

Mythen und Mittelalter, 1880–2020 (Berlin, 13–15 Mar 23)

kunsthochschule weissensee berlin, 13.–15.03.2023

Eingabeschluss: 30.08.2022

Joseph Imorde

[Deutsche Version weiter unten]

Myth and Middle Ages: Paradigms of pictorial Fantasy aesthetics (1880–2020).

International Conference, Berlin, March 13–15, 2023

Host/Gastgeber: SFB 1472 Transformationen des Populären

Organized by/Organisiert von Hans Rudolf Velten (Universität Siegen) and Joseph Imorde (kunsthochschule weissensee berlin)

Today, fantasy is one of the most popular intermedia entertainment genres worldwide. Its growing attention in recent decades is not only reflected in charts and rankings, but also in the form of popular cultural events such as Peter Jackson's film adaptation of Tolkien's *The Lord of the Rings* or the highly successful HBO series *Game of Thrones*, based on the novel series by George R.R. Martin.

Among the many reasons contributing to this popularity, the visualization of heroic and villainous characters, relevant spaces and locations, battles and fights in the visual media of fantasy (like book covers and illustrations, maps, posters and display material, films and serials, images on websites etc.) is highly significant. However, this visualization has hardly been seen by scholars of the genre so far, and it has also been studied only selectively (exceptions are the works of Tolkien, cf. Hammond/Scull 2018, Alexander 2016). Yet it is not only the intratextual heroes, settings, and motifs of individual novels that exhibit iconic quality; it is also mythic archetypes of characters, things, buildings, and landscapes that together constitute the imagery of fantasy.

This visual aesthetic, we assume, has iconographic antecedents in the 19th and early 20th centuries. It is part of the much larger and comprehensive fantastic art, which has been an important current in European iconography since Hieronymus Bosch and Pieter Bruegel (Holländer 1980). In this regard, fantasy imagery refers to literary motifs, materials, and sources from the mythologies of the Middle Ages and antiquity: the songs of the Old Norse Edda, the Celtic tales about King Arthur and his Round Table, the Germanic heroic epics, the Finnish Kalevala (Hammond/Scull 2018). Here we find patterns and models that have entered the genre (which, in sensu strictu, only begins with Tolkien) via various routes to their aesthetic absorption in Romanticism and 19th-century historicism: Dragons and monsters, dwarves and elves, wizards, demons and witches, fairies

and mermaids, kings and princesses, chivalrously armed heroes and their dark antagonists, animate, also mysterious, often pseudo-religious objects and weapons, talking animals, giants, trolls, and other monstra (Kowalski 2020).

They, together with neo-mediaeval spaces (steep cathedral walls, high towers, moats and city walls, ruins of castles, temples and monasteries, dark forests and battle panoramas), often garishly lit and featuring bold color combinations, form a large part of the reservoir of fantasy iconography. This strangeness of nature and environment, based on the invalidity of natural laws and a historical and cultural distance that makes the manifestations of images, figures, and spaces components of "other worlds," can be seen as the basis for this iconography. Together with its topographical localization on maps, it is part of the "fantastic neomedievalism" that Eco had already described in 1986. Tolkien's maps, for example, which were designed analogously to medieval maps of places and ways, show a complete mythopoetic fantasy world able to stimulate pictures and illustrations (Klinger 2011; Bunting/Currie 2020). In general, "significant elements of Tolkien's mythology" appeared simultaneously with the texts also in pictorial form, as recent studies of his illustrations have revealed (Hammond/Scull 2018).

The aim of the conference is to expand and differentiate these observations, to relate them to the iconographic tradition of the fantastic, and thus to better explore and understand the visual aesthetics of fantasy. Hence, in turn, their part in the popularity of the genre - for example, through commercial strategies of image staging - should become more visible, as well as their influence on the respective text should be examined more closely. The conference is designed to be interdisciplinary in order to initiate exchange between approaches in literary studies, art history, and book studies. The subject of the conference will consist of the production of visualizations of global fantasy in its diverse media manifestations: Book illustrations and covers (novel and graphic novel), image design in comics, visual figurations in film and television series, the various visualizations in role-playing, video and computer games of fantasy.

Proposals for papers may be submitted on the following topics:

1. Images of fantasy literature: cover design, illustrations, book decorations and maps in fantasy novels and series of different epochs and authors. Tolkien himself had illustrated his novels and decorated them with "kaleidoscopic patterns". The global reception of *The Lord of the Rings* called for renowned illustrators who worked out numerous editions: John Howe, Alan Lee, Frank Frazetta, Boris Vallejo are only some of the most important among them (Auger 2008, Alexander 2016). Proposals for contributions are invited on individual book editions and series as well as on illustrators and single elements such as maps or cover design.

2. Fantastic iconography in the 19th and early 20th centuries: Victorian painting, for example, of the Pre-Raphaelites with their decidedly medieval references, the medieval book art of someone like William Morris, the works of the Arts & Crafts movement, the *Ars Fantastica* of Surrealism (cf. Lottes 1984, Biemer 2011, Goodwin 2015). Here, the focus is primarily on the archetypes of medieval reception in nineteenth-century medievalism, but also on other patterns of fantastic iconography (e.g., in W.R. Lethaby) constructing the visual aesthetics of fantasy. Contributions may demonstrate adaptations of such iconographic patterns in material design, coloration, and decoration in fantasy (such as the effect of Kelmscott Press medieval book decoration in fantasy). Similarly, the inclusion of medieval archetypes in pulp magazines and dime novels of the early 20th century,

such as the illustrations in magazines like Saturday Evening Post, Harper's Bazaar, McClure's, Argosy, Eerie, Prince Valiant, etc. (Earle 2009, Kowalski 2020) can be examined.

3. Fantasy imagery in graphic novels, movies, series, and games. Since the release of the major fantasy films and television series after 2000, which once again popularize Tolkien's or Martin's popular novels, fantasy iconography is inevitably changing as a result of the shift to the visual medium. The question what changes this intermedial expansion entails may be clarified on the basis of individual analyses of graphic novels, films, series, and games (such as Dungeons & Dragons) (see Dolle-Weinkauff 2010, Harvey 2013, and Bärtle 2017).

Please send proposals for thirty minutes talks till August 30, 2022 to: velten@germanistik.uni-siegen.de and imorde@kh-berlin.de

Travel and accomodation costs will be reimbursed.

Mythen und Mittelalter: Paradigmen einer Bildästhetik der Fantasy (1880–2020)

Die Fantasy ist heute eines der populärsten intermedialen Unterhaltungsgenres weltweit. Ihre wachsende Beachtung in den letzten Jahrzehnten ist nicht allein an Charts und Rankings abzulesen, sondern wird auch in Gestalt popkultureller Ereignisse wie Peter Jacksons Verfilmung von Tolkiens Der Herr der Ringe oder der auf die Romanserie von George R.R. Martin zurückgehende sehr erfolgreichen HBO-Serie Game of Thrones deutlich.

Unter den zahlreichen Gründen, die zu dieser Popularität beitragen, kommt der Visualisierung von Helden- und Schurkenfiguren, zentralen Räumen und Orten, Kämpfen und Schlachten in den Bildmedien der Fantasy (Cover, Illustrationen, Karten, Plakate, Filme und ihre Trailer, Serien, Bilder auf Websites usw.) ein hoher Stellenwert zu. Diese Visualisierungen sind jedoch in der Erforschung des Genres bisher kaum gesehen und auch nur punktuell wissenschaftlich untersucht worden (Ausnahmen sind dabei die Werke Tolkiens, vgl. Hammond/Scull 2018, Alexander 2016). Dabei sind es nicht nur die intratextuellen Helden, Schauplätze und Motive einzelner Romane, die ikonische Qualität aufweisen, es sind auch mythische Archetypen von Figuren, Dingen, Gebäuden und Landschaften, welche zusammen eine Bildästhetik der Fantasy formieren.

Diese Bildästhetik, so unsere Annahme, hat ikonographische Vorläufer im 19. und 20. Jahrhundert. Sie ist Teil der weit größeren und umfassenden phantastischen Kunst, welche seit Hieronymus Bosch und Pieter Bruegel eine wichtige Strömung der europäischen Ikonographie darstellt (Holländer 1980). Dabei referieren die Fantasy-Bilder in hohem Maße auf literarische Motive, Stoffe und Quellen der Mythologien des Mittelalters und der Antike: die Lieder der altnordischen Edda, die keltischen Erzählungen um König Artus und seine Tafelrunde, die germanischen Heldenepen, das finnische Kalevala (Hammond/Scull 2018). Hier finden sich die Muster und Modelle, die seit ihrer ästhetischen Aufnahme in der Romantik und dem Historismus des 19. Jahrhunderts über verschiedene Wege in das Genre (welches im strengen Sinn erst mit Tolkien seinen Ausgang nimmt), eingegangen sind: Drachen und Monster, Zwerge und Elfen, Zauberer, Dämonen und Hexen, Feen und Meerjungfrauen, Könige und Prinzessinnen, ritterlich bewaffnete Helden und ihre dunklen Antagonisten, belebte, auch geheimnisvolle, oft pseudoreligiöse Gegenstände und Waffen, spre-

chende Tiere, Riesen, Trolle und andere monstra (Kowalski 2020).

Sie bilden zusammen mit den neomedievalen Räumen (steile Kathedralwände, hohe Türme, Burggräben und Stadtmauern, Ruinen von Burgen, Tempeln und Klöstern, dunkle Wälder und Schlachtpanoramen), die oft grell beleuchtet sind und kühne Farbkombinationen aufweisen, einen großen Teil des Reservoirs der Fantasy-Ikonographie. Diese Fremdheit der Natur und Umwelt, die auf der Ungültigkeit der Naturgesetze und einer historischen und kulturellen Distanz beruht, welche die Erscheinungsformen von Bildern, Figuren und Räumen zu Bestandteilen von „anderen Welten“ macht, kann als Grundlage für diese Ikonographie gesehen werden. Zusammen mit ihrer topographischen Lokalisierung auf Karten ist sie Teil des fantastic neomedievalism, den Eco bereits 1986 beschrieben hatte. Tolkiens Karten etwa, die analog zu mittelalterlichen Orts- und Wegekarten entworfen wurden, zeigen eine vollständige Fantasywelt, deren Imaginationen auch im Zusammenhang mit Bildern und Illustrationen angeregt werden (Klinger 2011; Bunting/Currie 2020). Überhaupt erschienen „significant elements of Tolkien’s mythology“ gleichzeitig mit den Texten auch in bildlicher Form, wie jüngere Studien zu seinen Illustrationen ergeben haben (Hammond/Scull 2018).

Das Ziel der Tagung ist es, diese Beobachtungen zu erweitern und zu differenzieren, sie mit der ikonographischen Tradition des Phantastischen in Beziehung zu setzen und damit die Bildästhetik der Fantasy besser zu erforschen und zu verstehen. Daraus wiederum soll ihr Anteil an der Popularität des Genres – etwa durch kommerzielle Strategien der Bildinszenierung – besser sichtbar sowie ihr Einfluss auf den jeweiligen Text genauer untersucht werden. Die Tagung ist interdisziplinär angelegt, um ein Gespräch zwischen literaturwissenschaftlichen, kunsthistorischen und buchwissenschaftlichen Ansätzen und Themen zu initiieren. Gegenstand der Tagung sind die Produktionsorte der Visualisierungen der globalen Fantasy in Form ihrer vielfältigen medialen Manifestationen: Buchillustrationen und -einbände (Roman und Graphic Novel), Bildgestaltung im Comic, visuelle Figurationen in Film und Fernsehserie, die unterschiedlichen Visualisierungen in Rollenspielen, Video- und Computerspielen der Fantasy.

Es können Beitragsvorschläge unter anderem zu folgenden Themenfeldern eingereicht werden:

1. Bilder der Fantasyliteratur: Covergestaltung, Illustrationen, Buchschmuck und Karten in Fantasyromanen und -serien verschiedener Epochen und Autor:innen. Tolkien selbst hatte seine Romane illustriert und dekorativ mit „kaleidoscopic patterns“ versehen. Die globale Rezeption von *Der Herr der Ringe* rief namhafte Illustratoren auf den Plan, welche die zahlreichen Ausgaben illustrierten: John Howe, Alan Lee, Frank Frazetta, Boris Vallejo sind nur einige der bedeutendsten unter ihnen (Auger 2008, Alexander 2016). Beitragsvorschläge sind sowohl zu einzelnen Buchausgaben und -serien als auch zu Illustratoren und Einzelementen wie Karten oder Covergestaltung erwünscht.

2. Phantastische Ikonographie im 19. und frühen 20. Jahrhundert: die viktorianische Malerei etwa der Präraffaeliten mit ihren dezidierten Mittelalter-Bezügen, die mediävale Buchkunst eines William Morris und die Werke der Arts & Crafts-Bewegung, die *Ars Fantastica* des Surrealismus (vgl. Lottes 1984, Biemer 2011, Goodwin 2015). Dort stehen vor allem die Archetypen der Mittelalter-Rezeption im Mediävalismus des 19. Jahrhunderts im Mittelpunkt, jedoch auch andere Muster der fantastischen Ikonographie (z.B. bei W.R. Lethaby), welche in der Bildästhetik der Fantasy aufgenommen werden. Hier sind Beiträge erwünscht, die Adaptionen solcher ikonographischen Muster in der Formgestaltung, der Farbgebung und des Dekors in der Fantasy aufzeigen (etwa die Wir-

kung des mediävalen Buchschmucks der Kelmscott Press in der Fantasy). Auch die Aufnahme mediävaler Archetypen in Pulp-Heften und Dime-Novels des frühen 20. Jahrhunderts, wie etwa die Illustrationen in Magazinen wie Saturday Evening Post, Harper's Bazaar, McClure's, Argosy, Eerie, Prince Valiant usw. (Earle 2009, Kowalski 2020) können untersucht werden.

3. Fantasy-Visualisierungen in Graphic Novels, Filmen, Serien und Games. Seit dem Erscheinen der großen Fantasy-Filme und Fernsehserien nach 2000, welche die populären Romane Tolkiens oder Martins nochmals popularisieren, ändert sich die Fantasy-Ikonographie zwangsläufig durch die Verschiebung ins visuelle Medium. Welche Veränderungen diese intermediale Ausweitung bezüglich der Bildästhetik mit sich bringt, wird anhand von Einzelanalysen zu Graphic Novels, Filmen, Serien und Spielen (etwa Dungeons & Dragons) zu klären sein (vorbereitend dazu Dolle-Weinkauff 2010, Harvey 2013 u. Bärtle 2017).

Senden Sie bitte Vorschläge für dreißigminütige Referate bis zum 30. August 2022 an: velten@germanistik.uni-siegen.de und imorde@kh-berlin.de
Reise- und Übernachtungskosten werden übernommen.

Quellennachweis:

CFP: Mythen und Mittelalter, 1880–2020 (Berlin, 13-15 Mar 23). In: ArtHist.net, 23.06.2022. Letzter Zugriff 30.06.2022. <<https://arthist.net/archive/37003>>.