

Leila Werthschulte; Seila Selimovic

Gutes Monster, böses Monster. Über die Ambivalenz der Ungeheuer von BISCLAVRET bis BUFFY

2009

<https://doi.org/10.25969/mediarep/12485>

Veröffentlichungsversion / published version

Sammelbandbeitrag / collection article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Werthschulte, Leila; Selimovic, Seila: Gutes Monster, böses Monster. Über die Ambivalenz der Ungeheuer von BISCLAVRET bis BUFFY. In: Gunther Gebhard, Oliver Geisler, Steffen Schröter (Hg.): *Von Monstern und Menschen: Begegnungen der anderen Art in kulturwissenschaftlicher Perspektive*. Bielefeld: transcript 2009, S. 229–251. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/12485>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://doi.org/10.14361/9783839412350-011>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 3.0 Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 3.0 License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>

Gutes Monster, böses Monster.

Über die Ambivalenz der Ungeheuer

von *Bisclavret* bis *Buffy*

LEILA WERTHSCHULTE UND ŠEILA SELIMOVIĆ

»It was never about the monster. It was about the emotion. The monster came from that.«

Joss Whedon (2003)¹

Das Monster ist ein uraltes Geschöpf. Es hat eine lange Geschichte, die von den ältesten Mythen der Menschheit über das Mittelalter und die Neuzeit bis hin in unsere Gegenwart reicht. Es ist ein Phänomen, das sich jeder verbindlichen Taxonomie entzieht und das von kulturellen Systemen, regionalen Kontexten, ästhetischen und theologisch-mythologischen Vorstellungen abhängig ist.

Gerade durch die Schwierigkeit – oder gar Unmöglichkeit –, eine allgemein gültige Definition des Monsters zu generieren, eröffnen sich diesem Phänomen viele Entfaltungsmöglichkeiten. Bereits der im deutschen Mittelalter gebräuchliche Begriff *ungehiure*² bezeichnete vielfältige mythische Geschöpfe, Ungeheuer, Hybride, böse Dämonen. In Anlehnung daran wollen wir ›Monster‹ bzw. ›Ungeheuer‹ im Sinne einer Arbeitsdefinition als Oberbegriff für Fantasiewesen verstehen, bei denen die ästhetischen Parameter des Hybriden, Anormalen oder Unmenschlich-Schrecklichen mit einer abstoßenden, furchterregenden Wirkung gebündelt werden. Diese Fantasiewesen können auch als

-
- 1 Aus dem Interview mit Joss Whedon, geführt von Fred Topel (2003) für das Internetportal about.com: *Ending Buffy. Talking About the Buffy Series Finale*, <http://www.javascrypt.com/spikeschip/text/actionadventure1.txt> (letzter Zugriff 14.04.2009).
 - 2 Als Negation des mhd. *gehiure* »woran nichts unheimliches ist, geheuer, sanft, lieblich, angenehm« (Lexer 1970: Bd. 1, 790) bedeutet das mhd. Adjektiv *ungehiure* »unlieblich, unheimlich, ungeheuer, schrecklich« (Lexer 1970: Bd. 2, 1837). Das daraus abgeleitete gleichlautende Substantiv bezeichnet verschiedene Wesen wie »ungeheuer, heide, waldmann, drache, gespenstisches wesen, alp« (ebd.).

Repräsentanten des metaphysischen, ethischen oder religiösen Bösen bezeichnet werden. Dass wir die Kategorie des ›Monsters‹ bewusst so weit anlegen, darunter also sowohl mythische Wesen, Dämonen, Untote als auch Hybride, Vampire und andere Fantasiewesen erfassen,³ und zunächst auf eine Begriffseingrenzung sowie eine normative Begriffsbestimmung verzichten, ergibt sich aus den vielfältigen Erscheinungsformen der Monster in den hier untersuchten mittelalterlichen Texten und den Fantasyproduktionen der Gegenwart. In der medialen Popkultur geht die Unterscheidung zwischen solchen Kreaturen fast gänzlich verloren, wie viele Fernsehproduktionen der Genres *Mystery* und *Fantasy* – etwa *Charmed* (dt. *Charmed – Zauberhafte Hexen*), *Buffy the Vampire Slayer* (dt. *Buffy – Im Bann der Dämonen*) oder *Supernatural* – zeigen: Auch wenn dort für die Bösewichte meistens der Terminus ›Dämon‹⁴ bevorzugt wird, ist es doch das sogenannte ›monster of the week‹, das die Protagonisten jede Woche herausfordert. Dieses ist stets ein böses, unheimliches Geschöpf mit monströsem, furchterregendem Aussehen, das nicht selten in Verbindung mit satanischen Mächten steht. Es sind dies Charakteristika, die bereits seit dem Mittelalter Dämonen und Monstern attestiert werden (vgl. Wunderlich 1999: 22, 25f.).

Über die poetischen Gattungsgrenzen hinweg betrachtet, zeigt sich von der antiken Heldenepik über die mittelalterliche epische Dichtung bis hin zu Gothic Novels und Fantasy- bzw. Mysteryserien der Gegenwart eine große Spanne von Erscheinungsformen, Funktionen, Bedeutungen und Handlungsmustern, die Monster ein- bzw. übernehmen. Es lassen sich allerdings auch viele weitere strukturelle Ähnlichkeiten zwischen den Fantasyserien und den mittelalterlichen Erzählprinzipien und -modellen wie auch Figurentypen ausmachen. In dieser Vielfalt scheint aber ein Konzept besonders fruchtbar zu sein: das ambivalente Monster, das eine Vielfalt von handlungsbezogenen und funktionellen Varianten ermöglicht. Mit der methodischen Annäherung über das bleulersche Ambivalenzkonzept werden wir dieses Phänomen in dem behandelten Narrativkorpus zu erklären suchen. Unsere Materialbasis umfasst einerseits mittelalterliche Texte wie *Herzog Ernst (B)*, *Parzival*

- 3 Auf die Schwierigkeiten einer Einteilung der einzelnen imaginären Kreaturen in Monster, Dämonen und Fabelwesen wie auch auf die Schwierigkeit einer klaren Trennung zwischen diesen übergreifenden Kategorien weisen viele Forscher hin (vgl. exemplarisch Wunderlich 1999: 11 ff.). Dass eine solche Klassifikation nicht immer sinnvoll ist, zeigen Untersuchungen, die solche Wesen im mythologischen Kontext betrachten (vgl. Lecouteux 2000); andere Untersuchungen fokussieren auf den Exklusionscharakter des ›Nichtmenschlichen‹ und ›Fremden‹ (vgl. Röcke 2007) oder auf das integrative Moment der in der Körperlichkeit enthaltenen unterschiedlichen Identitäten (vgl. Cohen 1999).
- 4 Sofern Monster als Gegenspieler von guten Mächten fungieren, ist es sinnvoll, sie als Dämonen zu bezeichnen (vgl. Oppenheimer 1996).

oder *Bisclavret* und andererseits die amerikanische Fantasyserie *Buffy the Vampire Slayer*. Wenn hier literarische Texte mit Fernsehserien in Verbindung gebracht werden, so deshalb, weil beiden Medien eine (poetische) Sinnkonstituierung durch das Erzählen zugrunde liegt.⁵ Alle diese Narrative zeichnen sich durch Popularität und Nachhaltigkeit in ihrer jeweiligen Zeit aus und enthalten Monsterfiguren mit einem besonders ausgearbeiteten Konzept der Ambivalenz.

Es wird sich zeigen, dass eine Kontinuität des ambivalenten Monsters vom Mittelalter bis in die Postmoderne vorhanden und eine Vielzahl von ›menschlichen Monstern‹ zu beobachten ist. Dabei geht dieser Beitrag auch der Frage nach, ob der Mensch in manchen Narrativen nicht weitaus monströsere Züge trägt als das Monster selbst. Darüber hinaus können gewisse mittelalterliche Erzählmuster und Figuren als Folie für die Interpretation von *Buffy the Vampire Slayer* dienen. In einem separaten Kapitel werden wir zeigen, dass sich die Kontinuität ebenfalls auf anderen Ebenen wiederfindet, wie beispielsweise in der Figurenanlage der auserwählten Jägerin Buffy, die als Interpretation des mittelalterlichen Ritters gesehen werden kann. An diese Ausführungen schließen sich die exemplarische Untersuchung der Erscheinungsformen von Ambivalenz am Beispiel einiger mittelalterlicher Vertreter des Monströsen und einiger ausgewählter Monsterfiguren aus *Buffy the Vampire Slayer* sowie die Überlegungen zu der reziproken Abhängigkeit dieser Erscheinungsformen und ihrer funktionellen Einbettung in die Narrative an.

Ambivalenz der Monster als Phänomen der Grenzüberschreitung

Dass die ästhetischen Merkmale des Monströsen gewöhnlich mit negativen Eigenschaften bzw. Kräften assoziiert werden oder allegorisch auf diese hinweisen, hat Tradition. In den ältesten Kulturen begegnen uns Darstellungen von Monstern, meist als hybride Wesen imaginiert, in Form von Visualisierungen böser Mächte oder als Kreaturen, mit deren Hilfe die feindlichen Mächte kontrolliert oder bekämpft werden sollen (vgl. Porada 1987: 1; Tuczay 2006: 169, 190). Der griechisch-römische Heros tötet furchterregende Monster, um Mut und Standhaftigkeit zu beweisen (vgl. von Blanckenhagen 1987: 85) und seinen exorbitanten Status zu sichern. Die Antike kennt aber nicht nur den Schrecken, den die bedrohlichen Furien, die Angst einflößende Medusa oder die unbeherrschten Kentaurer verbreiten, sondern auch die dekorative Seite dieser ›happy-easy‹-Monster: In der späteren Zeit lächeln sie

5 Denkt man etwa an mittelalterliche Bildzyklen oder illustrierte Handschriften, die in Bilderfolgen oder auch in einzelnen Bildern erzählen bzw. den Text ergänzen, ist der narrative Unterschied zum Fernsehen nicht mehr allzu groß.

uns von Amphoren, Mosaiken, Friesen und Wänden antiker Ruinen neckisch und freudig entgegen (vgl. ebd.: 94). Auch das europäische Mittelalter kann sich der Faszination des Fremden, Ungeheuerlichen und Erschreckenden nicht entziehen. In der mittelalterlichen Vorstellung sind *monstra* – wie bereits in der Antike miss- und fehlgebildete Wesen bezeichnet wurden, die am Erdrand siedeln⁶ – naturkundliche Realität und Teil der Schöpfung. Die Unterscheidung zwischen be-seelten und seelenlosen *monstra*, die getauft oder nicht getauft werden konnten, ließ bereits sehr früh genügend Raum für eine positive Konzeption des Monströsen. Die Beschreibungen monströser Völker folgen bis zum 16. Jahrhundert hauptsächlich Plinius, Solinus, später Augustinus und Isidor (vgl. Röcke 2001: 150f.). Als es dann zu einer immer intensiveren »Kompilation verschiedener monströser Details zu Mischwesen neuen Typs« (ebd.: 151) kommt, werden sie verstärkt »theologisch und politisch« als Zeichen kommender oder aktueller Ereignisse ausgelegt (ebd.: 158).

Obwohl Monster und andere fantastische Geschöpfe im mittelalterlichen Denken am Rand der Welt verortet oder, wie etwa im höfischen Roman, als Bestandteil einer wilden Natur gedacht wurden, die sich jenseits der Grenzen der zivilisiert-höfischen Welt befindet, sind sie in der mittelalterlichen Literatur keinesfalls ein Randphänomen: »Insbesondere die volkssprachlichen Texte um 1200 imaginieren die Wunder und Rätsel fremder Kulturen und versammeln Riesen, Zwerge, Drachen, Waldmenschen und sonstige Monster in zahllosen Varianten« (Giloy-Hirtz 1991: 167). In poetischen Texten unterliegen die mittelalterlichen Monsterfiguren starken Funktionalisierungen, sie sind allegorische Gebilde. Sie werden zum Symbol für Krise, Bedrohung und Zerstörung der gewohnten Ordnung, die in der Welt des Protagonisten herrscht. Sie provozieren eine »soziale Aktion und damit zugleich Erlösungstat für die Gemeinschaft und Wiederherstellung der Ordnung« (ebd.: 188). Auf bestimmte Weise wirken sie inkludierend, denn sie können auch zum Vorbild der fehlgeleiteten höfischen Gesellschaft avancieren, indem sie die Beschränkung auf Körperlichkeit

- 6 Reisebeschreibungen, Enzyklopädien und insbesondere Weltkarten des Mittelalters vermitteln diese mittelalterliche Idee von kuriosen, exotischen Orten am Erdrand und merkwürdigen Wesen, die ihn bevölkern. Die berühmte Ebstorfer Weltkarte, entstanden etwa um 1300, zeigt und kommentiert zugleich besonders anschaulich die wundersamen Orte und Kreaturen, die vornehmlich am südlichen und östlichen Rand der Welt (der Süden ist auf der Karte rechts, der Osten oben) angesiedelt sind: darunter der Vogel Ibis, der sich reinigt, indem er Wasser in den After einführt, goldene Berge, die aufgrund der Anwesenheit von Drachen und Greifen nicht zugänglich sind, Menschen mit zusammengewachsenen Mündern, die sich mit ihren vorstehenden Lippen vor der Sonne schützen können, die hundsköpfigen Cynocephalen, die sich in Schaffelle hüllen, der Kentaur Cheiron, Erzieher von Jason und Achilles und viele mehr. Vgl. dazu auch Kugler (2007).

und die vereinfachende Dichotomie ›schön/hässlich‹ infrage stellen und gleichzeitig die Verbindlichkeit höfischer Umgangs- und Lebensformen betonen.⁷

Monster sind also Teil verschiedener mythischer Substrate und repräsentieren zunächst das Andere, Fremde und Befremdliche, das sich außerhalb des Vertrauten befindet. Monster jedoch darauf zu beschränken, würde ihrer Komplexität nicht gerecht werden. Das Vertraute und das Eigene werden als Norm erlebt, und die »Abweichungen zu ersinnen, meint immer auch die Norm definieren« (ebd.: 167). Sie sind vor allem als Phänomene der Ausgrenzung zu verstehen, die erst durch die Negation oder Umkehrung der Norm – also des Menschlichen und Schönen, Zivilisierten und Tugendhaften – zustande kommen. Da sie diese Kategorien als Ausgangspunkt benötigen, um deren diametrale Gegensätze in sich zu offenbaren, werden Monster selbst zu einer Grenzkategorie. In ihr bleibt Menschliches und Zivilisiertes faktisch ausgeschlossen, implizit wird aber darauf immer wieder Bezug genommen. Geprägt durch konstitutive Dichotomien – ›menschlich/unmenschlich‹, ›normal/absonderlich‹, ›vertraut/fremd‹, ›schön/hässlich‹, ›tugendhaft/schändlich‹, ›freundlich/feindlich‹ oder ›gut/schlecht bzw. böse‹ – lassen sich Monster über diese Dualismen begreifen und können zunächst als Erscheinungen verstanden werden, die nur die negative Seite des Dualismus besetzen. Im klassischen Fall bedeutet dies, dass das Monster ein aggressives und schreckenerregendes Geschöpf ist, das nur Schlechtes im Schilde führt. Doch im anderen Fall, dem wir uns hier widmen wollen, ist ein Monster nicht auf das Entweder-oder festgelegt. Seine Ambivalenz ergibt sich als Folge des zugrunde liegenden Konzeptes der Negation von bzw. des Gegenentwurfs zu unserer eigenen menschlichen Welt. Die ihr eigenen Kategorien des Vertrauten und Normalen sind im Monster aber dennoch durch ihre gleichzeitige Negation implizit präsent. Der Begriff ›Ambivalenz‹ wird im Folgenden daher sowohl im Hinblick auf Inklusion als auch auf Exklusion genutzt: Mit Eugen Bleuler gedacht, ist Ambivalenz nicht durch ein Entweder-oder, sondern durch ein Sowohl-als-auch gekennzeichnet: »Man denkt sich meist, daß die Gegensätze einander ausschließen und möglichst weit auseinander liegen. Das trifft aber nur zu in bezug auf eine oder wenige ihrer Eigenschaften,

7 So etwa die weise und gebildete Cundrīe aus dem *Parzival* von Wolfram von Eschenbach (siehe weiter unten) oder der König von Arimaspi, dem Land der Einäugigen, der Herzog Ernst als Belohnung für seine Treue und Ergebenheit in sein Gefolge aufnimmt, ihm Achtung und Wohlwollen entgegenbringt und ihn schließlich zum Herzog ernennt. Beide können als avantgardistische Figuren gesehen werden, da sie nicht nur als positive Gegenbilder zum vom Weg abgekommenen Höfischen fungieren, sondern gleichzeitig auch inkludierende neue Kategorien repräsentieren, die das Höfische und Unhöfische in einem mehrschichtigen Modell vereinen.

in bezug auf alle andern sind sie die engsten Verwandten.« (Bleuler 1979: 88) Diese unterschiedlichen bzw. gegensätzlichen Einstellungen, Emotionen oder Gedanken lösen innere und im schlimmsten Fall psychische Konflikte aus (vgl. ebd. 94). Für die Fälle der (post-)modernen Rezeption trifft dies häufig zu, für die mittelalterlichen Monster bedarf diese Definition einer leichten Modifizierung. Denn das gleichzeitige Vorhandensein unterschiedlicher Einstellungen oder Gedanken bzw. das Ungleichgewicht zwischen der eigenen Körperlichkeit und der inneren Einstellung löst äußere Konflikte aus. Gerade die Diskrepanz zwischen dem Äußeren und dem Inneren ist eine der gängigen Visualisierungsstrategien der Ambivalenz, vor allem im Mittelalter. Dass einige Monster vorbildlich handeln, ideale Eigenschaften haben oder ein ›normales‹ (also menschliches) Leben führen, kann die Konflikte mit Menschen dennoch nicht verhindern.

Im Folgenden möchten wir einige – bereits angedeutete – Überlegungen entfalten, die auf der These beruhen, dass sich das basale Modell der ambivalenten Monster seit dem Mittelalter⁸ nicht wesentlich geändert hat und sich in angepasster Form in den heutigen Fernsehmonstern wiederfindet. Gerade die jüngeren Film- und Fernsehgenres wie Science Fiction, Fantasy und Mystery, und hier vor allem die nordamerikanischen Produktionen, evozieren Elemente und Strukturen, die schon in den mittelalterlichen poetischen Werken zu finden sind; teilweise aber reproduzieren sie auch nur neuzeitliche Vorstellungen vom Mittelalter. Es trifft sicherlich zu, dass die in diesem Zusammenhang »fortlebenden mittelalterlichen Elemente [...] meist weniger mit dem Mittelalter im Besonderen denn mit dem Abenteuerlichen und Mythischen im Allgemeinen« (Kiening 2006: 72) zu tun haben.⁹ Das monströse ›Inventar‹ der Fantasyserien mag demnach häufig ein mythisches Konglomerat sein, das die wenigen Anforderungen für die Rolle des ›monsters of the week‹ leicht erfüllt: schreckenerregend, abstoßend, böse. Doch werden die komplexen, ambivalenten Monster, ähnlich wie in den mittelalterlichen poetischen Texten, verstärkt eingesetzt, wenn Spannungen zwischen den einzelnen Ordnungen, die Exorbitanz der Protagonisten, die Identitätsproblematik oder sozial-kulturelle Ängste visualisiert werden sollen. Dies bleibt in beiden Fällen nicht ohne narrative Konsequenzen, aber insbesondere die Fantasy-Plots spielen mit

8 Die Tradition dieses Modells stammt gewissermaßen aus dem klassischen Altertum, erreichte jedoch im Mittelalter im Hinblick auf die poetisch-fiktionale Umsetzung eine neue Ebene, die eher als Vorläufer des hier untersuchten Ambivalenz-Modells angesehen werden kann, sodass wir uns im Folgenden auf die mittelalterlichen poetischen Texte beschränken.

9 So scheuen Fantasy-Produktionen wie beispielsweise *Charmed* nicht davor zurück, ihre Protagonistinnen, die drei guten Hexen, im Rahmen einer Staffel gegen Walküren in Walhalla, den Mantikor – einen kopflosen bösen Ritter – und ein Spinnenmonster antreten zu lassen.

den Möglichkeiten,¹⁰ die ambivalente Monster bieten, und schöpfen daraus neue Freiheiten. Vor allem sieht man darin den Grundgedanken des bleulerschen Ambivalenzmodells verwirklicht; denn durch das gleichzeitige Vorhandensein der gegensätzlichen Kategorien werden in den Figuren tatsächlich innere Konflikte ausgelöst. Gerade in der amerikanischen Serie *Buffy the Vampire Slayer* begegnen uns viele Monster, die genau diese Art von Ambivalenzverständnis verkörpern: Die Monströsität führt zu inneren Konflikten, wenn sie in Berührung mit der Menschlichkeit kommt. Gleichzeitig kann *Buffy* auch als Rezeptionsmodell für die konstitutive Einbettung der ambivalenten Monster in das Narrativ dienen, ein Muster, das schon im Mittelalter eine textkonstituierende Rolle spielte.

Monster sind nicht nur als Phänomen im Hinblick auf ihre Beschaffenheit ein ›Gegenstück‹ zur Norm. Auch im Narrativ muss ihre Rolle in Bezug auf einen festen Orientierungspunkt definiert werden. Der Protagonist, der als Mensch das Eigene, Normale, Vertraute und Ideale und darüber hinaus auch das Vorbildliche verkörpert, ist ein solcher fester Punkt. Er fungiert als eine Art Kompass, der das Verständnis der diegetischen Welt ermöglicht. Damit Monster und ihre vielschichtigen Erscheinungsformen sowie ihre Ambivalenz im Narrativ diskutiert werden können, wird im Folgenden kurz das Protagonistenschema erläutert.

Ein Blick auf die grobe Erzählstruktur, die der Serie *Buffy the Vampire Slayer* zugrunde liegt, zeigt bereits, dass in der Heldin Buffy die Figur des mittelalterlichen Ritters neu interpretiert wird. Dieses Moment legt die Vermutung nahe, dass auch andere Elemente der Geschichte, wie etwa die Monster oder die Begegnung des Helden mit dem Monster, alte Modelle rezipieren.

Buffy als Interpretation des mittelalterlichen Ritters

Der amerikanische Drehbuchautor und Produzent Joss Whedon schuf in seinem erfolglosen Kinofilm *Buffy the Vampire Slayer* (1992, dt. *Buffy – Der Vampirkiller*) und in der späteren, umso erfolgreicheren gleichnamigen TV-Serie (1997–2003, dt. *Buffy – Im Bann der Dämonen*) ein neues Fantasyuniversum, das er im Spin-off *Angel* (1999–2004, dt. *Angel – Jäger der Finsternis*) weiterentwickelte. Basierend auf Highschool-Komödie, klassischem Horrorfilm und Fantasyfilmen sprengte Whedon die bisherigen Genre Grenzen bzw. stellte sie neu auf, indem

10 Hier ist vor allem die sogenannte ›retcon‹ (›retroactive continuity‹) gemeint, die im Nachhinein Informationen und Erklärungen über ein bestimmtes, früher eingetretenes Ereignis liefert (vgl. Kaveney 2004: 82; vgl. auch Wilcox 2005: 9) und diesem somit unter Umständen eine andere Sinnkonstituierung verschafft.

er etablierte Genremerkmale aufgriff, parodierte und verwarf. Die Serie *Buffy the Vampire Slayer*¹¹ war so bahnbrechend und populär, weil Joss Whedon darin nicht nur eine neuartige Genremischung kreierte, sondern ein vollkommen neues Universum und eine neue Ordnung der Welt entwarf, das sogenannte ›Buffyverse‹ (›Buffy-Universum‹),¹² das von Anfang an von Ambivalenz und Gegensätzen geprägt war. Er schickte die Protagonistin nicht nur in den Kampf gegen Vampire, Dämonen und andere Monster,¹³ sondern ließ sie alle Probleme des Erwachsenwerdens, der Schule und der ersten Liebe durchleben.

Die Geschichte um die junge Vampirjägerin Buffy Summers situierte Whedon passenderweise im Umfeld einer typischen amerikanischen Kleinstadt-Highschool. Nachdem die 16-jährige Buffy bereits in Los Angeles ihre Bestimmung als Jägerin erfahren und ihren ersten Kampf gewonnen hatte, bedeutete dieser Sieg gegen das Übernatürliche eine Niederlage in der eigenen, normalen Welt: Um die dort versammelten Vampire zu töten, zündete sie die Turnhalle an und wurde deshalb von der Schule in L. A. verwiesen. In der Pilotfolge von *BtVS* (*Welcome to Hellmouth* 1997: *BtVS* 1.01) zieht die 16-jährige Buffy mit ihrer Mutter von Los Angeles in die fiktive kalifornische Kleinstadt Sunnydale, die ihrem Namen nur oberflächlich gerecht wird: Unter dem sonnigen Städtchen verbirgt sich nämlich der Höllenschlund, hinter dem lockeren kalifornischen Lebensgefühl der ständige Kampf gegen Monster. In der Sunnydale High etabliert sich schnell Buffys neues Umfeld: Der neue englische Bibliothekar Rupert Giles entpuppt sich als ihr Wächter, d. h. als Mentor der Jägerin. Die schüchterne Computerexpertin Willow und ihr bester Freund Xander ziehen als Helfer mit Buffy in den Kampf gegen das Böse. Später schließen sich der sogenannten ›Scooby-Gang‹¹⁴ weitere Figuren an: Angel, der Vam-

11 Im Folgenden abgekürzt als *BtVS*.

12 Wenn dies im Kinofilm *BtVS* im Großen und Ganzen misslang, so auch deshalb, weil Joss Whedon nicht die alleinige Kontrolle über die Filmproduktion besaß, wie es später in der Serie der Fall war. Außerdem ist die Aufstellung eines neuen Universums auch medien- und gattungsbedingt: Anders als das Medium Kinofilm bietet das Fernsehen im Serienformat nicht nur mehr Raum und Möglichkeiten für die Entwicklung der Charaktere, sondern auch für die Etablierung und detailliertere Ausarbeitung ihrer Mikro- und Makroumgebung.

13 Vampire werden zu Monstern gezählt, weil sie sowohl die ästhetischen Merkmale des Monströsen (z. B. deformiertes, Angst einflößendes Aussehen mit stark vorspringender und gefurchter Stirn, langen, spitzen Eckzähnen und gelben raubkatzenartigen Augen) als auch übernatürliche, dämonische Kräfte besitzen, die mit dem metaphysisch-religiösen Bösen verbunden sind.

14 Nachdem Willow sich und Xander zunächst scherzhaft als *Slayerettes* bezeichnete: »You're the Slayer, and we're, like, the *Slayerettes!*« (*The Witch* 1997: *BtVS* 1.03), prägte Xander den neuen Namen der Clique im Gespräch mit Cordelia als Anspielung auf die geisterjagenden Teenager aus der Zei-

pir mit der Seele, der mit Buffy eine Liebesbeziehung eingehen wird; die oberflächliche Cheerleaderin und Schuldiva Cordelia; der Musiker Oz, ein Werwolf und Willows späterer Freund; die gute Hexe Tara, die mit Willow ebenfalls eine Liebesbeziehung verbinden wird; Anya, ehemalige Dämonin und Xanders Freundin; und zuletzt der Vampir Spike, ein früherer Weggefährte Angels.

Bereits in der ersten Folge ist die grobe Handlung der insgesamt sieben Staffeln angelegt, die einem einfachen Muster folgt: Die Heldin beschützt die Welt vor dem Bösen und stellt nach vielen Herausforderungen die Ordnung des Guten wieder her. Dieses Schema kann als Interpretation des alten Erzählmusters von der Heldenreise und Bewährung des Heros nach Joseph Campbell¹⁵ gesehen werden (vgl. u. a. Wilcox 2005: 31; dort auch weitere Literaturhinweise), das in den höfischen Texten an die Leitkonzepte des Rittertums und der höfischen Gesellschaft angepasst wurde. Der Artusritter zieht aus, um sich zu rehabilitieren, zu bewähren und um die Ordnung wiederherzustellen. Buffy kann, unter der Beachtung der kulturell-geschichtlichen Veränderungen, als Neuinterpretation des mittelalterlichen Ritters gedeutet werden, sie ist »the modern on-screen knight« (Sainato 2004: 139). Ähnlich wie der ideale Ritter trägt auch sie die »ritterliche« Veranlagung in sich: Sie ist die Auserwählte, die zum alten Geschlecht der Jägerinnen gehört, einer Reihe ebenfalls herausragender Heldinnen. Der Rückgriff auf die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Geschlecht sowie die persönliche Veranlagung zum Ritter erfolgen in Übereinstimmung mit dem im Mittelalter gängigen Legitimationsmuster, wie es uns etwa im Anfang des 13. Jahrhunderts entstandenen *Parzival* Wolframs von Eschenbach vorliegt: Parzival wird nicht als Ritter erzogen, besitzt jedoch die nötigen persönlichen und genealogischen Voraussetzungen, er ist »von ritters art« (Pz 123,11).¹⁶ Auch Buffy wird nicht als perfekte Kämpferin geboren, sie muss sich Wissen, Kampftechniken und körperliche Kraft aneignen und stets weiter ausbauen. Sie ist ebenfalls »von ritters art«, denn sie besitzt sowohl ritterliche Qualitäten als auch die genealogische Anlage. Ähnlich wie Parzival setzt sie anfänglich nur ihre Tapferkeit und Stärke ein, lernt aber dann, dass sie nur mit ihrer Fähigkeit zum Mitgefühl und zur Selbstaufopferung (vgl. Sainato 2004: 141) eine wirkliche Jägerin sein kann. Auf ihrem Weg sind aber vor allem zwei weitere Komponenten von Bedeutung: zum einen die gesellschaftliche Resozialisierung, also ihr Umzug nach Sunnydale, und die Integration in eine soziale Gruppe, die sie als Be-

chentrückfilmreihe *Scooby Doo*: »Come on, Cordelia. You want to be a member of the Scooby Gang, you gotta be willing to be inconvenienced every now and then.« (*What's My Line* 1997: BtVS 2.09)

15 Über die Strukturen des sogenannten »Monomythos« siehe Campbell (1999: 36 ff. und 237 ff.).

16 Das Zitat folgt der Ausgabe nach Karl Lachmann (Wolfram 1998).

rater, Helfer und Co-Helden unterstützt, zum anderen die Bereitschaft, ihre Bestimmung, d. h. ihren exorbitanten Status und die Verpflichtung, die dieser mit sich bringt, anzunehmen. So kann am Ende der Fernsehserie schließlich die Ordnung der Welt wiederher- bzw. neu aufgestellt werden.

Kontextuelle Klassifizierung von Monstern

Der Kampf gegen verschiedene Monster ist, wie in fast jeder Fantasy-Geschichte, auch in *BtVS* der Hauptbestandteil des Plots. In Hinsicht auf ihre narrative Relevanz lassen sich in Erzähltexten des Mittelalters und in *BtVS* zwei Grundvarianten von Monsterfiguren¹⁷ herausarbeiten.

- Nichtzivilisierte¹⁸ Monster fungieren als Gegenbild zum Menschen und sind vor allem durch die Kategorie der Fremdheit bestimmt. Sie sind ein Gegenentwurf zur Zivilisation im jeweiligen Kontext und können gar nicht oder nur schwer integriert werden. Es handelt sich hierbei meistens um Hybride aus mehr als zwei Tieren. Da die Grundlage dieser Wesen tierisch ist, etwa die Schlangengestalt des Bürgermeisters von Sunnydale nach der Verwandlung (*Graduation Day* 1999: *BtVS* 3.22) oder das Reptilmonster Machida (*Reptile Boy* 1997: *BtVS* 2.05), sind sie nicht oder kaum kommunikationsfähig, stets blutrünstig und furchterregend, haben merkwürdige Gewohnheiten und wilde Umgangsformen.
- Zivilisierte Monster können in gewisser Weise als Spiegelbild des Menschen verstanden werden. Sie haben ein monströses, hybrides oder deformiertes Aussehen, da ihre Basis aber meistens menschlich ist, denken sie rational, besitzen Kommunikationsfähigkeiten, menschliche Umgangs- und Lebensformen. So können sie bis zu einem gewissen Maß in die Zivilisation eingebunden werden und gelegentlich in ihr agieren.

Das Grundmuster von zivilisierten und nichtzivilisierten Monstern kann bereits in der Literatur des Mittelalters aufgefunden werden, wenn auch variabler. Es stimmt in etwa mit Claude Lecouteux' Klassifizierung der Monster in der deutschen Literatur des Mittelalters überein, der grob zwischen ›les hommes monstrueux et hybrides‹ und ›les animaux monstrueux et hybrides‹ unterschied (vgl. Lecouteux

17 Diese Klassifikation gilt für viele andere auf längere Zeitspannen ausgelegte Fernsehserien.

18 Die Begriffe ›zivilisiert‹ und ›nichtzivilisiert‹ sind in diesem Zusammenhang deskriptiv und nicht normativ aufzufassen, denn sie spiegeln die Situation in den Texten bzw. in der Serie wider.

1982: Bd. 2, Vf.). Allerdings gab er auch zu bedenken, dass die Texte noch mehr bieten als »un homme et [...]un animal monstrueux« (Lecouteux 1982: Bd. 1, 8). Da Monster in den hier untersuchten Texten Akteure sind, die in die Handlung eingebunden sind, scheint eine kontextuelle Klassifikation für diese Untersuchung ertragreicher zu sein. Diese Gruppen waren weder damals noch sind sie heute ohne Überschneidungen und graduelle Übergänge untereinander zu denken. Zwar können auch die Monster der ersten Gruppe ambivalente Züge besitzen,¹⁹ im größeren Maße ist dies jedoch bei den zivilisierten Monstern der Fall, die ein Artusritter beispielsweise am Hof trifft. Sie leben am Hof als Berater oder Unterhalter und fungieren als »Dekor und Inventar des Hofes« (Giloy-Hirtz 1991: 169). »Ohne daß ihnen eine besondere Funktion für den Handlungsverlauf zukäme, schafft ihre Präsenz das typisch Atmosphärische der Gattung« (ebd. 170). Dies trifft ebenfalls auf die sogenannten Statistenmonster in *BtVS* zu, deren Daseinszweck sich hauptsächlich im Gruseln des Publikums, actiongeladenen Kampfszenen und einem mehr oder weniger spektakulären Tod erschöpft. Nichtzivilisierte Monster wie Drachen, drachenähnliche Kreaturen oder Greife sind im Narrativ meistens keine außerhalb des Kampfes agierenden Monster, denn abgesehen von Kampf- oder Bedrohungssituationen lässt ihre vorwiegend negative Prägung kaum Raum für eine andere Art der Interaktion mit dem Menschen.

Kranichschnäbler, Cundrie und Bisclavret – die zivilisierten Monster des Mittelalters

Um die mittelalterliche Tradition der ambivalenten Monster aufzugreifen, möchten wir zunächst die Erscheinungsformen der Ambivalenz an drei Beispielen aus der mittelalterlichen Überlieferung kommentieren. Alle drei Monster sind zu den zivilisierten zu rechnen, denn sie sind in ähnliche Sozialstrukturen integriert wie die Menschen, mit diesen korrespondiert auch ihr Verhalten. Äußerlich sind sie sowohl durch menschliche als auch durch mehr oder minder monströse Merkmale bestimmt.

Nachdem der Herzog Ernst, der Protagonist der gleichnamigen, im 12. Jahrhundert entstandenen, mittelhochdeutschen epischen Dichtung, in seiner Heimat verleumdet wurde und mehrere Jahre Feldzüge

19 Weitet man diese These über den europäischen Kulturkreis hinaus aus, wäre der Drache ein gutes Beispiel für einen solchen Befund. Er fungiert im christlich-theologischen Denken als Repräsentant des Bösen und des Heidnischen, den es zu besiegen gilt. Auch in den höfischen und heldenepischen Texten ist der Drache eine Bedrohung, die beseitigt werden muss. Andere Kulturen aber, etwa die asiatische, verbinden mit dem Drachen positive Konnotationen (vgl. Tuczay 2006).

gegen den Kaiser führte, verlässt er das Reich »ze dienste dem heiligen grabe« (HE 1815), um nach Jerusalem zu fahren. Auf dem Kreuzzug verschlägt es ihn ins Fabelland Grippiã, die Heimat der Kranichmenschen, die zur Verwunderung Ernsts in höfischer Umgebung leben, prächtige Kleider tragen, sich artikulieren können und sich auf höfische Lebensart und Ideale verstehen. Ihre soziale Nähe zur menschlichen Ordnung ermöglicht eine »Reduplikation« (Stock 2002: 201) der Krise aus Ernsts Heimat, bei der Grippiã als Projektionsfläche und Plattform des erneuten Scheiterns des Protagonisten dient. Die Kranichschnäbler sind monströse Menschen bzw. vermenschlichte Monster, deren lange Schnäbel das äußerliche Merkmal der Monstrosität sind. Damit verbunden ist die Tatsache, dass sie untereinander durch Schreie kommunizieren können, aber keine Möglichkeit haben, mit Menschen zu sprechen. Sie bleiben also durch ihre Monstrosität ausgegrenzt aus der Sphäre des Menschlich-Zivilisierten, gleichwohl sind sie durch ihre Menschlichkeit in diese integriert. Ihre Ambivalenz gestattet ihnen nur bis zu einem gewissen Grad die Interaktion mit Menschen. So muss die Heirat zwischen dem geschnäbelten König von Grippiã und der indischen Prinzessin trotz seines hohen gesellschaftlichen Standes und seiner grundsätzlich höfischen Lebensart scheitern, denn die Prinzessin wurde nicht durch den Minnedienst gewonnen, sondern brutal entführt. Seine anschließenden Minnebezeugungen, die Liebesküsse mit dem spitzen Schnabel, verletzen die Braut, statt sie zu liebkosen. Der Menschlichkeit des geschnäbelten Monsters sind also Grenzen gesetzt. Das Monster scheitert sowohl daran, dass es nicht vollständig menschlich agieren kann, als auch daran, dass der Mensch in seine Welt nicht integrierbar ist. Die Ambivalenz der Kranichschnäbler zeigt sich in der gleichzeitigen Existenz unterschiedlicher Schichten: Die äußerste Schicht, ihre prunkvolle Kleidung und das Hofumfeld denotieren ihre Zugehörigkeit zur höfischen Welt. Die darunterliegende zweite Schicht der hybriden Körperlichkeit, ergänzt durch die vogelähnliche sprachliche Artikulation, markiert das Monströse und verhindert eine positive Interaktion zwischen ihnen und der Prinzessin bzw. Herzog Ernst. Die Kernschicht, die innere Haltung der Grippiãner, weist selbst Ambivalenzen auf: Ihre auf den ersten Blick leicht feststellbare höfische Gesinnung wird durch die Brutalität der Entführung und Ermordung der indischen Prinzessin stark infrage gestellt. Im Narrativ führt genau diese Monstrosität, nämlich der Angriff der Grippiãner auf die Prinzessin, zur Konfliktsituation zwischen Ernst und dem König der Kranichschnäbler, und Grippiã wird zu einem »Reflexionsraum« (ebd.: 189), in dem die Krisensituation im Reich »redupliziert« (Stein 1997: 35) wird.

Zivilisierte Ungeheuer sind oft weise Berater, die das für den höfischen Protagonisten notwendige Weltwissen bereithalten und ihm auf

seinem Bewährungsweg helfen können. Den monströsen²⁰ Merkmalen der zauberkundigen, weisen und gebildeten Cundrie aus Wolframs *Parzival* sind bei ihrem Auftritt vor der höfischen Gesellschaft ganze 24 Verse gewidmet (Pz 313,17–314,10): Sie betritt die Szene auf einem Maulesel, hat Haare wie Schweineborsten, Eberzähne, eine Nase wie ein Hund, Ohren wie ein Bär, Nägel wie Löwenklauen etc. Dennoch wird ihrem Wesen und ihren inneren Qualitäten wie Bildung und Gelehrtheit weitaus mehr Raum gegeben (vgl. Dallapiazza 1985). Cundrie aber begreift, was Parzival bis dahin verborgen blieb – die Essenz des Mitleids und Gottes Barmherzigkeit. Ihre abstoßende Gestalt steht im Gegensatz zu ihrer höfischen Kleidung aus Paris und London, genauso wie zu ihrem mitleidfähigen, mitleidenden und vorbildhaften Wesen. So ergibt sich auch die Ambivalenz von Cundrie als eine Anordnung unterschiedlicher Schichten, die alle gleichzeitig existieren: Unter der oberflächlichen, abstreifbaren Schicht der Kleidung befindet sich die zweite Schicht der Körperlichkeit, die nicht abgelegt werden kann, deren Akzeptanz aber die Voraussetzung für ihre Integration wäre. Erst darunter befindet sich ihr vorbildlicher Wesenskern, der wahre Qualitäten einer rechtschaffenen Frau verbirgt: »*ich enhân daz niht für lîhtiu dinc, / swer in den cranken messinc / verwurket edeln rubîn / und al die âventiure sîn (dem glîche ich rehten wîbes muot)*« (Pz 3,15–3,19).²¹ Das Monströse definiert sich hier also ausschließlich über die zweite Schicht, die Körperlichkeit, die Cundrie selbst jedoch nicht gelten lässt: »*ich dunke iuch ungehiure / und bin gehiurer doch dann ir*« (Pz 315,24f.).²²

Während die Grippiāner nur schwer mit Menschen interagieren können und Cundrie kein Teil der höfischen Gesellschaft ist, gibt es auch Monster, die sowohl in der mythischen Naturwelt als auch in der Zivilisation ihren festen Platz haben. Ihre Zugehörigkeit zu beiden Welten macht sie zu Grenzgängern, denn sie sind Menschen und Monster zugleich. Ein solches duales Wesen ist der »Ritter-Werwolf«²³

20 Im Zusammenhang von Cundrie spricht die Forschung üblicherweise von ihrer Hässlichkeit (vgl. z. B. Jauß 1968: 148; Dallapiazza 1985; Breyer 1996; Zimmermann 2007), angesichts ihres deformierten und grotesken Äußeren mit vielen hybriden Elementen sowie ihrer erschreckenden Wirkung geht die Hässlichkeit deutlich ins Monströse über.

21 »Es ist kein leichtes Ding, so meine ich, wenn man in schwaches Messing den edlen Rubin einfaßt und alle Wunder, die er hat – dem vergleiche ich die Seele einer rechten Frau.« (Übersetzung von Peter Knecht, Wolfram 1998: 5)

22 »Ich erscheine Euch als Monstrum und Ungeheuer und bin doch geheuer als Ihr« (Übersetzung von Peter Knecht, Wolfram 1998: 319).

23 Bereits im Gilgamesch-Epos (sechste Tafel) wird die Verwandlung eines Hirten in einen Wolf seitens der babylonischen Göttin Ishtar erwähnt. Die Werwolf-Tradition ist aber eher mit dem Anfang der antiken Überlieferung anzusetzen (vgl. auch Roberts 1999: 566).

(Classen 1996: 14) Bisclavret aus dem gleichnamigen Lai²⁴ der Marie de France. Über die Ursachen seines Werwolfdaseins wird nichts berichtet, obwohl dieses üblicherweise auf einen Fluch zurückgeht bzw. oft selbst verschuldet ist (vgl. Roberts 1999: 571). Nachdem Bisclavrets Frau erfährt, dass er drei Tage in der Woche als Werwolf lebt, bietet sie – eine edle, höfische Dame – einem anderen Ritter die Ehe an, unter der Voraussetzung, dass er ihrem gerade als Werwolf lebenden Mann die Kleidung stiehlt, sodass dieser sich nicht mehr zurückverwandeln kann. Bisclavret akzeptiert seine monströse Seite, ja fühlt sich durchaus wohl in seinem Pelz: Er kehrt gar »glücklich und fröhlich nach Hause« zurück (Bsc 30).²⁵ Seine menschliche und seine monströse Seite bilden eine Einheit: Als Bisclavret in Werwolfgestalt nach einem Jahr von den Leuten des Königs gefunden und fast zu Tode gejagt wird, sinkt er vor dem König auf die Knie und »schreit um Gnade«. Dem König wird klar, dass der Werwolf wie ein Mensch fühlt und denkt und dass er eine menschliche Gesinnung hat (Bsc 153–156).²⁶ Ihm werden die Kleider zurückgegeben, sodass er sich in die menschliche Gestalt zurückverwandeln und in die Hofgesellschaft reintegrieren kann. Auch hier ergibt sich die Ambivalenz des Monsters aus dem Zusammenspiel der verschiedenen Schichten von Kleidung, Körperlichkeit und inneren Werten. Bei den Kranichschnäblern und Cundrie wirkt die prunkvolle und modische Kleidung als Versuch einer Integration des Monströsen in die höfische Gesellschaft, wobei dadurch der Gegensatz zwischen dem Menschlichen und dem Monströsen besonders hervorgehoben wird. Damit können sie als eine inkludierende, nahezu avantgardistische Kategorie des Monsters gesehen werden, in der eine Synthese des Höfischen und des Unhöfischen angestrebt wird. Im *Bisclavret* weist jedoch das Anlegen der Kleidung auf das Ausschalten des Monströsen hin und ihr Ablegen dementsprechend auf die Integration in die wilde Natur. Trotz seiner Monstrosität wird Bisclavret vom Hof letztlich als tugendhafter, edler und höfischer Ritter bestätigt und akzeptiert, weil er auch als das »fremdartige Tier [...] über die gleichen Wertvorstellungen und Verhaltensmuster wie die Höflinge verfügt, denn durch seinen noblen Charakter beweist der Werwolf, daß sie sich alle auf die gleichen ethischen Normen beziehen« (Classen 1996: 17). Seine Frau aber wird für ihren Verrat und das moralische Fehlverhalten bestraft. Letztlich kommt es hier zu einer Umkehrung der Wertungen von Mensch und Monster, denn die Ehefrau ist diejenige, die böse handelt, und Bisclavret, wie auch viele andere Monster, »erfüllt die Funktion, das Böse im Menschen zu reflektieren, ohne selbst als das

24 Mit dem altfranzösischen Gattungsbegriff Lai bezeichnet man kürzere gereimte Verserzählungen über Liebes- oder Ritterthemen, die etwa in der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts entstehen.

25 »A sa meisun joius e liez.«

26 »Ele ad sen de hume, merci crie. [...] ceste beste ad entente e sen.«

Böse identifiziert zu werden« (ebd.: 17). Der Mensch erweist sich hier als weitaus monströser, böser und unmoralischer als es das Monster selbst ist, sodass das Gute und das Schlechte in der Welt relativiert und neu geordnet werden.

Buffy und ihre Monster

Die Serie *Buffy the Vampire Slayer* ist in ihrer Gesamtheit weniger handlungs- denn vielmehr charakterzentriert. Die starke Ausarbeitung der Charaktere hängt zum einen mit der (post-)modernen Problematisierung der Identität zusammen, zum anderen mit der Thematisierung der menschlichen Lebenswirklichkeit. Trotz oder gerade wegen aller vorhandenen Fantastik zeigt die Serie »the best of what it means to be human« (Wilcox 2005: 13). Gerade in den neueren Fantasy-Produktionen offenbart sich, dass Fantasy »viel mehr mit unserer Lebenswirklichkeit zu tun hat, als wir uns vielleicht eingestehen wollen« (Friedrich 2003: 11). Die Bedeutung und die Frage der Menschlichkeit werden auf eine besondere Art in der Anlage des Monsterinventars und im Umgang mit ihm angesprochen: Es sind nicht nur die menschlichen Figuren, mit denen sich die Zuschauer identifizieren, sondern ebenso häufig die ambivalenten Monsterfiguren.

Während die wechselnden Ungeheuer, etwa die bereits erwähnten »monsters of the week« oder gruselige Statistenmonster, kaum ambivalente Tendenzen zeigen, haben die ins übergreifende Narrativ fest eingebundenen oder wiederkehrenden Monster weit mehr ambivalentes Potenzial. Sie kämpfen entweder als Teil der Clique an Buffys Seite, also für das Gute (z. B. Oz, Angel, Anya), oder geraten als Dauerbösewichte (Spikes und Angels Vampirgeliebte Drusilla und Darla, lange Zeit auch Spike) immer wieder in Konfrontation mit Buffy. Auch die »season monster«, Staffelnbösewichte und Buffys Hauptgegner im Erzählbogen der jeweiligen Staffel, sind dieser Gruppe zuzurechnen.

Gut und Böse, Äußeres und Inneres, Monster und Mensch, Dualität und Zerrissenheit der menschlichen Natur werden in *BtVS* stets hinterfragt und relativiert, die strikte Trennung dieser Kategorien ist stetigen Zweifeln ausgesetzt. Als Medienprodukt der (Post-)Moderne arbeitet die Serie sowohl mit der Psychologisierung und Subjektivierung der Figuren als auch mit ihrer gleichzeitigen Dekonstruktion: Während bei einigen Monstern die Ambivalenz zu inneren Konflikten führt, die essenzielle Themen der Menschheit und des Menschseins betreffen, sind manch andere eben doch nicht mehr, als sie auf den ersten Blick zu sein scheinen.

Dies zeigt sich deutlich an Spikes Gespielin Harmony, die auch als Vampir das dümmliche, intrigante und auf Äußerlichkeiten fixierte Mädchen aus der Highschool bleibt. Ihr Versuch, sich als Anführerin

einer eigenen Vampirangang zu behaupten, scheitert kläglich. Auch als Sekretärin in der Anwaltskanzlei Wolfram & Hart, die seit der Übernahme durch Angel trotz zweifelhafter, dämonischer Vorgehensweisen im Dienst des Guten steht, ist sie erfolglos und unbeliebt. Harmonys Ambivalenz wird ad absurdum geführt: Als sie die schlafende Cordelia aussaugen will und sich bei dieser nach ihrem Aufwachen unpräzise für ihre Absichten entschuldigt, glaubt Cordelia, Harmony würde für sie Liebesgefühle hegen (*Disharmony* 2001: *Angel* 2.17). Durch ihre Entschuldigungen dekonstruiert Harmony sich selbst, sie ist bedrohlich und dann wieder nicht. Die Erwartungen, die der Zuschauer an ihre Boshaftigkeit stellt, werden vermeintlich erfüllt und anschließend auf absurde Weise unterlaufen. Die Schichten ihrer Ambivalenz sind klar voneinander abgegrenzt und auch wieder nicht: Ihr Inneres ist nur dann böse, wenn es gerade nicht anders geht, aber implizit doch stets vorhanden. Bei Wolfram & Hart ist sie nur formal Teil der Gemeinschaft, aber sie ist nicht integriert und agiert stets ihrem oberflächlichen Charakter entsprechend. Sie wird sowohl durch ihre menschlichen als auch durch ihre monströsen Eigenschaften ausgegrenzt und kann in keiner der beiden Welten heimisch werden. Harmony strebt die Harmonie beider Seiten und die Akzeptanz in beiden Welten an, löst aber nur Konflikte aus. Deshalb ist sie vielleicht die tragischste Figur des Buffyverse: Das, wofür ihr Name steht, ist für sie unerreichbar. Weder als Vampir noch als Mensch wird sie in den jeweiligen Sozialverbund integriert. Die Ursache für ihre Exklusion ist aber nicht ihr Anderssein, sondern paradoxerweise ihre taxonomische Zugehörigkeit zu beiden Gruppen: Weil sie den Menschen zu wenig positiv und den Vampiren zu wenig negativ ist, bleibt sie in beiden Gruppen isoliert. So verkehrt sich die taxonomische Gleichheit doch wieder in das faktische Anderssein, womit das bekannte Muster der Exklusion aufgrund von Andersartigkeit hier wieder – wenn auch nur im Ansatz – aufgenommen wird.

Elaborierte Varianten von Ambivalenz zeigen sich auch in den Figuren der beseelten Vampire Angel und Spike. Beide sind Monster, deren menschliche Seite es möglich macht, in die Clique um Buffy integriert zu werden. Sie verdrängen ihre monströse Natur, sodass ihre Inklusion auf dem Kriterium der Gleichheit beruht. Der junge Ire Liam wurde zunächst unfreiwillig zum Vampir Angelus (wie auch der junge William zu Spike)²⁷ und später wieder unfreiwillig zu Angel, als ihm durch einen Fluch eine Seele gegeben wurde, durch die er die Schmerzen und Qualen seiner Opfer fühlen konnte. Seine Ambivalenz ist also oktroyiert, während Spikes Menschlichkeit auf freier Entscheidung

27 Liam und William, so Angels und Spikes menschliche Namen, wie auch Wilcoxs Beiname Will sind verschiedene Formen des Namens William, ›the willing protector‹. Im Plot könnte diese Parallele auf ihre beschützende Rolle in Bezug auf Buffy hinweisen (vgl. Wilcox 2005: 51 f.).

beruht (vgl. Wilcox 2005: 37). Spike wählt bewusst und aus Liebe zu Buffy die Bürde einer Seele. Es ist ein Akt der Selbstaufgabe zwecks völliger Integration, die als Ideal jeder Liebesbeziehung fungiert. Für Buffys Liebe schaltet er so weit wie möglich jedes Merkmal eines Andersseins aus, er ist fähig und willens, bedingungslos und folgenreich zu lieben. Vom brutalen Bösewicht avanciert Spike in der Serie zum leuchtenden Erlöser. Durch Spike wird Angels Singularität aufgehoben: Es gibt nun zwei Vampire mit der Seele, aber als derjenige mit der freiwillig angenommenen Seele wird Spike selbst zum Konstrukt der Einzigartigkeit. Das Empfinden von Glück und Liebe löst bei Angel jedoch keine Güte und Menschlichkeit aus wie bei Spike, sondern das Gegenteil davon. Im Augenblick des vollkommenen Glücks, das Angel während des Liebesaktes mit Buffy zuteil wird, verwandelt er sich zurück in das Monster, das er als Angelus war, unfähig zur Liebe und Barmherzigkeit. Seine Strafe für die früheren Taten als Vampir war die Wiedererlangung der Seele, jetzt aber – angesichts der Liebe zu Buffy – wird er durch den Verlust der Seele und den Entzug der Menschlichkeit gestraft; er wird wieder zum Vampir und verliert seine Ambivalenz. Angels Möglichkeit zur Selbstbestimmung geht nur so weit, dass er selbst entscheiden kann, zugunsten seiner Menschlichkeit auf das Glück zu verzichten. Die Ambivalenz ist somit gleichzeitig Geschenk und Strafe, denn der Besitz der Seele und des Gewissens ist bei Angel ein Katalysator für das Wiedererleben seiner Vergangenheit als Angelus und ermöglicht es ihm, seine früheren Taten zu bereuen. Am Anfang der Serie *BtVS* akzeptiert er seine Menschlichkeit als Strafe und lebt zurückhaltend als Outsider, der Buffy gelegentlich beim Kampf gegen das Böse hilft. Durch die Liebe zu ihr entwickelt auch er sich zum Helden.²⁸ Seine Liebe zu Buffy hat mehr soziale Auswirkungen als Spikes, die durch die Forcierung seiner individuellen Bedürfnisse gekennzeichnet ist. Nach der Liebesnacht zwischen Buffy und Angel verwandelt er sich in Angelus und wird ihr Gegner. In einem mittelalterlich anmutenden Zweikampf mit Schwert, der außer-

28 Ähnlich wie im Fall von Buffy enthält auch Angels Weg Elemente der Ritterbewährung: Als exorbitanter Held, als Vampir mit der Seele, muss er sich für seine persönlichen Fehlritte, die er als Monster begangen hatte, selbst rehabilitieren. Darum geht er mit Buffy oder auch allein nachts auf den Streifzug, auf eine Art moderner *aventure*, auf der er den Schutzbedürftigen helfen und gegen das Böse kämpfen kann. Die Nacht und die Friedhöfe denotieren die Naturwelt des Anderen und des Monströsen. Erst nachdem er sich im Spin-Off als Protagonist etablieren und ein eigenes Team aufstellen kann, das ihn bei der Rettung der Welt unterstützt, findet eine Verschiebung vom umherziehenden Ritter zum Herrscher statt. Als Inhaber und Chef der Detektei *Angel Investigations* garantiert er seiner Gemeinschaft einen sozialen Rückhalt, und der Umbau eines alten Hotels in eine feste Residenz signalisiert nicht nur Verlässlichkeit und Beständigkeit, sondern verleiht seinem neuen Status eine repräsentative Bedeutung.

halb der zivilisierten Gesellschaft stattfindet, nämlich im verwilderten Park einer verlassenen Villa, tötet Buffy Angelus mit dem »sword of moral choice« (Wilcox 2005: 32). Im Augenblick seiner Vernichtung wird Angelus vom gleißenden Licht der Hölle aufgenommen, das »the shared and reflected pain of a complicated moral decision« (ebd.) signalisiert. So wird Angelus zwar seine Seele zurückgegeben, er muss aber dennoch (zumindest vorläufig) sterben, um seine Sünden weiter zu büßen, indem er immer wieder die Qualen seiner Opfer durchlebt. Auch Buffy muss ihr eigenes Glück vernichten, um die Welt zu retten. Das Dämonisch-Monströse weicht dadurch der Menschlichkeit und der Leidensfähigkeit. Dieser Wandel ist auch im Identität stiftenden Namen vollzogen worden: Als ambivalentes Monster legt er seinen Vampirnamen Angelus (ironisch für ein Monster mit Engelsgesicht, Todesengel) ab und nennt sich Angel. Mit der Namensgebung findet der gesellschaftliche Akt seiner Menschwerdung statt. Der neue Name ist aber immer noch mit dem alten verbunden, ist gleichzeitig seine Variation und sein Gegensatz, aber vor allem ist er, so könnte man mit Cassirer (1994: 54) sagen, »mit geheimnisvollen Banden an die Eigenheit des Wesen geknüpft. [...] Er spricht das Innere, Wesentliche des Menschen aus und ›ist‹ geradezu dieses Innere. Name und Persönlichkeit fließen hier in eins zusammen.«

Die Identifizierung der Figuren wird in *BtVS* auch visuell in einem ähnlichen Schichtensystem vollzogen wie in den Beispielen aus der mittelalterlichen Literatur. In den Fernsehserien ist es ein gängiges Verfahren, mit der äußersten Schicht die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe sowie den individuellen Charakter so deutlich wie möglich zu machen.²⁹ Die Vampire tragen meist dunkle, archaische Kleidung, nicht selten im pseudomittelalterlichen oder Gothic-Stil, die für ihre dämonische Seite sowie die Ewigkeit steht, in der sie agieren (vgl. auch die Möchtegernvampire in *Lie to Me* 1997: *BtVS* 2.07). Spikes Kleidung wird aber zusätzlich individualisiert: Neben seinen schwarzen Punk-Outfits und dem blondierten Haar ist ein schwarzer Ledermantel sein Markenzeichen. Er stammt von einer getötenen Jägerin. Er ist seine Beute, das Symbol seiner Vampirnatur und

29 Buffy besticht durch ihren stets modischen Mainstreamstil, der gerade nicht, wie man bei einer Jägerin erwarten würde, individuell oder außergewöhnlich ist. Damit fügt sie sich zumindest optisch in eine postulierte Normalität, die sie sich so sehr wünscht. Willow zieht in ihrer Phase als Computernerdscheinbare, schlichte Kleidung an, die mit ihrer Unsicherheit und Schüchternheit korrespondiert. Ganz anders sind die feenhaften, zarten Kleider, die sie durch ihr neues Selbstbewusstsein als Hexe und die Liebe zu Tara trägt: Zum einen visualisieren sie wie ihr Name ihre wahre Natur als Hexe mit magischen Fähigkeiten, zum anderen ihre neu entdeckte Weiblichkeit. Ihr temporärer Wechsel zu den Mächten des Bösen nach Taras Tod wird auch in schwarzen Outfits und extrem schwarzen Haaren vollzogen.

Überlegenheit. Im Unterschied zu den mittelalterlichen Beispielen liegt unter dieser obersten Schicht aber keine permanent präsente monströse Körperlichkeit. Bei Vampiren in *BtVS* sind das menschliche und monströse Antlitz ein Bestandteil ihrer Natur, es visualisiert ihre Ambivalenz. Hinter dem menschlichen Gesicht verbergen sie in der Regel ihre Monstrosität, die im Kampf oder beim Beißen der Opfer instinktiv oder gezielt als kraftverstärkendes Mittel aus ihnen ausbricht.³⁰ Gerade weil bei Vampiren die monströse Körperlichkeit ‚abgestreift‘ werden kann, bedarf es der Verbindlichkeit der äußersten Schicht, die sich im Einklang mit der Kernschicht, dem Charakterinneren befindet.

Zuletzt möchten wir uns einem ambivalenten Monster widmen, das zur gleichen Monsterspezies gehört wie der mittelalterliche Bisclavret. Der Werwolf aus *BtVS*, Willows Freund Oz, der zu den wiederkehrenden Charakteren gehört, ist ähnlich wie Bisclavret trotz seiner Monstrosität ein geachtetes Mitglied der Gesellschaft. Oz ist hochbegabt und wie Willow ein Computerspezialist, der zudem in einer Rockband Gitarre spielt. Nachdem er von seinem in einen Werwolf verwandelten Cousin gebissen wurde, muss er, angesteckt durch diesen Biss, drei Nächte im Monat als Werwolf verbringen. Abgesehen von diesen Tagen führt er ein normales menschliches Leben. Während seines Daseins als Werwolf fehlt ihm jegliche Triebkontrolle und der monströse Part nimmt sein Wesen vollständig ein. Die Ambivalenz äußert sich hier, im Unterschied zu den zuvor untersuchten Mustern, durch eine sukzessive Abfolge von monströsem und menschlichem Dasein und nicht durch ihr Nebeneinander, denn beides tritt bei Werwölfen grundsätzlich nie gleichzeitig in Erscheinung.³¹ Diese Exklusion wird über die äußerliche Gestalt der Werwölfe transportiert, die nicht so sehr als monströs denn vielmehr als tierisch empfunden wird: Werwölfe werden von Kennern als Tiere behandelt, deren Pelz und Fleisch zu hochgehandelten Luxusgütern gehören. So versucht ein Pelzjäger, Oz zu töten, um sein Fell zu verkaufen (*Phases* 1998: *BtVS* 2.15), die Werwölfin Nina wird eingefangen und einer dekadenten Abendgesellschaft serviert. Nur Sekunden trennen sie vom brutalen Tod, davon, als Delikatesse von Menschen lebendig verzehrt zu werden (*Unleashed* 2003: *Angel* 5.03). Das Monströse weicht in der Werwolffigur dem Exotisch-Tierischen und macht sich stattdessen im Charakter des Menschen bemerkbar. Während die zivilisierte Gesellschaft keine ethischen Bedenken

30 Bei Angel/Angelus jedoch muss die Körperlichkeit nicht immer mit der Kernschicht korrespondieren, denn Angel handelt auch mit dem Monstergesicht im Dienst des Guten und der schöne Angelus führt gerade mit seinem menschlichen Gesicht und seinen monströsen Taten die Korrespondenz von Körperlichkeit und Innerem ad absurdum.

31 Bei Bisclavret wird jedoch von diesem Muster abgewichen, indem man dem Ritter auch in Tiergestalt menschliche Regungen attestiert.

hat, einen Werwolf zu häuten oder zu verspeisen, obwohl er auch ein Mensch ist, hadern die Werwölfe Oz und Nina mit ihrem monströsen Part und ihren Taten, die sie instinktiv und außerhalb des menschlichen Zustands begehen. Die Menschen verhalten sich ähnlich wie Bisclavrets Frau und sind als die eigentlichen Monster dargestellt, weil sie das Objekt ihrer Begierde (bzw. bei Bisclavrets Frau das Objekt ihrer Abscheu) wissentlich und willentlich, ohne jeglichen tierischen Trieb, töten lassen. Die inneren Konflikte, die auf dem Wissen um ihre (Un-)Taten basieren, die sie als Monster begehen, ergeben letztlich eine ethische Ambivalenz. Damit sie als Monster nicht mehr morden und dadurch keine Krise verursachen, begeben sich sowohl der mittelalterliche Werwolf als auch sein neuzeitlicher Artgenosse freiwillig in den Gewahrsam ihrer Freunde. So vereinen diese Figuren in derselben Gestalt das Monster und den Jäger, sie bekämpfen ihre Natur selbst und weisen damit paradoxerweise trotz aller Monstrosität einen hohen Grad an Menschlichkeit und Moral auf.

Vielleicht mehr als die Ambivalenz des Monsters wird hier die Verantwortung des Menschen der übrigen Welt gegenüber hinterfragt. Wenn die Gesellschaft ihre Mitglieder opfert – denn Oz und Nina sind als Menschen immer noch ein Teil der Gesellschaft –, um ihren kulturellen Status durch die Zurschaustellung der Exotik des Fremden zu repräsentieren, so ist dies eine Weiterentwicklung der mittelalterlichen Muster, die wir im Rahmen der Untersuchung herausgearbeitet haben. Die Ambivalenz des Monsters und des Monströsen kann also als Plattform für die deutliche Kritik an der Rücksichtslosigkeit der Gesellschaft bzw. auch der einzelner Individuen dienen, wenn in den Narrativen gezeigt wird, dass Menschen weitaus monströsere Züge tragen können als die Monster selbst. Freilich wird man hier den Begriff des Monströsen metaphorisch gebrauchen müssen, um Missstände und Defizite der zivilisierten Gesellschaft aufzuzeigen, während den Monstern die Rolle der edlen Wilden zukäme. Trotz vieler Strukturähnlichkeiten lassen sich aber auch Differenzen zu den mittelalterlichen Narrativen ausmachen. Viele dichotome Unterscheidungen des Mittelalters werden in einem modernen Ambivalenzmodell aufgelöst bzw. verändert, wie etwa die Beispiele Spike/Angel gezeigt haben. Auch das Schichtenmodell der mittelalterlichen Beispiele löst sich in der Postmoderne auf, weil keine der drei angesprochenen Schichten verbindlich und ausschließlich eine definitive Zuordnung zum Menschen oder zum Monster, zum Guten oder zum Bösen zulässt.

In (post-)modernen wie schon in den literarischen mittelalterlichen Monster/Mensch-Konstrukten werden die gleichen Ansätze und Strukturen jeweils kontextuell und kulturell angepasst. Letztlich aber werden darüber immer Reflexionen über das Menschliche und seine Ordnung vollzogen. Das Eigene lässt sich schließlich am besten über das Fremde definieren – dies haben Monstergeschichten aus dem Mittelalter und der Gegenwart gemein.

Siglen

- Bsc = Marie de France (1980): Die Lais. Übersetzt, mit einer Einleitung, einer Bibliographie sowie Anmerkungen versehen von Dietmar Rieger und unter Mitarbeit von Renate Kroll, München: Fink.
- HE = Bartsch, Karl (1969) (Hg.): Herzog Ernst. Reprografischer Nachdruck der Ausg. Wien 1869, Hildesheim: Georg Olms.
- Pz = Wolfram von Eschenbach (1998): Parzival. Studienausgabe. Mittelhochdeutscher Text nach der sechsten Ausgabe von Karl Lachmann. Übersetzung von Peter Knecht. Einführung zum Text von Bernd Schirok, Berlin/New York: Walter de Gruyter.

Literatur

- Blanckenhagen, Peter H. von (1987): »Easy Monsters«. In: Ann E. Farkas/Prudence O. Harper/Evelyn B. Harrison (Hg.), *Monsters and Demons in the Ancient and Medieval Worlds*, Mainz: Philipp von Zabern, S. 85–94.
- Bleuler, Eugen (1979): »Die Ambivalenz« [1914]. In: Manfred Bleuler (Hg.), *Beiträge zur Schizophrenielehre der Zürcher psychiatrischen Universitätsklinik Burghölzli (1902–1971)*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 85–97.
- Breyer, Ralph (1996): »Cundri, die Gralsbotin?«. In: *Zeitschrift für Germanistik N. F.* 6, S. 61–75.
- Campbell, Joseph (1999): *Der Heros in tausend Gestalten*. Aus dem Amerikanischen von Karl Koehne, Frankfurt a. M./Leipzig: Insel.
- Cassirer, Ernst (1994): *Philosophie der symbolischen Formen*. Zweiter Teil: *Das mythische Denken*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Classen, Albrecht (1996): »Die guten Monster in Orient und in Europa. Konfrontation mit dem ›Fremden‹ als anthropologische Erfahrung im Mittelalter«. In: *Mediävistik* 9, S. 11–37.
- Cohen, Jeffrey Jerome (1999): *Of Giants. Sex, Monsters, and the Middle Ages*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dallapiazza, Michael (1985): »Häßlichkeit und Individualität. Ansätze zur Überwindung der Idealität des Schönen in Wolframs von Eschenbach *Parzival*«. In: *Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 59, S. 400–421.
- Friedrich, Andreas (2003): *Ein Plädoyer für die Fantasie*. Einführung. In: ders. (Hg.), *Filmgenres. Fantasy- und Märchenfilm*, Stuttgart: Reclam, S. 9–14.

- Giloy-Hirtz, Petra (1991): »Begegnung mit dem Ungeheuer«. In: Gert Kaiser (Hg.), *An den Grenzen höfischer Kultur. Anfechtungen der Lebensordnung in der deutschen Erzähldichtung des hohen Mittelalters*, München: Fink, S. 167–209.
- Jauß, Hans-Robert (1983): »Die klassische und die christliche Rechtfertigung des Häßlichen in mittelalterlichen Literatur«. In: ders. (Hg.), *Die nicht mehr schönen Künste. Grenzphänomene des Ästhetischen*, München: Fink, S. 143–168.
- Kaveney, Roz (2004): »She Saved the World. A Lot«. In: ders. (Hg.), *Reading the Vampire Slayer. The New, Updated Unofficial Guide to Buffy and Angel*, London: Tauris Parke Paperbacks, S. 1–82.
- Kiening, Christian (2006): »Mittelalter im Film«. In: ders./Heinrich Adolf (Hg.), *Mittelalter im Film*, Berlin/New York: Walter de Gruyter, S. 3–101.
- Kugler, Hartmut (Hg.) (2007): *Die Ebstorfer Weltkarte. Kommentierte Neuausgabe in zwei Bänden. Bd. 1: Atlas, Bd. 2: Untersuchungen und Kommentar*, Berlin: Akademie.
- Lecouteux, Claude (1982): *Les monstres dans la littérature allemande du Moyen Âge. Contribution à l'étude du merveilleux médiéval*, Bd. 1: Étude, Bd. 2: Dictionnaire, Bd. 3: Documents, Göppingen: Kümmerle.
- Lecouteux, Claude (2000): *Eine Welt im Abseits. Zur niederen Mythologie und Glaubenswelt des Mittelalters*, Dettelbach: Röhl.
- Lexer, Matthias (1970): *Mittelhochdeutsches Handwörterbuch. Zugleich als Supplement und alphabetischer Index zum Mittelhochdeutschen Wörterbuch von Benecke-Müller-Zarncke. Nachdruck der Ausg. Leipzig 1872–1878 mit einer Einleitung von Kurt Gärtner*, 3 Bde., Stuttgart: S. Hirzel.
- Oppenheimer, Paul (1996): *Evil and the Demonic: A New Theory of Monstrous Behavior*, New York: New York University Press.
- Porada, Edith (1987): »Introduction«. In: Ann E. Farkas/Prudence O. Harper/Evelyn B. Harrison (Hg.), *Monsters and Demons in the Ancient and Medieval Worlds*, Mainz: Philipp von Zabern, S. 1–12.
- Roberts, Keith (1999): »Eine Werwolf-Formel. Eine kleine Kulturgeschichte des Werwolfs«. In: Ulrich Müller/Werner Wunderlich (Hg.), *Dämonen, Monster, Fabelwesen*, St. Gallen: UVK, S. 566–581.
- Röcke, Werner (1997): »Die narrative Aneignung des Fremden. Zur Literarisierung exotischer Welten im Roman des späten Mittelalters«. In: Herfried Münkler (Hg.), *Furcht und Faszination. Facetten der Fremdheit*, Berlin: Akademie, S. 347–378.
- Röcke, Werner (2001): »Die Zeichen göttlichen Zorns. Monster und Wunderzeichen in der Literatur des Spätmittelalters und der Frühen Neuzeit«. In: Margarete Hubrath/Rüdiger Krohn (Hg.), *Literarisches Leben in Zwickau im Mittelalter und in der Frühen*

- Neuzeit. Vorträge eines Symposiums anlässlich des 500jährigen Jubiläums der Ratsschulbibliothek Zwickau am 17. und 18. Februar 1998, Göppingen: Kümmerle, S. 145–168.
- Sainato, Susan Butvin (2004): »Not Your Typical Knight: The Emerging On-Screen Defender«. In: Martha W. Driver/Sid Ray (Hg.), *The Medieval Hero On Screen. Representation from Beowulf to Buffy*, Jefferson, NC: McFarland & Company, S.133–146.
- Stein, Alexandra (1997): »Die Wundervölker des *Herzog Ernst (B)*. Zum Problem körpergebundener Authentizität im Medium der Schrift«. In: Wolfgang Harms/C. Stephen Jaeger (Hg.), *Fremdes wahrnehmen – fremdes Wahrnehmen. Studien zur Geschichte der Wahrnehmung und zur Begegnung von Kulturen in Mittelalter und Früher Neuzeit*, Stuttgart/Leipzig: Hirzel, S. 21–48.
- Symonds, Gwyn (2004): »Solving Problems with Sharp Objects. Female Empowerment, Sex and Violence in Buffy the Vampire Slayer«. In: *Slayage Online 11-12* (Zugriff auf die Ausgabe über http://www.slayageonline.com/Numbers/slayage11_12.htm).
- Tuczay, Christa (2006): »Drache und Greif. Symbole der Ambivalenz«. In: *Mediävistik 19*, S. 169–211.
- Wilcox, Rhonda (2005): *Why Buffy Matters. The Art of Buffy the Vampire Slayer*, London: I. B. Tauris.
- Wunderlich, Werner (1999): »Dämonen, Monster, Fabelwesen. Eine kleine Einführung in Mythen und Typen phantastischer Geschöpfe«. In: ders./Ulrich Müller (Hg.), *Dämonen, Monster, Fabelwesen*, St. Gallen: UVK, S. 11–38.
- Zimmermann, Julia (2007): »Häßlichkeit als Konstitutionsbedingung des Fremden und Heidnischen? Zur Figur der Cundrie in Wolframs von Eschenbach *Parzival* und in Albrechts *Jüngerem Titulrel*«. In: *Mitteilungen des deutschen Germanistenverbandes 54*, S. 202–222.