

INSTITUT FÜR THEORIEKULTUR
STUDIEN ZUR UNTERHALTUNGSWISSENSCHAFT

Band 6

Kurzwîl als Entertainment

Das Mittelalterfest als populärkulturelle
Mittelalterrezeption.
Historisch-ethnografische Betrachtungen
zum Event als Spiel

von

Katharina Zeppezauer-Wachauer

Tectum Verlag

Inhalt

0	Geleitwort: „Fest-Spiele“ von Sacha Szabo	7
1	Einleitendes	11
2	Methodisch-theoretischer Zugang: Spieltheorie und Mittelalterfeste	13
2.1	Spieltheorien nach Johan Huizinga und Roger Caillois	13
2.1.1	Exkurs: Weiter(führend)e Spieltheorien	24
2.1.2	Das Spielelement in der Alltagskultur	32
2.2	Zur Lesbarkeit von Mittelalterfesten	36
2.2.1	Spieldefinition und Mittelalterfest	38
2.2.2	Die vier Spielkategorien auf Mittelalterfesten	44
2.2.2.1	Mühle – Armbrust – Brucheball: <i>agôn</i>	44
2.2.2.2	Mäuseroulette und Losbuden: <i>alea</i>	47
2.2.2.3	Kaiser – König – Bettelmann: <i>mimicry</i>	51
2.2.2.4	Mettrinken im neo-mittelalterlichen Pool: <i>ilinx</i>	69
2.2.3	Zwischenresümee	77
3	Zur Legitimierung von Mittelalterfesten	79
3.1	Die Ästhetik des Populären	79
3.2	Die kategorische Eigenständigkeit des Spiels	87
3.3	Mittelalter und Entertainment	91
4	Analyse ausgewählter Mittelalterfeste	101
4.1	Mittelalterfest auf der Festung Hohensalzburg (20.-21.6. 2009)	101
4.1.1	Das Spielmodell auf Hohensalzburg	101
4.1.1.1	Kinderspiele: Erlebnisparkours	101
4.1.1.2	<i>ilinx</i> und <i>mimicry</i> für Erwachsene: Fahrendes Volk	105
4.2	Mittelalterfest in Mauterndorf (10.-11.7. 2010)	116
4.2.1	Tradieren oder rezipieren?	116
4.2.2	Das Spielmodell in Mauterndorf	120
4.2.2.1	Zauberteller und Drachenkampf: <i>agôn</i>	120

4.2.2.2	<i>Alea</i> im Casino	128
4.2.2.3	Sütterlin für „Die alten Rittersleut“: <i>mimicry</i>	129
4.2.2.4	<i>Ilinx</i> im neo-mittelalterlichen Wellnesstempel	131
4.3	Historisches Burgfest in Burghausen (9.-11.7. 2010)	134
4.3.1	Selbstverständnis	134
4.3.2	Das Spielmodell in Burghausen	136
4.3.2.1	(Auf) Ritter und (mit) Humpen schießen: <i>agôn</i>	136
4.3.2.2	Entenangeln und Piratenschatz: <i>alea</i>	137
4.3.2.3	Systematische <i>mimicry</i>	139
4.4	Eggenburger Zeitreise ins Mittelalter (11.-12.9. 2010)	142
4.4.1	Mittelalterliches Eggenburg	142
4.4.2	Das Spielmodell in Eggenburg	143
4.4.2.1	Ballspielen in der Unterhose: <i>agôn</i>	143
4.4.2.2	Münzdoppelung: <i>alea</i>	147
4.4.2.3	Ritterturniere und Lebensschach: <i>mimicry</i>	147
4.4.2.4	Ringelspiele für die Ritter: <i>ilinx</i>	149
5	Conclusio	151