert, ob es Unterschiede zwischen den Geschlechtern gibt und, falls dies zutreffen sollte, wie diese dargestellt werden. Dies betrifft soziale Stellungen, Aufgabenbereiche im Haushalt und in der Gesellschaft, Äußerlichkeiten, aber auch das Verhältnis, wie viele Männer und Frauen in vordergründigen Positionen vorkommen.

2.4.1.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

Die Religion der Völker wird hier untersucht. Handelt es sich um die nordische Mythologie um Odin, Thor und Freya und wie detailliert halten sich die Medien in diesem Fall an die Vorlage, oder wird eine neue Religion konstruiert und wie sieht dies aus? Weiters geht es darum, wie stark die Religiosität ausgeprägt ist und das alltägliche Leben beeinflusst. Zusätzlich wir auf übernatürliche Elemente, wie Monster oder Magie, eingegangen.

2.4.1.7 Kampfausrüstung und -technik

Kriegerische Handlungen stehen häufig im Zentrum von Erzählungen im Zusammenhang mit Wikingern. Untersucht wird in dieser Arbeit welche Ausrüstung im Kampf verwendet wird,

also welche Waffen werden eingesetzt und welche Rüstungsteile werden verwendet. Bei der Kampftechnik geht es um Strategien, Formation und die Kampfesweise generell.

2.4.1.8 Regierung

Der letzte Punkt beschäftigt sich mit den Regierungsformen und den untersuchten Medien. Welche Herrschaftsformen gibt es, wie treten Herrscher und Herrscherinnen auf und wie unterscheiden sich verschiedene soziale Schichten voneinander?

3 Die historischen Wikinger

In diesem Kapitel werden die historischen Wikinger präsentiert, um eine Grundlage für einen Vergleich der Unterhaltungsmedien zur historisch korrekten Darstellung des Wikingerbildes in Kapitel 5 zu schaffen. Es ist zu erwarten, dass Abweichungen zu den geschichtlichen Fakten auftreten werden, weil das heutige Bild der Wikinger und der restlichen Bevölkerung Skandinaviens zu jener Zeit, in nichtwissenschaftlichen Kreisen, ungenau sein kann. Als Beispiel dafür sind die häufig vorkommenden Hörnerhelme zu nennen, die es bei den Wikingern nie gegeben haben dürfte.

3.1.1.1 Die Wikinger

Das allgemein akzeptierte Anfangsdatum für die Wikingerzeit ist das Jahr 793 mit dem Überfall auf das Kloster von Lindisfarne im Nordosten Englands durch dänische Angreifer und der Abschluss der Wikingerzeit wird mit dem Jahr 1066 datiert.[37] In jenem Jahr führen laut Simek drei Ereignisse zum Ende der Epoche: Der Tod von Haraldr Harðraði (Harald der Harte) in der Schlacht von Stamford Bridge, dem Sieg von William the Conqueror (Wilhelm der Eroberer) über Harold Godwinson in der Schlacht bei Hastings und damit dem Ende der Eroberungszüge gegen England, sowie die Schleifung der Handelsstadt Haithabu im heutigen Schleswig-Holstein.

Die Bezeichnung Wikinger umfasst im eigentlichen Sinne nur jenen Teil der Bevölkerung, welche auf "Viking" ging,[38] damit sind die Raubzüge zur See gemeint und somit war auch nur ein Teil der Bevölkerung beteiligt. Für diese Arbeit sind allerdings auch jene Bewohner Skandinaviens, welche nicht auf Beute- oder Eroberungszüge gingen, relevant und daher müsste korrekterweise von Wikingern und Nordleuten die Rede sein. In der vorliegenden Arbeit wird jedoch der Wikingerbegriff für die gesamte Bevölkerung Skandinaviens verwendet.

Ab dem Jahr 793 spricht man von Wikingern, wenn von der damaligen skandinavischen Bevölkerung die Rede ist. Als Gründe für den Erfolg der Wikinger sieht Simek[39] folgende Gründe: Die Entwicklung von überlegenen Schiffen, viel Praxiserfahrung in der Schifffahrt und das Erbrecht, welches den erstgeborenen Sohn begünstigte und somit die weitere Nachkommenschaft benachteiligte und viele ihr Glück in der Fremde suchten. Durch die

[37] Vgl. Herschend et al. 2007, S. 56-79
[38] Vgl. Simek 2009, S. 7
[39] Vgl. ebd.

heidnische Religion der Skandinavier zu Beginn der Wikingerzeit boten sich damit besonders Klöster als lohnende Ziele an, da diese nicht bewacht waren und reiche Beute für die Wikinger boten. Nachdem vorerst Klöster geplündert worden waren, wandten sich die Wikinger auch Städten und Siedlungen zu, womit sie zu einer Gefahr für England und das Frankenreich (im Besonderen die heutige Normandie und Bretagne) wurden. Weiters begannen Dänen und Norweger fremde Gebiete für sich zu beanspruchen, sich dort niederzulassen und Siedlungen zu errichten. Diese Expansion nach Westen umfasste Teile Englands, Irlands, Schottlands und des Frankenreichs. Weiters siedelten die Wikinger auf den Orkneys, den Hebriden, den Shetlandinseln, den Färöern und schließlich Island, Grönland und Vinland in Amerika.

Die Expansion nach Osten wurde von den schwedischen Wikingern durchgeführt und die sogenannten Waräger spielten eine wichtige Rolle bei der Gründung des Kiewer Reiches im neunten Jahrhundert.[40] Auch das heutige Russland hat seinen Namen möglicherweise von den Rus, welches einer der Namen für die schwedischen Wikinger war.[41]

Im Lauf der Wikingerzeit führten Eroberungs- und Handelsfahrten die Nordmänner über den Atlantischen Ozean und in das Mittelmeer bis nach Luna in Oberitalien und vielleicht sogar nach Rom. Im Osten drangen die Waräger über die Flüsse Duna und Dnjepr bis nach Bagdad und Konstantinopel, wo die Leibgarde des Kaisers später aus Nordmännern bestand und daher den Namen Warägergarde trug.[42]

Die anfänglichen Raubzüge der Wikinger entwickelten sich mit der Zeit zu immer größer werdenden Eroberungszügen, womit auch der Wiederstand gegen die Bedrohung aus dem Norden wuchs. Anfangs wurden die Wikinger noch mit Lösegeldzahlungen abgewehrt, aber später erhielten sie auch Lehen und damit die Aufgabe ihr neu erhaltenes Land vor anderen Wikingern zu schützen. Ein Beispiel dafür ist der Wikingerfürst Hrolfr (Rollo), der im Jahr 911 einen großen Angriff auf die Normandie anführte. Er erhielt vom westfränkischen König Karl III dem Einfältigen ein Lehen in der Normandie und damit auch die Aufgabe dieses Land vor Wikingerüberfällen zu schützen. Somit wurden die Angriffe auf das Festland für die Skandinavier immer riskanter. In England scheitert Haraldr Harðraði am Heer von Harold Godwinson, was den Eroberungszügen in England ein Ende bereitete. Godwinson selbst wurde kurz darauf von William the Conqueror, welcher selbst ein Nachfahre Hrolfrs war, besiegt und damit blieben hier weitere Wikingerüberfälle aus. Möglicherweise steht das Ende der Wikingerzeit auch damit in Zusammenhang, dass bis zu diesem Zeitpunkt im Jahr 1066

[40] Vgl. Krause 1998
[41] Vgl. Lübke 2006
[42] Vgl. ebd.

der Großteil Skandinaviens christianisiert und damit dem kontinentalen Mitteleuropa angepasst worden war.
Die Nachnamen der Wikinger wurden, falls vorhanden, mit den Suffixen -dottir für Töchter und -son bei Söhnen gebildet, die an den Vornamen eines Elternteils angehängt wurden. Zudem wurden öfters andere Beinamen verwendet, die sich auf Charakteristika oder Taten bezogen.

3.1.1.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

Die *Annales Fuldenses* oder *Fuldaer Annalen* erwähnen zum Jahr 844 folgendes: „In der Schlacht sollen von den Normannen Männer gefallen sein, wie man sie nie zuvor im Volke der Franken gesehen hatte, an Schönheit nämlich und an Körpergröße.“[43]
Auch arabische Quellen berichten von der Größe der Wikinger und spätere Knochenfunde[44] bestätigen diese Annahme. Zu diesen Quellen zählen insbesondere die Berichte des arabischen Reisenden Ahmad Ibn Fadlan, der rothaarige Waräger erwähnte, die groß wie Dattelbäume wären.[45] Ein weiterer Gelehrter mit dem Namen Al-Idrisi teilt weiters mit, dass die Rus ihre Bärte wie Pferdemähnen zu Zöpfen flochten. Die Haare an der Moorleiche von Österby (Osterby) bestätigen die Zöpfe und rote Haarfarbe, die den Rus möglicherweise ihren Namen gab. Von einer weiten Verbreitung blonden Haares ist auch auszugehen. Häufige Funde von Kämmen lassen auf Körperpflege schließen.
Die obigen arabischen Quellen berichten von der Kleidung der Waräger, dass diese Wert auf ihre Kleidung legten und Männer und Frauen sich mit Goldreifen schmückten. Durch Ausgrabungen[46] hat man Armreifen aus der Wikingerzeit gefunden, die jedoch meist aus Silber bestehen. Erhalten sind auch Fibeln von Frauentrachten, welche auf Rockträger und einen Übermantel schließen lassen. Darunter wurde wahrscheinlich ein Leinenunterkleid getragen. Männer trugen einen Umhang über langen Hosen und einem Hemd mit Gürtel. Stiefel waren selten und daher trugen die Skandinavier größtenteils Wickelgamaschen und Halbschuhe. Als Kopfbedeckung waren Lederkappen die Regel, allerdings waren auch bunte Schnürkappen beliebt.[47]

[43] Rau (Hg.), zitiert nach Simek 2009, S. 33
[44] Beispielsweise im Gräberfeld von Kristianstad in Schweden.
[45] Vgl. Hasenfratz 1992, S. 13-25
[46] U.a. in Gotland in Schweden oder Sylt in Deutschland
[47] Vgl. Simek 2009, S. 94-95

3.1.1.3 Land, Umgebung, Architektur

Skandinavien bot den Wikingern wenig fruchtbaren Boden und im Winter gab es häufig Schneefall. Darin ist eine weitere Ursache für die Expansion und die Ansiedlung in fruchtbareren Gebieten zu sehen. In Festlandskandinavien gab es im Gegensatz zu Island zudem viel Wald, was sich auch auf die Architektur auswirkt. Wo Bauholz vorhanden war, wurden die Häuser aus Holz errichtet und Gehöfte waren meist Langhallen mit geschwungenem Dach, in dem die Nordmenschen mit ihren Tieren lebten.[48] Wo es kein Holz gab, bauten die Wikinger niedrige Steinmauern und flochten dann Wände aus Ästen, die danach mit Lehm beworfen wurden. Die Dächer bestanden dabei aus Torf.[49]

3.1.1.4 Motivation

Die Hintergründe der Wikingerzeit wurden bereits oben angeführt. Am relevantesten ist wahrscheinlich das Erbrecht,[50] das den erstgeborenen Sohn bevorzugte und weitere Kinder ohne gefestigte Lebensgrundlage zurückließ. Dieser Umstand brachte viele Nordmänner dazu, ihr Glück in der Ferne zu suchen. Da lohnende Ziele vorhanden waren und das Risiko relativ gering, dürfte dies viele Skandinavier dazu angespornt haben auf Viking zu gehen. Auch die rege Handelstätigkeit eröffnete neue Horizonte und das Streben nach Reichtum und Ehre war groß. Der Nachruhm der Wikinger scheint auch ein angestrebtes Ziel gewesen zu sein. Damit erklärt sich die rege Tätigkeit von Skalden - den skandinavischen Barden - die oft mit Königen und Anführern mitzogen um deren Taten festzuhalten.[51]

3.1.1.5 Das Frauenbild

Von Frauen auf Viking ist nur wenig überliefert. Es ist davon auszugehen, dass im Regelfall nur Männer dieser Beschäftigung nachgingen. Dies lässt den Schluss zu, dass die Frauen die Höfe bewirtschafteten, während die Männer auf Beutezug waren. Das Oseberggrab in Norwegen war das Grab einer Frau mit reichen Grabbeigaben und zeigt, dass auch Frauen einen hohen sozialen Status innehaben konnten; besonders Ibn Fadlan[52] berichtete von der großen Unabhängigkeit der Wikingerfrauen.

[48] Rekonstruktionen gibt es auf den Lofoten.
[49] Rekonstruktionen gibt es auf Island am Haukadalsvatn.
[50] Vgl. Köbler 1989, S. 430-433
[51] Siehe dazu u. a. von See 2011
[52] Vgl. Hasenfratz 1992, S. 13-25

3.1.1.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

Zu Beginn der Wikingerzeit war die altnordische Mythologie um Odin, dem Göttervater, und Thor, dem Kriegsgott, vorherrschend. Den Göttern wurden Opfer in Form von Tieren, Gebrauchsgegenständen, Nahrung und in seltenen Fällen möglicherweise auch Menschen dargebracht und die Wikinger feierten Feste zu Ehren ihrer Götter. Das heutige Bild dieser Religion ist jedoch etwas verwischt, da beispielsweise die gemeingängige Vorstellung von Walhall laut Simek[53] bereits christlich geprägt ist, da der Großteil der schriftlichen Quellen[54] erst in christlicher Zeit verschriftlicht wurde. Das Christentum löste die den heidnischen Götterglauben anfangs in Dänemark im 10. Jahrhundert ab und griff dann auf den Rest Skandinaviens über. Zum Ende der Wikingerzeit im 11. Jahrhundert war fast ganz Skandinavien christianisiert.

3.1.1.7 Kampfausrüstung und -technik

Die Schutzausrüstung für den Kampf war relativ einfach. Die meisten Wikinger waren nur durch Lederjacken und -kappen geschützt. Kettenhemden waren äußerst selten und eher nur Beutestücke von Anführern und reichen Wikingern. Was die Helme betrifft, gibt es hier sehr viele Falschannahmen aus der späteren Zeit. Jene Wikinger die überhaupt Helme trugen, benutzten hauptsächlich normannische Fabrikate mit einfachem Nasenschutz. Den wichtigsten Schutz für den Wikinger bot der Rundschild, der aus Holz gefertigt war. Damit wurden Schildwälle als Kampfformation gebildet. Auf See wurden Schiffe zusammengebunden um größere Kampfflächen zur Verfügung zu haben.
Die Bewaffnung der reichen Krieger bestand aus Schwert und Kurzschwert, während weniger wohlhabende Wikinger auf Streitäxte und Lanzen zurückgriffen. Pfeil und Bogen waren bekannt und auch Pferde wurden häufig eingesetzt.[55]

3.1.1.8 Regierung

Im Verlauf der Wikingerzeit gab es in den Herrschaftsbereichen von Dänemark, Norwegen und Schweden Könige. Beispiele dafür sind Harald Blåtand (Harald I Blauzahn), Haraldr Harðraði oder Erik Segersäll (Erik VIII der Siegfrohe). Krause sieht in der Organisation ihrer

[53] Vgl. Simek 2003
[54] Als wichtigste Quelle zur Mythologie ist die Edda anzusehen. Siehe hierzu u.a. Arnulf Krause: Die Götterlieder der Älteren Edda. Stuttgart: Reclam, 2006
[55] Vgl. Simek 2009, S. 95-96

Reiche Anleihen an den Herrschaftsstrukturen der Franken.[56] Unter den Königen standen die Jarle, die unter den Königen über einzelne Regionen herrschten. Auf Island übernahmen die sogenannten Goden die Funktion der Herrscher, da es dort keinen König und keine herkömmliche Adelsschicht gab. Ein Ansatz von Demokratie zeigte sich bei den Thingversammlungen in ganz Skandinavien, bei denen es sich um Zusammenkünfte der freien Männer einer Region handelt. Dort wurden Beschlüsse gefasst und Recht gesprochen und jeder Teilnehmer hatte ein Stimmrecht. Da die einflussreichen Oberhäupter die Stimmen ihrer Untergebenen laut Krause kotrollierten.[57]

Die unterste Schicht in der wikingerzeitlichen Gesellschaft bildeten die Unfreien. Dabei handelt es sich um Sklaven, die ihrem Besitzer unterstanden. In die Sklaverei konnte man durch Gefangenschaft oder auch durch hohe Schulden gelangen.

[56] Vgl. Krause 2012, S. 174
[57] Vgl. ebd, S. 176

4 Analyseteil

Der Analyseteil beschäftigt sich detaillierter mit den einzelnen Untersuchungsbereichen: Videospiele, Filme und Comics. Dabei wird eingangs ein Überblick über Werke, die sich mit Wikingern oder ähnlichen Völkern des jeweiligen Mediums beschäftigen, gegeben. Es wird kein Anspruch auf Vollständigkeit gestellt, sondern anhand von einzelnen Spielen, Filmen und Comics wird ein kurzer Überblick über die Präsenz des forschungsrelevanten Themas in den Medien präsentiert. Dies geschieht in chronologischer Reihenfolge und deckt die relevantesten Werke im Sinne von Neuerungen in der Darstellung und Verkaufserfolgen ab. Für das Erscheinungsdatum dient die Originalausgabe als Grundlage. Anschließend werden je zwei Vertreter pro Medium ausführlich, anhand von Themenbereichen analysiert. Die Auswahl dieser Werke beruht einerseits darauf, dass sie nicht zu alt sein dürfen, um ein möglichst aktuelles Bild zu zeigen, und andererseits einer detaillierten Darstellung der zu untersuchenden Völker. Häufig treten Wikinger oder dergleichen in Nebenrollen oder außerhalb ihres Heimatgebietes auf, wodurch eine ausreichend detaillierte Analyse auf Grund der unvollständigen Darstellung nicht möglich ist und damit zu einem Ausschlusskriterium wird.

4.1 Videospiele

Eines der ersten Videospiele, das sich Wikingern befasst, ist *The Saga of Erik the Viking* aus dem Jahr 1984. Hierbei handelt es sich um ein sogenanntes Text-Adventure[58] des britischen Entwicklerstudios Level 9 Computing. Mit der Eingabe von Textbefehlen steuert der Spieler die Figur Erik durch die Nordsee und angrenzende Gebiete um seine Familie zu retten. Eine bildliche Darstellung findet anhand von statischen 2D Illustrationen statt.

Im Jahr 1994 erscheint der erste Teil von *The lost Vikings* von Silicon & Synapse aus den Vereinigten Staaten. Bei diesem Spiel aus dem sogenannten Jump ’n’ Run-Genre hat der Spieler die Aufgabe, die drei Wikinger Erik der Flinke, Olaf der Starke und Baleog der Starke durch das Lösen von Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben durch verschiedene 2D-Level zu steuern. Während der Jagd werden sie vom einem Außerirdischen auf sein Raumschiff entführt und versuchen wieder in ihre Heimat zurückzukehren. Es handelt sich hier um ein

[58] Text-adventures zeigen dem Spieler statische Bilder und erzählen anhand von Textfeldern. Durch die Eingabe von Textbefehlen werden Spielfiguren gesteuert und Handlungen ausgeführt. Dabei müssen Rätsel gelöst werden, um im Spiel voranzukommen.

humorvolles Porträt, das von den Wikingern gezeichnet wird. In mehreren Konversationen zwischen den drei Hauptfiguren werden diese als eher dümmlich dargestellt.

Zwei Jahre später, 1996, erscheint der erste Teil von *The Elder Scrolls* mit dem Beinamen *Arena*. Bei diesem Rollenspiel kann sich der Spieler seine eigene Spielfigur erstellen und mit dieser in einer Fantasy-Mittelalter-Welt Aufgaben erfüllen; dies geschieht häufig durch Kämpfe. Neben anderen Auswahlmöglichkeiten kann die Spielfigur dem Volk der Nord angehören und ist dadurch stärker und tüchtiger im Kampf mit dem Langschwert. Die Nord stammen, wie der Name bezeugt, aus dem Norden und haben bei ihrer Darstellung viele Gemeinsamkeiten mit den Wikingern. In den weiteren Teilen der *Elder Scrolls* Spiele werden die Nord detaillierter dargestellt, worauf in Kapitel 4.1.1 dieser Arbeit genauer eingegangen wird.

1996 kommt auch das Spiel *Die Siedler II – Veni, Vidi, Vici* des deutschen Entwicklerstudios Blue Byte auf den Markt. Es handelt sich um ein Strategiespiel, d. h. der Spieler kontrolliert ein ganzes Volk und durch das Sammeln von Rohstoffen, dem Bauen von Gebäuden und dem Ausbilden von Militäreinheiten tritt er gegen andere Völker, die von der künstlichen Intelligenz – dem Computer – oder menschlichen Mitspielern gesteuert werden, an. Die Wikinger sind eines von vier spielbaren Völkern, neben den Römern, Nubiern und Asiaten. Die Unterschiede zwischen diesen Gruppierungen sind jedoch rein kosmetisch und wirken sich spielerisch nicht aus.

Drei Jahre später, 1999, kommt mit *Age of Empires II – The Age of Kings* ein weiteres Strategiespiel, diesmal von den US-amerikanischen Ensemble Studios, auf den Markt. Das Spielprinzip ähnelt dem von *Die Siedler II* und auch hier sind die Wikinger eines von mehreren spielbaren Völkern. Diese unterscheiden sich jedoch nicht nur optisch voneinander, sondern haben neben einer Auswahl an gemeinsamen Technologien und Militäreinheiten auch Zugriff auf spezielle, völkerspezifische Truppen. Die Wikinger in *Age of Empires II* können, im Gegensatz zu den anderen Gruppierungen, sogenannte Berserker[59] ausbilden. Dabei handelt es sich um eine Infanterieeinheit, die mit Axt und Rundschild ausgerüstet ist. Zusätzlich ist es den Wikingern möglich Drachenboote herzustellen, die im Kampf auf dem Wasser mit Pfeilen schießen. Insgesamt zeichnet sich das Volk durch Stärken bei Infanterie und auf See aus, hat aber im Vergleich zu anderen spielbaren Gruppierungen schwache Kavallerie und keine Schießpulvereinheiten. *Age of Empires II* setzt im Rahmen der Möglichkeiten auf historisch korrekte Darstellung der Völker, muss jedoch auch eine Balance

[59] Als Berserker werden in den altnordischen Heldenliedern Krieger bezeichnet, die sich in einen Kampfrausch versetzen können.

bei deren Stärke und Spielbarkeit beachten, damit alle Völker möglichst gleiche Chancen auf den Sieg haben. Dadurch kommt es zu Kompromissen zwischen Historizität und Spielbarkeit, weil es den Wikingern beispielsweise möglich ist, Burgen aus Stein zu bauen, obwohl die historischen Wikinger keine Befestigungsanlagen aus Stein erbaut haben. Jedoch würde es im Spiel einen zu großen Nachteil gegenüber anderen Gruppierungen bedeuten, wenn ein Volk keine solchen Burgen bauen könnte.

Das sogenannte Hack-and-Slay-Spiel[60] *Rune* wird von den Human Head Studios aus den USA im Jahr 2002 veröffentlicht. Das Spiel ist stark kampfbetont und gibt der Spielfigur, die als einzige einen Angriff auf ihr Heimatdorf überlebt, mehrere Waffen zur Auswahl um sich einen Weg zu ihrer Rache zu erkämpfen. Anfangs ist die Gestaltung der Spielwelt noch an jener der historischen Wikinger angelehnt, bewegt sich dann allerdings stark in Richtung Fantasy und baut zudem die nordische Mythologie durch das Eingreifen Odins ein. *Rune* zeigt insgesamt eine sehr gewaltbetonte und ernsthafte Spielwelt, die weder auf Realismus, noch auf historische Korrektheit Wert legt.

Die Ensemble Studios, die bereits bei *Age of Empires II* erwähnt wurden, veröffentlichen 2002 das Strategiespiel *Age of Mythology*. Das Spielprinzip der beiden Spiele ist sehr ähnlich, unterscheidet sich aber hauptsächlich durch das sogenannte Setting, d. h. die Spielwelt ist eine andere. Während *Age of Empires II* auf eine realhistorische Grundlage setzt, rücken bei *Age of Mythology*, wie der Name bereits andeutet, Aspekte aus verschiedenen Mythologien in den Vordergrund. Im Hauptspiel kann zwischen Ägyptern, Griechen und Wikingern als spielbares Volk gewählt werden. Dieser Auswahl folgend, kann zwischen verschiedenen Göttern gewählt werden, die dem Spieler verschiedene Technologien und Einheiten zur Verfügung stellen. Bei den Wikingern wird hier auf Stoffe aus der Edda[61] zurückgegriffen. Im Vergleich zu den anderen Völkern sind die Wikinger als eher aggressiv interpretiert; sie sind schnell und schlagkräftig, haben aber, unter anderem durch leicht zerstörbare Gebäude, Nachteile im defensiven Bereich.

2005 erscheint das MMORPG *Guild Wars* vom amerikanischen Entwicklerstudio ArenaNet. MMORPG bezeichnet ein Onlinerollenspiel, das mit anderen Spielern gemeinsam und gleichzeitig gespielt wird. Der Fokus liegt auf der gemeinsamen Erkundung der Spielwelt, dem Lösen von Aufgaben, dem damit verbunden Fortschreiten in der Geschichte der Haupthandlung, Kämpfen und dem Ausrüsten und Individualisieren der eigenen Spielfigur. Diese kann anfangs selbst zusammengestellt werden und erlaubt auch die Auswahl

[60] Hack-and-Slay-Spiele sind meist Rollenspiele, bei denen Kampfhandlungen den Großteil des Spieles ausmachen.

[61] Bereits in Kapitel 3.1.1.6 als Buch zur nordischen Mythologie erwähnt.

unterschiedlicher Völker. Für diese Arbeit sind die Norn von Relevanz, da sie große Ähnlichkeit zu den Wikingern aufweisen. Speziell in der Erweiterung *Eye of the North* aus dem Jahr 2007 werden sie genauer behandelt, da sich die Spielhandlung in deren Heimatgebiet verlagert. In Kapitel 4.1.1 dieser Arbeit wird genauer auf die Norn in Nachfolgespiel *Guild Wars 2* eingegangen.

In *The Banner Saga* vom amerikanischen Stoic-Studio aus dem Jahr 2013 steuert der Spieler eine Gruppe von Wikingerhelden durch eine 2D Spielwelt die mit vielen mythologischen Elementen versetzt ist. Es handelt sich hier um ein strategisches Rollenspiel, in dem die Kämpfe rundenbasiert stattfinden, das bedeutet, dass die Kampfhandlungen der Reihe nach ausgeführt werden und nicht alle Charaktere gleichzeitig agieren können. Die Geschichte stellt den Spieler häufig vor moralische Entscheidungen, die weder richtig noch falsch sind und behandelt Themen wie Flucht und Unterdrückung.

Das türkische Entwicklerstudio TaleWorlds Entertainment bringt 2014 die Erweiterung *Viking Conquest* für das Spiel *Mount & Blade Warband* in den Handel. Sie führt die Gruppierung der Wikinger in das Rollenspiel ein und verlagert die Handlung ins Großbritannien und Skandinavien des 10. Jahrhunderts. Der Spieler steuert seine eigene Spielfigur, kann aber gleichzeitig Truppen rekrutieren und diese in Schlachten kommandieren. Das Erzählen einer Geschichte steht im Hintergrund und die Motivation besteht hauptsächlich im Erobern von Dörfern und Städten. Im Online-Mehrspielermodus kann mit und gegen andere Spielergruppen gekämpft werden. Fantasy und Mythologie gibt es in *Mount and Blade Warband: Viking Conquest* nicht und es wird ein historisch weitgehend korrektes, jedoch stark kriegsbetontes Bild der Wikinger gezeigt.

Ebenfalls 2014 erscheint das Action / Hack and Slay-Spiel *War of the Vikings* der schwedischen Entwickler Fatshark. Auf kleinen Schlachtfeldern kämpfen die Spieler entweder auf der Seite der Wikinger oder der Sachsen gegeneinander. *War oft he Vikings* ist ein reines Multiplayerspiel, in dem es keine Handlung gibt, sondern nur den Wettkampf gegen andere menschliche Spieler. Die Gestaltung der verschiedenen Umgebungen und Figuren orientiert sich am realen Vorbild.

Im kommerziell sehr erfolgreichen Rollenspiel *The Witcher 3* vom polnischen Enwicklerstudio CD Project RED gibt es eine nördliche Inselgruppe namens Skellige, deren Bewohner als Mischung zwischen Wikingern und im selben Zeitalter existierenden schottischen oder irischen Kulturen angesehen werden können. Das Videospiel basiert auf der gleichnamigen Buchvorlage des polnischen Autors Andrzej Sapowski, der Skellige allerdings nicht ausreichend genau beschreibt. Durch die, im Spiel erforderliche, genauere bildliche

Darstellung der Bewohner der Insel, ist hier von eigener Gestaltungsarbeit der Entwickler auszugehen. Es handelt sich bei den Inselbewohnern nicht um ein spielbares Volk, sondern um Nebenfiguren der Handlung und den dazugehörigen Schauplatz. Fantasyelemente sind in begrenztem Ausmaß, primär in Form von Göttern und Monstern, vorhanden.

2017 veröffentlicht das kanadische Ubisoft Montreal das Hack and Slay-Spiel *For Honor*. Das Spielprinzip ähnelt jenem vom bereits erwähnten *War of the Vikings*, jedoch kämpfen nicht Wikinger gegen Sachsen, sondern Ritter, Samurai und Wikinger gegeneinander.

Ebenfalls 2017 kommt das Rollenspiel *Elex* auf den Markt. Die deutschen Entwickler von Piranha Bytes verwenden die Wikinger als Vorlage für die Gruppierung der Berserker. Speziell ist hierbei, dass *Elex* in der Zukunft spielt. Dem Spieler ist es möglich sich im Verlauf der Handlung einer Gruppierung anzuschließen. Nach einem Kometeneinschlag beschließen die Berserker ohne Technik und damit sehr naturverbunden zu leben. Daher sind ihre Gebäude, Waffen und Rüstungen äußerst einfach gehalten und entsprechen in ihrer Gestaltung in groben Zügen jenen der historischen Wikinger. Es ist ihnen zudem als einzige Gruppierung möglich, Magie einzusetzen.

Zusätzlich zu dieser Auswahl an Beispielen gibt es noch Lernspiele für Kinder, wie z. B. das deutsche *Willi wills Wissen: Bei den Wikingern*, die jedoch nicht primär für den Unterhaltungszweck entwickelt worden sind und daher in der vorliegenden Arbeit nicht weiter berücksichtigt werden.

Zudem gibt es in der aktuellen Entwicklung einen generellen Anstieg an sogenannten Mobile Games für das Smartphone und damit verbunden auch immer mehr Spiele mit Wikingereinfluss in diesem sogenannten Handheld-Sektor. Hier sind unter anderen *Vikings: War of Clans* (Israel), *Cultures Online* (Deutschland), oder *Vikings - Age of Warlords* (China) zu nennen.

4.1.1 Guild Wars 2

Das Videospiel *Guild Wars 2* wurde im Jahr 2012[62] vom amerikanischen Entwicklerstudio ArenaNet veröffentlicht. Durch ein Metascore[63] von 90/100 Punkten[64] und über 3 Millionen verkauften Exemplaren ist das Spiel eines der erfolgreichsten Onlinespiele.
Bei *Guild Wars 2* handelt es sich um ein sogenanntes MMORPG,[65] d.h. ein Computerspiel das ausschließlich über das Internet gespielt werden kann und dem Spieler die Möglichkeit gibt sich selbst eine Spielfigur zu erstellen, die er dann gemeinsam mit anderen Spielern durch die Spielwelt bewegen kann. Dabei kann bei der Charaktererstellung aus verschiedenen Kulturen bzw. Völkern und Professionen gewählt werden, wovon eine Kultur jene der Norn ist, die im folgenden Kapitel behandelt werden soll.

4.1.1.1 Die Norn

> Die Norn sind ein tapferes Volk riesiger Barbaren aus dem eisigen Norden, die Gestalt wandeln können. Mit starkem Willen, Leidenschaft und Mut im Übermaß verteidigen die Norn entschlossen ihre Unabhängigkeit und schwören niemandem die Treue. Geleitet werden sie in dieser Welt von den Geistern der Wildnis, die die Tugenden der mächtigsten Tiere verkörpern – das Leben sehen die Norn als ein großes Abenteuer an.
> Die Geschichte der Norn ist gespickt mit Helden, Geistern und unglaublichen Taten. Sie leben jeden Tag, als sei es ihr letzter, denn in der Gefahr liegt die Ehre, und Unsterblichkeit belohnt jene, deren Heldentaten von ihren Nachkommen gefeiert und von den Skalden an den Lagerfeuern besungen werden.[66]

Dies ist ein Teil der Beschreibung des Volkes der Norn, die direkt aus dem Spiel stammt. Die Kultur kann vom Spieler für seine Figur selbst ausgewählt werden, aber auf Grund der Spielbalance sind die Auswahlmöglichkeiten bezüglich Aussehen und Profession sehr vielseitig, da auch sehr untypische Merkmale und Attribute ausgewählt werden können. Darum ist die Rasse der Norn als Spielerrasse nicht vollkommen repräsentativ und aus diesem Grund soll hier nicht die erstellbare Figur im Mittelpunkt stehen, sondern das Volk der Norn

[62] Siehe https://www.arena.net/ (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[63] Die Website Metacritic.com errechnet aus Bewertungen von Fachmagazinen einen Durchschnittswert, den sogenannten Metascore. Je höher dieser ausfällt, desto besser schneidet das Spiel/der Film bei den Kritikern ab. Speziell bei Videospielen, aber auch bei Filmen hat der Metascore einen hohen Stellenwert.
[64] http://www.metacritic.com/game/pc/guild-wars-2 (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[65] Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
[66] https://www.guildwars2.com/de/the-game/races/norn/ (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

als solches, wie es in der Spielwelt selbst in der Form von NPCs[67] vorkommt und dargestellt wird.

Durch die semantische Ähnlichkeit könnte der Name „Norn“ auf das Wort „North“ für Norden zurückgehen. Das Volk hat in der Erweiterung *Eye of the North*, in Guild *Wars*, dort sein Herkunftsgebiet und seinen ersten Auftritt. In der offiziellen *Guild Wars Wiki*[68] wird jedoch auch auf die Nornen als Namensgeber hingewiesen. Dabei handelt es sich um die Schicksalsspinnerinnen der nordischen Mythologie.[69]

Die Namensgebung der einzelnen Individuen erfolgt meistens nach dem altskandinavischen Prinzip mit Übernahme des Vornamens eines Elternteils in den eigenen Nachnamen mit dem Anhang eines -son, funktioniert. Bei weiblichen Personen kommt auch -dottir als Affix vor. Häufig sind auch durch Taten und Wesenszüge erworbene Beinamen als Nachnamen wie z.B. Weisbär, der Unerschrockene und Eisenhelm. Nicht alle Norn haben jedoch einen Nachnamen und er wird auch nicht in allen Fällen weitervererbt.[70]

Die Namen selbst kommen oft aus der nordischen Mythologie. Eir Stegalkin, die die Hauptperson in der persönlichen Geschichte der Spielerfigur ist, hat ihren Namen von der nordischen Göttin der Heilung Eir.[71] Der erste größere Gegner, dem der Spieler begegnet, trägt den Namen Issormir, eine Zusammensetzung von Is und Ormr,[72] was dem altisländischen Wort Eisschlange entsprechen würde. Weitere Gegnertypen tragen die Namen Jotun und Jormag. Die Jotun sind bläuliche Riesen, die ihren Namen höchstwahrscheinlich von den altnordischen Jötnar[73] haben, die ebenfalls Riesen sind. Jormag könnte eine Anspielung auf die Midgardschlange sein, die im Altnordischen auch den Namen Jörmungandr[74] trägt.

4.1.1.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

Es ist eingangs festzustellen, dass die Norn ein Volk sind und die Menschen ein anderes Volk. Sie unterscheiden sich hauptsächlich in Körperbau und Kultur, sind sich ansonsten aber im Gegensatz zu den anderen Völkern, die beispielsweise Tier- oder Pflanzenwesen sind, sehr ähnlich. Äußerlich können die Norn also als Menschenähnlich angesehen werden. Die Norn

[67] Nichtspielercharaktere
[68] Vgl. http://wiki.guildwars.com/wiki/Norn (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[69] Vgl. Dillmann 2002
[70] http://wiki.guildwars2.com/wiki/Norn#Names (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[71] Siehe Simek 2006, Eir
[72] http://wiki.guildwars2.com/wiki/Issormir (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[73] Siehe Simek 2006, Jötunn
[74] Siehe ebd. Midgard(s)schlange

überragen den Menschen um ungefähr einen Kopf an Größe und sind muskulöser und bulliger gebaut. Die Köperbehaarung der Nornmänner ist auch stärker ausgeprägt.

Abbildung 1: Norn (links) im Vergleich zu einem Menschen (rechts)

Weiters haben die Norn im Unterschied zu anderen Völkern Tätowierungen und tragen eine große Variation an Bärten, welche bei anderen Völkern geringer ausfällt. Zöpfe sind bei beiden Geschlechtern oft vorzufinden. Bei der Haarfarbe sind keine Präferenzen zu erkennen und alle natürlich vorkommenden Haarfarben werden verwendet; Gleiches gilt auch für die Farbe der Augen.

Die Kleidung kann als winterlich beschrieben werden, wobei anzumerken ist, dass hier eine gewisse Logik zu Gunsten von Optik vernachlässigt wird, z.B. sind die Ärmel von manchen Oberteilen kurz oder Teile der Front bleiben unbedeckt um Muskeln zu zeigen, wobei der Rest der Kleidung teilweise aus wärmendem Pelz und Fell besteht. Die beiden letztgenannten Materialien sind ein prägender Teil der Nornkleidung, denn in fast allen Kleidungsstücken sind sie vertreten. Ansonsten sind auch Lederteile und gröber wirkende Stoffe anzufinden. Dementsprechend ist die Farbgebung der Kleidung überwiegend in verschiedenen Brauntönen gehalten und weist durch die Stoffteile auch farbige Elemente auf. Als Verzierungen kommen oft Knotenmuster vor.

Abbildung 2: Edle Alltagsbekleidung

4.1.1.3 Land, Umgebung, Architektur

Die Norn stammen aus dem Gebiet namens Zittergipfel und die Hauptstadt trägt den Namen Hoelbrak. Die Heimatgebiete der Norn zeichnen sich größtenteils dadurch aus, dass sie im Gegensatz zur restlichen Welt schneebedeckt sind. Die Landschaften sind von Nadelbäumen, Gebirgen und Eisformationen geprägt und im Norden gibt es zudem großen Seen und Meere, wobei die Schifffahrt nicht von Bedeutung ist. Der Süden des Norngebietes ist klimatisch milder dargestellt und teilweise schneefrei.

Abbildung 3: Nördliche und südliche Landschaft

Die Gebäude der Norn sind hauptsächlich aus Holz gebaut und von dicken Balken geprägt. Die Häuser bestehen meist aus einem einzelnen länglichen Raum und sind mit halbrunden Dächern ausgestattet, die in einigen Fällen mit Erde und Gras bedeckt sind.
Als Verzierungen kommen immer wieder Knoten- und Ornamentmuster vor, welche vor allem bei der Innenausstattung auffallen. Diese besteht hauptsächlich aus grob gezimmerten Holzmöbeln und offenen oder geschlossenen Feuerstellen. Met- und Bierfässer sind auch oft zu sehen.

Abbildung 4: Einfacher und verzierter Tisch mit Stühlen als Beispiel für das Mobiliar

Die Hauptstadt Hoelbrak besteht aus vier Tempelstätten und einem riesigen Hallenkomplex, der einfach die Große Halle genannt wird. Sie ist gleichzeitig das wirtschaftliche und politische Zentrum der Norn, die ansonsten nicht dazu neigen in großen Gruppen zusammenzuleben, sondern es vorziehen in weit voneinander entfernten Höfen zu leben.

Abbildung 5: Haus mit rundem Dach, als Teil eines Hofes

4.1.1.4 Motivation

> Mit starkem Willen, Leidenschaft und Mut im Übermaß verteidigen die Norn entschlossen ihre Unabhängigkeit und schwören niemandem die Treue. Die Geschichte der Norn ist gespickt mit Helden, Geistern und unglaublichen Taten. Sie leben jeden Tag, als sei es ihr letzter, denn in der Gefahr liegt die Ehre, und Unsterblichkeit belohnt jene, deren Heldentaten von ihren Nachkommen gefeiert und von den Skalden an den Lagerfeuern besungen werden.[75]

Diese Beschreibung aus der offiziellen Website des Spiels zeigt das Wesen der Norn auf.
Sie wurden laut der Handlung von *Guild Wars 1* aus ihrer Heimat vertrieben und wollen nun Vergeltung. Für den einzelnen Vertreter des Volkes ist sein Nachruhm sehr wichtig und die primäre Motivation für seine Taten. In diesem Zusammenhang wird von den Skalden gesprochen, die hier namentlich und in ihrer Funktion als Sänger und Geschichtenerzähler vom nordischen Vorbild[76] übernommen wurden und das Ziel der Norn ist es, dass ihre Taten von den Skalden nach ihrem Tod besungen werden.
Die primären Charakterzüge der Norn sind Mut und Entschlossenheit. Wenn ein Norn sich etwas vorgenommen hat, so wird er alles daran setzen um dieses Ziel zu erreichen, allerdings zeigt sich im Laufe der Haupthandlung auch eine gewisse Übereifrigkeit oder Sturheit, die besonders bei jüngeren Generationen zum Vorschein kommt. Als Beispiel kann hier eine Person namens Braham Eirson erwähnt werden, die eine wichtige Rolle in der Haupthandlung spielt. Seine Mutter namens Eir Stegalkin vertritt hingegen die ältere Generation, die eher als weise und besonnener dargestellt wird. Es gibt auch Unterschiede zwischen Männern und Frauen.

4.1.1.5 Das Frauenbild

Frauen sind im gesamten Spiel den Männern gleichgestellt und es gibt keine sozialen Unterschiede zwischen den Geschlechtern. Optisch unterscheiden sie sich zwar durch die üblichen körperlichen Unterschiede und besonders durch den Stil der Kleidung. Während Männer muskulös und kräftig dargestellt werden, wird bei Frauen mehr auf weibliche Körperzüge geachtet und sie sind daher schlanker und graziler. Weiters sind ähnliche Unterschiede auch bei der Kleidung zu erkennen. Die Männerkleidung wirkt im Vergleich zur Frauenkleidung eher massiv, wobei letztere insgesamt mehr Haut zeigt und filigraner wirkt.

[75] https://www.guildwars2.com/de/the-game/races/norn/ (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[76] Siehe u. a. von See 2011.

Speziell bei den Rüstungen fällt dies stark auf. Die Effektivität der Ausrüstung wird in Zahlenwerten[77] angegeben, die sich jedoch trotz unterschiedlichem Aussehen von Männer- und Frauenvarianten nicht unterscheiden. Es handelt sich also um rein kosmetische Differenzen. Hosen und Röcke werden von Männern wie Frauen gleich getragen.
Vom Wesen her lassen sich auch Unterscheide feststellen, jedoch sind diese eher gering. Männer können als aufbrausender gesehen werden, wohingegen Frauen eher das Attribut der Weisheit verkörpern. Im Gegensatz zum Volk der Menschen sind bei den Norn Frauen den Männern in manchen Punkten ähnlicher, was sich dadurch zeigt, dass bei den Norn beispielsweise keine Frauen in langen Gewändern vorkommen und es auch keine schutzbedürftigen Frauen gibt, da sich jede Frau gleich wie ein Mann selbst verteidigen kann.

4.1.1.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

Die Religion der Norn ist eine Naturreligion, in der verschiedene Tiergeister angebetet werden. An sich verehren die Norn alle Tiergeister, jedoch haben vier von ihnen einen höheren Stellenwert. Dabei handelt es sich um den Bären, den Wolf, den Raben und den Schneeleoparden, welche auch mit einem eigenen Tempel in der Hauptstadt vertreten sind. Dort hat jedes Tier eigene Schamanen, die sich um die Gläubigen kümmern.
Die meisten Nornfamilien haben einen Tiergeist, den sie über die anderen stellen.[78] Dies gibt ihnen die Möglichkeit, sich in dieses Tier zu verwandeln und dessen Form und Kraft anzunehmen. Dies wird die Wer-Form genannt und sie ist nur den Norn möglich und beispielsweise den Menschen nicht. Die Menschen verehren im Gegensatz zu den Norn sechs Götter, die von den Norn zwar nicht angebetet, jedoch anerkannt werden. Dabei ordnen sie den Menschengöttern jeweils einen Aufgabenbereich zu, wie beispielsweise Krieg oder Weisheit.

4.1.1.7 Kampfausrüstung und -technik

Zur Ausrüstung ist es wichtig festzuhalten, dass die meisten Waffen und Rüstungen von allen Völkern benutzt werden können und diese daher nicht repräsentativ sind, weil sie somit kein Unterscheidungsmerkmal zwischen den Norn und den übrigen Völkern sind. Es gibt jedoch eine kleine Auswahl von Ausrüstungsgegenständen welche jeweils nur einem Volk vorbehalten sind und die nornspezifischen Waffen und Rüstungen werden in disem Abschnitt

[77] Je höher die Zahlenwerte, desto höher die Schutzwirkung bzw. Schadensabsorption von Rüstungen
[78] Vgl. http://wiki.guildwars2.com/wiki/Norn#Religion (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

behandelt. Weiters ist es wichtig anzumerken, dass Funktion eindeutig hinter Optik gestellt wird und daher viele Details an Rüstungen und Waffen im realen Einsatz hinderlich wären.
Es gibt in *Guild Wars 2* drei verschiedene Rüstungsklassen. Diese sind als Leicht, Mittel und Schwer benannt und können jeweils nur von bestimmten Klassen benutzt werden, worauf hier jedoch nicht eingegangen werden soll, da diese Klassen allen Völkern zur Verfügung stehen. Die schweren Nornrüstungen zeichnen sich durch hohen Metallgebrauch aus, der teilweise in dicken Metallplatten zum Ausdruck kommt und den Rüstungen ein massives Aussehen gibt. Verzierungen gibt es in Form von Knotenmustern und Tierköpfen. Die Helme fallen besonders durch ihre Hörner auf.

Abbildung 6: Norn-Hirsch-Rüstung, männliche und weibliche Ausführung

Bei mittlerer und leichter Rüstung werden hauptsächlich Materialien wie Fell, Leder und Stoff verwendet. Im Vergleich zu den Rüstungen anderer Klassen wirken jedoch auch hier jene der Norn etwas massiver. Verzierungen bestehen wie bei den schweren Rüstungen meist aus Knotenmustern und Tierköpfen, vereinzelt kommen auch Tierschädel als Dekoration zum Einsatz.
Bei den Waffen zeigt sich ein ähnliches Bild wie bei den Rüstungen. Auch hier sind verschiedene Waffengattungen nur für die jeweiligen Professionen zugelassen und daher sind die Arten der Waffen nicht relevant. Aus diesem Grund soll auch hier nur auf die Optik jener Kampfausrüstung eingegangen werden, die nur den Norn zugänglich ist. Es gibt drei

verschieden Stile der Nornwaffen, wobei jeder Stil das gesamte Sortiment umfasst. Dies bedeutet, dass es beispielsweise von der ersten Gestaltungsart mit dem Namen "Genesende Zittergipfelwaffen" Schild, Schwerter, Bögen, Dolche und weitere Waffenarten gibt, die allesamt mit Pelzverzierungen und Lederbändern versehen sind. Weiters wird auch Holz für beispielsweise Schwertgriffe verwendet, was zu einer farblichen Mischung von Brauntönen und Metall führt. Dieser Waffenstil wirkt teilweise recht grob, was auch den größten Unterschied zum zweiten Stil darstellt, der als "Schamanenstil" bezeichnet wird. Diese Waffen sind ähnlich gearbeitet, wirken aber filigraner, da weniger Holz verwendet wird und mehr Verzierungen vorkommen, die teilweise aus Gold gefertigt sind. Die letzte Waffengruppe wird mit dem Namen "Wolfsrudel" bezeichnet. Sie ist in schwarz und weiß gehalten und weist gelegentlich Wolfsköpfe und Lederbänder als Verzierungen auf. Dieser Stil wirkt durch seine Farbgebung und geschwungenen Muster und Formen edel, obwohl große und unförmige Klingen teilweise wieder einen massiven Eindruck entstehen lassen, wie er öfters bei den Norn vorkommt.

Abbildung 7: Beispiele für das "Wolfsrudel"-Waffenset anhand von Streitkolben, Einhandschwert, Langbogen und Axt

In Bezug auf Kampftechnik sind keine bemerkenswerten Unterschiede zu anderen Völkern festzustellen. Es soll jedoch erwähnt werden, dass die Norn zum Heldentum neigen und deshalb Herausforderungen suchen. Generell wird aber in Gruppen gekämpft.

4.1.1.8 Regierung

Das Reich der Norn hat eine flache Hierarchiekurve und keine Herrscher im üblichen Sinne. Die Norn sind unnachgiebig und sträuben sich davor Autoritäten anzuerkennen. Durch seine Taten kann sich ein Norn jedoch Respekt verschaffen und so im Ansehen der anderen Volksmitglieder steigen. Am ehesten kann Knut Weißbär als Führungspersönlichkeit angesehen werden. Er ist der Herr der großen Halle in Hoelbrak und seine Aufgabe ist es dort für Ordnung zu sorgen.

4.1.2 The Elder Scrolls V: Skyrim

Skyrim lautet der Name des fünften Teils der Videospielserie *The Elder Scrolls* von Bethesda Game Studios. Es erschien im November 2011 für PC, Playstation 3 und Xbox und erreichte eine Metacritic[79] von 94/100 Punkten.[80] Bis Anfang des Jahres 2014 konnten über 20 Millionen Exemplare verkauft werden.[81]

Bei *The Elder Scrolls V – Skyrim*[82] handelt es sich um ein Einzelspieler Rollenspiel, d. h., dass sich der Spieler eine Spielfigur erstellt und diese durch die Spielwelt bewegt. Das Ziel liegt im Erfüllen sogenannter Quests, Aufgaben, die der Spieler erfüllen muss und anhand derer eine Geschichte erzählt wird. Ähnlich, wie bereits im vorherigen Kapitel zu *Guild Wars 2*, gibt es mehrere Völker von denen hier jenes der Nord besonders relevant ist.

4.1.2.1 Die Nord

Das Volk der Nord lebt in der nördlichen Region Himmelsrand (auf Englisch Skyrim), in der auch der fünfte Teil der Spielereihe *The Elder Scrolls* seinen Schauplatz hat. Der Spieler kann sich bei der Erstellung seiner Spielfigur zwischen zehn Völkern entscheiden und dabei bei der Auswahl des Volkes auch eine/n Nord wählen.

Dieser Charakter wird in der Kurzbeschreibung der Völker bei der Charaktererstellung folgendermaßen beschrieben: "Die Bürger von Himmelsrand sind große, blonde Menschen. Die Nord sind stark, zäh und für ihre Kälteunempfindlichkeit und ihr Kriegstalent bekannt. Mit einem Kampfschrei schlagen sie ihre Gegner in die Flucht."[83]

Jedes Volk unterscheidet sich in Aussehen und bestimmten erhöhten Werten zu den Startfertigkeiten,[84] die die Effektivität der Figur, im Falle der Nord primär mit Zweihandwaffen, erhöhen. Des Weiteren sind die Fertigkeiten Blocken,[85] Redekunst,[86] Schmiedekunst, Leichte Rüstung und Einhändig[87] erhöht. Als besondere Fähigkeit ist es den

[79] Durchschnittsbewertung von 32 Fachmagazinen
[80] http://www.metacritic.com/game/pc/the-elder-scrolls-v-skyrim (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[81] Vgl. http://time.com/1875/at-20-million-copies-sold-skyrim-is-in-the-top-20-bestselling-games-of-all-time/ (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[82] Im weiteren Textverlauf nur noch als *Skyrim* bezeichnet.
[83] Zitiert aus der Beschreibung bei der Charaktererstellung im Spiel.
[84] Die Fähigkeiten der Spielfigur haben jeweils einen Zahlenwert. Je höher dieser ist, desto besser kann die Figur besagte Fähigkeiten einsetzen. Ein hoher Wert beim Talent „Zweihandwaffen“ erhöht beispielsweise den Schaden, den ein Hieb mit einem Zweihandschwert an einem Gegner verursacht.
[85] Schildkampf.
[86] Die Redekunst beeinflusst neben Überredung auch die Effektivität beim Handel.
[87] Kampf mit einhändig geführten Waffen.

Nord möglich, ein Mal pro Spieltag einen Kampfschrei auszustoßen, der die Gegner fliehen lässt und sie sind resistenter gegenüber Kälte als andere Völker.
Die meisten Personen im Spiel haben nur einen Vornamen und keinen Nachnamen. Einige tragen einen Beinamen wie z.B. Mjoll die Löwin, Ulfric Sturmmantel, Uthgerd die Unbeugsame oder Roggi Struppig-Bart. Die Vornamen stammen teils aus dem Altnordischen oder wirken beispielsweise durch anlautendes „h“ und „th“ oder ein auslautendes „r“ altnordisch.

4.1.2.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

In *Skyrim* sind die Nord eines von vier spielbaren Völkern, die äußerlich den Menschen entsprechen:

> Ein Teil von dem, was Euch bekannt ist, ist unzweifelhaft richtig. Körperlich sind wir Nord ein eindrucksvoller, oft einschüchternder Anblick - hochgewachsen, starke Knochen und stramme Muskeln. Unser Haar ist meist blond und wird geflochten getragen, wie es seit Generationen Sitte ist. Wir sind oft in die Pelze von Tieren gehüllt, denn diese sind in Himmelsrand reichlich vorhanden, und es wäre dumm von uns, eine so üppige Ressource nicht zu nutzen.[88]

Im Spiel selbst können mehrere virtuelle Bücher gelesen werden, von denen eines den Titel "Die Nord von Himmelsrand" trägt und obige Beschreibung der Nord enthält. Als erstes wird vom fiktiven Autor die Statur der Nord erwähnt. Sie sind im Vergleich mit anderen Völkern größer und auch muskulöser als die anderen Menschenvölker.[89] Blond wird als häufigste Haarfarbe genannt, was mit dem Spiel übereinstimmt, allerdings sind auch andere Haarfarben vertreten, wobei rötliches Haar eher selten vorkommt. Nordmänner haben öfters längeres Haar als andere Männer und immer wieder sind sie zu kleineren Zöpfen geflochten. Bärte kommen häufig vor und können auch geflochten sein. Die Hautfarbe der Nord ist durchgehend heller als jene der anderen Völker. Die Farbe der Augen zeigt jedoch keine besondere Präferenz. Tätowierungen oder auch Kriegsbemalungen sind nicht auffallend häufiger als bei anderen Völkern.

[88] Nachlesbar unter: http://de.elderscrolls.wikia.com/wiki/Die_Nord_von_Himmelsrand (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)
[89] Es gibt kein einzelnes Volk das den Namen "Menschen" trägt aber vier Völker stimmen äußerlich mit den Menschen überein.

Die Kleidung der Bevölkerung in der Region Himmelsrand ist dem Klima angepasst. Es handelt sich meist um bodenlange Gewänder bei Frauen und Hosen samt Oberteil bei Männern. In beiden Fällen wird meist der ganze Körper bedeckt und die Stoffe wirken dick um gegen die Kälte zu schützen. Es zeigen sich die üblichen Unterschiede zwischen den Gesellschaftsschichten: Höhergestellte Figuren tragen Kleidung aus feinerem Stoff, deutlich buntere Farben und reichere Verzierungen in Form von Goldaccessoires und Pelzbesatz. Die Kleidung der Unterschicht wirkt hingegen gröber, ist meist in Grau- und Brauntönen gehalten und eher schlicht.

Abbildung 8: Nordfrau und -mann in einfacher Kleidung

4.1.2.3 Land, Umgebung, Architektur

Die Region Himmelsrand ist das nördlichste Gebiet der fiktiven Welt von *The Elder Scrolls*. Sie ist das Herkunftsgebiet der Nord, wird aber auch von Angehörigen anderer Völker bewohnt. Im Süden der Region überwiegt Laubwald, vorwiegend mit Birken, der im Zentralgebiet in kleinere Sträucher und tundraähnliche Vegetation übergeht. Hier gibt es gelegentliche Schneefälle die gegen Norden immer häufiger werden und dort zu schneebedecktem Land führen, wo hauptsächlich Nadelbäume und Gestrüpp wachsen.

Gebirgsformationen dienen im Süden als Grenze der Spielwelt und kommen auch innerhalb der Region häufig vor, während im Norden ein großes Meer das Spielgebiet beschränkt.

Abbildung 9: Landschaft im Süden und Norden

Nachts sind bei klarem Wetter oft Nordlichter am Himmel zu sehen. In Himmelsrand gibt es neun große Städte, verschiedene kleinere Dörfer und einige isolierte Gehöfte. In den großen Städten überwiegen meist Gebäude aus Stein mit Holzdächern und weiteren Details wie Türen, Balken und Verzierungen aus Holz. Die Größe und Form der Häuser variiert je nach Verfügbarkeit von Platz und Reichtum der Bewohner.

Abbildung 10: Haus mit Verzierungen

Die Gebäude in den kleineren Städten und Dörfern sind entweder ganz aus Holz errichtet oder haben ein steinernes Fundament oder Erdgeschoss und einen Aufbau aus Holz. Die Dächer sind meist mit Stroh gedeckt und sehr oft sind die Grundrisse der Häuser lang und schmal. Für alle Gebäude gilt, dass Giebelkreuze häufig sind und Verzierungen an den Außenfassaden immer nordische Ornamente, wie z.B. Knotenmuster und Figurenschnitzereien sind.
Im Inneren der Häuser befindet sich fast immer eine Feuerstelle die entweder mittig platziert ist oder sich in einem Kamin an einer Wand befindet. Das Mobiliar wirkt grob und einfach gezimmert, wobei etwaige Verzierungen entweder aus Knotenmustern oder Metallbeschlägen bestehen.
Die wichtigsten Wirtschaftszweige sind die Holzverarbeitung, die sich in Form von Sägemühlen zeigt und der Handel. Im Norden der Region befindet sich ein großes Meer und die dortigen Städte haben meistens einen Hafen für den Fischfang oder einen großen Handelshafen. Bei den verwendeten Schiffen handelt es sich um Langboote.

Abbildung 11: Kleines Langboot

4.1.2.4 Motivation

In der Region Himmelsrand herrscht in *Skyrim* Bürgerkrieg. Auf der einen Seite stehen die Imperialen, die als Herrscher der zentralen Region des Kontinents Tamriel[90] auch in Himmelsrand als Besatzer herrschen und auf der anderen Seite stehen die Nord selbst, als Ureinwohner der Region und teilweise unterdrücktes Volk. Von vielen werden die Imperialen geschätzt und anerkannt, während andere sich unterdrückt fühlen und versuchen die Besatzer

[90] Tamriel ist der Name des gesamten Kontinents von *The Elder Scrolls* und Himmelsrand (auf Englisch Skyrim) ist die nördlichste Provinz.

aus Himmelsrand zu vertreiben. Der Spieler kann sich dabei auf eine der beiden Seiten stellen.
Jene Nord, die sich gegen die Imperialen stellen, bezeichnen die Gegenseite als feige und sie seien keine wahren Nord, weil sie nicht nach Freiheit streben würden und sich unterdrücken ließen. Umgekehrt werden die Rebellen von ihren Gegnern als kleingeistig, engstirnig und starrköpfig bezeichnet.
Die Nord zeigen sich als kriegerisches Volk und daher haben Kampfgeschick sowie Tapferkeit und Mut einen hohen Stellenwert. Der kriegerische Aspekt zeigt sich auch in Sovngarde, dem Ort, an den alle Nord nach dem Tod kommen, die ein tapferes Leben geführt haben. Magie hat kein hohes Ansehen und wird eher gefürchtet und als Waffe der Schwachen bezeichnet.
Ruhm und Ehre können aber nicht nur durch kriegerische Handlungen gewonnen werden, sondern auch durch Erfolg bei Handelsunternehmungen, als Barde/Skalde, geschickter Diplomat oder durch andere herausragende Leistungen.

4.1.2.5 Das Frauenbild

Die Geschlechterunterschiede in *Skyrim* sind relativ gering. In der Gesellschaft sind Männer und Frauen gleichgestellt, was sich von Arbeitsaufgaben am Bauernhof, über die Geschlechterverteilung bei Soldaten, Wachen und Banditen bis zur Herrschaft von Städten zeigt.
Doch bei Alltagskleidung tragen Frauen statt Hosen meist lange Kleider und Röcke und bei den Rüstungen zeigen sich weitere Unterschiede. Die Panzerungen wirken in der weiblichen Ausführung schmäler und figurbetonter und oft wird der Brustbereich akzentuiert.
Besonders im Vergleich zum vierten Teil der *Elder Scrolls*-Reihe[91] und damit dem direkten Vorgänger von *Skyrim* zeigt sich, dass die Frauen der Nord selbstständiger und insgesamt auch wilder, unabhängiger und freiheitsliebender als jene Frauen der anderen Völker sind. Sie spiegeln damit die Merkmale der Nord wieder.

4.1.2.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

In Himmelsrand ist der sogenannte Nordische Pantheon die vorherrschende Götterwelt. Dieser besteht aus 13 Göttern und Göttinnen, die verschiedene Aufgabenbereiche erfüllen. An

[91] The Elder Scrolls IV: Oblivion

den Schreinen der Götter kann sich Spieler verschiedene Segen abholen. Dabei handelt es sich z. B. um erhöhte Ausdauer bzw. Lebenskraft oder bessere Preise beim Handeln. In den großen Städten gibt es meistens einen Tempel der Göttin Mara für Ehen und des Gottes Arkay, dessen Priester für Beerdigungen und die Toten zuständig sind. Dieser Gott gehört nicht zum Nordischen Pantheon, sondern zum imperialen Neun-Götter-Glauben, dessen Götter neben den Einheimischen verehrt werden. Dabei überschneiden sich die beiden Pantheons stark und einige Götter unterscheiden sich nur durch den Namen.

In Himmelsrand ist Shor der wichtigste Gott und jeder Nord, der ein tapferes Leben geführt hat, kommt nach seinem Tod nach Sovngarde, dabei handelt es sich um Shors Reich. Dort befindet sich die große Methalle, die den Namen Halle der Tapferkeit trägt: " (...) und neue Hinweise deuten auf ein Leben jenseits des Schlachtfeldes hin, wo ein mutiger Nord auf ewig leben, zechen und seine Kräfte und sein Geschick mit dem anderer messen kann."[92]

Im Bereich des Übernatürlichen soll auch auf die Gräberanlagen hingewiesen werden, in denen sich die sogenannten Draugr befinden. Diese sind Wiedergänger, die optisch wie gut erhaltene Mumien gestaltet sind und ungefähr den altnordischen Draugar[93] entsprechen. Weiters sind in Himmelsrand einige Ruinen von Gebäuden und Festungsanlagen erhalten, die von dem, mittlerweile ausgestorbenen, Volk der Zwerge errichtet wurden.

4.1.2.7 Kampfausrüstung und -technik

In *Skyrim* gibt es verschiedene Gattungen von Rüstungen und Waffen, die sich hauptsächlich durch die verwendeten Materialien definieren. Dadurch, dass es allen Völkern möglich ist sämtliche Rüstungs- und Waffengattungen zu benutzen, soll hier nur das nordisch gestaltete Rüstzeug berücksichtigt werden. Dabei handelt es sich hauptsächlich um jene Ausrüstungsgegenstände, die sich im Vergleich zum Vorgänger von *Skyrim* (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*) verändert haben oder gänzlich neu hinzugefügt worden sind.

Bei einigen Rüstungstypen, wie z. B. der Eisenrüstung, sind an den Helmen Hörner hinzugefügt und sonst keine relevanten Änderungen im Verhältnis zum vorhergegangenen, vierten Serienteil *Oblivion*, gemacht worden.

[92] Nachlesbar unter: http://de.elderscrolls.wikia.com/wiki/Sovngarde%3A_Eine_Neubetrachtung (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

[93] Siehe Simek 2006, Draugar

Abbildung 12: Bebänderte Eisenrüstung, männliche und weibliche Ausführung

Bei der sogenannten Stahlrüstung sind nun auch Hörner angebracht, sie enthält mehr Leder und Fell und es sind auch verschiedene Verzierungen in Form von nordischen Knotenmustern vorhanden.

Neu in diesem Serienteil ist die Schuppenrüstung aus Lederschuppen und kleineren verzierten Metallteilen, deren Helm mit nach vorn gerichteten Hörnern versehen ist sowie die Pelzrüstung, die weniger Metall und keine Hörner beinhaltet, ansonsten der Schuppenrüstung aber eher ähnlich ist. Neben diesen beiden Vertretern der Kategorie leichte Rüstung gibt es noch erwähnenswerte schwere Rüstungen; dabei handelt es sich um die alte Nordrüstung und die gravierte Nordrüstung.[94] Die alte Nordrüstung besteht überwiegend aus Leder und Metall, wobei Teile der Arme und Beine frei bleiben. Wiederum sind die Helme horngeschmückt und die Metallteile sind mit Ornamenten und Knotenmustern versehen; diese wirken jedoch sehr grob verarbeitet. Bei der weiblichen Ausführung gibt es eine kleine Fläche mit Kettengeflecht. Der Brustpanzer der gravierten Nordrüstung besteht fast nur aus Metall und wirkt dabei zwar massiv, aber dennoch gut, sauber und aufwendig verarbeitet. Der Rest besteht aus Leder, Fell und Pelzteilen und der Helm kommt ohne Hörner aus, deutet in der Form aber einen Bärenkopf an.

Für die Waffen gibt es ähnliche Einteilungen und Kriterien wie bei den Rüstungen. Alle Völker können sämtliche Waffengattungen benutzen, daher sind nur die nordisch gestalteten Schwerter, Äxte und Bögen relevant. Es handelt sich dabei um das sogenannte

[94] Kommt nur durch die Installation der offiziellen Erweiterung *Dragonborn* vor.

Stahlwaffenset,[95] das alte Nordwaffenset und das Nordwaffenset. Die Stahlwaffen bestehen aus Holzgriffen mit Leder und mit Ornamenten verzierten Metallklingen, die alten Nordwaffen verzichten dagegen auf Leder und bei den neueren Nordwaffen ist kein Holz sichtbar, jedoch werden Fellteile hinzugefügt. Alle genannten Waffen wirken aufwendig hergestellt und die Formen der Klingen sind meist nicht gerade, sondern geschwungen und mit vielen Verzierungen und Unterbrechungen der Linien versehen.

4.1.2.8 Regierung

Die Provinz Himmelsrand ist in neun Fürstentümer aufgeteilt, die jeweils eine eigene Hauptstadt haben und von einem eigenen sogenannten Jarl regiert werden. Jedes Fürstentum hat ein eigenes Strafgesetz. So ist ein in der Stadt Rifton gesuchter Bandit in einer anderen Stadt, wie z. B. Weißlauf, unschuldig.[96]

Abbildung 13: Jarl von Winterfeste (links) und Einsamleit (rechts)

Die Jarle herrschen über ihr jeweiliges Fürstentum und wählen aus ihren Reihen einen Großkönig, der über ganz Himmelsrand herrscht. Im Konflikt zwischen den einheimischen Rebellen und den imperialen Besatzern werden je nach Ausgang der Auseinandersetzung Jarle, die sich zu einer Seite bekennen, von der anderen Seite ersetzt.

[95] Ein Set besteht meistens aus Ein- und Zweihandschwert, Ein- und Zweihandaxt, Streitkolben, Hammer, Dolch und Bogen.
[96] Vgl. http://de.elderscrolls.wikia.com/wiki/F%C3%BCrstentum_%28Skyrim%29 (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

4.2 Filme

Im Jahr 1954 kommt der US-Amerikanische Film *Prinz Eisenherz* auf Basis der Comics von Hal Foster in die Kinos, Regie führte Henry Hathaway. Bei der Figur von Prinz Eisenherz handelt es sich um einen Skandinavier, der in England im Exil ist, da sein Vater als ehemaliger König von einem Wikingerfürsten und seinen Gefolgsleuten gestürzt worden ist. Diese kommen öfters vor und werden barbarisch, brutal und gewalttätig dargestellt. Sie sind in Fell gekleidet und tragen Hörnerhelme. An historische Korrektheit wird hier kein Anspruch gestellt.

Der erste kommerziell erfolgreiche Tonfilm mit Wikingern im Mittelpunkt ist *The Vikings* (Die Wikinger) von Richard Fleischer, der im Jahr 1958 in den USA erschienen ist. Er basiert auf einem Roman von Edison Marshall mit dem Titel *The Viking* aus dem Jahr 1951, welcher wiederum Stoffe der *Ragnars Saga Loðbrokar* übernommen hat. Der Film thematisiert den Einfall von Wikingern in England und stellt diese mit einem hohen Maß an Gewalt und Brutalität dar. Es kommen mythologische Elemente vor, die zeigen, dass *The Vikings* zwar nicht auf historische Authentizität setzt, jedoch in der bildlichen Darstellung der Wikinger und deren Heimatgebiet in Norwegen keine großen Fehler macht.

Aus Italien stammt der im Jahr 1961 erschienene Film *L'ultimo dei Vikinghi* (Der letzte der Wikinger) von Giacomo Gentilomo und Mario Bava. Auch hier handelt es sich um einen Actionfilm mit vielen Kämpfen, Brutalität und einem Rachemotiv. Ein Hörnerhelm ist zwar nur auf den Filmplakaten zu sehen und nicht im Film selbst, eine korrekte Darstellung ist allerdings nicht vorhanden.

The Long Ships (Raubzug der Wikinger), von 1964, erscheint mit Jack Cardiff als Regisseur als britisch-jugoslawischer Film. Er basiert auf einem Roman des schwedischen Schriftstellers Frans Bengtsson mit dem Titel *Röde Orm* (1941; Die Abenteuer des Röde Orm). Wiederum handelt es sich um einen Abenteuerfilm, der eine kampfstarke Wikingertruppe im Mittelpunkt hat, der Schauplatz ist hier jedoch in Südspanien bei den Mauren angesiedelt. Bei der Darstellung steht das Bild der Wikinger als Krieger, ähnlich wie bei den bereits erwähnten Filmen, im Vordergrund.

Nach diesem Zeitraum, mit regelmäßig erscheinenden „Wikingerfilmen", dauert es bis zum Jahr 1978, bis der Nächste in die Kinos kommt. *The Norseman* (Die Nordmänner) stammt vom amerikanischen Regisseur Charles Pierce. Das Thema ist die Reise nach Amerika, die mit sehr vielen Fantasymotiven angereichert ist. Obwohl der Film damit auf einer wahren Begebenheit beruht und dies dem Seher auch mitgeteilt wird, wird kaum ein Klischee

ausgelassen. Hörnerhelme, Propheten und Götter sind nur ein kleiner Teil der historischen Ungenauigkeiten.

Aus Island kommt 1981 der Film *Útlaginn* (Vikings – Die Gisli Saga) von Ágúst Guðmundsson in die Kinos. Die *Gísla saga Súrssonar* ist mit ihrer Geschichte von einer Blutrache auf Island als Vorlage für die Handlung verwendet worden, wodurch mythologische Elemente in den Film aufgenommen worden sind. Ansonsten zeigt *Die Gisli Saga* ein recht genau zutreffendes, historisches Bild der Wikinger.

Drei Jahre später kommt 1984 ein weiterer Film aus Island. *Hrafninn flýgur* (Der Flug des Raben oder Odins Raben in der DDR) ist der erste von drei Teilen. 1988 und 1991 erscheinen vom Regisseur Hrafn Gunnlaugsson die Fortsetzungen *Í skugga hrafnsins* (Der Schatten des Raben) und *Hvíti víkingurinn* (Der weiße Wikinger). *Hrafninn flýgur* ist eine Rachegeschichte, in der ein Ire auf Island den Tod seiner Eltern durch einen norwegischen Wikinger vergelten will. Neben mythologischen Einflüssen wird jedoch auch hier ein Bild gezeigt, das Stereotypen weitestgehend vermeidet.

Zu erwähnen ist auch der 1986 erschienene dänische Zeichentrickfilm *Valhalla* (Walhalla), der die gleichnamigen Comics von Peter Madsen in bewegten Bildern zeigt. Das Zielpublikum sind in erster Linie Kinder, was sich durch eine gewaltfreiere Inszenierung, im Vergleich zu den anderen Wikingerfilmen, zeigt. Stofflich werden hauptsächlich Geschichten aus der nordischen Mythologie verwendet und erwachsene, menschliche Wikinger kommen nur als Nebenfiguren vor, weshalb sie nur oberflächlich gezeigt werden, während die Götter im Mittelpunkt stehen. Deren Gestaltung und jene von Asgard, bei dem es sich um ihre Welt handelt, ist aber eindeutig am historischen Vorbild orientiert – durch die kinderorientierte Darstellung aber äußerst ungenau.

1989 wird der Film *Erik the Viking* (Erik der Wikinger) ausgestrahlt. Es handelt sich zum ersten Mal um eine Komödie, die Wikingerstoffe behandelt. Regisseur ist der Brite Terry Jones, der Mitglied der Komikergruppe Monty Python ist, und sein Kollege John Cleese spielt eine Nebenrolle im Film. Die bildliche Darstellung der Wikinger zeigt keine großen Ungenauigkeiten, sie sind jedoch einfältig und teils unbeholfen. Dazu kommen mythologische Einflüsse, die jedoch komödienbedingt von der Vorlage aus der sogenannten *Lieder-Edda*, dem Werk, in dem die Göttergeschichten überliefert sind, abweichen.

The 13th Warrior (Der 13te Krieger) aus dem Jahr 1999 stammt vom amerikanischen Regisseur John McTiernan, der vor der Fertigstellung des Filmes vom Autor der Buchvorlage Michael Crichton abgelöst worden ist. Die Handlung stellt den real existierenden arabischen Reisenden und Autoren Ahmad Ibn Fadlan in den Mittelpunkt und erzählt von seiner Reise zu

den Wikingern. Diese werden äußerst kriegerisch dargestellt und auf eine realistische Darstellung wird zugunsten von Action verzichtet. Die Geschichte vermischt sich im Fortschreiten der Handlung mit Motiven aus den altenglischen, jedoch in Skandinavien spielenden, Beowulfstoffen.

Der 2007 erschienene, amerikanische Film *Pathfinder* (Pathfinder – Fährte des Kriegers) orientiert sich am gleichnamigen Film *Pathfinder* aus dem Jahr 1987. Der ältere Film von Niels Gaup, einem norwegischen Samen, erzählt eine Geschichte von Samen und deren Konflikt mit den „Tschuden". Dabei handelt es sich um Menschen aus dem Baltikum, die jedoch in gewisser Weise in ihrer Darstellung von Wikingern beeinflusst sind. Im Film von 2007 verlagert sich die Handlung nach Nordamerika, wo die einheimische Bevölkerung diesmal von Wikingern überfallen wird. *Pathfinder – Fährte des Kriegers* ist äußerst gewaltbetont und die Angreifer werden fast wie Monster dargestellt. Hörnerhelme, Stacheln an der Ausrüstung, dunkle Rüstungen und Körperbemalungen sowie eine Sprachbarriere, die dadurch dargestellt wird, dass das Publikum die Wikinger nicht versteht, tragen zu diesem Bild bei.

Der amerikanische Regisseur Howard McCain mischt 2008 für seinen Film *Outlander*, Wikinger mit Sci-Fi-Elementen aus der Zukunft. Der zeitreisende Hauptprotagonist stürzt mit seinem Raumschiff im Jahr 709 – also eigentlich vor der Wikingerzeit – über Norwegen ab und kommt so in Kontakt mit den Einheimischen. Auch in diesem Abenteuerfilm wird historische Genauigkeit hinter eine kinematografisch ansprechende und imposante Darstellung gesetzt.

Valhalla Rising (Walhalla Rising) kann am ehesten als Mischung zwischen Action-, Abenteuer- und Kunstfilm bezeichnet werden. Im 2009 erschienenen Werk des dänischen Regisseurs Nicolas Winding Refn wird ein schottischer Gefangener von Wikingern nach Nordamerika gebracht. Diese sind bereits Christen und wollen eigentlich nach Jerusalem, verlieren auf See jedoch die Orientierung. Durch explizite und häufige Gewaltdarstellungen schafft der Film eine von Brutalität beherrschte Atmosphäre, in dem übernatürliche Elemente angedeutet werden.

Vom deutschen Regisseur Michael „Bully" Herbig stammt eine Verfilmung der gleichnamigen Kinderbücher vom Schweden Runer Jonsson mit dem Namen *Wickie und die starken Männer*. Im Jahr 2009 kommt sie in die Kinos, gefolgt von *Wickie auf großer Fahrt* (2011). Es handelt sich um Kinderfilme, die sich stark an ihrer Vorlage und deren Bebilderung orientiert. Die Wikinger sind einfältige Krieger und die bildliche Darstellung ist kindergerecht gestaltet.

2010 erscheint ein weiterer Kinderfilm mit Wikingern. *How to Train Your Dragon* (Drachenzähmen leicht gemacht) ist eine 3D-Animation von den DreamWorks Animation, die 2014 einen zweiten Teil erhält und von der seit 2012 eine Serie ausgestrahlt wird. *Drachenzähmen leicht gemacht* wird im folgenden Kapitel genauer analysiert.

Ab dem Jahr 2013 wird vom kanadischen History Television die Serie *Vikings* (dt. Vikings) ausgestrahlt. Deren erste von aktuell fünf Staffeln wird in der vorliegenden Arbeit in Kapitel 4.2.2 ausführlich analysiert.

In Russland entsteht 2016 der Action-/ Abenteuerfilm *Viking* von Regisseur Andrei Kravchuk. Wiederum sind Gewalt und Brutalität vorherrschend, der Schauplatz wird bei *Viking* jedoch in das Kiever Reich verlegt und handelt von Vladimir dem Großen, einem Großfürsten von Kiev. Die Wikinger sind als Gegenspieler furchteinflößend und bösartig dargestellt.

In anderen Filmen und Serien – speziell im Bereich des Fantasygenres – wird bei der Darstellung von Völkern aus dem Norden oder kalten Gebieten auf die Wikinger zurückgegriffen. So lassen sich beispielsweise in der amerikanischen Serie *Game of Thrones* von HBO beim Adelshaus Stark im Norden Wikingerelemente erkennen, die u.a. mit schottischen Einflüssen kombiniert werden. Beim Adelsgeschlecht Graufreud im Westen, welches auf Seefahrt spezialisiert ist, werden ähnliche Anleihen bei Wikingern und Schotten gemacht.

4.2.1 Drachenzähmen leicht gemacht

Bei dem US-amerikanischen Film *How to Train Your Dragon* (Drachenzähmen leicht gemacht) – die deutsche Fassung ist die Grundlage der folgenden Darstellung – handelt es sich um einen computeranimierten Animationsfilm aus dem Jahr 2010. Er wurde sowohl in 2D als auch 3D in den Kinos ausgestrahlt. Die Metacritic[97] liegt bei 74 von 100 Punkten, die durchschnittliche Bewertung von Fachmagazinen und Kritikern fällt damit durchwegs positiv aus. Die Regisseure sind Dean DeBlois und Chris Sanders, die neben William Davies auch als Drehbuchautoren involviert waren.[98] Der Film basiert auf der Kinderbuchreihe *How to Train Your Dragon* der englischen Autorin Cressida Cowell aus dem Jahr 2003.[99] In der Buchvorlage gibt es Illustrationen in schwarz-weiß, die für einen Animationsfilm jedoch nicht verwendbar sind. Daher ist der Film speziell bei der bildlichen Darstellung als eigenständig zu betrachten. Ansonsten weicht der Film in Details, die für diese Arbeit nicht von Relevanz sind, ab. Dazu gehört z. B. die Art des Drachen des Hauptdarstellers. Auf der Website des Filmes wird die Rahmenhandlung wie Folgt beschrieben:

> Vor langer Zeit wollte sich der junge Wikinger Hicks dem Kampf gegen die Drachen anschließen, die regelmäßig seine Stadt im Norden der Insel Berk angriffen. Doch sein Macho-Vater, Häuptling „Haudrauf der Stoische", erlaubt seinem zwar einfallsreichen, aber kleinem und tollpatschigem Sohn nicht, beim Kampf mitzumachen. Trotzdem wagt sich Hicks in die Schlacht und schießt mit seiner Erfindung einen mysteriösen Nachtschatten Drachen ab, bringt es dann aber nicht über sich, diesen auch zu töten. Stattdessen befreundet sich Hicks mit dem Drachen, den er auf den Namen Ohnezahn tauft. […] Auch wenn sich die beiden am liebsten davor drücken würden, beschließen sie letztlich, dass sie etwas gegen die zerstörerische Ignoranz unternehmen müssen, die ihre Welt so plagt.[100]

Im folgenden Kapitel soll bei der Analyse der Darstellung der Wikinger im Film zwar auf die Hauptfiguren eingegangen werden, jedoch soll v.a. das typische Bild von jenen Figuren abgeleitet werden, die im Hintergrund stehen und sich daher nicht durch besondere

[97] http://www.metacritic.com/movie/how-to-train-your-dragon (zuletzt abgerufen am 07.07.2017)
[98] Vgl.: https://www.howtotrainyourdragon.com/movies/how-to-train-your-dragon (zuletzt abgerufen am 05.07.2017)
[99] Siehe Crowell 2003
[100] http://www.drachenzaehmen-leicht-gemacht-2.de/movies/how-to-train-your-dragon (zuletzt abgerufen am 7.07.2017)

Erkennungsmerkmale von anderen abheben sollen. Weiters ist zu erwähnen, dass es sowohl einen zweiten Teil des Filmes als auch eine Serie gibt, die die Handlung von *Drachenzähmen leicht gemacht* fortsetzen und mehr Details und Informationen zu den Untersuchungspunkten hinzufügen würden.[101] In der vorliegenden Arbeit wird aber nur der erste Teil des Films analysiert und Informationen aus dem zweiten Teil und der Serie in den Fußnoten behandelt.

4.2.1.1 Die Wikinger

Der zentrale Handlungsort der Geschichte von *Drachenzähmen leicht gemacht* ist die fiktive Insel Berk, deren Bewohner sich selbst Wikinger nennen. Zwar wird einmal isländischer Dorsch erwähnt,[102] ansonsten gibt es aber keine Verweise auf real existierende Orte und es kann von einer fiktiven Welt ausgegangen werden. Es ist eindeutig, dass die Zielgruppe des Filmes primär Kinder sind und da es sich um einen Unterhaltungsfilm handelt, kann nicht von einem historisch korrekten Bild als Zielsetzung ausgegangen werden. Im Laufe des Filmes segeln die Wikinger zu Hägars Höllentor, was eine eindeutige Anspielung auf die Comicfigur *Hägar The Horrible* (Hägar der Schreckliche) des amerikanischen Autors Dik Browne ist. In der deutschen Fassung von *Drachenzähmen leicht gemacht* haben einige Wikinger einen norddeutschen Akzent, während in der englischen Fassung schottische Färbungen zu hören sind.

Die Namen der Wikinger sind überwiegend einzelne oder zusammengesetzte Wörter, die ihre Träger/innen in einigen Fällen charakterisieren. Die Hauptfigur heißt z. B. Hicks[103] und ist besonders am Anfang des Filmes physisch schwach und im Kampf überflüssig, dazu kommen der kräftige Schmied Grobian oder der Anführer Haudrauf der Stoische, der als einziger einen erweiterten Namen hat.[104] Hicks Freunde tragen die Namen Fischbein, Rotzbacke, Raffnuss und Taffnuss, die ihre Träger/Trägerin nur bedingt beschreiben. Eine Ausnahme stellt Astrid dar, da ihr Name als einziger nicht der obigen Kategorie zugeordnet werden kann.

Im Film wird außerdem erwähnt, dass Eltern der Meinung seien, hässliche Namen schrecken Trolle und Gnome ab.[105]

[101] *How To Train Your Dragon 2(Drachenzähmen leicht gemacht 2)* bzw. *DreamWorks Dragons.*
[102] Vgl. Drachenzähmen leicht gemacht (2010) TC: 00:35:19
[103] Aus dem englischen Hiccup für Schluckauf
[104] In *How To Train Your Dragon 2* und in der dazugehörigen Serie erhalten die Wikinger Nachnamen.
[105] Vgl. Drachenzähmen leicht gemacht (2010) TC: 00:01:27 – 00:01:31

4.2.1.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

Die Wikinger haben eine kräftige Statur, starke Oberarme, kurze Beine und sind beleibt. Eine Ausnahme stellt Hicks, die Hauptfigur, dar. Er ist schlank und schmächtig, weshalb er des Öfteren nicht ernst genommen und von anderen nicht akzeptiert wird: „Keine Panik, du bist schmächtig und klein, damit bist du als Ziel uninteressant. Die (Drachen) denken du wärst gestört oder krank und halten sich eher an die wikingermäßigen Kollegen als an dich.“[106] An dieser Aussage zeigt sich deutlich, dass sein Körperbau nicht typisch für einen Wikinger ist und das Gegenteil als normal angesehen wird.

Die vorherrschenden Haarfarben sind blond und rötlich. Schwarzes und braunes Haar kommt jedoch auch vor. Die Länge des Kopfhaares reicht bei den meisten Männern bis zum Kiefer und steht unkontrolliert unter dem Helm hervor. Vereinzelt gibt es auch kürzere Haare und der Stammesanführer trägt einen Zopf. Die meisten männlichen Wikinger tragen Bärte. Diese sind buschig, lang und manchmal mit Zöpfen versehen. Frauen kommen seltener vor und tragen die Haare nach hinten zusammengebunden. Bei den Augenfarben fällt keine auf, die besonders häufig vorkommt.

Die Bekleidung der Wikinger ist bis auf die Farbgebung äußerst einheitlich. Die Männer tragen ein ärmelloses Oberteil, dessen Ausschnitt nach oben hin mit einem Band zusammengeschnürt ist. Der Stoff wirkt grob gewoben und blaue, rote, gelbe, grüne und braune Töne herrschen vor. Als Unterteil dienen Röcke, die aus Stoff bestehen und von einem Metallschuppengeflecht überdeckt werden. Dazu tragen die Wikinger breite, braune, nietenbewährte Gürtel mit runden Schnallen. Die Füße stecken in engen Hosen und großen Stiefeln aus Leder mit Fellbesätzen. An beiden Armen sind Armwickel aus Bändern, und auf dem Rücken tragen die Wikinger Mäntel aus Fell, die auf beiden Schultern je eine runde Metallplatte haben. Auf ihren Köpfen tragen sie stets ihre metallenen Helme. Diese sind mit einem oder zwei auslandenden Hornpaaren bewährt und haben dazu noch einen Kamm aus kleineren Stacheln.

Die Frauen sind ähnlich gekleidet, erscheinen aber weniger kriegerisch. Sie tragen weniger Metall als die männlichen Wikinger und haben oft Röcke, die bis zur Brust reichen und mit Trägern an den Schultern versehen sind. Diese sind auf Brusthöhe von zwei Metallscheiben oder Fibeln zusammengehalten. Statt des Plattengeflechtes haben die weiblichen Wikinger Lederstreifen auf den Röcken. Die Helme der Frauen haben zudem kleinere Hörner. Selten

[106] Vgl. Drachenzähmen leicht gemacht (2010) TC: 00:17:34 – 00:17:53

sind auch Frauen in ganz einfacher Kleidung zu sehen, die nur aus Hemd und Rock besteht, ohne Helme oder mit Metallplatten verziert zu sein.

Abbildung 14: Bewohner des Dorfes Berk

4.2.1.3 Land, Umgebung, Architektur

Die Wikinger im Film leben auf der Insel Berk im gleichnamigen Dorf. In der einleitenden Anfangsszene wird das Dorf folgendermaßen beschrieben: „Es liegt zwölf Tage nördlich von trostlos und ein paar Grad südlich von Schweinekalt und mitten auf dem Längengrad der Langeweile“.[107] Dies lässt einerseits darauf schließen, dass in der Umgebung sonst keine weiteren Wikinger leben[108] und andererseits auf eine geografische Position im hohen Norden. Mehrmals ist auch vom großen Eis die Rede, welches den Winter bringen wird. Für diese Zeit müssen Vorräte gesammelt werden, was darauf schließen lässt, dass der Winter eine unwirtliche und lebensfeindliche Zeit ist. Am Ende des Films wird erwähnt, dass es neun Monate Schnee und drei Monate Hagel gibt.[109]

Die Insel selbst ist von einer felsigen Steilküste umgeben und nur über eine lange hölzerne Treppe gelangen die Wikinger zum Hafen, da das Dorf selbst oben auf einem Felsen liegt. Der Insel vorgelagert gibt es noch einige Felsformationen im Meer. Den höchsten Punkt bildet ein Berg mit schneebedecktem Gipfel und der Rest von Berk ist mit Nadelwald bedeckt. In der Nacht sind am Himmel Nordlichter zu sehen.

Die einzelnen Häuser sind durch Hängebrücken und Stege aus Holz verbunden. Holz ist das primäre Baumaterial der Wikinger, auch, wenn durch die Angriffe der feuerspeienden Drachen immer wieder viele der Wohnstätten niederbrennen und diese danach neu aufgebaut

[107] Vgl. *Drachenzähmen leicht gemacht* (2010) TC: 00:00:31 – 00:00:37
[108] In *How To Train Your Dragon 2* und der Serie kommen weitere Wikingerstämme auf anderen Inseln dazu.
[109] Vgl. *Drachenzähmen leicht gemacht* (2010) TC: 01:24: 40 – 01:24:47

werden müssen. Die Dächer sind meist spitz, hoch und fallen leicht gewölbt nach unten bis zum Boden ab. Sie sind mit Schindeln gedeckt und haben meist ein Giebelkreuz oder einen hölzernen Drachenkopf als Zierelement. Auch Stacheln sind als Verzierungen öfters zu sehen. Die Wände bestehen aus primitiv zusammengesetzten Brettern und Balken Bei einigen Häusern gibt es auch Verzierungen in Ornamentform.

Abbildung 15: Häuser im Dorf der Wikinger

Spezielle Gebäude sind die Arena, ein vergitterter Bereich um den Kampf gegen Drachen zu trainieren, sowie die große Halle, in der Versammlungen abgehalten werden. Dort steht ein ovaler Tisch mit einer Feuerstelle in der Mitte. Um diesen Tisch herum treffen sich die Wikinger zu Versammlungen und Beratungen. Außerdem kommen noch ein Turm mit einem Katapult darauf und eine Schmiede vor. Die Einrichtung der Gebäude besteht vorwiegend aus grob gezimmerten Holzmöbeln. Immer wieder sind nordische Ornamentmuster als Verzierungen und Beschläge aus Metall sowie Nagelköpfe zu sehen. Dazu gibt es Malereien und Wandteppiche mit Szenen aus dem Wikingerleben. Seltener sind auch hölzerne Statuen zu sehen, die höchstwahrscheinlich Wikinger darstellen sollen.

Abbildung 16: Innenraum dem der großen Halle

In Bezug auf die ökonomischen Verhältnisse von Berk ist wenig zu erkennen. Erwähnt wird von den Wikingern, dass nur wenig angebaut werden kann, da das Klima äußerst rau ist.[110] Wichtig ist hingegen die Schafzucht und auch der Fischfang spielt eine zentrale Rolle bei der Ernährung.

Die Schrift, die in *Drachenzähmen leicht gemacht* verwendet wird, ist eine Anlehnung an das ältere Fuþark[111]. Während einige Runen direkt aus der Vorlage übernommen worden sind, werden andere vertauscht oder durch Zeichen ersetzt, die nicht aus dem Runenalphabet stammen. Mit den Runen werden englische[112] Wörter geschrieben.

Abbildung 17: Runenschrift

4.2.1.4 Motivation

Der Hauptgrund für die Taten der Wikinger ist Sturheit. Laut der Hauptfigur ist dies auch der Grund, warum man nicht einfach umzieht und so der Drachenplage aus dem Weg geht.[113] Der Kampf gegen die Ungeheuer gilt als wichtigste Aufgabe bei den Wikingern und das Besiegen eines Drachen bringt Ruhm und Anerkennung im Dorf. Das Töten des ersten Drachens kann auch als Eintrittsritual in die Erwachsenenwelt gesehen werden. Angst vor dem Tod scheint dem echten Wikinger nur begrenzt vorhanden und ist eher verpönt. Die Gefahr bei einem Angriff gegen die Drachen zu sterben wird als schlichtes Berufsrisiko eines Wikingers

[110] Vgl. Drachenzähmen leicht gemacht (2010) TC: 01:24:48 – 01:24:53
[111] Siehe Düwel 2008
[112] Originalsprache des Filmes.
[113] Vgl. Drachenzähmen leicht gemacht (2010) TC: 00:01: 02 - 00:01:17

bezeichnet[114] und in einer gefährlichen Situation gilt es als Heldenmut, sich für die anderen zu opfern.[115]

Am Ende des Filmes ändert sich allerdings die Einstellung der Wikinger zu den Drachen in das Gegenteil und sie überwinden ihre Sturheit und verbünden sich mit den ehemaligen Feinden.

4.2.1.5 Das Frauenbild

Abgesehen von zwei Hauptfiguren, tauchen Frauen meist nur in geringer Anzahl unter den Wikingern auf. Vom Wesen her zeigt sich kein großer Unterschied zu den männlichen Kollegen. Die Frauen beteiligen sich gleich wie die Männer an jedem Kampfgeschehen und fahren auch auf den Schiffen mit diesen zu den Angriffen auf die Drachen. Wie bereits im Abschnitt zur Kleidung dargestellt ist auch hier nur geringe Unterschiede zwischen Mann und Frau zu sehen. Im Film halten die Wikinger eine große Versammlung ab,[116] bei der auch Frauen ohne Helme zu sehen sind, die aber trotzdem wie Kriegerinnen wirken. Frauen, die im Haushalt beschäftigt sind, kommen im gesamten Film nicht vor. Doch eine Szene zeigt eine alte Frau mit weißem Haar, die wie eine Dorfälteste wirkt. Sie muss ein Mal eine wichtige Entscheidung treffen und den Sieger eines Wettkampfes bestimmen. Ihr Urteil wird anschließend vom ganzen Dorf anerkannt. Hier kann durchaus von der Machtposition einer Frau gesprochen werden.

[114] Vgl. *Drachenzähmen leicht gemacht* (2010) TC: 00:09: 21 – 00:09:23
[115] Vgl. ebd., 01:12:15 – 01:12:23
[116] Vgl. ebd., 00:09:06 – 00:09:36

Abbildung 18: Stammesälteste der Wikinger

4.2.1.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

Religion spielt in *Drachenzähmen leicht gemacht* eine untergeordnete Rolle. Es werden keine religiösen Handlungen ausgeführt und die einzigen Auseinandersetzungen mit dem Thema sind Ausrufe wie „Bei Odin“, „Allmächtiger Thor“, „Beim Barte des Thors“ oder „Odin, steh uns bei“. Daraus kann eindeutig auf den Glauben an die nordische Mythologie geschlossen werden, allerdings ist der Stellenwert nicht klar ersichtlich.

Bei den übernatürlichen Wesen sind an erster Stelle die Drachen zu erwähnen. Diese sind in großer Zahl vorhanden und es gibt mehrere unterschiedliche Arten. Es stellt sich auch heraus, dass es einen Anführer der Drachen gibt, der auf einer Insel in einem undurchdringlichen Nebelfeld lebt.

Ansonsten werden noch Trolle und Gnome erwähnt. Magie oder anderes Übernatürliches kommt in *Drachenzähmen leicht gemacht* nicht vor.

4.2.1.7 Kampfausrüstung und -technik

Die Bekleidung wurde bereits beschrieben (siehe 4.1.2.1). Die Wikinger scheinen jeweils über nur eine Garnitur Kleidung zu verfügen, welche in Kriegsszenen sowie alltäglich gleichermaßen und unverändert getragen wird. Bei der Bewaffnung wird auf Äxte, Schwerter,

Hämmer, Speere und Keulen zurückgegriffen. Auch die Fäuste werden spontan eingesetzt. Die Qualität der Waffen scheint minderwertig zu sein, da während der Kämpfe öfters verbogene Teile in die Schmiede zur Reparatur gebracht werden müssen. Für die Verteidigung greifen die Wikinger auf Rundschilde zurück. Diese haben einen Metallbuckel in der Mitte und einen Metallrahmen am Rand, um die Holzbretter zusammenzuhalten. Dazu sind die Schilde mit Farben bemalt und oft mit verschiedenen Motiven oder Mustern versehen. Um Lärm zu erzeugen wird mit den Waffen auf die Schilde getrommelt, was die Gegner verwirren und abschrecken soll.

Um die Drachen bewegungsunfähig zu machen, werden Netze und Seile mit Metallkugeln an den Enden eingesetzt. Als stationäre Waffen und zur Belagerung gibt es stationäre und mobile Katapulte, die mit Steinen oder brennenden Geschossen geladen werden.

Für den Kampf außerhalb der Heimatinsel werden Schiffe als Transportmittel eingesetzt. Es handelt sich hierbei um Langschiffe mit Segeln; Ruder sind nicht vorhanden. Die Segel sind mit verschiedenen Motiven verziert und an den Seiten der Boote sind die Schilde der Wikinger platziert. An Bug und Heck sind hölzerne Drachenköpfe angebracht und teilweise sind die Kiele mit Stacheln besetzt.

Abbildung 19: Wikingerschiffe

Vor der Schlacht an Land rammen die Wikinger zum Schutz angespitzte Pfähle in den Boden. Der Anführer steht an vorderster Front und gibt Befehle an seine Krieger. Diese Befehle beschränken sich hauptsächlich auf den Ruf „Angriff!“, wonach alle nach vorn stürmen und sich in Einzelkämpfe verwickeln. Von einem Kampf in Formation kann daher nicht die Rede sein.

4.2.1.8 Regierung

Der Anführer des Dorfes ist Haudrauf der Stoische, der als das Oberhaupt des Stammes[117] bezeichnet wird. Er ist sowohl bei Kriegshandlungen als auch im friedlichen Leben derjenige, der bestimmt, was geschieht. In der Versammlungshalle ist er derjenige, der spricht und Vorschläge macht; allerdings steht es den Wikingern frei zu entscheiden, ob sie ihm auf eine Expedition folgen. Haudrauf kann sie jedenfalls leicht von seinem Plan überzeugen. Es liegt auch in seinem Aufgabenbereich, das Dorf für den Winter vorzubereiten und genügend Nahrungsmittel heranzuschaffen. Neben dem Anführer ist noch die alte Frau zu nennen, die wie eine Dorfälteste (siehe 4.2.1.5) oder sogar wie eine Seherin agiert. Sie übt ihre Befehlsgewalt jedoch nur ein Mal aus.

[117] Vgl. *Drachenzähmen leicht gemacht* (2010) TC: 00:01:50

4.2.2 Vikings

Vikings ist eine Fernsehserie, die am dritten März 2013 vom kanadischen Sender History Television erstausgestrahlt wurde. Die Serie wird überwiegend den Genres Drama, Action und Geschichte[118] zugeordnet. Die erste Staffel erzielt einen Metascore von 71 aus 100 Punkten.[119] Es gibt bisher fünf Staffeln, von denen in der vorliegenden Arbeit nur die erste behandelt wird. Sie beinhaltet neun Folgen von denen jeweils drei unter der Regie von Johan Renck, Ciaràn Donnelly sowie Ken Girotty gedreht wurden.[120] Das Drehbuch stammt bei allen Folgen vom amerikanischen Regisseur Michael Hirst,[121] der auch als „Creator" bzw. Erfinder der Serie angeführt wird.[122]

Die Rahmenhandlung wird in der offiziellen Beschreibung folgendermaßen geschildert:

> The HISTORY® original series *Vikings* transports us to the brutal and mysterious world of Ragnar Lothbrok (Travis Fimmel), a Viking warrior and farmer who yearns to explore—and raid—the distant shores across the ocean. His ambition puts him at odds with local chieftain Earl Haraldson (Gabriel Byrne), who insists on sending his raiders to the impoverished east rather than the uncharted west. When Ragnar teams up with his boat builder friend Floki (Gustaf Skarsgard) to craft a new generation of intrepid ships capable of conquering the rough northern seas, the stage is set for conflict.[123]

Die Serie spielt in Skandinavien und anderen Gebieten, in die die historischen Wikinger vorgedrungen sind und greift auch reale geschichtliche Ereignisse auf, stellt jedoch laut Hirst keinen Anspruch darauf, historisch korrekt zu sein:

> "I especially had to take liberties with '*Vikings*' because no one knows for sure what happened in the Dark Ages," Mr. Hirst said. "Very little was written then." The bottom line," he explained, was: "We want people to watch it. A historical account of the Vikings

[118] Siehe u.a. http://www.metacritic.com/tv/vikings (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)
http://www.imdb.com/title/tt2306299/ (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)
https://www.amazon.de/gp/video/detail/B00ET0K3MM/ref=pd_cbs_318_11 (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)
http://www.moviepilot.de/serie/vikings?filter=critics (zuletzt abgerufen am 07.01.2017)
[119] http://www.metacritic.com/tv/vikings (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)
[120] Vgl. http://www.imdb.com/title/tt2306299/episodes?season=1&ref_=tt_eps_sn_1 (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)
[121] Vgl. http://www.imdb.com/title/tt2306299/ (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)
[122] Vgl. http://www.history.com/shows/vikings/about/season-1 (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)
[123] http://www.history.com/shows/vikings/about/season-1 (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)

would reach hundreds, occasionally thousands, of people. Here we've got to reach millions."[124]

Inhaltlich basiert die Serie demnach auf dem Vorbild der realen Wikingerzeit, nimmt aber auch bewusst historische Ungenauigkeiten und Fehler in Kauf um ein größeres Publikum erreichen zu können.

4.2.2.1 Die Wikinger

Wie erwähnt handelt es sich bei den Auftretenden aus *Vikings* um eine Anlehnung an die realen Wikinger, genauer um jene aus dem heutigen Dänemark und Norwegen. In der Serie wird das Gebiet nur als Skandinavien bezeichnet. Die Handlungsstränge sind ebenfalls an bestätigte historische Ereignisse wie dem Überfall auf das Kloster von Lindisfarne im Jahr 973 angelehnt, die zeitlichen Abstände zwischen den einzelnen Ereignissen stimmen jedoch nicht immer mit den wissenschaftlichen Quellen überein. Zusätzlich zum historischen Kern werden Sagastoffe wie beispielsweise die *Ragnars Saga Loðbrokar* verwendet. Aus dieser ist die Hauptfigur Ragnar Lothbrok[125] entnommen.

Bei der Namensgebung der Hauptpersonen zeigt sich ein ähnliches Bild. Der Großteil der Namen stammt von historischen und fiktiven Personen aus Überlieferungen und Sagas. Ragnar und dessen Frau Lagertha sind der *Ragnars Saga Loðbrokar* entnommen, König Horik hat seinen Namen vom historischen König Horik I, der im neuten Jahrhundert in Dänemark regierte und Ragnars Bruder Rollo bezieht seinen Namen von der lateinischen Form von Hrolfr, einem Wikingerfürsten, der ein Lehen in der Normandie innehatte. Die Figuren sind jedoch nicht immer ihren namensgebenden Vorbildern zuzuordnen, da Horik zeitlich zwar mit Ragnar als Angreifer von Lindisfarne ungefähr übereinstimmt, Rollo, der sich als Herrscher in der Normandie niederließ, jedoch erst über hundert Jahre später lebte. Bei den Namen ist auch Floki zu erwähnen, der offensichtlich auf den Gott Loki der nordischen Mytholigie zurückgeht.

[124] http://www.nytimes.com/2013/02/24/arts/television/vikings-struggles-come-to-life-in-history-channels-series.html?_r=0 (zuletzt abgerufen am 06.01.2017)
[125] Es gilt als Umstritten, ob es einen realen Ragnar Lothbrok als Vorbild für die Saga gegeben hat.

4.2.2.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

Statur und Körperbau der Wikinger werden in einem Vergleich mit den Bewohnern der britischen Inseln am deutlichsten. Die Skandinavier wirken neben den Mönchen in Britannien stärker und größer, wenn sie auf britische Soldaten treffen sind die Unterschiede jedoch nicht mehr so deutlich und nur noch einzelne Wikinger fallen bezüglich größerer und kräftigerer Statur auf. Wenn englische Krieger von den Wikingern erzählen, berichten sie trotzdem, dass die Angreifer groß wie Riesen seien.[126]

Die vorherrschende Haarfarbe bei den Skandinaviern sind Blondtöne in verschiedenen Helligkeitsstufen. Rötliches Haar kommt dagegen recht selten vor. Die Frisuren zeigen wenige Tendenzen auf. Frauen haben generell langes Haar und fast alle Männer tragen Bärte in sehr unterschiedlichen Ausführungen. Zöpfe sind in den Haaren sehr häufig und bei Männern auch in den Bärten zu sehen. An den Hinterköpfen und Seiten sind bei einigen Wikingern größere Stellen ausrasiert, die Haarlänge ist ansonsten jedoch sehr variabel.

Bei den Augenfarben ist es schwer eine Tendenz auszumachen, da diese nicht gut erkennbar sind. Die Ausnahme bildet hier der Hauptdarsteller, dessen Augen öfters auffallend blau leuchten. Dies zeigt sich auch auf dem Cover von DVD und Blu-ray der ersten Staffel, auf dem die Augen von Ragnar blau hervorstechen.

Die Kleidung besteht überwiegend aus grob gewobenem Stoff, Leder, Fellstücken und teilweise Wolle. Farblich sind Brauntöne sehr häufig und insgesamt sind dunkle Farben vorherrschend. Grau und Beige sind auch oft zu sehen, bunte Kleidung ist jedoch selten und meistens sind die Färbungen nicht sehr kräftig. Eine Ausnahme bilden hier die Gewänder der wohlhabenden Gesellschaftsschicht. Diese sind des Weiteren mit Ornamentstickereien verziert und haben in einigen Fällen auch eingenähte Goldschmiedearbeiten sowie Fibeln aus Edelmetall als Details. Männer tragen gemeinhin nur in Verbindung mit Festkleidung Schmuck. Dabei handelt es sich um Halsketten, Armreifen und Ringe. Frauen tragen häufiger Schmuck, bei dem auch Ohrringe mit Edelsteinen vorkommen.

Die Alltagskleidung besteht bei Männern meist aus einem Oberteil und einer Hose und die weibliche Variante ist ein einteiliges, bodenlanges Kleid. Stirnbänder werden von beiden Geschlechtern getragen. Im Winter sind oft lange Umhänge mit Pelzbesatz um den Hals zu sehen. Gleichzeitig tragen manche Wikinger aber auch Oberteile mit kurzen Ärmeln während es schneit.

[126] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 4 (2013) TC: 00:02:56

Die Skandinavier aus *Vikings* tragen vereinzelt Tätowierungen und Frauen sowie der exzentrische Bootsbauer Floki sind um die Augen schwarz geschminkt.

Abbildung 20: Alltagskleidung (links) und leichte Kriegsausrüstung (rechts)

4.2.2.3 Land, Umgebung, Architektur

Die Drehorte für *Vikings* befinden sich in Irland und Kanada.[127] Gezeigt werden große Mischwälder, Wasserfälle und schneebedeckte Berge sowie Fjorde und Hochebenen. Es wird nicht erwähnt, wo genau in Skandinavien sich die Serie abspielen soll. Die Fjorde und das Meer im Westen lassen jedoch auf Norwegen schließen.[128] Der Sitz des Jarl befindet sich im fiktiven Ort Kattegatt. Dieser ist einer der wenigen Ortsnamen, die in Skandinavien genannt werden. Dort stehen viele Häuser als Dorfgemeinschaft beisammen, wohingegen außerhalb der Ortschaft nur einzelne Gebäude als Bauernhof genutzt werden. In einer Nachtszene sind starke Nordlichter zu sehen[129] und in der Wildnis gibt es Rentiere[130]. Als Haustiere auf den Höfen werden Schweine, Schafe, Ziegen, Gänse, Hühner und Pferde gezeigt, die teilweise in den Gebäuden mit den Menschen leben.

Die Wohnhäuser der Skandinavier bestehen größtenteils nur aus Holz. Selten ist auch Lehm zu sehen und nie wird Stein verwendet. Die Außenwände zeigen ein Grundgerüst aus vertikalen Balken an den Ecken und bei größeren Häusern zusätzlich in der Mitte, sowie

[127] Vgl. http://www.imdb.com/title/tt2306299/locations?ref_=tt_dt_dt (zuletzt abgerufen am 10.01.2017)
[128] In späteren Staffeln wird dies explizit bestätigt
[129] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 2 (2013) TC: 00:11:19 – 00:11:29
[130] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 6 (2013) TC: 00:35:40

entweder Holzbretter oder verputzten Lehm dazwischen. Fenster gibt es keine und daher ist es in den Häusern sehr dunkel. Licht kommt oft durch große Spalten zwischen den Holzbrettern von außen ins Innere oder durch zahlreiche Fackeln und Kerzen. Häufig gibt es zudem eine zentrale Feuerstelle in der Mitte der Hallen, die auch als Lichtquelle und Kochstelle fungiert. Die steilen Dächer haben jeweils eine überdachte Öffnung, durch die der Rauch abziehen kann. Gedeckt sind sie mit Schindeln oder Stroh und es sind an vielen Dächern Giebelkreuze angebracht.

Abbildung 21: Das Dorf Kattegatt

Einfache Gebäude unterscheiden sich vor allem in ihrer Größe von wichtigeren Bauten. Die Langhalle des Jarls ist z. B. etwa sechs Mal größer als ein normales Dorfhaus. Hier sind auch Verzierungen in Form von Knotenornamenten häufiger in die Balken eingeschnitzt und hinter dem Stuhl des Jarls hängt eine verzierte Metallplatte als Dekoration. Die Einrichtung ist hier ebenfalls mit Schnitzereien und Goldschmiedearbeiten leicht verziert, wirkt aber dennoch grob gezimmert und massiv wie auch in den einfachen Gebäuden. Das Holz ist überall dunkel und macht einen wuchtigen Eindruck. Die einzelnen Räume in den Bauten sind durch geflochtene Wände aus Ästen abgetrennt.
Auffallend sind die vielen Felle, die in den Häusern auf den Böden und an den Wänden sind. Getrunken wird aus hölzernen Humpen und bei Festen aus Hörnern.

Abbildung 22: Innenraum

4.2.2.4 Motivation

Die Wikinger in *Vikings* sind Bauern, von denen fast alle Männer im Sommer auf Raubzug gehen. Die Hauptfigur, Ragnar, will in der ersten Staffel zum ersten Mal nach Westen anstatt – wie üblich – nach Osten zu segeln. Als Gründe dafür gibt er Abenteuerlust und im Besonderen die Hoffnung auf Reichtum an. Die Raubzüge in das Baltikum sieht er nicht mehr rentabel an, da dort bereits zu viel geplündert worden sei. Der Weg nach Westen wird durch einen neuen, hochseetauglichen Schiffstyp und ein Sonnenbrett und einen Sonnenstein zur Navigation auf offener See ermöglicht.

Neben den Raubzügen spielt die Ehre eine wichtige Rolle im Leben der Bewohner Skandinaviens. Beleidigungen werden sehr persönlich genommen und in der Regel mit Rache gesühnt. Bei einer offiziellen Hinrichtung ist es für den Verurteilten wichtig, dass er mit erhobenem Haupt stirbt und er nimmt sein durch den Jarl bestimmtes Urteil an, ohne sich dagegen zu wehren oder Einspruch zu erheben.[131]

Für die Krieger ist es besonders wichtig tapfer oder im Kampf zu sterben, um nach dem Tod nach Walhalla zu kommen, was als größtes Ziel gilt.

4.2.2.5 Das Frauenbild

Das Frauenbild zeigt sich gespalten. Die meisten Frauen in der Serie sind ihren Männern untergeordnet und haben wenig Rechte. Sie gehen in der Regel nicht auf Raubzüge und sind für häusliche Aufgaben zuständig. Bezeichnend ist eine Szene, in der die Frauen fischen,

[131] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 1 (2013) TC: 00:21:37 – 00:22:08

während die Männer mit ihren Waffen trainieren.[132] Es ist die Aufgabe des Mannes, seine Familie zu beschützen. Vergewaltigungen kommen vor und werden nur als Verbrechen gegenüber dem Ehemann oder Vater des Opfers angesehen und nicht gegen das Opfer selbst. Es sind auch die Väter, die ihre Töchter verheiraten.

Als Gegensatz dazu ist Lagertha, die Frau der Hauptfigur Ragnar, zu sehen. Sie wird als Schildmaid bezeichnet –eine kämpfende Frau – und ist selbst eine mutige und fähige Kämpferin, eine Eigenschaft, die sie auch an ihre Tochter weitergibt. Lagertha ist sehr wehrhaft und verteidigt sich alleine gegen mehrere Männer. Bei dem ersten Raubzug in den Westen bleibt sie widerwillig zurück um auf den Hof zu achten, beim zweiten Mal kommt sie jedoch als einzige Frau mit. Die Beziehung zwischen ihr und Ragnar ist relativ gleichberechtigt, was sich unter anderem dadurch zeigt, dass beide gemeinsam sowohl ihre Kleider waschen als auch kämpfen.

Nachdem Ragnar selbst zum Jarl wird, vertritt Lagertha ihn als Herrscherin und Rechtsprecherin, während er auf Raubzug geht.

Die Frau des ersten Jarls steht diesem als Beraterin zur Seite und genießt in ihrer Position Ansehen, auch unter Männern. Mit dem Tod ihres Mannes verliert sie jedoch ihre Stellung und Privilegien.

Bei den Priestern der Götter handelt es sich um Männer, wobei bei der Bestattung des ersten Jarls eine Frau als „Engel des Todes“ auftritt und eine Sklavin tötet, damit diese dem Toten dienen kann.

[132] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 1 (2013) TC: 00:04:16 – 00:05:16

Abbildung 23: Engel des Todes

4.2.2.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

Die Wikinger verehren die nordischen Götter, besonders Thor und Odin werden häufig genannt. Sie sind im Alltag der Bevölkerung sehr präsent und werden immer wieder um Hilfe und Beistand angerufen. Nicht nur die Götter, sondern auch andere Teile der nordischen Mythologie wurden in *Vikings* übernommen. Viele Inhalte von Liedern aus dem mythologischen Teil der älteren Edda kommen vor. Lagertha erzählt ihren Kindern und einem christlichen Priester aus England z. B. von Thors Fischzug aus der *Hymirskviða*,[133] allerdings mit leichten Änderungen. Zudem werden die Weltenesche Yggdrasil und Ragnarök aus der *Völuspá*[134] erwähnt. Yggdrasil kommt auch als realer riesiger Baum vor. Es wird weiters angenommen, dass die Götter in der Menschenwelt personell anwesend sein können. Während der ersten Überfahrt nach England vermutet einer der Wikinger, dass Loki ihn zu diesem Unternehmen überredet und sich damit einen Scherz erlaubt hat, weil er zu diesem Zeitpunkt nicht mehr daran glaubt, dass die Gruppe im Westen Land finden würde.[135] Eine

[133] Siehe Krause 2006, S. 128ff
[134] Ebd. S. 10ff
[135] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 1 (2013) TC: 00:26:52 – 00:27:33

andere Frau wird von ihrem Mann beschuldigt, die Ehe gebrochen zu haben und Lagertha erklärt, dass der Verehrer der Gott Heimdall in Menschengestalt gewesen sein müsse.[136]
Ragnar selbst glaubt, dass er Odin in Gestalt eines Wanderers gesehen habe und wertet dies als positives Zeichen. Immer wieder tauchen Raben im Zusammenhang mit Ragnar auf und einmal glaubt er zu sehen, wie ein Toter nach Walhalla auffährt. Wie bereits erwähnt ist es für die Krieger sehr wichtig, nach dem Tod zu den Göttern zu kommen und mit ihnen zu essen und zu trinken. Verbrechern wird diese Ehre verwehrt, indem sie vor ihrem Tod verflucht werden.
Um die Götter um Rat zu fragen begeben sich die Wikinger zu einem Orakel. Dieses wird von einem Mann ohne Augen dargestellt und er antwortet wage und ungenau auf die Fragen der Bittsteller, die ihm dafür mit der Zunge über die Handfläche lecken müssen. Die Aussagen des Orakels werden sehr ernst genommen und gelten als Tatsachen, auch wenn sie auf unterschiedliche Arten gedeutet werden können.

Abbildung 24: Tempel von Uppsala

Alle neun Jahre wird eine Art Pilgerfahrt zum Tempel von Uppsala unternommen, wo ein Tempel, der entfernt an eine Stabkirche erinnert, für die Götter steht. Dort leben Priester, die eine Opferzeremonie leiten und weitere Opfergaben entgegennehmen. Nachdem zuerst ein Fest gefeiert wird, werden danach von jeder Tiersorte neun Exemplare den Göttern dargebracht und darauf noch neun Menschenopfer. Diese geben ihr Leben freiwillig und sehen es als Ehre an, dass sie auf diesem Weg zu den Göttern kommen. Wichtig scheint es bei

[136] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 7 (2013) TC: 00:05:35 – 00:05:45

diesem Ritual zu sein, dass das Blut in den Boden sickert, damit es bei den Göttern ankommt. Der große Tempel in Uppsala beinhaltet hölzerne Statuen der Götter, an denen unter anderen Freya als Fruchtbarkeitsgöttin von Lagertha um einen Sohn angefleht wird.

Abbildung 25: Priester aus dem Tempel von Uppsala

Opfergaben können aber auch außerhalb des Tempels dargebracht werden, dabei kann es sich Votivopfer vor einer bestimmten Unternehmung handeln, damit ein Raubzug erfolgreich wird, oder auch z. B. darum, dass eine Krankheitsepidemie aufhört.
Bei der Bestattung der Toten gibt es Unterschiede zwischen den Gesellschaftsschichten. Jarl Haraldson wird auf einem Schiff verbrannt und erhält zudem Gaben und eine Sklavin, die von einer Priesterin mit Flügelhelm dafür getötet wird, ihm im Nachleben zu dienen. Gewöhnliche Menschen werden nach Möglichkeit schlicht begraben.
Im Kontakt mit dem Christentum reagieren die Wikinger mit Unverständnis für die christlichen Traditionen und Werte. Die fremde Religion wird nicht ernst genommen, was sich auch darin zeigt, dass sich Rollo zu seinem Vorteil taufen lässt, ohne die Zeremonie ernst zu nehmen oder Konsequenzen zu fürchten.[137] Nur Floki sieht darin anfangs eine Schmähung der eigenen Götter.

[137] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 7 (2013) TC: 00:32:53 – 00:33:30

4.2.2.7 Kampfausrüstung und -technik

Die Krieger sind auf den Raubzügen nur mit leichter Ausrüstung zu sehen. Sie tragen Kleidung aus dünnem Leder, auf dem bei einigen Oberteilen und Hosen zusätzlich dickere Lederteile aufgenäht sind. Einen Helm trägt keiner der Wikinger. Wenn im Heimatgebiet in Skandinavien gekämpft wird, sind des Öfteren Metallringe auf die Kleidung aufgenäht und vereinzelt sind auch kleinere Teile von Kettengeflecht zu sehen. Diese haben jedoch hauptsächlich eine dekorative Wirkung, da durch deren Platzierung wichtige Teile der Körper ungeschützt bleiben und ein realer Schutzfaktor durch die aufgenähten Ringe nicht vorhanden ist.

Die Bewaffnung setzt sich bevorzugt aus einhändig geführten Äxten und bemalten Rundschilden zusammen. Schwerter gibt es nur vereinzelt, aber sie sind beliebte Beute auf den Raubzügen. Bögen sind auch nur selten im Einsatz. In Formation werden vor dem Kampf die Äxte gegen die Schilde geschlagen, dies dient vorrangig der eigenen Moral und nicht dem Einschüchtern von Gegnern. Ragnar benutzt zudem ein Mal Kriegsbemalung im Bereich der Schläfen.

Die Langboote der Wikinger haben ein Segel und Ruder, sind mit Klinkentechnik[138] gefertigt und das Segel lässt sich zu einem Zelt auf dem Schiff umfunktionieren. Die Ruderer sitzen auf Kisten mit ihren eigenen Besitztümern. Das Steuerruder befindet sich auf der linken Seite.

Anfangs könnte man noch von Hit and Run-Taktik sprechen, weil die Wikinger unerwartet angreifen und dann mit der Beute zurückkehren. Sie gehen äußerst skrupellos gegen ihre Feinde vor und Zivilisten werden ohne Bedenken niedergestreckt. Auf den Raubzügen wird geplündert, gemordet und vergewaltigt. Auch Sklaven werden mit in die Heimat gebracht.

Im Aufeinandertreffen mit gegnerischen Soldaten benutzen die Skandinavier die Formation des Schildwalles, indem sie ihre Schilde aneinanderhalten, um Schutz vor Pfeilen und Schwertern zu haben. Danach wird zum Kampf Mann gegen Mann übergegangen, den die Wikinger meist überlegen gewinnen.

[138] Bei dieser Bauart überlappen sich die Planken am Rumpf des Schiffes.

Abbildung 26: Wikinger in Keilformation

Im weiteren Verlauf der Raubzüge dringen sie über die Themse weiter in das britische Festland vor und bauen dort auch Lager auf, die sie mit angespitzten Pfählen als Verteidigung umgeben. Es wird von Plünderungszügen dazu übergegangen, Lösegeld zu fordern und gegen Bezahlung die Angriffe abzubrechen.

4.2.2.8 Regierung

An oberster Stelle der Hierarchie steht der König. Ihm sind die Jarle unterstellt, die über bestimmte Gebiete herrschen. Die Jarle besitzen die Schiffe der Wikinger und bestimmen damit auch die Ziele der Raubzüge. Die Regierungsarbeit erfolgt absolutistisch und die Erlässe und Befehle des Jarls dürfen nicht beanstandet werden.
Es werden aber auch Things einberufen, bei denen Recht gesprochen wird. Männer[139] stimmen dabei mit Handzeichen z. B. über Schuld oder Unschuld, ab. Dabei muss Einstimmigkeit herrschen. Die allgemeinen Gesetze und deren Bestrafungen sind allen Wikinger bekannt und die Urteile werden von den Angeklagten angenommen. In der Serie darf der Verurteilte seine Todesart selbst aussuchen, wird aber noch durch den Jarl verflucht, was ihm den Einzug in Walhalla verwehrt.[140] Nachdem Ragnar den regierenden Jarl in einem Duell tötet, nimmt er selbst dessen Position ein und wird zum Herrscher.

[139] Es geht nicht klar hervor, welche Männer beim Thing anwesend sind, anzunehmen ist jedoch, dass alle freien Männer im Einzugsgebietes eines Jarls dabei sind.
[140] Vgl. *Vikings*. Staffel 1, Folge 1 (2013) TC: 00:21:37 – 00:22:08

Am Ende der Hierarchiekette stehen die Sklaven, die keine Rechte haben und ungestraft getötet werden dürfen.

4.3 Comics

Im Jahr 1937 erscheint der erste Band der Comicreihe *Prince Valiant* (Prinz Eisenherz) vom Kanadier Harold Rudolf Foster. Die namensgebende Titelfigur kommt aus Thule, was hier in Norwegen anzusiedeln ist, und ist damit selbst ein Wikinger, allerdings in Britannien im Exil. In *Prinz Eisenherz* werden mehrere Zeitepochen mit Fantasyelementen vermischt. Trotzdem ist die Darstellung der Wikinger als solche historisch weitgehend korrekt. Hörnerhelme, die hauptsächlich bei Anführern vorkommen, zeigen aber auch auf, dass Kompromisse eingegangen worden sind.

Mit der Comicreihe *Asterix* erzielen René Goscinny aus Frankreich und Albert Uderzo aus Italien ab dem Jahr 1959 große Verkaufserfolge. Die Geschichte handelt von den Bewohnern eines gallischen Dorfes und ist auf eine jüngere Leserschaft ausgelegt. In neunten Band, *Asterix und die Normannen*, treffen die Hauptfiguren auf Wikinger. Diese sind starke, grausame Krieger und kennen bis zum Aufeinandertreffen mit den Galliern keine Angst, jedoch sind sie als eher einfältig dargestellt. Die Wikinger tagen Fellkleidung und Hörnerhelme, beim Anführer sind zudem kleine Flügel neben den Hörnern angebracht. Ihre Namen enden alle auf -af. Im 22. Asterixband, *Die große Überfahrt*, treffen die Gallier in Amerika nochmals auf die Wikinger.

Karl the Viking (Karl der Wikinger) ist ein Comic des Engländers Don Lawrence, der ab dem Jahr 1960 veröffentlicht worden ist. Es handelt sich um eine Action-/Abenteuergeschichte, die ohne Farbgebung auskommt. Während es sich anfangs um eine Wikingergeschichte handelt, bereist der Held später mit seinen Anhängern viele, teils fiktionale, Orte aus anderen Sagen- und Märchenstoffen. Zu keiner Zeit kann jedoch von historischer Genauigkeit ausgegangen werden. Neben Hörnern sind Helme auch mit Flügeln verziert.

Im Jahr 1973 werden die ersten Comicsstrips mit dem Namen *Hägar the Horrible* (Hägar der Schreckliche) vom Amerikaner Dik Browne veröffentlicht. Im Gegensatz zu den oben beschriebenen Beispielen handelt es sich hier nicht um albumfüllende Geschichten, sondern um lustige, kurze Comics mit einem Umfang, der in der Regel unter einer Seite bleibt. Der Zeichenstil ist einfach gehalten und daher nicht sehr detailliert. Bei der namensgebenden Hauptfigur Hägar handelt es sich einen Wikingeranführer aus Norwegen, der häufig nach England auf Beutefahrt geht. Er ist in Fell gekleidet und trägt einen Helm mit Hörnern. Hägar ist auf seinen Raubzügen meist erfolgreich, muss sich zu Hause jedoch den Regeln seiner Frau beugen. Auf historische Genauigkeit wird nicht geachtet und viele der Pointen in den Comics basieren auf bewusst überzeichneten Stereotypen.

Die Vorlage für die gleichnamige Zeichentrickverfilmung *Walhalla* – erwähnt in Kapitel 4.2 – ist die Comicvorlage von 1979. Der Däne Peter Madsen verwendet Stoffe aus der nordischen Mythologie und bereitet diese in kindgerechter Comicform auf. Im Mittelpunkt stehen zwei Kinder aus der Menschenwelt Midgard, die mit den Göttern verschiedene Abenteuer erleben. Dem nordischen Stoff gemäß, lehnt sich die bildliche Darstellung an die historischen Wikinger an, jedoch nicht sonderlich detailliert und ausgeprägt, da der Großteil der Handlungen nicht in der Menschenwelt, sondern der imaginären Götterwelt spielt.

Der Belgier Jean Van Hamme erschafft im Jahr 1980 die Comicserie *Thorgal*. Die namensgebende Hauptfigur Thorgal kommt als Kleinkind aus dem Weltall zu den Wikingern und muss sich verschiedenen Herausforderungen gegen menschliche und fantastische Gegner stellen. Das Zielpublikum sind Jugendliche und Erwachsene, wodurch die Handlungen kampfbetont werden. In *Thorgal* vermischt der Autor verschiedene Zeitepochen und deren Technologien, die Wikingerstämme und deren Dörfer sind dabei teilweise recht nahe am historischen Vorbild, teilweise aber auch stark überzeichnet.

Ab dem Jahr 1985 erscheint *Björn der Wikinger* von Klaus Grobys aus Deutschland. Die Abenteuerserie kommt ohne übernatürliche Wesen aus, benützt bei der Darstellung der Wikinger aber Stereotype wie Hörnerhelme oder Fellkleidung und hat auch sonst viele Ungenauigkeiten im Vergleich zu den historischen Fakten. Im Mittelpunkt stehen die Wikinger als Krieger und Abenteurer.

Dick Matena aus den Niederlanden verfasst ab 1987 vier Comicbände mit dem Titel *Peer Viking*. Der Zeichenstil ist einfach gehalten und auf eine jüngere Leserschaft zugeschnitten. Die Kämpfe sind humorvoll gestaltet und bei der Darstellung werden Stereotype bedient. Dadurch, und durch den Zeichenstil, ist eine große Ähnlichkeit zu den *Asterix*-Comics von René Goscinny festzustellen. Die Handlung des ersten Teils beschäftigt sich mit Peer Vikings Sohn, der ein Barde ist und damit nicht die Ideale der tapferen, kriegerischen Wikinger erfüllt, worüber der Vater große Unzufriedenheit zeigt.

Chroniques Barbares (Chronik der Barbaren) vom französischen Autor Jean-Yves Mitton erscheint ab 1996 in sechs Bänden. Sie handeln von einem französischen Mönch, der bei einer Plünderung der Wikinger in deren Fänge gerät. Das Zielpublikum sind eindeutig Erwachsene, da im Comic häufig exzessive Gewaltdarstellungen und Nacktheit vorkommen. Die Wikinger in *Chronik der Barbaren* sind blutrünstige, barbarische Krieger und werden dementsprechend auch mit Hörnerhelmen zur Verstärkung dieses Effektes dargestellt.

Im Jahr 2005 erscheint die erste Ausgabe der *Vinland Saga* vom Japaner Makoto Yukimura. Es handelt sich hier um einen schwarz-weißen sogenannten Manga, womit ein ursprünglich

japanischer Zeichen- und Erzählstil gemeint ist. In *Vinland Saga* werden historische Ereignisse aus der Wikingerzeit aufgegriffen und in die Handlung eingebaut. Die bildliche Darstellung ist recht nahe am historischen Vorbild, zeigt teilweise aber auch kleinere Ungenauigkeiten auf.

Bei *Northlanders*, aus dem Jahr 2008, handelt es sich um eine weitere Comicreihe für erwachsene Leser vom Amerikaner Brian Wood. In Kapitel 4.3.2 folgt eine ausführliche Analyse dazu.

Ein ähnliches gestalterisches Konzept wie *Northlanders* verfolgt *Viking* von Ivan Brandon aus den Vereinigten Staaten. 2009 erscheint der erste von fünf Teilen der Comicserie. Ein gewalttätiges dunkles Bild herrscht durchwegs vor und die Darstellung der Wikinger basiert auf einem furchteinflößenden Äußeren, bleibt jedoch in der bildlichen Gestaltung in einem recht realistischen Rahmen.

Im Jahr 2011 erscheint die Comicserie *Konungar* (dt. Konungar) des Belgiers Sylvain Runberg. Auch hier sind in der Darstellung Parallelen zu *Northlanders* erkennbar. Sie hebt sich jedoch durch eine fiktive Welt ab, in der Wikinger gegen Zentauren, d.h. Pferdewesen mit menschlichen Oberkörpern, und Kelten kämpfen. Es gibt viele übernatürliche Elemente, die jedoch nicht zur nordischen Mythologie gehören. Daher gibt es, abgesehen von starken Einflüssen bei der Gestaltung und dem Namen Wikinger, wenige Übereinstimmungen mit dem historischen Vorbild.

La saga de Atlas y Axis (Die Saga von Atlas und Axis) stammt vom spanischen Autor Pau (Pseudonym) und umfasst derzeit zwei Bände, von denen der erste im Jahr 2011 veröffentlicht worden ist. Die Welt von *Die Saga von Atlas und Axis* wird von aufrecht gehenden Hunden und anderen Tieren bewohnt, darunter auch Piraten aus dem Norden, die sogenannten Wiköter, die eindeutig an die Wikinger angelehnt sind, jedoch auch starke Einflüsse der Piraten aus dem 17. Jh. aufweisen. Der Comic ist humorvoll und in einem „Funny Animal"-Stil gezeichnet, der sich teils an früheren Disney-Zeichnungen orientiert. Er ist jedoch teilweise auch gewalttätig und brutal in der Darstellung.

Auch die Comicserie *Aslak* vom Belgier Hub wurde 2011 veröffentlicht. Ausführlich wird sie im folgenden Kapitel 4.3.1 analysiert.

Der französische Autor Xavier Dorison konzipiert 2012 *Asgard* mit mittlerweile zwei Bänden. Hier trifft eine Wikingerdarstellung, die historisch recht zutreffend ist, auf Motive aus der nordischen Mythologie, wie z. B. der Jagd auf die Midgardschlange. Es handelt sich um eine klassische Abenteuergeschichte, die sich wieder primär an eine erwachsene Leserschaft richtet.

Anzumerken sind in diesem Kapitel auch die Figur des Superhelden Thor von den Amerikanern Stan Lee und Jack Kirby aus der Comicreihe *Thor* und diversen anderen Comics des Verlags Marvel. Thor und die dazugehörige Welt von Asgard sind jedoch auf die nordische Mythologie zurückzuführen und zeigen, abgesehen davon, sehr wenige Berührungspunkte mit den historischen Wikingern, daher sind sie für diese Arbeit nicht relevant.

Bei *Vicke Viking* (Wickie und die starken Männer) vom Schweden Runer Jonsson, mit der Erstausgabe aus dem Jahr 1963, handelt es sich ursprünglich nicht um einen Comic, sondern um ein Buch mit Illustrationen, weshalb es in dieser Arbeit als solches nicht vorkommt. Auf die Verfilmung aus dem Jahr 2009 wird in Kapitel 4.2 kurz eingegangen.

4.3.1 Aslak

Aus dem Jahr 2011 stammt der erste Teil der französischen Comicbuch-Reihe *Aslak*, der in der vorliegenden Arbeit analysiert wird. In der deutschen Ausgabe trägt er den Untertitel: „Das Auge der Welt“[141] und ist im Jahr 2013 veröffentlicht worden. Bis zum aktuellen Zeitpunkt sind fünf Bände erschienen.

Die Autoren sind Hub (Pseudonym für Humbert Chambuel) und Fred Weytens. Die Zeichnungen stammen von Emmanuel Michalak und die Kolorierung wurde von der Französin Drac (Pseudonym) ausgeführt. *Aslak* ist als großformatiges Hardcover-Album[142] erschienen und hat einen Umfang von 56 farbigen Seiten.

Der Inhalt wir auf der Buchrückseite wie folgt zusammengefasst:

> „Ein Jahr! Ich gebe euch ein Jahr! Derjenige von euch beiden, der mir neue Geschichten bringt, übernimmt den Posten eures Vaters als Dorferzähler. Dem anderen wird der Kopf abgeschlagen! Eure Mutter und euer kleiner Bruder bleiben als Geiseln hier… Geht jetzt!“
>
> Die Winter sind lang in Midgard, dem Reich der Menschen. Plünderungen und andere Zerstreuungen der schönen Jahreszeit sind selten. Nur die Geschichten und Trinkgelage beleben die endlosen und kalten Winterabende. Um den grausamen Wikingerkönig zufriedenzustellen, der ihren Vater getötet hat, machen sich zwei Brüder auf die Suche nach dem mythischen Obersten Erzähler.
>
> Der erste, Skeggy, verbündet sich mit dem blutrünstigen Kaptän [sic] Roald dem Einäugigen. Der andere, Sigland, geht an Bord der Aslak, dem schäbigsten Drachenschiff des Reiches, das von Brynhild kommandiert wird, einer Wikingerfrau mit viel Temperament. Ihre gefährliche Suche führt sie dorthin, wo bis jetzt nur wenige Menschen ihren Fuß hingesetzt haben…[143]

Im weiteren Verlauf des Comicbuches entsteht ein Wettlauf zwischen den beiden Brüdern und ihren Schiffsmannschaften, den Sigland am Ende gewinnt. Er schafft es, ein besonderes Buch mit Geschichten von einem Riesen zu stehlen. Auf der Rückfahrt treffen die beiden Brüder nochmals auf See aufeinander, und diese Begegnung endet damit, dass beide Schiffe

[141] Der französische Originaltitel lautet: *Aslak*: L'oeul du Monde.
[142] Größe von 23,1 x 32,3 cm mit hartem Umschlag
[143] Hub et al. 2013, Klappentext

über das Ende der Welt hinausfahren und in einen Abgrund fallen. Damit bleibt das Ende der Geschichte offen und wird in Band zwei der *Aslak*-Reihe[144] fortgesetzt.

4.3.1.1 Die Wikinger

Auf der Website des Splitter-Verlages wird ein „Wikinger-König“[145] erwähnt und auch im Comicbuch selbst bezeichnen sich einige der Charaktere als Wikinger. Ob diese Bezeichnung auf das ganze Volk oder nur die Krieger zutrifft, kann jedoch nicht eindeutig bestimmt werden. Auf Grund dessen, dass es sonst keine Angaben zur Benennung des Volkes der Protagonisten in *Aslak* gibt, kann davon ausgegangen werden, dass die Bevölkerung geschlossen als Wikinger zu bezeichnen ist.

Die Welt, in der die Geschichte von *Aslak* spielt, ist ein fiktiver Ort und es kommen keine Anspielungen auf real existierende Örtlichkeiten vor. Von einem Dorf, dessen Namen nicht genannt wird, ziehen die Protagonisten zu einem Fischerdorf namens Akemi und von dort aus in die Hauptstadt Almayen. Im Klappentext wird erwähnt, dass Midgard das Land der Menschen ist.[146]

Die Namen der Protagonisten im Comicbuch sind größtenteils skandinavisch, altdeutsch oder zumindest an Vorbilder aus diesen Regionen angelehnt. Beispiele hierfür sind die Namen Snoguld, Knut, Sligand, Osfried, Skeggy oder Waldemar. Weibliche Namen sind Brynhild und Bathilde. Zusätzlich erhalten einige Krieger noch Beinamen wie Almarik der Berserker, Roald der Einäugige oder Olrik der Blutrünstige.

4.3.1.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

Die Bevölkerung von Midgard wirkt insgesamt groß und kräftig. Die Körpergröße variiert jedoch mit der Kampfeskraft. Besonders wehrhafte oder gefürchtete Wikinger, wie der König Waldemar, Almarik der Berserker oder Roald der Einäugige, sind um etwa eine Kopflänge größer als die durchschnittlichen Bewohner Midgards und sehr muskulös. Ältere, schwächere und weniger wehrhafte Leute sind hingegen kleiner und beleibter.

Die vorherrschende Haarfarbe ist blond, vor allem bei der Schiffsmannschaft, die gegen die Hauptprotagonisten antritt, sind jedoch auch dunkle Haare zu sehen. Die weiblichen Wikinger tragen langes Haar und auch bei den Männern ist es meist zumindest schulterlang. Vereinzelt

[144] Siehe: Chabuel, Humbert (Pseud. Hub) / Weytens, Fred [Text] / Michalak, Emmanuel [Zeichnungen]: Aslak. 2 – Der Mittelmast. Bielefeld: Splitter, 2013.
[145] https://www.splitter-verlag.de/aslak-bd-1-das-auge-der-welt.html (zuletzt abgerufen am 14.11.2017)
[146] Vgl. Hub et al. 2013, Klappentext

sind die Haare bei Letzteren zusammengebunden oder eine Glatze ist zu sehen. Alle männlichen Wikinger tragen zudem einen Bart, insofern sie alt genug für Bartwuchs sind. Es gibt hier verschiedene Variationen, jedoch sind Voll- oder Schnurbärte am häufigsten und in einigen Fällen sind sie zu einem oder zwei Zöpfen zusammengefasst.

Abbildung 27: Bekleidung der Wikinger ohne (links) und mit Fellmänteln (rechts)

Die Augen haben keine Farben und die Iris ist immer schwarz.
Kriegerische Männer tragen überwiegend einfache Oberteile aus braunem Fell, die um die Körpermitte mit breiten Gürteln zusammengehalten werden. Die Arme bleiben dabei meist unbedeckt, obwohl überall Schnee und Eis zu sehen sind, wodurch auf kalte Temperaturen geschlossen werden kann. Der Halsausschnitt und eventuelle Ärmelansätze sind mit dickem Faden grob zusammengenäht. Die Hosen sind einfach, einfarbig und haben Naturfarben wie Braun- oder Grüntöne. Zudem sind sie oft mit Lederbändern umwickelt, die auch bei den obligatorischen Armwickeln und Stiefeln zu sehen sind. Um den Oberarm wird von allen ein schmaler Ring oder ein Stoffband getragen. Die zivilere Bevölkerung trägt hingegen Oberteile aus gefärbten Stoffen, die bis zu den Oberschenkeln bei den Männern und bis zum Boden bei den Frauen reichen. Oft sind an den Rändern Muster als Verzierungen angebracht. Für kältere Temperaturen haben die Wikinger weiße Fellumhänge, die mit einer Fibel mittig um den Hals zusammengehalten werden. Einen Unterschied zwischen ziviler Kleidung und solcher für Kampfhandlungen gibt es nicht.
Der König trägt einen schmalen Reif auf dem Kopf, eine Halskette und einen Gürtel aus runden Goldplatten, womit sein Reichtum bildlich dargestellt wird.

4.3.1.3 Land, Umgebung, Architektur

Wie bereits in Abschnitt 4.3.1.1 erwähnt, spielt sich die Handlung von *Aslak* in einer fiktiven Welt ab. Der erste Teil des Comicbuches findet in einem unbenannten Dorf statt. Die Landschaft ist schneebedeckt und die Bäume sind kahl; dies deutet auf den Winter als Jahreszeit hin.

Abbildung 28: Unbenanntes Dorf

Außerhalb des Dorfes herrschen Mischwälder vor, in denen Wölfe leben. In der Nähe des Meeres sind nur noch die Straßen schneebedeckt, Häuser jedoch nicht mehr. Im Meer selbst gibt es riesige Felsformationen, sowie Eisberge und -schollen. Die Hauptstadt befindet sich auf einer Felsinsel.

Abbildung 29: Die Hauptstadt Almayen

Auch hier gibt es Schnee, allerdings nur außerhalb des zentralen Stadtgebietes. Gegen Osten häufen sich die Eisformationen und Schifffahrt ist nur noch in engen Passagen zwischen den Eisklippen möglich. Im Verlauf der Handlung kommt noch ein großer Meeresstrudel vor, der als „Maelström“[147] bezeichnet wird und zum Abschluss des Buches erreichen die Protagonisten das Ende der Welt, das so dargestellt wird, dass das Meer endet und als Wasserfall in die Tiefe strömt. Ein Sturz in dieses Ende der Welt ist jedoch nicht tödlich und es zeigt sich weiter unten eine tiefer gelegene Ebene.

Das Dorf am Anfang der Geschichte ist umgeben von einem Wall aus senkrechten Holzbrettern als Schutz und in der Mitte steht eine große Halle. Diese ist das einzige Gebäude, das komplett aus Holz besteht. Bei allen anderen Gebäuden ist das Erdgeschoss aus Steinmauern erbaut, der Rest ist hingegen auch aus Holz gebaut/konstruiert. Die Dächer sind mit Stroh gedeckt, das mit Steinen fixiert ist. Giebelkreuze und verlängerte Dachbalken, teilweise mit Schnitzereien, verzieren die Dächer. Die Gebäude im Dorf haben schräge Stützpfeiler an den Außenwänden als Alleinstellungsmerkmal, wohingegen die Häuser der Hauptstadt größer sind, mindestens zwei Stockwerke haben und allgemein kunstfertiger und sorgfältiger gebaut sind.

Abbildung 30: Innenraum und Wikingeranführer

In den Innenräumen sind dicke tragende Balken zu sehen, die mit Seilen zusammengehalten werden. Teilweise sind diese Seile auch nur rein dekorativ. In der Mitte der Gebäude sind meistens offene Feuerstellen und der Rauch tritt durch Öffnungen in der Mitte der Dächer aus. Mobiliar wie Tische, Stühle und Regale bestehen aus grob bearbeiteten, dicken Holzbrettern und zeigen keinerlei Verzierungen. In der großen Halle des Dorfes sind zu diesem Zweck

[147] Hub et al. 2013, S. 36

Teppiche mit Knotenmustern und Schilde an den Wänden angebracht und von der Decke hängen Totenköpfe und Tierschädel. In einer Taverne wird aus Holzbechern oder Totenschädeln getrunken und neben Holzfässern sind Töpfe und Krüge aus Ton zu sehen.
Landwirtschaft wird durch Schweine und Hühner, die im Freien oder in den Häusern der Menschen leben dargestellt. Fischfang wird durch die – auf Grund der Fangsaison[148] – fehlenden Schiffe im Hafen angedeutet. Für die Schiffskapitäne sind Plünderungen und der Transport von Personen und Material die Lebensgrundlage.
Geschrieben wird im Runenalphabet des älteren Fuþark. In einem gezeigten Buch sind die Zeichen eindeutig erkennbar. Es handelt sich dabei um einen französischen Text, der nicht ganz korrekt in das Runenalphabet übertragen worden ist. Ein Beispiel dafür ist die Verwendung des lateinischen Buchstabens „W“ als Schriftzeichen.[149]

4.3.1.4 Motivation

Die Haupthandlung dreht sich um den Geschichtenerzähler des Königs. Dieser hat eine bevorzugte Stelle am Hof, was seine Bedeutsamkeit und die Wichtigkeit des Geschichtenerzählens zeigt. Im Gegensatz dazu steht allerdings, dass der Geschichtenerzähler nur eine einzige Geschichte kennt. Es handelt sich dabei um die Erzählung vom Helden Snoguld, der eine vielköpfige Hydra bekämpft. Es lässt eine Verehrung von Helden erkennen und lässt somit auf ein Nacheifern von deren Tugenden schließen. Dies gilt auch, wenn z. B. darauf hingewiesen wird, dass jemand kein Snoguld,[150] der Held der Erzählung, sei[151] und deshalb lieber aus einem Kampf fliehen sollte, da ihm dessen Kampfesgeschick fehlt. Der oberste Geschichtenerzähler in der Hauptstadt besitzt ein eigenes Theater, das jedoch heruntergekommen ist. Da auch er nur diese eine Geschichte kennt, die er an alle seine Schüler weitergibt, und die aus diesem Grund auch der gesamten Bevölkerung bekannt ist, sind die Zuhörer von im gelangweilt.
Das Streben nach Ruhm und Ehre zeigt sich immer wieder als Motiv für die Handlungen der Wikinger. Dafür wird öfters das logische Denken in den Hintergrund gerückt. Wenn beispielsweise zwei Brüder von Wölfen umzingelt sind, weigert sich der Jüngere, dem Stärkeren sein Schwert zu geben, obwohl dies ihre Chancen auf das Überleben steigern würde. Stattdessen antwortet er: „Nein! Ich werde im Kampf sterben! Vater wird stolz auf

[148] Siehe Hub et al. 2013, S. 21
[149] Siehe ebd. S. 56
[150] Snoguld ist der Held der erzählten Geschichte
[151] Vgl. Hub et al. 2013, S. 13

mich sein!“[152] Auf den Tod wird in Abschnitt 4.3.1.6 genauer eingegangen. Während einer Auseinandersetzung von zwei Schiffen auf See taucht eine Seeschlange auf. Die positiv konnotierte Schiffsbesatzung kämpft daraufhin gegen das Monster und erfüllt das Ideal vom tapferen Krieger und dem Streben nach Ehre. Die negativ konnotierte Mannschaft versucht dagegen zu fliehen und sich nicht am Kampf gegen das Monster zu beteiligen. Diese Haltung wird kurz darauf durch einen Angriff des Monsters auf Schiff bestraft.
Der Einsatz von List wird nicht generell negativ bewertet und kann ein wirksames Mittel sein, um die eigenen Ziele zu erreichen.

4.3.1.5 Das Frauenbild

Im gesamten Comicbuch kommen nur sehr wenige Frauen vor. Dabei handelt es sich einerseits um Bathilde, die die Rolle einer sorgenden Mutter einnimmt, sowie andererseits Brynhild, die eine selbstbewusste Kapitänin ist.
Bathildes primäres Ziel ist das Wohlergehen ihrer Familie und sie setzt List ein, um dieses Ziel zu erreichen. Dabei wirkt sie teils intelligenter als die Männer aus ihrem Umfeld, die sich hauptsächlich durch ihre Instinkte und das Streben nach Ruhm leiten lassen und somit berechenbar und teilweise einfältig sind. Brynhild nimmt eine andere Rolle ein. Sie ist die Kapitänin eines eigenen Schiffes und muss sich ständig gegen ihre männlichen Kollegen durchsetzen. Dafür setzt auch sie List und Tricks ein. Anders als Bathilde ist Brynhild leicht reizbar, impulsiv und hat Probleme, die häufigen Provokationen und Anspielungen der Männer zu ignorieren. Auf die Pöbeleien der betrunkenen Männer in einer Taverne reagiert sie mit Gewalt. Auf ihrem Schiff wird ihre Befehlsgewalt allerdings von ihrer männlichen Besatzung nicht in Frage gestellt.

[152] Hub et al. 2013, S. 11

Abbildung 31: Brynhild

Zusätzlich kommt eine weibliche Bedienung in einer Taverne vor, die sich gegen Belästigungen eines Mannes wehren muss und einige weitere Frauen sind in der Hauptstadt beim Einkaufen auf dem Markt und in den Straßen im Hintergrund zu sehen.

4.3.1.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

In *Aslak* wird häufig auf die nordische Mythologie angespielt, daher kann diese zumindest als Grundlage für das Göttersystem im Comicbuch angesehen werden. Spezielle religiöse Handlungen wie Opferungen oder Gebete kommen nicht vor, aber es gibt häufige Nennungen der Götternamen und mythologischen Stoffe. So deuten z. B. die Worte „Warten auf Ragnarök“[153] einen langen Zeitraum an oder die Welt der Menschen trägt den Namen Midgard. Die Protagonisten schwören bei den Göttern, oder leiten Unmutsbekundungen mit den Worten „Bei den Wanen![154]“ ein. Einzelne Götter wie Thor oder Odin werden auch namentlich genannt.

Der Einfluss der Götter ist auch im täglichen Leben der Wikinger erkennbar. Besonders Glück oder Pech wird als göttliche Fügung oder Bestrafung gesehen und nach dem Tod

[153] Hub et al. 2013, S. 4
[154] Ebd. S. 5

kommt jeder Wikinger in das Walhalla.[155] Dabei gibt es keine Unterscheidung zwischen Kriegern oder Zivilbevölkerung. Zwar wird nach einem Tod mit einer Waffe in der Hand gestrebt, genauer erläutert werden die Gründe dafür allerdings nicht. Das Ableben von einzelnen Personen wird in der Regel eher ohne Gefühle dargestellt. Nach der Ermordung des Vaters der Hauptprotagonisten, trauert die Familie nur kurz und im Hintergrund. Der Tod von Nebenfiguren findet überhaupt keine Beachtung.

Magie gibt es in *Aslak* nicht, jedoch kommen mystische Wesen vor. Bei diesen handelt es sich um eine vielköpfige Hydra namens Jokl, eine Seeschlange mit der Bezeichnung Skyren und einen Riesen, der als der große Geschichtenerzähler bezeichnet wird. Zusätzlich kommt ein Mann vor, der sich das Orakel der Wanen nennt. In diesem Zusammenhang definiert er die Wanen als „Götter der Elemente! Die vergessenen Eltern von Thor und Odin“.[156] Er kann die Zukunft vorhersagen, indem er kleine Steine oder Knochenstücke mit eingeritzten Runen wirft und das Ergebnis dann deutet.

Abbildung 32: Ungeheuer; Der Skyren (Seeschlange, links) und Jokl (Vielköpfige Hydra, rechts)

4.3.1.7 Kampfausrüstung und -technik

Spezielle Kleidung für den Kampf oder Rüstungen werden nicht gezeigt. Alle Figuren im Comicbuch tragen immer die selbe Kleidung, unabhängig von der Situation. Eine Person trägt

[155] Im Comicbuch wird das altnordische Valhöll als Walhalla mit Neutrum als grammatikalisches Genus übersetzt.

[156] Hub et al. 2013, S. 44. Dies stimmt nicht mit der nordischen Mythologie überein, wo die die Wanen zwar ein Göttergeschlecht sind aber nie als Götter der Elemente oder vergessene Eltern von Thor und Odin bezeichnet werden.

ein Lederwams, ansonsten gibt es nur dicke Fellkleidung und gewickelte Armschienen aus Stoff, die Schutz bieten könnten. Durch die unbedeckten Oberarme ist der Bizeps der Kämpfer gut sichtbar und lässt sie stark wirken. Mit Ausnahme der wichtigsten Personen der Geschichte tragen viele Wikinger Helme. Dabei handelt es sich um einfache Metallhelme, an denen meist Hörner angebracht sind. In einigen Fällen kommt ein einfacher Nasenschutz dazu.

Die Bewaffnung besteht hauptsächlich aus langen, zweihändig geführten Äxten oder kürzeren einhändigen Versionen davon, Schwertern, Speeren und Rundschilden. Behelfsmäßig werden auch Dolche benutzt. Im Fernkampf setzen die Wikinger Bögen ein.

Ein weiteres wichtiges Element im Kampf sind die Schiffe. Sie werden im gesamten Comicbuch als Drachenschiffe bezeichnet. Es handelt sich dabei um Langschiffe mit Segeln und Rudern. An den Seitenwänden sind Schilde angebracht und das Steuerruder befindet sich auf der rechten Seite. Am Vordersteven befindet sich ein geschnitzter Drachenkopf, der den Schiffen den Namen geben dürfte, und der Hintersteven ist als Schwanz des Drachen gestaltet. Der Kampf auf See wird mit Kampfschreien und Pfeilen eröffnet. Danach segeln die beteiligten Schiffe aufeinander zu und es kommt zum Nahkampf.

An Land kommen nur kürzere Kampfhandlungen zwischen einzelnen Personen oder gegen Tiere und Monster vor. Über Formationen oder Aufstellungen von größeren Kriegergruppen vor dem Kampf kann daher nichts gesagt werden.

Einer der Protagonisten bezeichnet sich selbst als ein Berserker. Dies definiert sich durch Schaum vor dem Mund, bevor er sich ohne Kontrolle über sich selbst und mit Geschrei in Kampfeshandlungen begibt. Nach Abflauen dieses Kampfrausches fällt er beim Anblick von Blut in Ohnmacht.

4.3.1.8 Regierung

Zu Beginn von *Aslak* kommt ein König vor, der im Klappentext als Wikingerkönig[157] bezeichnet wird. Sein Herrschaftsgebiet geht aus dem Comicbuch allerdings nicht klar hervor. Er lebt an seinem Hof im Landesinneren und wird als tapferer Krieger dargestellt, der sich seinen Titel erkämpft hat. Er herrscht sehr autoritär und tötet z. B. einen Geschichtenerzähler, weil er ihn langweilt. Auch die Totenköpfe in seiner Halle deuten darauf hin, dass er von seinen Untertanen gefürchtet wird.

[157] Vgl. Hub et al. 2013, Klappentext

Ansonsten lässt sich keine allgemein gültige Gesetzgebung herauslesen. Schlägereien und Morde werden nicht bestraft und bei Konflikten zählt ausschließlich die Kampfeskraft. Der Stärkere kann sich in der Regel durchsetzen, wenn er nicht durch eine List besiegt wird.

4.3.2 Northlanders

Northlanders,[158] ist eine 50-teilige Comicheft-Reihe des amerikanischen Autors Brian Wood, die von 2008 bis 2012 erschien. Diese wurde von 2009 bis 2012 in sieben Taschenbücher zusammengefasst und in den Jahren 2016 und 2017 sind nochmals drei Sammelbände erschienen, die die gesamte Geschichte von *Northlanders* beinhalten. Zum Erscheinungszeitpunkt dieser Arbeit gibt es jedoch keine deutsche Übersetzung der Sammelbände oder Ankündigungen dazu.[159] Selbiges gilt für die ursprünglichen Comichefte, die ebenfalls nicht auf Deutsch erhältlich sind. Vollständig übersetzt sind jedoch die Taschenbuchausgaben. Die Untersuchung in dieser Masterarbeit bezieht sich daher auf den ersten Band der Taschenbücher mit dem Untertitel „Sven der Verräter", welcher im englischen Original den Namen „Sven the Returned" trägt. Dieser Band beinhaltet die ursprünglichen Comicheft-Ausgaben vom ersten bis zum achten Teil. Es handelt sich hierbei um ein Softcover-Comictaschenbuch[160] mit Faltumschlag. Der Umfang beträgt 192 farbige Seiten.

Beim Zeichner handelt es sich um den Italiener Davide Gianfelice und der Kolorist ist der Kanadier Dave McCaig. Die Übersetzung stammt von Bernd Kronsbein.

Im Klappentext ist Folgendes zu lesen:

> Um das Jahr 980 A.D kehrt der Wikinger Sven nach vielen Jahren, die er in Konstantinopel verbracht hat, in seine Heimat zurück. Er ist an Paläste gewöhnt, an exotische Frauen und gewaltige Schlachten, aber hier, auf den Orkaden, will er sein Erbe an sich nehmen und danach die kalte, unkultivierte Inselwelt so schnell wie möglich verlassen.
>
> Doch sein skrupelloser Onkel Gorm hat Svens Erstgeborenenrecht gestohlen. Gorm betrachtet seinen Neffen als Fremden und Verräter. Und so beginnt Sven einen Einmannkrieg gegen Gorms Leute und muss sich dabei genau mit der Welt auseinandersetzen, die er so gern für immer hinter sich gelassen hätte.[161]

Dies ist die Rahmenhandlung von *Northlanders* Band 1. Zu diesem Taschenbuchcomic ist noch anzumerken, dass es sich eindeutig an ein erwachsenes Publikum richtet, da sehr viele

[158] Übersetzt bedeutet der Titel: Die Leute aus den Nordländern
[159] Siehe https://www.paninishop.de/suche?q=northlanders (zuletzt abgerufen am 22.11.2017)
[160] Größe von 17,2 x 26,1 cm mit weichem Umschlag
[161] Wood 2009, Klappentext

explizite Gewaltdarstellungen inklusive abgetrennter Körperteile abgebildet sind. Dazu kommen einige Bilder mit Nacktheit.

Auf der Vorderseite des Umschlages ist eine Rezension der Zeitschrift *Entertainment Weekly* abgedruckt, die lautet: „Endlich zeigt jemand die Wikinger, wie sie wirklich waren!“[162] Dies könnte auf die Absicht hindeuten, dass sich der Autor eine realistische Abbildung der Wikinger zum Ziel gesetzt hat.

Abbildung 33: Frontcover

4.3.2.1 Die Nordmänner

Jene Bewohner der Orkaden, die als Eroberer auf die Inselgruppe gekommen sind, nennen sich selbst Nordmänner und kommen aus dem Norden. Genauere geographische Angaben zu deren Herkunft werden aber nicht gemacht. Die Hauptfigur, Sven, die von den Orkaden stammt, hält sich für einige Zeit in Konstantinopel auf und will sich deshalb nicht mehr als Nordmann bezeichnen, sondern als Waräger. Er trifft dort mit seiner Schiffsmannschaft auf ein anderes Schiff aus dem Norden und auf den Einwand, dass man das Schiff nicht angreifen solle, weil beide zum gleichen Volk gehören würden, entgegnet er: „Nein… Sie sind

[162] Ebd. Frontcover

Nordmänner und wir sind Waräger. Wir sind etwas Besseres.“[163] Im weiteren Verlauf kommt eine Frau vor, welche als Schottin bezeichnet wird.[164] Durch sie erfährt der Leser, dass die Nordmänner in *Northlanders* nicht die ursprüngliche Bevölkerung der Orkaden sind, sondern als Eroberer die Inseln für sich beansprucht haben. Eine weitere Figur erzählt von ihrem Leben, dass sie bei den Jomswikingern,[165] einer Söldnergruppe, die möglicherweise im Süden der Ostsee gewirkt hat, verbracht hat.[166]

Wie erwähnt, spielt sich Haupthandlung auf den Orkaden, einer Inselgruppe nördlich von Schottland im Jahr 980 n.Chr., ab. Mit den Orkaden sind eindeutig die Orkney Inseln gemeint. Es gibt hierzu weitere geographische Angaben, die überwiegend der Realität entsprechen, wie z. B. die Überquerung des Pentland Firth,[167] die Insel oder das Dorf Grimness, auf der die Hauptperson geboren ist und auf der die Handlung der Geschichte spielt, ist allerdings frei erfunden. Neben diesem Schauplatz gibt es noch ein Kapitel das Konstantinopel als Schauplatz hat, sowie einen Epilog, der auf den Färöern spielt. Statt Konstantinopel wird des Öfteren der altnordische Namen Miklagard[168] verwendet.

Die verwendeten Namen der nordischen Bevölkerung auf den Orkaden sind hauptsächlich skandinavisch. Männernamen sind Sven, Gorm, Hakkar und Bora, die Frauen tragen die Namen Bree, Thora und Enna, wobei letztere eine Schottin ist. Es gibt noch einen Mann, der Ivarsson genannt wird. Hierbei handelt es sich um einen Nachnamen, da er zusammen mit seiner Frau als die Ivarssons benannt wird. Ansonsten gibt es keine Nachnamen, nur scheint der Herrscher der Insel den Beinamen „von den Orkaden“ zu erhalten.

4.3.2.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

Mangels Vergleichbarkeit mit anderen Völkern und wegen häufig wechselnden Perspektiven lässt sich die Größe der Nordmänner nicht eindeutig bestimmen. Innerhalb des Volkes sind keine herausstechenden Auffälligkeiten bemerkbar. Auch zwischen den Geschlechtern gibt es keine großen Unterschiede. Die Proportionen der Nordmänner lassen sie allerdings großgewachsen und muskulös wirken. Dazu sind sie, bis auf die älteren Leute, ausnahmslos schlank und wehrhaft. Die Gesichter sind sehr kantig, knochig und haben häufig Schatten um die Augen. Dadurch wirken sie äußerst grimmig.

[163] Wood 2009, S. 5
[164] Ebd. S. 82
[165] Siehe Zernack 2000, S. 69-78
[166] Wood 2009, S. 35
[167] Ebd. S. 10. Der Pentland Firth ist eine Meerenge zwischen Schottland und Orkney.
[168] Siehe Külzer 2000, S. 196-199

Bei den Haarfarben sind verschiedene Blondstufen und hellere Brauntöne dominant, öfters kommt auch graues Haar vor. Schwarzes Haar kommt nur bei zwei Hauptfiguren und Menschen, die keine Nordmänner sind, vor. Die Frisuren unterscheiden sich nur gering. Das Haupthaar reicht bis zu den Schultern und viele Nordmänner tragen ein oder zwei zu Zöpfen geflochtene Strähnen. Bei den Frauen zeigt sich ein ähnliches Bild mit dem Unterschied, dass die Haare etwas länger sind. Alle Nordmänner tragen ausnahmslos Bärte. Diese sind meistens lang und häufig zu Zöpfen geflochten. Fast immer handelt es sich hierbei um Vollbärte. Als Reaktion darauf werden sie von den Sachsen, die selbst kurze Haare haben und keine Bärte tragen, abwertend als „haarige Schweine“[169] bezeichnet.
Die häufigste Augenfarbe ist blau, wobei man diese bei einigen Bildern nicht genau erkennen kann und in einigen Fällen bei einzelnen Personen auch von Szene zu Szene unterschiedliche Farben erkennbar sind. Bei Thora sind die Augen z. B. entweder blau oder grün und in einem Bild auch braun. Es gibt keine Hinweise darauf, dass dies einen absichtlichen Hintergrund hat.

Abbildung 34: Bekleidung des Anführers Gorm

Die Männer tragen bevorzugt ein einfaches langes Oberteil, das bis zu den Oberschenkeln reicht. Wenn dieses Oberteil kurze Ärmel oder überhaupt keine Ärmel hat, wird darunter noch ein langärmeliges Hemd getragen. In einigen Fällen kommen auch Lederwesten vor. Um den

[169] Wood 2009, S. 164

Bauch werden meistens lange dünne Ledergürtel getragen, an denen Taschen oder Schwerter befestigt sind. Die Hosen sind weit und stecken ab den Knien in Lederstiefeln. Meistens ist die Kleidung in einfachen blassen Farben gehalten, manchmal sind auch Streifenmuster, speziell bei Hosen, zu sehen. Frauen tragen einfache bodenlange Kleider und bei einer Frau kommt noch eine Stoffhaube dazu. Im Winter sind bei beiden Geschlechtern voluminöse Mäntel zu sehen, die mit einer Fibel am Hals zusammengehalten werden. Dazu gehören oft auch Kapuzen und seltener ein Kragen aus Fell. Da die Bevölkerung als arm dargestellt wird, sind Verzierungen auf den Kleidern oder auch Schmuckstücke selten zu sehen. Die Kleidung wirkt insgesamt weit geschnitten und vergrößert dadurch die Silhouette der Nordmänner, was sie mächtiger wirken lässt.

4.3.2.3 Land, Umgebung, Architektur

Dass sich die Haupthandlung auf den Orkaden abspielt wurde bereits in Abschnitt 4.3.2.1 erläutert. Die fiktive Insel Grimness wird überwiegend karg dargestellt. Es gibt weite, hügelige Hochebenen, die als Steilküsten an das Meer grenzen. Teilweise ist diesen Felsen noch ein Sandstrand vorgelagert. Der Boden ist meist schlammig oder felsig und eingangs der Geschichte gibt es ein Gebiet voller Knochen und Schädel, das die Protagonisten überqueren. Es gibt aber auch grüne Wiesen und einzelne Bäume auf der Insel, die häufig im Sommer zu sehen sind. Im Winter ist hingegen alles schneebedeckt. Nachts gibt es häufig Nordlichter am Himmel.
Auf der Insel befindet sich ein großes Dorf, das den Namen Grimness trägt. Es ist von einem Wall aus senkrechten, angespitzten Holzpfählen umgeben, die auf einem aufgeschütteten Erdwall stehen. Das Tor zum Dorf ist nachts geschlossen. In der Mitte steht ein zweistöckiges Langhaus, das durch schräge Holzpfeiler gestützt wird. Im Gegensatz zu den einfachen Gebäuden gibt es hier auch ein Giebelkreuz. Die kleineren Wohngebäude des Dorfes sind schmucklose Holz- oder Steinbauten mit Dächern aus Stroh, von denen einige eine überdachte Öffnung für den Rauchabzug haben. Neben einigen dieser Häuser sind halbrunde gemauerte Bauten zu sehen, bei denen es sich um Öfen handeln könnte. Außerhalb der Siedlung sind nur einzelne, alleinstehende Gebäude zu sehen. Diese sind meistens aus Stein erbaut oder in den Felsen geschlagen und können statt mit Stroh auch mit Grassoden gedeckt sein.

Abbildung 35: Das Dorf Grimness

Die Innenräume sind spärlich ausgestattet. In der Mitte sind offene Feuerstellen platziert, über denen oft Eisenkessel an einer Kette von der Decke hängen. Solche Eisenketten sind auch sonst öfters zu sehen, ohne dass eine Funktion erkennbar wäre. In der großen Halle stehen massive hölzerne Stützpfeiler, die im Eingangsbereich mit Knotenmustern verziert sind. Für die Beleuchtung gibt es metallene Schalen an den Pfeilern, in denen Feuer brennt. Die Böden bestehen aus gestampfter Erde. Es gibt sehe wenige Einrichtungsgegenstände. Die einfachen Häuser haben in der Regel ein Bett aus Holz und Fell, sowie eine Feuerstelle. Dazu kommen in seltenen Fällen einfache Holzstücke als Sitzgelegenheit und eine Bank, deren Lehne mit Stoff überzogen ist.

In der Geschichte kommen Fischer, Jäger und Torfstecher, sowie ein Wagen mit Heu für Schafe, Ochsen, Schweine und Hühner vor. Es wird des Weiteren erwähnt, dass es sehr mühsam sei, dem eisigen Boden Nahrung abzugewinnen.[170] Im Süden der Insel befindet sich ein Handelshafen; welche Güter hier umgesetzt werden wird jedoch nicht erwähnt.

[170] Wood 2009, S. 23

4.3.2.4 Motivation

Die Welt von *Northlanders* ist sehr rau und gewaltbetont. Dies spiegelt sich auch in der Handlung wieder. Die Hauptfigur, Sven, wird vom eigenen Onkel für tot erklärt, damit dieser in der Erbfolge aufrückt und zum Gebieter über die Insel wird. Speziell am Anfang interessiert sich der Hauptprotagonist nur für das Geld, das ihm dadurch entgangen ist. Er tritt sehr egoistisch auf und kümmert sich nicht um die Unterdrückung der Bevölkerung durch seinen Onkel. Dieser wird erst durch Erniedrigungen gegenüber Sven zum Ziel von dessen Rache. Dadurch entsteht eine Auseinandersetzung, die häufig durch das Töten von nahestehenden Menschen ausgefochten wird, wodurch jedoch selten Trauer, sondern in der Regel Wut ausgelöst wird. Sven verkörpert durch viele grausame und unpopuläre Entscheidungen, besonders am Anfang, einen Antihelden; gegen Ende rehabilitiert er sich jedoch teilweise. Den Abschluss der Geschichte bildet ein Angriff der Sachsen. Nachdem er seinen Onkel umgebracht hat, verbündet sich Sven mit Gorms rechter Hand Hakkar gegen die Angreifer, obwohl dieser maßgeblich am Tod von Svens Angehörigen beteiligt war. Es geht hier also mehr um materielle Werte als um Ruhm oder Ehre.

4.3.2.5 Das Frauenbild

Die Frauen in der Siedlung werden vom Herrscher und seinen Schergen unterdrückt und leben in Angst, dies trifft jedoch auch auf die Männer, die keine Krieger sind, zu. In der Haupthandlung gibt es zwei wichtige Frauen. Eine davon ist Enna, die alleine in der Wildnis lebt. Sie ist eine sehr selbstbewusste Jägerin und greift mit ihrem Bogen alle Menschen an, die in ihre Nähe kommen, um ihre Unabhängigkeit zu wahren. Die Hauptfigur kann jedoch ihren Bogen zerbrechen und sie dadurch in eine Abhängigkeit von ihm bringen, weil sie nicht mehr selbst jagen kann. Sven zieht dazu noch in ihre Hütte ein, wogegen sie nichts einwendet, da es zu zweit einfacher ist, über den Winter zu kommen. Es kommt in der Geschichte (S. 96) zu einer Szene, in der nicht klar hervorgeht ob es zu einer sexuellen Handlung gegen ihren Willen kommt, oder ob es sich um ein enges Aneinanderliegen wegen der Körperwärme handelt, wie Sven behauptet.[171]

Bei der zweiten Frau handelt es sich um Thora, die bewusst eine sexuelle Beziehung mit der Hauptfigur eingeht, um damit dessen Gunst zu erlangen und so die Insel verlassen zu können. Sie ist häufig unbekleidet in Svens Bett zu finden. Dieser interessiert sich anfangs jedoch nicht für ihren Wunsch, sondern nur für den Geschlechtsverkehr. Thora lebt als Dienerin und

[171] Vgl. Wood 2009, S. 96

Gespielin[172] bei dem Onkel im Dorf und wird verprügelt, nachdem er sie verdächtigt, bei Sven gewesen zu sein. Am Ende kommt es zu ihrem tragischen Tod, indem sie Sven auffordert sie zu töten, um nicht den Vergewaltigungen der angreifenden Sachsen ausgeliefert zu sein. Den Tod sieht sie die einzige Möglichkeit von der Insel zu „entkommen".
In einer Rückblende wird gezeigt, wie der junge Sven von seiner Mutter geohrfeigt wird, weil er nicht zu ihrer Verteidigung da war. In dieser Szene lässt sich klar erkennen, dass Frauen normalerweise keinerlei kriegerische Ausbildung haben, da die Männer für ihren Schutz zuständig sind. In Ausnahmefällen, wie bei Thora und Enna, ergreifen sie jedoch auch selbst die Initiative um ihre Lage zu verbessern.

4.3.2.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

Der Klappentext erwähnt, dass *Nortlanders* „an jenem Wendepunkt der Geschichte, als das Christentum allmählich das Heidentum verdrängte"[173] angesiedelt ist. Das Christentum zeigt sich allerdings nur in der Aussage eines Sachsen, der beim Anblick der Opfer des Schlachtfeldes „Jesus Christus im Himmel"[174] sagt und damit die Sachsen als Christen kennzeichnet.
Heidnische Motive kommen hingegen häufiger vor. Es gibt Halsketten mit dem Thorshammer als Anhänger sowie einen Zauberer oder Propheten, der im Namen der nordischen Götter die Zukunft vorhersagt oder Zeichen deutet. Es wird auch immer wieder in den Aussagen der Bevölkerung auf die Götter und Mythologie verwiesen. Speziell das Motiv Walhalla spielt eine wichtige Rolle beim Tod. Ein Krieger, der ohne Waffe in seiner Hand stirbt, muss ewig in der Zwischenwelt wandeln und kann nicht in Walhalla einziehen. Das Entwenden der Waffe eines Kriegers vor dessen Tod wird daher als Strafe eingesetzt um ihn in diese Zwischenwelt und nicht nach Walhalla zu schicken. Anderseits kann Thora, die keine Kriegerin ist, einen positiv konnotierten Tod sterben, indem ihr vor ihrem Tod ein Schwert gegeben wird. Svens Mutter beschimpft diesen in einer Rückblende wegen seiner Angst zu sterben und meint, dass die Nornen bestimmen würden wer stirbt und es eine Ehre sei durch den Tod im Kampf in Odins Halle einzuziehen.[175]
Weiterer übernatürliche Motive sind ein Rabe, der als Schatten bezeichnet wird und eine warnende Funktion innehat, sowie die Erwähnung eines Draugrs, als ein

[172] Vgl. Wood 2009, S. 59
[173] Wood 2009, Klappentext
[174] Wood 2009, S. 164
[175] Wood 2009, S.101

wiederauferstandener Toter. Dazu kommt ein Hirschkopf, den sich die Hauptfigur aufsetzt und damit bewirkt, dass die Gegner glauben, vom Hirschgott verfolgt zu werden. Es ist jedoch nur der Rabe, dem eine tatsächliche übernatürliche Funktion hat.

4.3.2.7 Kampfausrüstung und -technik

Die Nordmänner auf den Orkaden benutzen im Kampf hauptsächlich Schwerter als Angriffswaffen. Dabei kann es sich um je ein Schwert pro Hand oder Schwert und Schild handeln. Dazu tragen die Nordmänner teilweise noch zusätzlich einen Dolch am Gürtel. Weitere beliebte Waffen sind Äxte in ein- und beidhändiger Ausführung, die bei Bedarf auch geworfen werden können. Speere sind hingegen nur selten zu sehen. Die häufig verwendeten Schilde sind rund und bestehen aus Holzbrettern, die nicht bemalt sind. In der Mitte befindet sich normalerweise ein Schildbuckel, der auf der doppelseitigen Illustration auf den Seiten 134 und 135 jedoch teilweise fehlt. Dadurch, dass bei allen weiteren Darstellungen, auch jenen der selben Szene, alle Rundschilde mit Schildbuckeln dargestellt sind, kann von einer Ungenauigkeit des Illustrators oder Koloristen ausgegangen werden.

Abbildung 36: Zwei Wikingergruppen in Kampfausrüstung

Zum Vergleich benutzen die Sachen sogenannte Drachenschilde mit Bemalung, einen Schildtyp der dem Rundschild ähnelt, aber nach unten hin verlängert ist und spitz zuläuft. Außerhalb der Schlachten werden die Schilde am Rücken getragen und Waffen hängen

seitlich am Gürtel. Bögen werden als Fernkampfwaffen auch für den Kampfeinsatz erwähnt;[176] sie werden im Comic allerdings hauptsächlich für die Jagd verwendet.
Wohlhabendere Nordmänner tragen kurzärmelige Kettenhemden als Schutz und darüber einen ledernen Schutz für den Oberkörper. Die einfacheren Krieger tragen häufig ein sogenanntes Gambeson, ein Oberteil aus Stoff, das für eine höhere Schutzwirkung eine Fütterung aufweisen kann oder gar keinen speziellen Schutz. Bei einigen Kämpfern sind auch Armschienen aus Leder zu sehen. Des Weiteren fällt auf, dass fast alle Schlachtenteilnehmer zwei Gürtel um den Bauch und einen diagonal über die rechte Schulter tragen. Eventuell könnten diese der Befestigung von Schilden und Waffen dienen. Helme werden von den Nordmännern auf den Orkaden nie getragen. In Konstantinopel sind allerdings andere Nordmänner mit Helmen ausgestattet. Es handelt sich hierbei um konische Metallhelme mit Nasen- und Augenschutz. Auch die Sachsen tragen bei ihren Angriffen solche Helme.
Bei Schlachten zwischen größeren Gruppen werden Schildwälle gebildet und sobald diese gebrochen sind, wird zu Einzelkämpfen übergegangen. Der Kampf zu Wasser wird auf den Langbooten der Nordmänner ausgetragen. Diese sind einfach gehalten und schmucklos. Der Fortbewegung dienen Segel und Ruder.

Abbildung 37: Schiffskampf zwischen Warägern (oben) und Wikingern (unten)

4.3.2.8 Regierung

Auf Grimness gibt es einen Herrscher, der absolutistisch regiert. Eine genauere Bezeichnung für seinen Titel wird jedoch nicht gegeben. Sein Herrschaftsanspruch basiert auf dem Erbrecht, das primär die erstgeborenen Söhne der Anführer favorisiert. Sind keine solchen vorhanden, geht der Titel an den nächsten Verwandten. Generell gilt das Recht des Stärkeren in ausgeprägtem Maß und auch durch die Rückkehr des totgeglaubten Sohnes, der in der

[176] Vgl. Wood 2009, S.34

Erbfolge eigentlich Vorrang hat, erhält dieser keine Unterstützung für die Wiedererlangung des Titels. Der Grund dafür ist darin zu finden, dass der Herrscher einige Krieger auf seiner Seite hat, die durch ihre Kampfkraft auf die restliche Bevölkerung Macht ausüben. Morde, speziell an niedrigeren Ständen, werden nicht geahndet, was zur Unterdrückung der einfachen Bevölkerungsschicht führt.

Diese Erbstreitigkeiten rücken jedoch bei einem Angriff der Sachsen, die einen gemeinsamen Feind darstellen, in den Hintergrund. Hier erhält die gemeinsame Abstammung einen hohen Stellenwert.

5 Vergleich

Anhand des in Kapitel 4 erhobenen Materials wird an dieser Stelle ein Vergleich zwischen den untersuchten Medien angestellt. In einer Gegenüberstellung werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet. Dadurch sollen jene Darstellungsmerkmale identifiziert werden, die das Bild der Wikinger und ähnlicher Völker in Unterhaltungsmedien prägen und die für die Medienkonsumenten zu Erkennungsmerkmalen für die erwähnten Gruppen werden.
Wiederum dienen die acht Untersuchungspunkte als Grundlage, anhand derer die Gegenüberstellung strukturiert dargestellt werden kann.
Abschließend werden die Gemeinsamkeiten und Abweichungen zum historischen Material thematisiert.

5.1 Zwischen den Medien

5.1.1.1 Die Wikinger/Bezeichnung des Volkes

Drei der Untersuchten Völker werden als Wikinger bezeichnet, bei *Northlanders* wird der Name Nordmänner und Waräger verwendet und *Skyrim* und *Guild Wars 2* verwenden die Eigenbezeichnungen Nord bzw. Norn. Weiters sind Letztere vom Volk der Menschen, abgetrennt und bilden somit eine eigene Fraktion.
Bei den Namen der einzelnen Figuren wird, mit Ausnahme von *Drachenzähmen leicht gemacht*, wo die Charaktere nach ihren Eigenschaften benannt werden, auf nordische Vornamen zurückgegriffen. Nachnamen kommen selten vor und werden mit den Suffixen -son und -dottir gebildet. Häufiger sind Beinamen, die das Wesen der Benannten wiederspiegeln.

5.1.1.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

In allen untersuchten Werken sind die Völker, im Vergleich zu anderen, groß und kräftig gebaut. Speziell bei Männern ist dieses Bild vorherrschend, Frauen sind meist weniger muskulös, aber trotzdem stärker als weibliche Angehörige von anderen Gruppierungen. *Bei Drachenzähmen leicht gemacht*, haben die Wikinger kurze Beine und sind dicker als in den anderen Medien, sie wirken jedoch trotzdem wehrhaft. Zu erwähnen ist, dass immer Krieger

im Zentrum der Handlungen stehen. Die Darstellungen von älteren Personen und Bauern können, sofern vorhanden, von diesem Bild abweichen.
Bis auf das Spiel *Guild Wars 2*, sind bei den Haarfarben Blondtöne vorherrschend und die Frisuren reichen häufig bei beiden Geschlechtern bis zu den Schultern und weiter. In allen Medien tragen Männer und Frauen Zöpfe, die das gesamte Haar einfassen können, oder nur auf kleine Strähnen angewendet werden. Auch die Bärte, die nur ausnahmsweise fehlen, können zu Zöpfen geflochten sein. *Vikings* arbeitet zudem mit kahlgeschorenen Stellen beim Haupthaar.
Auch bei der Alltagskleidung gibt es viele Übereinstimmungen. Vorherrschend sind grobe Stoffe, die größtenteils Naturfarben wie Braun, Beige oder Grau haben. Seltener kommen auch andere matte Farbtöne vor, während kräftige Farben bei der Kleidung den Angehörigen höherer Schichten vorbehalten bleiben, denen öfters auch Verzierungen und Schmuck vorkommen. Häufig gibt es Pelz- und Lederapplikationen, bei *Aslak* sind viele Wikinger in Oberteilen gekleidet, die nur aus Fell bestehen, ansonsten ist die Oberbekleidung einfach und kann bis zu den Oberschenkeln reichen. Sehr oft werden auch Arm- und/oder Beinwickel getragen. Frauen werden tragen wie Männer meist einfache Hosen, können aber auch in bodenlangen Kleidern dargestellt werden. In *Drachenzähmen leicht gemacht* sind Männer und Frauen in knielange Röcke über engen Hosen gekleidet. Bei *Guild Wars 2* und *Vikings* fallen die Wikinger auch durch Tätowierungen auf, bei *Skyrim* können diese bei allen Völkern vorkommen.

5.1.1.3 Land, Umgebung, Architektur

Neben *Vikings* setzt nur *Northlanders* erkennbar auf die reale Welt als Schauplatz, allerdings spielt die Handlung auf einer fiktiven Insel, die als Teil der Orkney Inseln dargestellt wird. Die anderen untersuchten Medien haben eigene Fantasiewelten als Schauplätze. Bei *Guild Wars 2* liegt das Heimatgebiet der Nord im Zentrum der Weltkarte und bei *Aslak* gibt es keine Erwähnung der Lage des Siedlungsgebietes der Wikinger. Die anderen Völker haben ihre Heimat im Norden. Die Darstellungen der einzelnen Gebiete sind jedoch sehr ähnlich. Es gibt kalte Winter und bei *Guild Wars 2*, *Skyrim* und *Aslak* sind große Teile der Herkunftsgebiete ganzjährig schneebedeckt. Der Süden ist dabei meist wärmer und, mit Ausnahme von *Aslak*, schneefrei. Die Vegetation besteht, speziell im Norden, hauptsächlich aus Nadelbäumen, die gegen Süden hin in Misch- und Laubwälder übergehen. Eine Ausnahme bildet *Northlanders*,

wo auf der kargen Insel fast keine Vegetation vorkommt. Bis auf *Aslak* und *Guild Wars 2* kommen nachts ausgeprägte Nordlichter vor.
Die Häuser sind hauptsächlich aus Holz gebaut, haben aber oft einen Unterbau aus Stein. Die Architektur ist dabei sehr ähnlich. Die Dächer sind meist Spitz mit Giebelkreuzen oder halbrund. Gedeckt werden sie mit Stroh oder Holzschindeln, selten auch mit Grassoden. Dabei ist anzumerken, dass sich die Häuser in den Städten meist von jenen am Land unterscheiden und in vielen Fällen kunstvoller gearbeitet sind, indem sie öfters Verzierungen in Form von Knotenmustern aufweisen. Im Zentrum der einzelnen Ansiedlungen steht in allen Medien eine große Halle. Diese ist das wichtigste Gebäude, meist länglich, höher als die anderen Häuser und dient als Versammlungsort oder auch als Wohn- und Wirkungsstätte des jeweiligen Herrschenden.
Die Innenräume sind mit grob gezimmertem, einfachem Holzmobiliar ausgestattet. Teils gibt es unterschiedlich ausgeführte Varianten für wohlhabendere Schichten, die dementsprechend besser verarbeitet sind und Verzierungen, wie Schnitzereien oder Goldeinlagen aufweisen. Standardmäßig gibt es Betten mit Fellen als Decken, Sitzgelegenheiten in Form von Stühlen oder einfachen Bänken und Tische. Ansonsten kommen Details wie Met- und Bierfässer, Wandbehänge oder Kessel zum Kochen vor. Eine Feuerstelle befindet sich üblicherweise in der Mitte des Raumes.

5.1.1.4 Motivation

Die Rahmenhandlungen der einzelnen Medien unterscheiden sich in allen Fällen. Die Motive dahinter sind allerdings ähnlich. Das Streben nach Ruhm und Ehre, auch über den Tod hinaus, ist ein zentraler Grund für das Handeln der untersuchten Völker. Bei *Northlanders* bleibt dieses Motiv teils im Hintergrund, ist jedoch zweifellos vorhanden. So wird z. B. wird die Beleidigung ein Feigling zu sein sehr persönlich genommen. Der Tod im Kampf oder mit einem Schwert in der Hand kommt überall vor, bei *Drachenzähmen leicht gemacht* allerdings in abgeschwächter Form. Hier wird das Thema Tod – wegen der jungen Zielgruppe – nur gestreift, es gibt aber die Bereitschaft sich für andere zu Opfern, was als Heldenmut angesehen wird und Angst vor dem Tod haben die Wikinger nicht. Wie das Nachleben aussieht wird nicht thematisiert, in den anderen Medien ist die Vorstellung von Walhall vorherrschend. Bei *Vikings*, *Aslak* und *Northlanders* wird von Walhalla gesprochen, wohin alle tapferen Krieger kommen, die mit einer Waffe in der Hand sterben. Bei *Skyrim* wird der Begriff Sovngarde verwendet, das in Gestaltung dem mythologischen Walhall stark ähnelt,

sich aber dadurch unterscheidet, dass nicht nur Krieger, sondern alle dort aufgenommen werden, die sich in ihrem Beruf oder durch sonstige Taten hervortun. Bei *Guild Wars 2* geht es nur darum, nach dem Tod in die Geschichten der Skalden aufgenommen und nicht vergessen zu werden.
Weitere Gründe für die Handlungen der Völker sind Sturheit und ein Drang nach Freiheit. In den Darstellungen ist es den Wikingern und anderen Völkern wichtig, nicht durch andere beherrscht zu werden und selbst über sich bestimmen zu können. Allerdings gibt es auch hier unterschiedliche Ausprägungen in den unterschiedlichen Medien, beispielsweise in der Art der Unterdrückung, vor der sie sich wehren. Dabei geht es in *Skyrim*, *Vikings*, *Aslak* und *Northlanders* um Besetzer in Form von Fremden Völkern oder Tyrannen die selbst Wikinger oder Ähnliches sind, sowie um Ungeheuer in *Guild Wars 2* und *Drachenzähmen leicht gemacht*.
Sturheit wird als typischer Wesenszug der Völker dargestellt. Wenn ein Entschluss gefasst worden ist, wird daran festgehalten, auch wenn Logik und Intelligenz dadurch in den Hintergrund gestellt werden. Rache ist in allen Medien eine Konsequenz aus dem Motiv der Sturheit.

5.1.1.5 Das Frauenbild

Das Frauenbild ist in den untersuchten Medien zweigeteilt. Während *Guild Wars 2*, *Skyrim* und *Drachenzähmen leicht gemacht* bis auf die Optik keine Unterschiede zwischen Männern und Frauen machen, zeigen *Vikings*, *Aslak* und *Northlanders* ein anderes Bild mit patriarchalischen Strukturen. Zu erwähnen ist jedoch, dass es überall starke Frauen gibt, die wehrhaft sind und sich gegen die Männer behaupten, oder es zumindest versuchen. Auffällig ist, dass speziell bei *Drachenzähmen leicht gemacht*, *Aslak* und *Northlanders* im Verhältnis sehr wenige Frauen vorkommen, jedoch gibt es in jedem Medium zumindest eine wichtige Frau in einer größeren Rolle.
Falls Frauen Rüstungen tragen sind diese, im Vergleich zur Ausrüstung der Männer, zierlicher und eher Figurbetont.

5.1.1.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

Das Volk der Norn in *Guild Wars 2* hat eine Naturreligion, bei der vier Tiergötter angebetet werden. In *Skyrim* gibt es ein „nordisches Pantheon“, das aus 13 Göttern besteht und Ähnlichkeiten mit der Religion der historischen Wikinger hat. Die restlichen vier Medien

übernehmen die historische Vorlage aus der Edda, mit Odin und Thor als wichtigsten Vertretern, wenn auch nicht immer korrekt.
Der Einfluss der Götter auf die Lebenswelten ist unterschiedlich. Bei *Drachenzähmen leicht gemacht*, *Aslak* und *Northlanders* beschränkt sich der Einfluss der Götter darauf, dass diese bei Ausrufen wie „Bei Odin“ erwähnt werden oder über Ereignisse wie die Götterdämmerung Ragnarök sprechen. In den anderen drei Medien gibt es Tempel oder Gebetsstätten. In *Guild Wars 2* und *Skyrim* geben die Götter den Betenden spezielle Fähigkeiten, während ein aktiver göttlicher Einfluss in *Vikings* nicht beobachtet werden kann, religiöse Rituale wie Opferungen aber einen hohen Stellenwert haben und häufig aus der Edda zitiert wird.
In *Guild Wars 2*, *Skyrim*, *Drachenzähmen leicht gemacht* und *Aslak* kommen übernatürliche Wesen und Ungeheuer vor, die sich häufig an Motiven aus der nordischen Mythologie, oder anderen skandinavischen Sagengestalten wie Trollen oder Gnomen orientieren. Unter anderem gibt es, abgesehen von *Aslak*, fliegende Drachen, die Feuer, Gift oder Eis speien.
In *Vikings* und *Northlanders* sind übernatürliche Einflüsse nicht direkt erkennbar. In beiden Fällen spielen jedoch Raben eine mysteriöse Rolle, indem sie Personen begleiten und sie auf wichtige Ereignisse aufmerksam machen oder diese ankündigen. Ansonsten wird nur von übernatürlichen Phänomenen wie Wiedergängern gesprochen. In *Vikings* wird zudem auf die Aussagen von Orakeln und Sehern vertraut.

5.1.1.7 Kampfausrüstung und -technik

Die Rüstungen zeigen Unterschiede, die teilweise den Medientypen geschuldet sind. Die beiden Computerspiele setzen auf Rüstungen mit viel Metalleinsatz, von denen einige Varianten im realen Einsatz zu schwer und hinderlich wären. Es gibt aber auch leichte Rüstungen, die sich besser mit den anderen Medien vergleichen lassen. Insgesamt wird bei der Gestaltung von Kriegsbekleidung hauptsächlich auf Fell und Leder gesetzt. Die meisten Wikinger in *Drachenzähmen leicht gemacht* und *Aslak* tragen im Alltagsleben sowie bei Kriegshandlungen dieselbe Kleidung, die aus Stoff und Fellteilen besteht. In *Vikings* und *Northlanders* besteht die Ausrüstung meist aus dickem Leder oder Stoff und bei den Wohlhabenden sind auch Kettenhemden oder aufgenähte Metallringe zu sehen. Die Rüstungen lassen die Kämpfenden kräftiger und größer erscheinen und geben ihnen so, durch die vergrößerte Silhouette, ein mächtigeres Erscheinungsbild. Falls Verzierungen vorhanden sind, handelt es sich meist um Knotenmuster oder angedeutete Tierköpfe. Auf Helme mit

Hörnern verzichten nur *Vikings* und *Northlanders*, wobei in *Guild Wars 2* neben Hörnern auch Geweihe an den Helmen befestigt sein können.
Bei der Bewaffnung liegt ein starker Fokus auf ein- und zweihändig geführten Äxten sowie Schwertern. Dazu kommen in den meisten Fällen Rundschilde. Auch andere Waffentypen, wie Hämmer, Speere oder Bögen, werden verwendet, letztere auch beim Kampf auf Schiffen. Bei diesen handelt es sich immer um Langschiffe, die dem historischen Vorbild stark ähneln und immer mit Schilden an den Seiten ausgestattet sind. *Guild Wars 2* wird hier ausgenommen, da keine Schiffe vorkommen.
Vorwiegend wird ohne Formation gekämpft, in *Vikings* und *Northlanders* werden jedoch öfters Schildwälle gebildet.

5.1.1.8 Regierung

Die Gebiete der untersuchten Völker werden von Königen, Königinnen oder anderen Stammesoberhäuptern beherrscht. *Guild Wars 2* bildet eine Ausnahme, da es keine Anführer im eigentlichen Sinne gibt, sondern nur einen „Hüter der Hauptstadt“. Je nach Größe der Heimatgebiete stehen unter den Herrschern noch sogenannte Jarle, die über kleinere Bereiche gebieten. Das Recht des Stärkeren ist jedoch allgegenwärtig und mit Ausnahme von *Guild Wars 2* und *Drachenzähmen leicht gemacht* wird sehr autoritär regiert.

5.2 Zum historischen Material

5.2.1.1 Die Wikinger/Bezeichnung des Volkes

Von den sechs untersuchten Unterhaltungsmedien beziehen sich *Drachenzähmen leicht gemacht*, *Vikings*, *Aslak* und *Northlanders* direkt auf die Wikinger, wenn man bei Letzterem die Bezeichnung Waräger dazuzählt. Historisch reale Abläufe und Ereignisse werden in den meisten der untersuchten Medien nicht aufgegriffen, bei *Northlanders* dient jedoch die historische Warägergarde in Konstantinopel als Rahmenhandlung. Die Ausnahme bildet *Vikings*, wo historische Stoffe, teilweise auch mit Einflüssen aus den isländischen Sagas, in der Haupthandlung erzählt werden. Es ist jedoch anzumerken, dass sich das Drehbuch viele Freiheiten nimmt und Aspekte wie Chronologie oder Handlungspersonen nach Bedarf den eigenen Anforderungen für eine zusammenhängende Geschichte anpasst.

Bei der Namensgebung der Charaktere wird primär auf nordische Namen zurückgegriffen, allerdings hauptsächlich auf moderne Varianten. Z. B. kommt der Name Sven öfters vor, jedoch nicht die altnordische Variante Svend. Die Nachnamen werden nach dem realen Vorbild mit -son oder -dottir als Suffix zum Vornamen eines Elternteils gebildet oder es werden Beinamen verwendet, was auch dem historischen Vorbild entspricht. *Drachenzähmen leicht gemacht* bildet durch die Absenz von klassischen Namen eine Ausnahme.

5.2.1.2 Erscheinungsbild, Aussehen, Kleidung

Alle Medien stellen den Großteil der Völker äußerlich als sehr wehrhaft und kriegerisch dar. Körpergröße (mit Ausnahme von *Drachenzähmen leicht gemacht*) und Muskulatur sind ausgeprägt, auch wenn bei Letzterer die Frauen benachteiligt sind. Zumindest die Größe deckt sich somit mit den Angaben in den historischen Quellen. Das dort ebenfalls erwähnte rötliche Haar wird in der Häufigkeit in den Medien allerdings von Blondtönen weit übertroffen. Zöpfe kommen auch sowohl historisch als auch in den Unterhaltungsmedien vor, es ist jedoch davon auszugehen, dass sich die Entwickler, Regisseure und Autoren bei den Darstellungen der Frisuren einige Freiheiten genommen haben. Bärte kommen in den Unterhaltungsmedien ausnahmslos vor und erfüllen wohl den Zweck, die Krieger wilder und mächtiger erscheinen zu lassen. Eine allgemein gültige Aussage zu den Bärten im historischen Kontext ist dagegen nur schwer zu treffen. Für Tätowierungen wie in *Guild Wars 2, Skyrim* und *Vikings* gibt es keine Belege.

Der Kleidungsstil der wohlhabenderen Wikinger lässt sich wissenschaftlich leichter rekonstruieren, als jener der ärmeren Schichten. Dabei orientiert sich die Darstellung in den Medien an dieser Grundlage, weicht in einigen Punkten aber auch davon ab. Kräftige Farben und Verzierungen sind zutreffend, das Selbe gilt auch in unterschiedlichen Detailstufen für den Stil der Kleidung und das Tragen von pelzbesetzten Mäntel, es gibt jedoch auch Elemente wie Fibeln oder die Rockträger bei Frauen, die seltener übernommen werden. Schmuck tragen die Männer im Gegensatz zu den Frauen vorwiegend nur im historischen Vorbild. Stiefel sind ahistorischerweise in den Unterhaltungsmedien allgegenwärtig. Weiters ist bei vielen Abweichungen, wie Armwickeln oder der Verwendung von viel Fell und Leder, anzunehmen, dass sie dem Ziel geschuldet sind, die Völker wilder, mächtiger oder kriegerischer wirken zu lassen.

Ungeachtet der Temperaturen, bleiben einige Körperstellen oft unbedeckt. Bei Männern sind dies meistens nur die Oberarme, bei Frauen kommen zusätzlich Dekolletees und freie Beine vor. Auf historische Korrektheit wird hier nicht Wert gelegt.

5.2.1.3 Land, Umgebung, Architektur

Obwohl nur *Vikings* und *Northlanders* die reale Welt als Schauplatz haben, liegt die Gestaltung der Heimatgebiete der untersuchten Völker immer nahe am Skandinavien der Wikingerzeit. Speziell der Winter und die Lage im Norden sind häufige Merkmale. Gegen Süden wird es wärmer und die Vegetation geht von Nadel- zu Misch- und Laubwäldern über. Nordlichter sind weit häufiger als in der Realität.

Auch bei der Darstellung von Gebäuden wird das historische Vorbild deutlich. Einerseits gibt es Langhallen oder -häuser, die das Zentrum der Siedlungen bilden, andererseits sind auch Baustil und die verwendeten Materialien meist übereinstimmend. Auf die Nebengebäude aus der Wikingerzeit wird bei Gehöften jedoch meistens verzichtet. Es muss immer berücksichtigt werden, dass je nach Medium unterschiedliche Ausführungen der Wohnstätten bevorzugt werden. Die karge und triste Atmosphäre von *Northlanders* setzt auf sehr einfache, schmucklose Häuser, während *Drachenzähmen leicht gemacht* auf kinderfreundliche, bunte und verzierte Gebäude setzt. Die häufig vorkommenden Giebelkreuze sind historisch nicht belegbar, es ist eher von verlängerten Firstbalken auszugehen, die durch Schnitzereien verziert waren. Knotenmuster als Verzierungen sind wiederum korrekt, diese lassen sich u. a. auf den sogenannten Stabkirchen finden.

Die Einrichtungen der Häuser sind teilweise zu grob und massiv geraten, sonst sind sie, mit Ausnahmen, nahe am Vorbild. Die häufig auftretenden, offenen Feuerstellen in der Mitte der Gebäude sind zutreffend. Es gibt in den Medien jedoch oft zusätzliche Einrichtungsgegenstände, die rein kosmetische Wirkungen haben und keine historische Basis, wie z. B. Schmuckvitrinen oder Kerzenleuchter mit Hörnern als Verzierung.

5.2.1.4 Motivation

Die Motive für die Haupthandlungen der Wikinger und anderen Völker in den Untersuchungsmedien unterscheiden sich voneinander. *Vikings* und *Northlanders* nehmen historische Begebenheiten direkt auf, wie z. B. den Angriff auf das nordenglische Kloster von Lindisfarne oder die Jomswikinger, während sich der Rest eigene Handlungsstränge kreiert. Das allgegenwärtige streben nach Ruhm und Ehre passt aber mit den historischen

Hintergründen zusammen, speziell wenn die Skalden und deren Dichtungen herangezogen werden oder auch die Blutfehden, die häufig in den Sagas geschildert werden und die Verteidigung der Familienehre im Mittelpunkt stellen. Dazu gehörte das Verschmähen des Gegners vor Schlachten, um ihn in zu beleidigen und zu provozieren. Die Medien beschränken sich fast ausschließlich auf die Aspekte des Krieges und Abenteuers; Händler oder andere Berufe spielen beispielsweise keine große Rolle. Das Erlangen von Reichtum und Besitz stellen die meisten Medien hinter die persönliche Verwirklichung und das Streben nach Anerkennung.

Wie stur die historischen Wikinger tatsächlich waren, lässt sich nur schwer rekonstruieren, was auch auf das Streben nach dem Tod mit der Waffe in der Hand zutrifft. Viele Quellen zu diesen Themen, wie z. B. die Edda oder viele isländische Sagas, stammen aus späterer Zeit und haben häufig christliche oder abneigende Einflüsse.

5.2.1.5 Das Frauenbild

Die Frauen bei den Wikingern hatten mehr Rechte und Freiheiten als es der arabische Reisende Ahmad Ibn Fadlan kannte. Eine vollwertige Gleichstellung wie bei *Guild Wars 2*, *Skyrim* und *Drachenzähmen leicht gemacht* hat es jedoch sicherlich nicht gegeben. Die anderen drei Medien liegen näher am historischen Kern. Frauen konnten durchaus einen hohen Status in der Gesellschaft innehaben, waren den Männern aber in der Regel untergeordnet, wie es auch dargestellt wird. Insgesamt kann festgehalten werden, dass die Frauen in den Medien, mit Ausnahme von *Northlanders*, mehr Rechte und Möglichkeiten haben, als im Skandinavien der Wikingerzeit.

5.2.1.6 Religion, Mythologie, Übernatürliches

Die Medien beziehen sich, mit kleineren Abweichungen, auf die nordische Mythologie und nicht auf die Christianisierung Skandinaviens, die während der Wikingerzeit stattgefunden hat. Nur in *Vikings* und *Northlanders* wird dieser Umstand erwähnt. *Guild Wars 2* und *Skyrim* haben eigene Götterwelten, wobei sich Sovngarde, die Totenwelt von *Skyrim*, sehr stark am nordischen Walhall orientiert.

Abgesehen von verschiedenen Ausrufen, bei denen die Götter erwähnt werden, und dem Motiv des Todes im Kampf, spielt Religion bei den anderen Medien keine große Rolle. *Vikings* bildet eine Ausnahme und rückt Rituale, Priester und Tempel immer wieder in den

Vordergrund. Damit dürfte die Götterverehrung eine weit größere Rolle einnehmen, als es in der realen Wikingerzeit der Fall war.
Auch ein Großteil der übernatürlichen Wesen und Monster sind den nordischen Stoffen entnommen. Riesen, Seeschlangen, Drachen, Seher, die Wiedergänger namens Draugar oder Raben mit besonderen Fähigkeiten waren den Wikingern schon bekannt und spielen auch in deren Geschichten eine Rolle.

5.2.1.7 Kampfausrüstung und -technik

Die schlichte Ausrüstung der historischen Wikinger ist für die Darstellung von wilden, mächtigen Kriegern, wie sie in allen Medien vorkommt, hinderlich. Daher bleibt bei diesem Punkt keines der Medien beim Vorbild. Um die Wikinger beim Kampf wehrhafter und einschüchternder wirken zu lassen, werden häufig ausladende Tierfelle verwendet um die Silhouette zu vergrößern. Dazu kommen diverse Metallteile, die jedoch keinen wirklichen zusätzlichen Schutz bieten. Kettenhemden kommen nur bei *Northlanders* vor, allerdings weit häufiger, als es bei den historischen Wikingern der Fall gewesen ist. Die bekannten Hörnerhelme, die es im wikingerzeitlichen Skandinavien nicht gegeben hat, kommen bei der Hälfte der Medien vor, die anderen verzichten auf Kopfbedeckungen.
Bei der Bewaffnung wird häufig auf Äxte und Schwerter gesetzt, dies trifft auch auf Funde aus der Wikingerzeit zu. Auch die Rundschilde sind sowohl historisch als auch in den Unterhaltungsmedien häufig. Bei *Skyrim* sind zweihändig geführte Schwerter eine wichtige Waffe der Nord, in der Realität sind diese jedoch erst lange nach der Wikingerzeit entstanden. Kurzschwerter und Speere kommen in den Medien nur selten oder im Hintergrund vor.
Schlachtaufstellung des Schildwalles wird bei *Vikings* und *Northlanders* aus dem realen Vorbild übernommen, sonst wird ohne Formation gekämpft. Pferde kamen bei den historischen Wikingern vor und werden auch in einigen Medien übernommen, spielen aber keine wichtige Rolle im Kampf oder als Arbeitstiere.
Bei den Schiffen handelt es sich um ein Gestaltungsmerkmal, bei dem es keine relevanten Abweichungen zu den charakteristischen Langbooten der Wikinger gibt. Nur in *Guild Wars 2* kommen beim Volk der Norn keine Schiffe vor.

5.2.1.8 Regierung

Bei den Herrschaftsstrukturen gibt es größtenteils Übereinstimmung. Ein König oder eine Königin regieren an der Spitze und, wenn das Gebiet, in dem das jeweilige Medium sein Volk

ansiedelt, groß genug ist, Jarle, die über kleinere Regionen gebieten. *Guild Wars 2* orientiert sich als Ausnahme eher an den isländischen Herrschaftsstrukturen, bei dem es theoretisch nur sehr flache Hierarchiestufen und demokratische Entscheidungen geben sollte. Auch bei *Drachenzähmen leicht gemacht* und *Vikings* gibt es angedeutete, demokratische Strukturen, die sich an den sogenannten Thingversammlungen orientieren, die Entscheidungsgewalt liegt jedoch letztendlich immer beim jeweiligen Herrscher.
Sklaven und unfreie Menschen, wie bei den historischen Wikingern, gibt es hingegen nur bei *Vikings*.

6 Fazit

Der prägendste Faktor, der sich über alle untersuchten Medien und auch deren Vorgänger erstreckt, ist der Aspekt der Wikinger als Krieger. In jedem Spiel, Film oder Comic kommen Kämpfe oder Kriege vor und nehmen häufig eine zentrale Rolle in den Handlungen ein. Auch wenn in manchen Medien alle vorkommenden Völker, also auch solche die nichts mit den Wikingern zu tun haben, gleich kriegerisch sind, weil dies beispielsweise das Funktionsprinzip von bestimmten Computerspielgenres verlangt, ist es trotzdem bezeichnend, dass die Wikinger gerade in solchen Szenarien häufig als Grundlage für ein fiktives Volk herangezogen werden.

Diese Fixierung auf den Kampf beeinflusst viele der Punkte, die in dieser Arbeit behandelt worden sind. So werden überlegene Körpergröße und -bau häufig angesprochen und auch die allgegenwärtigen Bärte verstärken dieses Bild zu dem auch der Einsatz von Fell, Leder und insgesamt ausladender Kleidung zählt, um ein wildes, kriegerisches Äußeres bei den Wikingern zu erzielen, das teilweise weit über die historischen Vorbilder hinausgeht. Das Streben nach (Nach-)Ruhm und Ehre, sowie das Ideal vom Tod im Kampf und das Gesetz des Stärkeren ergänzen das Bild der Wikinger als Krieger. So verwundert es auch nicht, dass Waffen und Ausrüstung eine wichtige Rolle spielen. Schwerter und Äxte sind die am häufigsten vorkommenden Bewaffnungen, mit denen die Völker in den Unterhaltungsmedien dargestellt werden. Dazu kommen Rundschilde und Langboote. Bei den Rüstungen gibt es hingegen kein einheitliches Bild. Da die historischen Wikinger in der Regel nur leicht gerüstet gewesen sein dürften, wird in den Medien improvisiert, um sie mächtiger erscheinen zu lassen. Hier gibt es kein einheitliches Bild, jedoch Tendenzen zu Fell und Leder, seltener auch Metall. Auch die Tatsache, dass viel weniger Frauen als Männer vorkommen, dürfte eine Konsequenz aus dem diesem maskulin beherrschten Kriegerbild sein, auch wenn alle untersuchten Medien zumindest eine starke Frau abbilden.

Andere Gestaltungspunkte, die sich in den Medien häufen, sind längeres, blondes Haar und Zöpfe, was das Äußere angeht, sowie die Namensgebung, die auf modernen skandinavischen Namen, oder solchen aus Sagas und anderen Erzählungen zur Wikingerzeit basieren. Verzierungen auf Kleidung, Möbeln, Häusern oder auch Körpern sind in der Regel Knotenmuster, manchmal auch Tierköpfe.

Das Heimatgebiet der Völker liegt, mit einer Ausnahme, im Norden und ist oft schneebedeckt. Nadel- und Mischwälder beherrschen die Vegetation und Nordlichter sind häufig, was insgesamt auf eine Inszenierung als Volk aus dem kalten Norden beruht, die so,

mit wenigen Ausnahmen, in fast allen Medien vorkommt. Auch zu diesem Punk passt die fellbewährte Kleidung, auch, wenn durch unbedeckte Körperstellen dieses Bild wieder etwas relativiert wird, aber das Zeigen von Oberarmmuskulatur scheint der Darstellung als Krieger den Vorzug zu geben.

Langhallen und Giebelkreuze prägen das Bild der Siedlungen und Städte. Diese Elemente sind durchwegs festzustellen, so wie auch Holz als primäres Baumaterial. Bei der weiteren Gestaltung von Innenräumen und sonstigen Details der Gebäude ist in den untersuchten Medien keine klare Tendenz zu erkennen. Hier hängt viel von den Zielgruppen und der beabsichtigten Atmosphäre ab.

Bei der Religion herrscht wiederum Einigkeit unter den Medien. Sie kommt überall vor, wenn auch mit unterschiedlichem Stellenwert. Die nordische Mythologie bildet zumeist die Grundlage und dabei sind Thor, Odin, Walhall und das Nachleben die prägendsten und wichtigsten Elemente. Falls es übernatürliche Wesen gibt, sind auch diese größtenteils aus der Mythologie der Wikinger oder skandinavischen Texten aus späterer Zeit entnommen. Diese bilden somit auch ein typisches Bild bei der Darstellung von den untersuchten Völkern, falls diese übernatürliche Elemente enthalten.

Von den einzelnen untersuchten Medien entfernt sich *Guild Wars 2* am weitesten von dem vorherrschenden Wikingerbild. Bei Gesellschaftsstrukturen und Religion zeigen sich teils deutliche Abweichungen, die optische Gestaltung rechtfertigt den Platz in dieser Arbeit jedoch eindeutig. Im Gegensatz dazu steht *Vikings*, wo die Nähe zu historischen Vorbild gesucht wird. Nichtsdestotrotz nimmt sich die Serie viele Freiheiten und reiht Dramaturgie vor Realismus. Ähnliches ist zu *Northlanders* zu sagen, hier steht allerdings eine sehr düstere Atmosphäre im Vordergrund, welche sich auch auf die Darstellung der Wikinger bzw. Waräger auswirkt. *Skyrim* zeigt mit den Nord zwar ein fiktives Volk, bleibt dabei aber in fast allen Bereichen sehr nahe am typischen Wikingerbild aus den Medien. Es sind hauptsächlich computerspielspezifische Aspekte, die Unterschiede zu den anderen Medien bedingen. *Drachenzähmen leicht gemacht* verzichtet durch die junge Zielgruppe auf exzessive Gewaltdarstellungen, bleibt aber trotzdem beim der Darstellung der Wikinger als Krieger, auch wenn diese kindgerechter abgebildet werden. Bei *Aslak* kommt der Funny-Zeichenstil zum Einsatz, was das Comicheft ebenfalls infantil wirken lässt. Dies wirkt sich auch auf die bildliche Darstellung aus, verwendet jedoch trotzdem Gewaltelemente, die den Kriegeraspekt hervorheben.

7 Ausblick

Die Untersuchung von sechs Werken bildet nur einen Ausschnitt aus einem Materialkorpus, der beständig weiter wächst. Wikinger erfreuen sich aktuell und in der Vergangenheit großer Beliebtheit, weshalb weitere Forschung in diesem Bereich das hier herausgearbeitete Wikingerbild komplettieren und ergänzen würde. Speziell eine Gegenüberstellung mit den Anfängen der Darstellung in den Unterhaltungsmedien wäre von Interesse. Selbiges gilt auch für die weitere Entwicklung des Wikingerbildes. Neben Einflüssen aus der Darstellung in der Vergangenheit wären auch die Auswirkungen von aktuellen Medien auf zukünftige Darstellungen von Wikingern und ähnlichen Völkern ein relevantes Forschungsthema. Gibt man z. B. „Wikingerfrisuren“ in unterschiedliche Internetsuchmaschinen ein, tauchen immer wieder Bilder von ausrasierten Stellen auf, wie es in der Serie *Vikings* dargestellt wird. Ob sich diese Haarschnitte beim gängigen Wikingerbild durchsetzen, wird sich in Zukunft zeigen. Rückwirkend wäre es auch von Interesse, detailliert darauf einzugehen, wann und in welchen Werken die einzelnen, prägenden Gestaltungsmerkmale in der Darstellung von Wikingern und ähnlichen Völkern zum ersten Mal aufgetaucht sind. Speziell bei Aspekten, die vom historischen Bild abweichen, könnte der Einfluss von Unterhaltungsmedien auch auf die gängige Vorstellung von Wikingern außerhalb der Medien ein zukünftiges Forschungsfeld sein.

Was in dieser Arbeit leider nicht möglich war, waren Interviews mit jenen Personen, die für die Gestaltung von solchen Völkern zuständig sind und deren Motive und Beweggründe genauer zu erörtern. Damit könnte herausgefunden werden, wie die Konzeption abläuft, auf welche Grundlagen zurückgegriffen wird und aus welchen Gründen vom historischen Bild abgewichen wird.

Außerhalb des Bereiches der Skandinavistik böte sich schlussendlich eine ähnliche Untersuchung für andere historische Völker in den Unterhaltungsmedien an und abschließend ein Vergleich zwischen diesen.

8 Bibliographie

Borstnar, Niels et al.: *Einführung in die Film- und Fernsehwissenschaft*. Konstanz: UVK, 2008.

Brandt Djupræt, Martin: „Wie der Wikinger zu seinem Helm kam“. In: *Wikinger!* (Hg. v. Andersson, Gunnar) Schallaburg: 2015. S. 191-197.

Chabuel, Humbert (Pseud. Hub) / Weytens, Fred [Text] / Michalak, Emmanuel [Zeichnungen]: *Aslak. 1 – Das Auge der Welt.* Bielefeld: Splitter, 2013.

Christen, Matthias: „Erzählen im Film“. In: *Grundthemen der Literaturwissenschaft: Erzählen*. (Hg. v. Huber, Martin / Schmid, Wolf) Berlin/Boston: Walter de Gruyter, 2017. S. 447-457.

Crowell, Cressida: *How to train your dragon. By Hiccup Haddock III*. Großbritannien: Hodder Childern’s Books, 2003.

Dillmann, Francois Xaver: „Nornen“. In: *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* (RGA). Band 21. (Hg. v. Hoobs, Johannes u. a.) Berlin u. a.: Walter de Gruyter, 2002. S. 388-394.

Düwel, Klaus: *Runenkunde*. (= Sammlung Metzler, Bd.72) Stuttgart: Springer, 2008.

Fahr, Svenja: „Comics im Mittelalter – Mittelalter in Comics. Zur Verbildlichung des Sagenstoffs von Dietrich von Bern“. In: *Grafisches Erzählen. Neue Perspektiven auf Literaturcomics*. (Hg. v. Trabert, Florian u. a.) Bielefeld: Transcript, 2015.

Hasenfratz, Hans-Peter: *Die Germanen. Religion, Magie, Kult, Mythus*. Wien u. a.: Hohe, 1992.

Heinze, Carl: *Mittelalter Computer Spiele*: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel. (= Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen | History in Popular Cultures, Bd. 8) Bielefeld: Transcript, 2014.

Herschend, Frands et al.: „Wikinger“. In: *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* (RGA). Band 34. (Hg. v. Hoobs, Johannes u. a.) Berlin u. a.: Walter de Gruyter, 2007. S. 55-79.

Jöckel Sven: *Comuterspiele.* Nutzung, Wirkung und Bedeutung. Wiesbaden: Springer VS, 2018.

Keutzer, Oliver et al.: „Visuelle Analyse“. In: *Filmanalyse. Film, Fernsehen, Neue Medien.* (Hg. v. Keutzer, Oliver et al.) Wiesbaden: Springer VS, 2014.

Köbler, Gerhard: „Erbrecht“. In: *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* (RGA). Band 7. (Hg. v. Hoobs, Johannes u. a.) Berlin u. a.: Walter de Gruyter, 1989. S. 430-430.

Krause, Arnulf: *Die Götterlieder der Älteren Edda*. Stuttgart: Reclam, 2006.

Krause, Arnulf: *Die Welt der Wikinger*. Hamburg: Nikol Verlagsgesellschaft, 2012.

Krause, Arnulf: „Garðariki". In: *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* (RGA). Band 10. (Hg. v. Hoobs, Johannes u. a.) Berlin u. a.: Walter de Gruyter, 1998. S. 435-440.

Külzer, Andreas: „Konstantinopel". In: *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* (RGA). Band 17. (Hg. v. Hoobs, Johannes u. a.) Berlin u. a.: Walter de Gruyter, 2001. S. 196-199.

Lübke, Christian u. a.: „Waräger". In: *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* (RGA). Band 33. (Hg. v. Hoobs, Johannes u. a.) Berlin u. a.: Walter de Gruyter, 2006. S. 252-258.

Meier, Mischa / Slanička, Simona (Hg.): *Antike und Mittelalter im Film.* Konstruktion – Dokumentation – Projektion. Köln u. a.: Böhlau Verlag, 2007.

Mittler, Hubert: *Prinz Eisenherz oder: Das Mittelalter in der Sprechblase.* Das Bild von Ritter und Rittertum zwischen 1000 und 1200 in ausgewählten historisierenden Comics. (= Kinder- und Jugendkutur, -literatur und -medien Theorie – Geschichte – Didaktik, Bd. 54) Frankfurt a. M.: Perter Lang, 2008.

Niesyto, Horst: „Bildverstehen als Mehrdimensionaler Prozess. Vergleichende Auswertung von Bildinterpretationen und methodische Reflexion". In: *Bildinterpretation und Bildverstehen* (Hg. v. Marotzki, Winfried/Niesyto, Horst) Wiesbaden: VS, Verlag für Sozialwissenschaften, 2006. S. 253-286.

Panofsky, Erwin: „Ikonographie und Ikonologie. Eine Einführung in die Kunst der Renaissance". In: *Sinn und Deutung in der bildenden Kunst*. (= Meaning in the Visual Arts) (Hg. v. Panofsky, Erwin) Köln: Du Mont, 1996. S. 36-67.

Peetz, Heike: „Die Zeit der Wikinger im Film". In: *Antike und Mittelalter im Film.* Konstruktion – Dokumentation – Projektion. (Hg. v. Meier, Mischa / Slanička, Simona) Köln u. a.: Böhlau Verlag, 2007. S. 301-312.

Scharff, Thomas: „Wann wird es richtig mittelalterlich? Zur Rekonstruktion des Mittelalters im Film". In: *Antike und Mittelalter im Film.* Konstruktion – Dokumentation – Projektion. (Hg. v. Meier, Mischa / Slanička, Simona) Köln u. a.: Böhlau Verlag, 2007. S. 63-84.

Schmitz, Christopher et al.: „Geschichte als Marke". Historische Inhalte in Computerspielen aus Sicht der Softwarebranche. In: *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?"* Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. (Hg. v. Schwarz, Angela) Münster: Lit Verlag, 2010. S. 199-216.

Schwarz, Angela: „Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?". In: *„Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?"* Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel. (Hg. v. Schwarz, Angela) Münster: Lit Verlag, 2010. S. 7-28.

Simek, Rudolf: *Die Wikinger*. 5. Auflage. München: C.H. Beck, 2009.

Simek, Rudolf: *Lexikon der germanischen Mythologie.* Stuttgart: Kröner, 2006.

Simek, Rudolf: *Religion und Mythologie der Germanen*. Bonn: Theiss, 2003.

Von See, Klaus: *Skalden. Isländische Dichter des Mittelalters*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2011.

Wood, Brian [Autor] / Gianfelice, Davide[Zeichnungen]: *Northlanders – Band 1: Sven der Verräter.* Nettal-Kaldenkirchen: Panini Comics, 2009.

Zernack, Julia: „Jómsvíkinga saga“. In: *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde* (RGA). Band 16. (Hg. v. Hoobs, Johannes u. a.) Berlin u. a.: Walter de Gruyter, 2000. S. 69-71.

Videospiele

Guild Wars 2. ArenaNet, Microsoft Windows, NCsoft 2012.

The Elder Scrolls V: Oblivion. Bethesda Game Studios, Microsoft Windows, 2K Games/Bethesda Softworks 2006.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Game Studios, Microsoft Windows, Bethesda Softworks 2011.

The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn. Bethesda Game Studios, Microsoft Windows, Bethesda Softworks 2013.

Filmographie

Drachenzähmen leicht gemacht. Regie: Dean DeBlois, Chris Sanders. DVD-Video, Dream Works Animation 2010.

Vikings. Staffel 1. Regie: Johan Renck, Ciaràn Donnelly, Ken Girotty . Online Wiedergabe, History channel 2013.

Internetquellen

https://www.amazon.de/gp/video/detail/B00ET0K3MM/ref=pd_cbs_318_11 (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)

https://www.arena.net/ (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://de.elderscrolls.wikia.com/wiki/Die_Nord_von_Himmelsrand (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://de.elderscrolls.wikia.com/wiki/F%C3%BCrstentum_%28Skyrim%29 (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://de.elderscrolls.wikia.com/wiki/Sovngarde%3A_Eine_Neubetrachtung (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://www.drachenzaehmen-leicht-gemacht-2.de/movies/how-to-train-your-dragon (zuletzt abgerufen am 7.07.2017)

https://www.forbes.com/sites/csylt/2014/07/22/fourth-pirates-of-the-caribbean-is-most-expensive-movie-ever-with-costs-of-410-million/#48ee8ff6364f (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)

www.gamestudies.org (zuletzt abgerufen am 04.05.2018)

https://www.guildwars2.com/de/the-game/races/norn/ (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://www.history.com/shows/vikings/about/season-1 (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)

https://www.howtotrainyourdragon.com/movies/how-to-train-your-dragon (zuletzt abgerufen am 05.07.2017)

http://www.imdb.com/title/tt2306299/ (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)

http://www.imdb.com/title/tt2306299/episodes?season=1&ref_=tt_eps_sn_1 (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)

http://www.imdb.com/title/tt2306299/locations?ref_=tt_dt_dt (zuletzt abgerufen am 10.01.2017)

http://www.metacritic.com/game/pc/guild-wars-2 (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://www.metacritic.com/game/pc/the-elder-scrolls-v-skyrim (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://www.metacritic.com/movie/how-to-train-your-dragon (zuletzt abgerufen am 07.07.2017)

http://www.metacritic.com/tv/vikings (zuletzt abgerufen am 05.01.2017)

http://www.moviepilot.de/serie/vikings?filter=critics (zuletzt abgerufen am 07.01.2017)

http://www.nytimes.com/2013/02/24/arts/television/vikings-struggles-come-to-life-in-history-channels-series.html?_r=0 (zuletzt abgerufen am 06.01.2017)

Siehe https://www.paninishop.de/suche?q=northlanders (zuletzt abgerufen am 22.11.2017)

https://www.splitter-verlag.de/aslak-bd-1-das-auge-der-welt.html (zuletzt abgerufen am 14.11.2017)

http://time.com/1875/at-20-million-copies-sold-skyrim-is-in-the-top-20-bestselling-games-of-all-time/ (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://wiki.guildwars.com/wiki/Norn (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

http://wiki.guildwars2.com/wiki/Issormir (zuletzt abgerufen am 09.10.2017)

Abbildungsverzeichnis

Bei den hier verwendeten Abbildungen handelt es sich um von mir angefertigte Screenshots oder Fotos. Sollte eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden (auf Grund von urheberrechtlich geschützten Motiven der Screenshots bzw. Fotos) ersuche ich um Meldung bei mir. Eine Bearbeitung der Illustrationen fand nur durch Veränderung der Helligkeitsstufe und Zuschnitt bei einigen Bildern statt.

9 Anhang

9.1 Abstract

In der vorliegenden Masterarbeit mit dem Titel *Die Darstellung von Wikingern und ähnlichen Völkern in aktuellen Unterhaltungsmedien* wird untersucht und analysiert, wie Wikinger und fiktive Völker, die sich in ihrer Gestaltung an ihnen orientieren, in aktuellen Comics, Filmen und Videospielen dargestellt werden. Behandelt werden die bildliche Darstellung, aber auch soziale und gesellschaftliche Strukturen.

Speziell im Abenteuergenre stehen Wikinger seit vielen Jahren häufig im Zentrum von Filmen und Comics und auch im neueren Medientyp der Videospiele sind sie ein beliebtes Motiv. Wie im Titel bereits angedeutet, geht es jedoch nicht nur um Wikinger, – damit ist hier die gesamte Bevölkerung Skandinaviens von 793 bis 1066 gemeint – sondern auch um erfundene Völker, die in fiktiven Welten leben und oft nicht als Wikinger bezeichnet werden, in ihrer Gestaltung aber trotzdem große Ähnlichkeiten mit ihnen zeigen.

Pro Medientyp werden zwei Werke untersucht. Es handelt sich hierbei um die Computerspiele *Guild Wars 2* und *The Elder Scrolls V: Skyrim*, um den Film *Drachenzähmen leicht gemacht* und die erste Staffel der Serie *Vikings*, sowie die Comics *Aslak: Das Auge der Welt* und *Northlanders: Sven der Verräter*. Für die bessere Vergleichbarkeit werden bei den Medien die Punkte: Bezeichnung des Volkes, Erscheinungsbild, Aussehen und Kleidung, Land, Umgebung und Architektur, Motivation, Frauenbild, Religion, Mythologie und Übernatürliches, Kampfausrüstung und -technik, sowie Regierung untersucht und gegenübergestellt. Zusätzlich wird ein Vergleich zu den historischen Wikingern in diesen Punkten angestellt.

Es zeigt sich, dass der Aspekt des Kampfes im Vordergrund steht. In allen untersuchten Medien kommen Kampfhandlungen vor und beeinflussen gleichzeitig auch die Darstellung. Es dominieren große, muskulöse Körper und Kleidung bzw. Rüstungsteile, die die Angehörigen der Völker mächtig und kriegerisch wirken lassen. Äxte, Schwerter, Rundschilde und Langboote sind bei den Schlachten vorherrschend. Männer tragen in der Regel Bärte und längere Haare. Zöpfe kommen bei beiden Geschlechtern vor und farblich dominieren Blondtöne. Beim Frauenbild gibt es in den untersuchten Medien zwei unterschiedliche Ansätze. Einerseits absolute Gleichberechtigung, andererseits patriarchale Strukturen, die meist auch mit einer geringen Anzahl von Frauen einhergehen. Die Mehrzahl der Wikingervölker hat ihre Heimat im schneebedeckten Norden und die Gestaltung von

Flora und Fauna orientiert sich an Skandinavien. Die Architektur ist von Holz geprägt und zeigt dominante Elemente wie Giebelkreuze, Knotenmuster als Verzierung und einfaches, grobes Mobiliar. Bei der Religion dominiert die nordische Mythologie um Odin und Thor, teilweise werden auch Stoffe aus den Sagas aufgegriffen, es wird jedoch häufig vom historischen Vorbild abgewichen.

Insgesamt wird gezeigt, dass es eine einheitliche Grundlage für die Darstellungen von Wikingern und ähnlichen Völkern in den untersuchten Unterhaltungsmedien gibt. Die Darstellungen orientieren sich grob am historischen Vorbild, sind aber auch von Elementen geprägt, die nicht der Wikingerzeit entsprechen. Dazu kommen noch weitere Abweichungen, die den einzelnen Medientypen und dem jeweiligen Zielpublikum geschuldet sind.