

DIE GOTIK UND IHRE REZEPTION

in Fantasy, Science Fiction & Horror

Ein Einblick in die visuelle Fantastikforschung

Dominic Riemenschneider, M.A.

Freiberuflicher Kunsthistoriker

arthistoryfantastics.com

Architektur in der Fantastik

Wie in der realen Welt, so spielt Architektur auch in den fantastischen Bildwelten von Fantasy, Science Fiction und Horror eine herausragende Rolle. Sie gestaltet die erzählerische Umwelt, gibt auf verschiedenen Ebenen Kontext, trägt maßgeblich zu Atmosphäre und Stimmung bei. Und manchmal spielt sie sogar eine aktive Rolle.

Mein Forschungsbereich ist die visuelle Fantastikforschung. Das heißt, ich betrachte Illustrationen, Buchcover, Comics und analoge wie digitale Bildkunst aus kunsthistorischer Perspektive. Dazu zählen aber auch Filme und TV-Serien oder Videospiele. Denn mein Schwerpunkt liegt auf der Darstellung von historischer Architektur in Fantasy, Science Fiction und Horror, weswegen ich alle bildgebenden Verfahren mit einbeziehe. Also auch computergenerierte Bauwerke oder Kulissen.

Die Darstellung von gotisch erscheinender Architektur spielt dabei eine herausragende Rolle. Denn die Gotik ist nicht nur aus kunsthistorischer Sicht eine bedeutende Stilrichtung. Man kann sie, wortwörtlich, hinter jeder fantastischen Ecke finden. Nicht nur in der Mittelalter-orientierten Fantasy, auch in fernen Galaxien weit in der Zukunft findet sie sich immer wieder.

Formen der Rezeption: Drei Beispiele

Doch wie kommt reale Architektur in die Fantastik? Ein paar Beispiele für die sogenannten Rezeptionsformen sollen einen Einblick geben:

Kerem Beyit: *All my Kingdoms* & Schloss Neuschwanstein

Zunächst können reale Bauwerke in ihrer mehr oder minder unveränderten Form übernommen werden. Eines der berühmtesten Beispiele dürfte Schloss Neuschwanstein sein. Man kann es fast überall finden.

In diesem Beispiel von Kerem Beyit, einem freischaffenden Illustrator, der viele Buch- und CD-Cover entworfen hat, sehen wir eine recht typische Fantasylandschaft mit allem, was dazugehört: einem weitem Panorama voller repräsentativer Bauwerke und einer malerischen Landschaft sowie einer mysteriösen Kapuzengestalt im Vordergrund. Doch betrachten wir den monumentalen Palast im Hintergrund. Hier erkennt man deutlich die Rezeption von Neuschwanstein, vor allem was das Torhaus, den Bergfried und das Hauptgebäude angeht. Die Bauelemente sind nahezu 1:1 übernommen worden.

Star Wars: *Jedi-Archiv* & Trinity College in Dublin

Eine weitere Form der Rezeption ist die Übernahme von architektonischen Elementen oder auch Raumstrukturen, die dann dem jeweiligen fantastischen Kontext angepasst werden.

Wir sehen hier den berühmten Long Room der alten Bibliothek des Trinity Colleges in Dublin aus dem 18. Jahrhundert. Und auch wenn die Set-Designer das Gegenteil behaupten, so kann man fest davon ausgehen, dass diese eindrucksvolle Bibliothek die Vorlage für das Jedi-Archiv in Star Wars Angriff der Klonkrieger war.

Dabei wurden die grundlegenden Strukturen des Raumes übernommen und entsprechend dem futuristischen Setting angepasst. Doch von den Pilastern über

die davor aufgestellten Büsten hin zu den Tischen in der Mitte wurde fast jedes Element übernommen. Auch die Wandgliederung des Eingangsbereiches ist vergleichbar, auch wenn sie eine andere Formensprache benutzt.

Besonders spannend ist die Übersetzung der Bücherbestände in Science Fiction-Formen: sie werden als vertikale Lichtelemente dargestellt um das Erscheinungsbild einer Bibliothek auch in die hochtechnisierte Welt von Star Wars zu übertragen. Funktionell, als Speichermedium von Wissen, macht es nicht wirklich Sinn, denn in Star Wars können riesige Datenmengen in Kristallen oder anderen Speichermedien gelagert werden.

Disney: *Dornröschen* & das romantische Gotikbild

Die wohl verbreitetste Form der Architekturrezeption ist jedoch die Übernahme von Baustilen. Dies kann nahezu historisch korrekt geschehen oder auch in eklektischen Formen oder in ganz fantasievollen Neuschöpfungen.

Ein sicherlich sehr bekanntes Beispiel ist das Schloss aus dem Film *Dornröschen* von Disney. Die gotischen Elemente vor allem in den Innenräumen sind liebevoll ausgearbeitet und an historischen Vorlagen orientiert.

Und dennoch ist es keine historisch korrekte Gotikdarstellung, sondern deutlich durch den romantischen Blick des 19. Jahrhunderts auf das Mittelalter in Form der Gotik geprägt.

Doch woher kommt diese romantische, bis heute vorherrschende Rezeption der Gotik in der fantastischen Popkultur?

Die Gotik, das *Gothic Revival* und die Geburt der modernen Fantastik

Das, was wir unter der modernen Fantastik zusammenfassen, begann mit dem ausgehenden 18. Jahrhundert und differenzierte sich im 19. Jahrhundert aus. Es begann alles in Großbritannien mit dem aufkommen der sehr beliebten Schauergeschichten, den sogenannten Gothic Novels.

Und wie dieser Begriff schon andeutet, besteht eine enge Verbindung zwischen diesen Horrorgeschichten und der Gotik als Baustil. Denn gleichzeitig mit den Gothic Novels kam es zu einer ersten Welle von neo-gotischen Bauwerken, dem Gothic Revival.

Wie eng Literatur und Architektur im 18. Jahrhundert schon waren, zeigt das Beispiel Horace Walpole. Seine Geschichte „Das Schloss von Otranto“ gilt nicht nur als eine der ersten fantastischen Schauergeschichten. Auch sein von ihm mit entworfener Landsitz Strawberry Hill zählt zu den ersten Bauwerken des Gothic Revival.

Horace Walpole legte das Fundament für das Genre Horror mit übersinnlicher, also fantastischer Ausrichtung. Ihm folgten bis heute berühmte Werke wie Mary Shelleys Frankenstein, Edgar Allan Poes Geschichten oder auch die übernatürlichen Erzählungen eines H. P. Lovecraft. Alle diese Horrorgeschichten haben gemein, dass viele Handlungsorte Spukhäuser und gespenstische Burgen oder Schlösser sind. Und diese Orte des Schreckens wurden häufig mit gotischen Architekturelementen dargestellt. Horror und Gotik gingen eine bis heute gültige Verbindung ein.

Der Einfluss von Romantik und Historismus

Doch zunächst war die Fantastik ein literarisches Phänomen. Erst mit der Romantik wurde das Wunderbare und Erhabene auch Teil der Bildkünste. Zum ersten Mal in der Geschichte wurden außerhalb des religiösen Kontextes Dinge gezeigt, die

über die reale, menschliche Wahrnehmung und das Bekannte hinausgehen. Als Grundlage dienten dafür zunächst Mythen und Sagen, alte Legenden und Märchen. Später kamen dann die ersten eigenständigen Neuschöpfungen hinzu, die das Fundament von Fantasy, Science Fiction, Horror und all den Subgenres bis heute bilden.

Das 19. Jahrhundert kann als sehr widersprüchlich bezeichnet werden. Denn auf der einen Seite gab es eine große Orientierung an der Vergangenheit, sei es in Form der Antike im Klassizismus oder am Mittelalter über das ganze Jahrhundert verteilt. In der Architektur drückte sich dies in Form des Historismus aus. Auf der Anderen Seite sind die gewaltigen Umwälzungen der Industrialisierung zu sehen, die eng verbunden sind mit technologischem Fortschritt, welcher sich wiederum in den ersten Werken der Science Fiction zu dieser Zeit ausdrückte.

Das Mittelalterbild der Romantik & Karl-Friedrich Schinkel

Die Romantik hatte einen stark idealisierten Blick auf das Mittelalter. Es wurde als Zeit gesehen, als die Welt noch in Ordnung war und klare Verhältnisse herrschten. Angesichts der rasant voranschreitenden Industrialisierung, Urbanisierung und Globalisierung ist dies ein interessanter Kontrast, der sich sowohl in Bildern wie auch Texten und Bauwerken ausdrückte.

Die beiden Gemälde, die Karl-Friedrich Schinkel zugeordnet werden, zeigen dieses romantische Bild des Mittelalters deutlich. Und auch wird hier die Rolle der Gotik als architektonische Ausdrucksform dessen, was das Mittelalter ist, erkennbar. Denn bei beiden Werken spielt eine idealisierte, gotische Kathedrale die Hauptrolle und ist exponiert im Gemälde mit der malerischen Stadtlandschaft positioniert.

Eng verzahnt mit dem idealisierten Mittelalterbild der Romantik ist der Historismus, der teilweise als architektonische Ausdrucksform dieses Blickes auf die Vergangenheit gesehen werden kann.

Sowohl neue Gebäude und Bauaufgaben wurden im historisierenden Gewand errichtet wie auch mittelalterliche Monumente und Innenstädte im eigenen Verständnis dessen, was der Geist des Mittelalters sei, weitergeführt oder

vollendet. Gute Beispiele sind hier die Bauprojekte eines Viollet-Le-Duc in Frankreich oder der Weiterbau des Kölner Doms gegen Ende des 19. Jahrhunderts.

Die Neogotik im Hochhausbau: Chicago Tribune Tower & Woolworth Building

Auch hier spielte die Gotik eine besondere Rolle mit ihren prägnanten Formen und beeindruckenden Räumen. Sie wurde immer und immer wieder neu aufgenommen, rezipiert, weitergeführt und verändert. Sie wurde nicht nur für naheliegende, repräsentative Bauwerke wie Kirchen oder Parlamentsgebäude genutzt.

Auch die ersten architektonischen Sinnbilder der Moderne, nämlich Hochhäuser, bezogen sich noch bis in die 1930er Jahre auf die Gotik.

Ein berühmtes Beispiel ist der Chicago Tribune Tower, dessen Abschluss alle von einer gotischen Kathedrale bekannten Elemente aufweist.

In etwas abstrahierter Form kann auch das Woolworth Building in New York dazu gezählt werden. Der Grundriss ist der einer dreischiffigen Kirche mit Turmfassade und sowohl am Außenbau wie im Inneren werden gotische Elemente verwendet. Der Bau hatte nicht umsonst den Namen „Cathedral of Commerce“.

Gotik, Neogotik & die visuelle Fantastik: Einige Beispiele

Überaus grob umrissen sind dies die Grundlagen der realen wie fiktiven Gotikrezeption, die sich bis weit in das reale 20. Jahrhundert ziehen. Auch die Geburt der Fantastik mit ihrem künstlerischen Zwilling, dem Gothic Revival, haben wir erlebt. Nun wird es Zeit, diese fantastischen Zutaten zusammenzubringen. Verschiedene Beispiele sollen zeigen, dass die Bestandteile des fantastischen Architekturbildes, also beispielsweise der Bezug zu unterschiedlichen Epochen, Kunstgattungen und Bauaufgaben in Fantasy, Science Fiction und Horror neu zusammenkommen und Kenntnisse sowohl der mittelalterlichen Gotik wie auch der romantisierenden Neogotik in Bild und Bau wichtig sind.

Das Videospiel *Bloodborne* & die viktorianische Neogotik

Da wir mit Spukhäusern und Geisterschlössern begonnen haben, sollten wir auch hier in die visuelle Fantastik einsteigen. Gotische Architekturelemente wie Wimperge, Fialen und Krabben werden gerne in Horrorsettings verwendet um eine düstere und bedrohliche Welt zu erschaffen.

Ein hervorragendes Beispiel ist das Computerspiel *Bloodborne*.

Bloodborne wurde von FromSoftware entwickelt und im Jahr 2015 von Sony für PlayStation 4 veröffentlicht. Es handelt sich um ein Action-Rollenspiel, dessen Handlung auf Kampf und Erkundung ausgerichtet ist.

Die Welt von *Bloodborne* wird als eine heruntergekommene viktorianische Stadt beschrieben, die für ihre medizinischen Fortschritte bekannt war, wobei Blut die Hauptrolle spielte. Nachdem eine Seuche die Bevölkerung heimgesucht und in Monster und Albträume verwandelt hatte, ist die Stadt im Verfall begriffen, größtenteils verlassen und ein Ort, an dem sich das Böse ausbreiten kann. Sie besteht aus verschiedenen Bezirken und Ebenen und weist auch die genretypischen Dungeons mit ihren Schrecken auf, die es zu überwinden gilt.

Das Spiel gehört zum Horrorgenre und ist im 19. Jahrhundert angesiedelt, wobei reale architektonische Bezüge in Kombination mit künstlerischer Schöpfung verschmolzen werden.

Die Stadt besteht aus vielen hohen und repräsentativen Gebäuden mit bis zu vier oder mehr Stockwerken. Viele Aussichtspunkte, zum Beispiel die Große Brücke oder die Türme der Großen Kathedrale, nutzen die Silhouette der Stadt mit ihren spitzen Türmen und Türmchen als Hintergrund. Alle Gebäude folgen der Neo-Gotik des 19. Jahrhunderts, meist im englischen Stil, mit Zinnen, Fialen und Wimpergen. Besonders die Fialen werden als kleinere Abschlüsse von architektonischen Elementen wie Portalen oder Kanten überall verwendet. Sie passen zu den größeren Dächern und Türmen, die demonstrativ spitz und gezackt gestaltet sind.

Die architektonischen Grundelemente der Gotik finden sich überall, sowohl im Außenbereich wie in der Innenausstattung. Auch kleinere Objekte wie Kamine oder Regale sind mit Lanzettbögen und Maßwerk verziert.

Ein gutes Beispiel für die Außengestaltung ist die Oedonkapelle. Die sechs Stockwerke hohe Fassade ist mit verschiedenen gotischen Architekturelementen verziert. Alle Pfeiler und Kanten enden in Zinnen, die größeren Spitzbögen über den Portalen und Fenstern sind mit Vierpässen und anderen Maßwerkselementen gefüllt.

Die genannten Aussichtspunkte zeigen das kombinierte Ergebnis dieser vertikalen Elemente: Die Stadt weist ein homogenes Erscheinungsbild auf und damit eine überwältigende Masse an scharfen Kanten und Spitzen.

Neben dem einheitlichen, architektonischen Design und der konzentrierten Ansammlung an Gebäuden, unterstreicht die Farbgebung mit dunklen und schmutzigen Farben das Bild der Stadt als eine Einheit. Auch herrscht immer Nacht mit Nebel und diffusem Mondschein oder ein Sonnenuntergang mit bewölktem Himmel wird gezeigt, was die Horror-Atmosphäre unterstützt und das gezackte und spitze Erscheinungsbild der Stadt unterstreichen, beziehungsweise als Hintergrund hervorheben soll.

Wizarding World & das Woolworth Building

Ich selbst bin fürchterlich schreckhaft und deswegen bei allen Horrorwerken auf Hinweise von anderen angewiesen. Deswegen wechseln wir nun von der Neogotik im Horror in die Welt von Harry Potter. Beziehungsweise in das New York der 1920er Jahre, wie es im Film Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind gezeigt wird.

Hier spielt das bereits erwähnte Woolworth Building eine herausragende Rolle. Denn einerseits ist es, zumindest für alle Muggel, das uns bekannte, reale Hochhaus mit seinen neogotischen Elementen. Doch wie es sich für Parallelwelterzählungen gehört, gibt es eine damit verschränkte, zweite Version. Betreten Zauberinnen und Zauberer das Gebäude, so zeigt sich eine spannende Mischung aus Moderne und historistischen Elementen, die durchweg neogotisch gestaltet sind.

Die Gebäudehülle mit ihrer Rasterstruktur bleibt dabei erhalten und dient als Hintergrund und Beleuchtung. Doch die Binnenstruktur, also Stockwerke, Treppen, Aufzüge und so weiter fehlen. Sie sind ersetzt worden durch die magischen Äquivalenzen und komplett neuen Einbauten.

Das Woolworth Building ist der Sitz des MACUSA, dem Magischen Kongress der Vereinigten Staaten von Amerika. Dies entspricht dem Zaubereiministerium im Vereinigten Königreich und als Sitz von Legislative, Exekutive und Judikative der amerikanischen Zaubererwelt ist es entsprechend repräsentativ und monumental gestaltet.

Dabei ist die Verwendung neogotischer Elemente besonders interessant, da sie die gleichen Funktionen erfüllt wie in der realen Welt. Sie erzeugt einerseits eine Atmosphäre historischer Kontinuität und verweist gleichzeitig auch auf die angelsächsische Verbindung von USA und Großbritannien.

Dies wird in der Kammer des Kongresses deutlich, der ähnlich wie die Parlamentskammer im neogotischen Westminster Palace in London strukturiert ist.

Besonders beliebt: (Neo-)Gotische Sakralarchitektur

Neben der Gotikrezeption in der Fantastik, die sich auf repräsentative, vor allem öffentliche Bauwerke und dabei zum größten Teil auf die Neogotik bezieht, spielen bei der Rezeption mittelalterlicher Architektur vor allem Sakralbauten eine herausragende Rolle. Ganz besonders im Fokus der künstlerischen Auseinandersetzungen stehen natürlich die großen Kathedralen aus allen europäischen Ländern.

Doch auch kleinere Bauwerke fließen regelmäßig mit ein. Zu betonen ist dabei, dass es sowohl historische Bezüge wie auch historisierende gibt. Häufig geschieht dies auch simultan, je nach künstlerischer Schöpfung und fiktiver Welt oder auch unter ästhetischen und atmosphärischen Gesichtspunkten des jeweiligen Weltenbaus.

Game of Thrones: Rote Feste, Eiserner Thron & die Sainte Chapelle

Ein spannendes Beispiel finden wir in der bis dato erfolgreichsten TV-Serie der Welt: Game of Thrones.

Die Welt von „Das Lied von Eis und Feuer“ von George R. R. Martin, auf der die Serie basiert, gilt als eine der durchdachtsten in der modernen Fantasy. Den Serienmachern ist eine eindrucksvolle visuelle Übertragung der literarischen Arbeit gelungen, die in vielen Entwürfen für Gebäude und Landschaften reale Kunst und Architektur als Vorlage verwendet.

Das politische Zentrum von Game of Thrones ist die Stadt Königsmund mit dem Roten Bergfried als befestigtem Sitz des Herrschers. Das in der Serie gezeigte Exterieur besteht aus drei Teilen: der massiven, vertikalen Schutzburg mit wenigen dekorativen Elementen, einem damit verbundenen Saal im gotischen Stil und einer Hofanlage mit Gärten, kleineren Gebäuden und Burgmauern mit Wachtürmen.

Das gotische Gebäude enthält den Thronsaal mit dem Eisernen Thron als bedeutendstes Symbol der Herrschaft über die Sieben Königreiche. Dieses

Gebäude ist wie ein Chor in gotischen Kathedralen gestaltet, dem rituell wichtigsten Ort in einer christlichen Kirche.

Von außen zeigt sich, dass der Thronsaal in Form einer einschiffigen Hallenkirche geschaffen wurde. Die tragenden Pfeiler weisen keine Stützbögen auf, um das Gewicht des Obergadens zu tragen. Die konstruktive Stabilität dieses großdimensionierten Gebäudes ist im Kontext des technologischen Niveaus der fiktiven Welt fragwürdig. In der Baugeschichte wurde kein Einsatz von Magie erwähnt.

Der massive, fensterlose Teil des Baus nimmt die unteren Zweidrittel ein, der leicht zurückgesetzte Obergaden mit gotischen Maßwerksfenstern das obere Drittel. Aus den Pfeilern des Unterbaus werden Fialen mit kurzen Stützbögen, die bis zur Höhe des Dachfirstes reichen.

Vergleicht man Szenenbilder aus dem Inneren des Thronsaals mit dem Äußeren, so gibt es einige Ungereimtheiten, zum Beispiel in der Fenstergestaltung, vor allem hinter dem Thron. Aber auch die Gesamtdimensionen des Baus müssen gewaltig sein, denn nur das obere Drittel kann den Thronsaal beinhalten, wenn man die Fenster als Orientierung nimmt.

Auf diesen Punkt geht auch der für das Concept Design des Roten Bergfrieds verantwortliche Künstler Kieran Belshaw in zwei Posts auf Instagram ein. Er hat hier die Außendarstellung des Thronsaals nachträglich angepasst, so dass Kulissenbau und Illustration näher beieinander sind. Außerdem zeigt es gut, wie kunsthistorische Recherche im 21. Jahrhundert aussehen kann, wenn man sich mit nerdigen Fantastikthemen auseinandersetzt: man surft stundenlang durch Instagram und macht viele Handyscreenshots.

Abgesehen von der allgemeinen Rezeption gotischer Chöre gibt es gewisse Ähnlichkeiten des Baus, vor allem im Bereich des Obergadens, mit der Sainte-Chapelle in Paris. So bestehen die Spitzbogenfenster in Königsmund aus drei genasten Bahnen mit Couronnement und werden durch einen Pfeiler getrennt, der über einen kurzen Stützbogen mit dem Dach verbunden ist. Die gleiche Struktur findet sich auch in Paris.

Auch die Zweiteilung der Bauten in Ober- und Unterkirche sowie die generelle geschlossene Erscheinung ist vergleichbar.

Aus religiöser Perspektive ist der bedeutendste Punkt in einer Kirche in der Apsis mit dem Hochaltar zu finden. Die gotischen Chöre sind prunkvolle und überwältigende architektonische Hinleitungen zu diesen Orten.

In Paris befindet sich an dieser Stelle der Schrein mit der Heiligen Dornenkrone. Dies ist einerseits eine der wertvollsten Reliquien des Christentums. Andererseits war die Sainte-Chapelle Teil des königlichen Palastes, und der Besitz dieser wichtigen Reliquie war ein Zeichen der Macht, des göttlichen Rechts auf Herrschaft und des Anspruchs, die christliche Welt zu beherrschen. Entsprechend wurde diese Reliquie präsentiert und in der Kapelle als riesigem Reliquienschrein im Scheitelpunkt der Apsis verwahrt.

An vergleichbarer Stelle befindet sich in Game of Thrones der Eiserne Thron, Symbol der, mehr oder minder, legitimen Herrschaft und Objekt der Begierde Vieler. In der Fernsehsendung gibt es keine Apsis, die diese nahezu sakrale Position unterstreicht.

Doch in Zusammenarbeit mit George R. R. Martin illustrierte der Künstler Marc Simonetti den Thronsaal und die Anordnung des Eisernen Throns darin so, wie es sich der Autor beim Schreiben der Bücher vorstellte. In seiner Illustration zeigt Simonetti ein monumentales, gotisch inspiriertes Interieur mit offensichtlichen Bezügen zu christlichen Kathedralen. Der gigantische Thron steht an der gleichen Stelle wie der Hauptaltar in Kirchen. Die Apsiswände sind durchbrochen von schmalen Spitzbogenfenstern im Mittelteil und ovalen Fenstern am Übergang in die Apsiskalotte, was die Sakralisierung des Throns, und damit des Königs, deutlich hervorhebt.

Jupiter Ascending: Weltraumkathedralen & sakrale Fabriken

Ein eindrucksvolles Beispiel für die vielfältige Rezeption gotischer Elemente aus einem sakralen Kontext für repräsentative Innenräume und Bauwerke ist der 2015 erschienene Film *Jupiter Ascending*.

Eine der mächtigsten, wohlhabendsten und einflussreichsten Familien in der Galaxie ist die Familie Abrasax. Die Erben der verstorbenen Matriarchin beherrschen jeweils ganze Planeten von ihren einzelnen repräsentativen Palästen.

Dazu zählen ein orientalisierender Palast (Kalique Abrasax), ein Raumschiff mit neogotischer Inneneinrichtung (Titus Abrasax), sowie eine monumentale, kathedralenartigen Raumstation mit dazugehöriger Raffinerie (Balem Abrasax).

Aufgrund des technologischen Fortschritts ist die wohlhabende Elite nahezu unsterblich und wird durch fast gottgleiches Handeln und entsprechender Selbstwahrnehmung charakterisiert. Diese Geisteshaltung zeigt sich auch in ihren Residenzen.

Ohne ins Detail der Handlung zu gehen, spielt sich eine der Hauptszenen in einem majestätischen, komplett in Weiß gehaltenen und gotisch anmutenden Kathedralinnenraum auf dem Raumschiff von Titus Abrasax ab.

Das Mittelschiff mit seinen Rundbögen und zwei Emporenebenen wird als historische, aus Stein gebaute Kathedrale gezeigt, nur in noch monumentaleren Dimensionen. Das Mittelschiff wird von einem gigantischen Gewölbe aus Glas und Maßwerk überzogen, das auch den gesamten Raumabschluss bildet. Von der obersten Empore aus tragen Bündelpfeiler mit breiter Basis das Gewölbe und differenzieren sich in unzähligen Rippen aus.

Gewölbe und Apsis bestehen aus gotischem Maßwerk und geometrischen Jugendstilmustern mit Glasfüllung.

Die Konzeptentwürfe für diese Szene zeigen eine noch deutlichere Vermischung von gotischem Maßwerk und Jugendstil in noch überwältigenderen Formen

Sie alle verbinden eine organische, baumartige Erscheinung mit geometrischen und gotischen Elementen, die bis zur endgültigen Auflösung des Raums in geschwungenem Maßwerk reicht.

Darüber hinaus zeigt das Concept Art für Titus Privaträume deutlich, wie das gotische Maßwerk zur Dekoration der gesamten Inneneinrichtung verwendet wird. Die verschiedenen Konzepte sind mal mehr, mal weniger nah an historischen Bezügen.

Im Gegensatz zur alles überstrahlenden Kathedrale in Titus Schiff wird das Hauptquartier von Balem dargestellt. Er regiert seine Planeten und Geschäfte von einer gigantischen Fabrikanlage im Planeten Jupiter aus. Obwohl es sich um eine Fabrik handelt, verfügt die Raumstation über repräsentative Bereiche mit Sälen und sogar einem Thronsaal.

Das Hauptfabrikgebäude ist eine Kombination aus Industriedesign und gotischen Elementen aus mittelalterlichen Kathedralen, die alle monumentalisiert und ständig wiederholt werden. Bei genauerem Hinsehen sind die gotischen Elemente überall an der Außenseite des Gebäudes zu finden, wie zum Beispiel Spitzbögen mit Maßwerk, Fialen mit Krabben und andere Dinge.

Die Konzeptkunst und die Produktionsentwürfe für eine Landeplattform machen diese Bezüge zur mittelalterlichen Sakralarchitektur noch deutlicher. Wie eine Doppelturmfassade flankieren zwei Spitztürme das moderne Landefeld. Sie erinnern stark an Doppelturmfassaden wie hier beim St. Vitus in Prag. Im Hintergrund sind auch weitere kirchenähnliche Bauwerke und gotische Chöre zu sehen.

Bei diesem Produktionsentwurf wird die Verbindung von gotischem Sakralbau und futuristischer Science Fiction noch deutlicher. Wie in einem Wimmelbild findet man überall die verschiedensten Formen, Bezüge und Architekturelemente. Das gotische Formenrepertoire wird dabei teilweise transformiert und abstrahiert, um ihm ein futuristischeres Aussehen zu verleihen und die Formen zu variieren.

Rücksichtslose Nutzung von Macht, der Blick auf den Menschen als reine Ressource und die praktische Unsterblichkeit charakterisieren die Abrasax-Erben und kommen in ihren Palästen zum Ausdruck. Die Kombination von gottähnlicher Macht und Verhalten mit fortschrittlicher Technologie spiegelt sich in der repräsentativen Verwendung gotischer Elemente, den Sakralmotiven und den architektonischen Strategien wider.

Dragon Age: Die Große Kathedrale & der Bezug zum realen Frankreich

Verlassen wir nun den Jupiter und wenden uns einem spannenden Beispiel von Gotikrezeption zu, das um barocke Elemente ergänzt wird.

Das Beispiel stammt aus dem Franchise Dragon Age: Die Große Kathedrale in Val Royeaux, dargestellt in dem Anime „Dragon Age: Dawn of the Seeker“, der 2012 veröffentlicht wurde.

Die Große Kathedrale ist das Herz und das Zentrum der Hauptreligion in der fiktiven Welt von Dragon Age. Sie befindet sich im Zentrum der Hauptstadt des mächtigsten Landes, des Reiches von Orlais, das sich lose auf das mittelalterliche Frankreich bezieht.

Der rechteckige Bereich der Kathedrale befindet sich im Zentrum der Stadt und stellt im Vergleich zu den umliegenden Gebäuden ein riesiges Bauwerk dar. Es besteht zunächst aus den Außenmauern mit mehreren quadratischen Türmen. Der so geschaffene Innenraum enthält die eigentliche Kathedrale mit der Hälfte der Fläche und einen offenen Platz mit einem kegelförmigen Monument in der Mitte des Geländes. Die Kathedrale besteht aus zwei Teilen: dem rechteckigen Hauptgebäude mit Turmaufbauten und einem dazwischen befindlichen Bauwerk sowie den beiden Flügeln, die links und rechts vom Haupteingang aus herausragen.

Mit ihren monumentalen Ausmaßen, der sich wiederholenden Arkadenstruktur, der monochromen Farbgestaltung und den geometrischen Grundformen erscheint die Große Kathedrale wie ein einziges, monolithisches Gebäude.

Das gesamte Setting lässt sich leicht mit dem Petersdom in Rom und dem davor liegenden Petersplatz in Verbindung bringen. Natürlich wird die Ähnlichkeit nicht durch den Stil, die Dekoration oder die Architektur selbst hervorgerufen, sondern durch die Anordnung der vergleichbaren Teile:

ein offener Raum für die Massen von Gläubigen mit einem Denkmal in der Mitte (ein Obelisk in Rom, ein konisches Objekt in Val Royeaux), der von zwei kolonnadenartigen Flügeln, die zum Hauptgebäude führen, umschlossen wird. Darüber hinaus verfügen beide Kirchen am Scheitelpunkt des Platzes über einen Balkon, von dem der jeweilige oberste Geistliche zu den anwesenden Gläubigen spricht.

Auch die höchsten Punkte beider Sakralbauten sind vergleichbar, mit einer weithin erkennbaren Kuppel in Rom und zwei monumentalen Türmen in Dragon Age.

Der Petersdom ist heute ein barocker Bau, dessen Wurzeln in der Renaissance liegen. Dagegen ruft das Anime-Beispiel eher eine Assoziation mit den französischen Kathedralen in Reims oder Paris hervor, insbesondere mit den berühmten Westfassaden mit ihren monumentalen Strukturen und steinernen

Verzierungen. Da Orlaix lose an das mittelalterliche Frankreich angelehnt wurde, ist dies nicht überraschend.

Alle drei Referenzen (Paris als Hauptstadt, Reims als Krönungsort der französischen Könige, der Vatikan als Hauptsitz der römisch-katholischen Kirche) zeigen eine überaus durchdachte Verbindung von historischen Bauwerken und Architekturstilen, die den fiktiven Sakralbau entsprechend charakterisieren und seine Bedeutung unterstreichen sollen.

Gute Gotik, böse Gotik?

Nun haben wir sowohl düstere wie auch strahlende Beispiele der Gotikrezeption gesehen.

Die düstere Rezeptionsform wird verwendet, um eine Assoziation mit dem „dunklen“ Mittelalter zu erwecken. Dabei sind die Begriffe dunkel, düster und finster wörtlich zu nehmen, denn es werden die Gebäude beispielsweise immer mit dicker, dunkler Patina gezeigt, die dies unterstreichen soll. Auch die deutliche Betonung der gezackten, vertikalen Elemente spielt eine besondere Rolle.

Die Rezeption der gotischen Architektur in der Fantastik scheint zwiespältig zu sein: Denn andererseits gibt es auch eine strahlende, helle und positiv besetzte Gotik- und Neogotikrezeption, die gerade die filigranen Elemente betont. Hier sind die Gebäude immer ohne Patina dargestellt, mit meist sehr hellen Farben und einer Betonung auf Glasmalerei, Licht und Farben. Die vertikalen Elemente wirken erhaben, majestätisch und transzendent.

Magic: The Gathering: Richard Wright, Basisländer & das Gotikbild in Ravnica

Diese beiden Aspekte der Gotikdarstellung werden eindrucksvoll in Magic The Gathering gezeigt. Mit weit über 10.000 Karten ist es das größte Sammelkartenspiel der Welt. Auch war es das erste seiner Art. Bei Magic wird großen Wert auf die Illustrationen gelegt, die von einigen der bekanntesten Illustratorinnen und Illustratoren im Bereich der Fantasy Art stammen.

Am Beispiel des Spielsets zu Ravnica, einer Welt die komplett aus einer mittelalterlich-fantastischen Stadt besteht, kann man die Gotikvarianten gut erkennen. Der Illustrator Richard Wright gestaltete einige der Basis-Länder für Ravnica. Jedes Land steht für eine der fünf Farben des Spiels und dient als Energiequelle zur Beschwörung von Kreaturen oder um Zauber zu sprechen. Jede Farbe weist dabei besondere Charakteristika auf. So ist Weiß eher für heilende Zauber bekannt und überirdische Wesen wie Engel. Dagegen steht Rot für Feuer, Explosionen und Zerstörung. Grün dagegen für Wachstum, Natur und Pflanzen. Schwarz wiederum für Tod, Krankheit und Schaden.

Da Ravnica ein komplett architektonisches Setting ist, es also keine wirklichen Wälder, Berge oder Sümpfe wie in den vorhergehenden Editionen gibt, musste der Künstler neue Wege der Darstellung finden. Die hier gezeigten vier Länderillustrationen von ihm greifen dabei alle auf gotische Architektur zurück. Die eher positiv besetzten Farben Weiß und Grün werden mit entsprechend hellen Kathedralbauten und gotischen Elementen gezeigt. Dagegen stehen die eher negativ besetzten Farben Rot und Schwarz, deren gotische Bauwerke mit dunkler Patina besetzt sind und durch die Beleuchtung, die Perspektive und andere kompositorischen Elemente bedrohlich und einschüchternd wirken.

Conclusio

Die Gotik zählt sicherlich zu den bedeutendsten und einflussreichsten Kunstepochen überhaupt. Sie beeinflusste nicht nur das, was wir als Mittelalter bezeichnen, maßgeblich, sondern beeinflusste bis in die Moderne hinein Architektur und Bildkunst.

In Fantasy, Science Fiction und Horror lebt sie bis heute weiter. Insbesondere die eindrucksvollen Kathedralen sind beliebte Motive und inspirierende Fundgruben für den fantastischen Weltenbau. Doch auch den Historismus mit der Neogotik prägen nicht nur unsere realen Innenstädte nachhaltig, sondern auch die vor allem repräsentativen Bauwerke fiktiver Orte.

Das Fantastische erlebt seit der Jahrtausendwende einen nie gekannten Boom und sich vom nerdigen Nischendasein zu einem Bestandteil aller Kultursparten entwickelt. Dabei behandelt die Fantastik stets aktuelle Fragen und schöpft aus dem künstlerischen Fundus der vergangenen Jahrhunderte. Die Kunstgeschichte bietet dabei die perfekte Grundlage zur visuellen Erforschung ferner Galaxien, furchteinflössender Schlösser oder magischer Orte.

Ausgewählte Bibliografie

Fantastikforschung: (Kunsthistorische) Einführungen & thematische Beiträge zur Gotik

Grein, Birgit, Von Geisterschlössern und Spukhäusern. Das Motiv des gothic castle von Horace Walpole bis Stephen King (Schriftenreihe und Materialien der Phantastischen Bibliothek Wetzlar), Wetzlar 1995.

Holländer, Hans, Das Bild in der Theorie des Phantastischen, in: Phantastik in Literatur und Kunst, Darmstadt 1980, 52-78.

Holländer, Hans, Zur Phantastischen Architektur, in: Phantastik in Literatur und Kunst, Darmstadt 1980, 404-438.

Holländer, Hans, Fremde Welten - Phantastische Architektur, in: Der Traum vom Raum: gemalte Architektur aus 7 Jahrhunderten: eine Ausstellung der Albrecht Dürer Gesellschaft Nürnberg in Zusammenarbeit mit der Kunsthalle Nürnberg, Marburg 1986, 151-162.

Holländer, Hans, Phantastische Architektur. Texte und Bilder, in: Architektur wie sie im Buche steht: Fiktive Bauten und Städte in der Literatur; anlässlich der Ausstellung „Architektur Wie Sie im Buche Steht, Fiktive Bauten und Städte in der Literatur“ im Architekturmuseum der TU München in der Pinakotek der Moderne vom 8. Dezember 2006 bis 11. März 2007, Salzburg 2006, 40-56.

Nerdinger, Winfried und Hilde Strobl (Hg.), Architektur wie sie im Buche steht: Fiktive Bauten und Städte in der Literatur; anlässlich der Ausstellung „Architektur Wie Sie im Buche Steht, Fiktive Bauten und Städte in der Literatur“ im Architekturmuseum der TU München in der Pinakotek der Moderne vom 8. Dezember 2006 bis 11. März 2007, Salzburg 2006.

Riemenschneider, Dominic, Vom Hochhausbau zum Science-Fiction-Epos. Überlegungen zu Türmen als prägendes Motiv in der Science Fiction und ihrer kulturgeschichtlichen Entwicklung, in: Das Science Fiction Jahr 2018, München/Berlin 2018, 57-76.

Riemenschneider, Dominic, *architectura phantastica: Architektur in der Fantasy und Science Fiction*, [auf: Tor-Online, 2019](#).

Riemenschneider, Dominic, *From Light to Dark - Using Gothic Styles to Visualise Evil in Architecture*, in: Francesca T. Barbini (Hg.), *A Shadow Within: Evil in Fantasy and Science Fiction*, Edinburgh 2019, 315-338.

Bildbände

Kihara, Daisuke und Manami Sato (Hg.), *Bloodborne: artbook officiel*, Paris 2017.

Martin, George R. R. et al., *The World of Ice & Fire: The untold History of Westeros and the Game of Thrones (A song of ice and fire)*, New York 2014.

Schneider, F. Wesley (Hg.), *Pathfinder: Das Buch der Verdammten*, Waldems 2018.

Wyatt, James, *The Art of Magic: The Gathering. Ravnica*, San Francisco 2019.

Mittelalterrezeption & Mittelalterbild

von Flemming, Victoria (Hg.), *Modell Mittelalter (Graue Reihe)*, Köln 2010.

Groebner, Valentin, *Das Mittelalter hört nicht auf: Über historisches Erzählen*, München 2008.

Holländer, Hans, *Kunsthistorische Mittelaltervorstellungen des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts*, in: *Mittelalter und Moderne: Entdeckung und Rekonstruktion der mittelalterlichen Welt; Kongreßakten des 6. Symposiums des Mediävistenverbandes in Bayreuth 1995, Sigmaringen 1997*, 279-288.

Niehr, Klaus, *Gotikbilder, Gotiktheorien: Studien zur Wahrnehmung und Erforschung mittelalterlicher Architektur in Deutschland zwischen ca. 1750 und 1850*, Berlin 1999.

Segl, Peter und Mediävistenverband (Hg.), *Mittelalter und Moderne: Entdeckung und Rekonstruktion der mittelalterlichen Welt; Kongreßakten des 6. Symposiums des Mediävistenverbandes in Bayreuth 1995, Sigmaringen 1997*.

Gotik allgemein - Kunstgeschichte & kulturwissenschaftliche Ansätze

Bacon, Simon (Hg.), *The Gothic: a reader*, Oxford 2018.

Brachmann, Christoph, *WBG Architekturgeschichte Bd. 1: Das Mittelalter (800-1500). Klöster - Kathedralen - Burgen*, Darmstadt 2013.

Erne, Thomas (Hg.), *Kirchenbau (Grundwissen Christentum, Band 4)*, Göttingen 2012.

Freigang, Christian, *WBG-Architekturgeschichte. Bd. 3: Die Moderne: 1800 bis heute. Baukunst - Technik - Gesellschaft*, Darmstadt 2015.

Groom, Nick, *The Gothic: a very short introduction*, Oxford 2012.

Stevens, David, *The Gothic Tradition (Cambridge contexts in literature)*, Cambridge; New York 2000.

Toman, Rolf und Achim Bednorz, *Gotik: Architektur, Skulptur, Malerei*, Königswinter 2007.