

Das playmobile Mittelalter*

Ob Spielen legitim sei oder nicht, darüber war sich das Mittelalter uneins.¹ Tatsache ist: Nicht erst heute spielen Kinder mit handlichen Ritterfiguren, die mit einer Lanze bewaffnet auf einem Pferd sitzen. Und nicht erst die Gegenwart produziert jene kleinen Figuren *en masse*. Es scheint banal, darauf hinzuweisen, dass Spielzeug so alt ist wie das Menschengeschlecht. Gleichzeitig muss betont werden, dass dieser Gemeinplatz das Mittelalter nicht ausnimmt. Archäologen finden vor allem bei Stadtgrabungen immer wieder kleine Spielfiguren, insbesondere aus Ton:² einerseits (Turnier-)Ritter, andererseits sogenannte Kruserpuppen. Letztere, handgroß und nach dem Vorbild höfischer Damen gestaltet,

* Der vorliegende Aufsatz ist erschienen in: SZABO, SACHA und KÖPPER, HANNAH (Hg.), *Playmobil durchleuchtet: Wissenschaftliche Analysen und Diagnosen des weltbekanntesten Spielzeugs (Studien zur Unterhaltungswissenschaft, Bd. 7)*, Marburg 2014, S. 97–107.

¹ »Eindeutig abgelehnt wird der epikureische Satz *Ede, bibe, lude*, besonders des Nachsatzes *post mortem nulla voluptas* wegen. Bei Tertullian werden Leibesübungen verurteilt, Märtyrer jedoch im Paradies mit *ite et ludite* empfangen.« ENDREI, WALTER, Art. »Spiel. A. Mittel-, West- und Südeuropa II: Spiele im privaten Bereich«, in: *Lexikon des Mittelalters*, Bd. 7, Stuttgart u.a. 1995, Sp. 2108–2111, hier Sp. 2108f.

² Siehe BRÄUNING, ANDREA, Adelsspiele, Ritterkämpfe, Volksvergnügen, in: *Archäologie in Deutschland* 20/1 (2004), S. 28–35, hier S. 29. Dass vor allem Spielfiguren aus Ton überliefert sind, liegt an der Beständigkeit dieses Materials gegenüber anderem: »Die unterschiedliche Vergänglichkeit von Materialgruppen wie Holz, Keramik, Metall, Leder, Textilien usw. bedingt eine Verzerrung der historischen Wirklichkeit.« GLÄSER, MANFRED, *Daz kint spilete und was fro. Spielen vom Mittelalter bis heute*, Lübeck 1995, S. 10. Und: »[...] Spielzeug aus organischem Material, vor allem aus Holz, ist nicht häufig belegt; wahrscheinlich wurde unbrauchbar gewordenes Holzspielzeug schlicht verbrannt.« OEXLE, JUDITH, *Minne en miniature. Kinderspiel im mittelalterlichen Konstanz*, in: *Stadtluft, Hirsebrei und Bettelmönch. Die Stadt um 1300*, hg. v. FLÜELER-GRAUWILER, MARIANNE, Stuttgart 1992, S. 392–396, hier S. 392f.

wurden von Bilderbäckern als Massenware hergestellt.³ Seit 1974 produziert die Firma geobra Brandstätter in Zirndorf bei Nürnberg ebenfalls massenhaft kleine Ritter und Zofen. Und der einzige wesentliche Unterschied zwischen damals und heute ist – abgesehen von Quantität und Varietät – das Material. Die Figuren von damals waren vor allem aus Ton, die von heute sind serienmäßig aus Plastik.

Beinahe 40 Jahre hält die Epoche des playmobilen Mittelalters nun schon an. Und trotz der beachtlichen Länge dieser Periode hat noch niemand die Frage nach der Beschaffenheit jenes Zeitalters gestellt. Dies soll im vorliegenden Beitrag erstmals passieren; die Antwort darauf soll weiteren Studien über das playmobile Mittelalter (nicht hier, sondern an anderer Stelle) als Grundlage dienen – seien es heraldische, architektonische oder militärgeschichtliche.⁴

Der Königshof

Mittelalter bedeutet für Playmobil zunächst einmal Ritteralter. Und das spielt sich 1974 am Hof ab. Der König⁵ trägt eine offene Krone, ein Zepter und einen langen Mantel; die Ritter Helm und Schild – mit Tatzenkreuz⁶ – sowie Waffen

³ Siehe z.B. GRÖNKE, EVELINE und WEINLICH, EDGAR, *Mode aus Modeln. Kruseler- und andere Tonfiguren des 14. bis 16. Jahrhunderts aus dem Germanischen Nationalmuseum und anderen Sammlungen (Wissenschaftliche Beibände zum Anzeiger des Germanischen Nationalmuseums, Bd. 14)*, Nürnberg 1998.

⁴ Die vorliegende Untersuchung beschäftigt sich mit den Erscheinungen zwischen 1974 und 2012, wobei freilich nicht jede einzelne Figur bzw. nicht jedes einzelne Set berücksichtigt werden kann. Thematisiert wird lediglich, was für das Bild des playmobilen Mittelalters von Relevanz ist.

⁵ Der König begründet das playmobile Mittelalter, und so prangt sein Scherenschnitt 1974 noch auf den Verpackungen der gesamten Mittelalter-Linie. Dann zieht der König sich vor allem auf seine Burg zurück, deren ersten Entwurf er über 15 Jahre (von 1977 bis 1992/93) beherrscht. 1993 (bis 1997) zeigt er sich in neuer Pracht beim Ritterturnier; dafür fehlt er (von 1993 bis 2004) auf der zweiten Playmobil-Burg. Seit 2004 residiert er – wieder in neuem Gewand – in der Großen Löwenritterburg.

⁶ Die Ritterorden sind im playmobilen Mittelalter eine unterschwellige Konstante. Bis 1978 ist die erste, orangefarbene Generation Dreieckschilder im Umlauf, die das Tatzenkreuz abbildet. Der Malvorschlag auf der Verpackung des Playmobil-Color-Turnierritterset von 1981/82 (bis 1986/87) zeigt einen weißen Dreieckschild mit rotem Kreuz. Der Tempelrit-

wie Schwert, Lanze und/oder Hellebarde. Sie verfügen über einen silbernen Rumpf, der wohl eine Rüstung oder ein Kettenhemd andeuten soll; manche von ihnen sitzen auf gesattelten Pferden. Mittelalter bedeutet für Playmobil also zunächst einmal prachtvolle monarchische Herrschaft, die mittels Insignien und (Waffen-)Gewalt konstituiert wird. Ein Jahr später gewinnt diese Sichtweise an Tiefe: Der König erhält einen kunstvoll geschnitzten Holzthron, das Waffenarsenal der Ritter wird durch eine Armbrust erweitert und ein Musiker sowie ein Jäger ergänzen das Szenario. Frauen – eine Königin und zwei Zofen – bekommen erst 1976 Zugang zum Königshof.

Das playmobile Mittelalter stellt sich hier noch als sehr holzschnittartig, nicht sonderlich ausdifferenziert dar. Sowohl der König als auch die Ritter können noch problemlos zu Bauarbeitern oder Indianern umfunktioniert werden, was später nicht mehr ohne Weiteres möglich sein wird. Einen ersten Skandal beschwört der Plastik-Adel herauf, als er sich 1994 erstmals seiner Rüstung entledigt und zur Beizjagd und Wildschweinhatz reitet.⁷ Einerseits übt er dadurch ein ihm eigenes Privileg aus und manifestiert so seinen Status; andererseits verlässt er derart zum ersten Mal den Hof bzw. die Burg. Letzteres bedeutet auch, dass der Adel riskiert, mit anderen Milieus in Berührung zu kommen – vor allem mit all jenen Randgruppen, die sich im Wald bzw. auf dem Weg dorthin aufhalten und die Playmobil im selben Jahr auf den Markt bringt: Räuber, fahrendes Volk und einen Bettelmönch.⁸ Nach diesem kurzen Ausritt ins Jagdterritorium kehrt der Adel wieder zurück in die Burg. Den

ter von 1996 (bis 1999) trägt ebenfalls ein rotes Tatzenkreuz auf weißem Grund – auf der Brust wie auf dem Schild. Der Deutschordensritter von 2004 (bis 2007) trägt ein schwarzes Tatzenkreuz auf weißem Grund – und zwar auf Brust, Schild und Fahne. Die beiden letztgenannte werden 2009 kaum verändert in ein und derselben Verpackung neu aufgelegt. Und: Seit 1998 kann man in Malta einen frühneuzeitlichen Großmeister der Malteser erstehen, die ja immerhin auf den Johanniterorden und also auf die Kreuzzüge zurückgehen.

⁷ Siehe weiter unten den Abschnitt *Skandale*. Das Szenario erinnert an die Darstellung der Beizjagd Konradins von Hohenstaufen im *Codex Manesse* (Heidelberg, Universitätsbibliothek, Cod. Pal. Germ. 848), fol. 7^r. Den größten Protest hat anscheinend das Wildschwein hervorgerufen, das als Beute von einer Holzstange hängt. Siehe BACHMANN, FELICITAS, *30 Jahre Playmobil*, Königswinter 2004, S. 118.

⁸ Siehe weiter unten den Abschnitt *Randgruppen*.

Greifvogel nimmt er dorthin als Statussymbol mit (siehe die *Große Löwenritterburg* von 2004).⁹

Die Stadt

Nürnberg, jene bedeutende spätmittelalterliche Reichsstadt, liegt etwa zehn Kilometer von der Playmobil-Geburtsstätte Zirndorf entfernt, und so verwundert nicht, dass das playmobile Mittelalter schon 1977 eine umfassende Stadt samt Bürgerschaft bekommt:¹⁰ Schneiderei, Bäckerei, Schmiede,¹¹ Scheune, Gasthäuser, Rathaus, Stadtwache, Schuldturm und Stadtmauer. Dazu: Handwerker, Nachtwächter, Marktfrau, Spielmann und Bauern – und die *Nürnberger* genannten Stadtsöldner, die das sogenannte Kleine Nürnberger Wappen tragen. Die Gebäude ahmen Stein- und Fachwerk nach; die Kleidung und Accessoires ihrer Bewohner zeigen viel Liebe zum Detail. Sowohl in Wirklichkeit als auch in Kunststoff steht die Stadt für eine in großem Maße ausdifferenzierte Gesellschaft.

Dass dabei auch der Bauernstand bedacht wird, unterstreicht das Bemühen, das playmobile Mittelalter zu vervollständigen.¹² Gleichzeitig wird dies aber grandios versäumt, indem man gänzlich darauf verzichtet, die geistliche Sphäre abzubilden. Keine Kathedrale, welche die mittelalterliche Stadt noch bis heute prägt, keine Kirche, kein Konvent, kein Tabernakel, keine Heiligenstatue. Ganz zu schweigen vom entsprechenden Personal: Papst, Kardinal, Bischof,

⁹ Wie auf jener berühmten Abbildung aus dem *Falkenbuch* Friedrichs II. (im »Manfred-Manuskript«) sitzt dort der Greifvogel neben dem König auf einer Stange. Siehe Rom, Biblioteca Apostolica Vaticana, Pal. lat. 1071, fol. 1^v.

¹⁰ Im Showroom von geobra stehen Ritterburg und mittelalterliche Gebäude schon 1975. Siehe BACHMANN, S. 21.

¹¹ Der (Waffen-)Schmied bekommt 2008 sogar seinen eigenen Marktstand, an dem er verschiedene Waffen und die einzelnen Bestandteile einer Rüstung verkauft.

¹² Playmobil-Erfinder Hans Beck sagte einmal – allerdings in einem anderen Kontext –, dass, wenn man das Bild einer vergangenen Zeit zeichne, man all seine Seiten zeigen müsse. Siehe WALKER, RUTH, One Man's Tiny Plastic Universe, in: *The Christian Science Monitor*, 7. Oktober 1997, S. 2 (online: <http://www.csmonitor.com/1997/1007/100797.home.home.1.html/%28page%29/2> [15.06.2012]).

Priester, Mönch, Nonne und/oder Glöckner. Dabei postuliert Playmobil auf der Rückseite des Faltkatalogs von 1977 mit pädagogischem Impetus, dass sein Mittelalter »die Vergangenheit und die Geschichte wieder erwachen [lässt]«. »Spielen und lernen«, lautet dort das Motto.¹³ Andere Epochen und Kulturen verfügen über das Sakrale – die Indianer haben ihren Schamanen samt Totem, der Wilde Westen eine Kapelle mit Reverend. Und entzaubert ist das Plastikuniversum ja auch keineswegs: Es gibt Märchen aus Tausend-und-einer-Nacht, einen übervollen Zauberwald, ein Schlossgespenst, einen Vampir und einen Teufel (!) sowie ein pastellenes Märchenschloss.¹⁴ Selbst das Christentum blitzt hie und da auf – in Form der Arche Noah, eines Krippenspiels, der Heiligen Drei Könige, dem Heiligen Martin und einer zeitgenössischen Nonne. Das einzige, was man dem Mittelalter bewusst¹⁵ an geistlicher Sphäre gönnt, ist 1994 ein feister Bettelmönch.¹⁶

Die Burg

Gleichzeitig mit der Stadt erscheint 1977 die erste Burg. Sind der König und seine Ritter zuvor noch gezwungen, sich innerhalb imaginärer Mauern um ihre Tafel zu versammeln, bekommen sie jetzt eine handfeste Bleibe. Bis

¹³ 2010 wird Playmobil wieder pädagogisch. Die Spielzeughersteller veröffentlicht das 16-seitige Ritter-Booklet *Großes Wissen über die Ritter*, das einerseits die aktuelle Ritterkollektion vorstellt, diese aber gleichzeitig auch erläutert. Dabei geht es um (Raub-)Ritter, Burgen, Rüstung, Waffen, Angriff und Belagerung. 2012 legt Playmobil die Bäckerei neu auf – kaum merklich anders als jene von 1977. Außerdem wird ein großes Fachwerkhaus mit Stall eingeführt.

¹⁴ Siehe dazu auch weiter unten den Abschnitt *Das andere Mittelalter*.

¹⁵ Die Ordensritter gehören als *miles Christi* natürlich auch in die geistliche Sphäre. Es ist aber kaum anzunehmen, dass dies dem Spielzeughersteller bewusst ist. Dasselbe gilt für die Ritterbünde, welche die Löwenritter (u.a.) darstellen könnten. Diese Gesellschaften kennzeichnete nämlich u.a. der Eid auf ein reges religiöses Leben – weswegen sich manche von ihnen auch nach Heiligen benannten. Siehe RANFT, ANDREAS, Art. »Ritterbünde, -gesellschaften«, in: *Lexikon des Mittelalters*, Bd. 7, Stuttgart u.a. 1995, Sp. 876f.

¹⁶ Kirchengebäude sind bei Playmobil nicht sonderlich populär. Das *Spielwelt 1900*-Brautpaar von 1994 hat zwar eine Festtafel, eine dreistöckige Torte und eine Kutsche – eine Kirche samt Priester gibt es allerdings erst bei jenem zeitgenössischen Brautpaar von 2008.

heute ist die Burg die einzige Konstante im playmobilen Mittelalter. Ihr erster Entwurf scheint kaum mehr als eine Neuordnung der auch einzeln erhältlichen städtischen Wehranlagen – Stadtmauer und Schuldturm – zu sein, der man zusätzlich noch ein Fachwerkhaus aufgesetzt hat. Auf den Flaggen und Dreieckschildern, welche die Mauern zieren, prangt das Kleine Nürnberger Wappen. Als Burg qualifiziert jene Assemblage eigentlich nur die Anwesenheit des Königspaares, das – recht einsam – von zwei *Nürnbergern* bewacht wird.¹⁷

Der zweite Versuch einer playmobilen Ritterburg lässt 15 Jahre auf sich warten und enttäuscht fast ein wenig. Jene Burg von 1993, die immerhin bis 2004 hergestellt werden wird, unterscheidet sich nämlich kaum von ihrer Vorgängerin. Verändert haben sich vor allem das Personal – das Königspaar fehlt! – und die Wappen. Neu und vorausdeutend ist, dass den lichten (Schwanen-)Rittern nun dunkle – und überhaupt – (Drachen-)Widersacher gegenüberstehen.¹⁸ Der Schwarze Ritter existiert zwar schon zuvor, erst jetzt muss er allerdings als Antagonist ernst genommen werden: Er bekommt als Festung eine Burgruine und als Wappentier einen Drachen. Steinkatapulte ermöglichen die nachhaltige Belagerung von Burgen und ein Gefängniswagen das Einsperren von Feinden. Playmobiles Mittelalter bedeutet von nun an vor allem eines: Krieg.¹⁹ So wird das Burgfragment von 1997 als Angriffs- und Abwehrszenario konzipiert – inklusive einer Mauer, die es vermag, veritabel einzubrechen. Die Angreifer rücken mit einem Belagerungsturm an, der oben eine Zugbrücke, unten einen Sturmbock aufweist.²⁰ Und als 2004 die erste wirklich opulente Playmobil-Burg auf den Markt kommt, stellt diese vor allem den Rückzugsort

¹⁷ Über 15 Jahre verteilt wird diese Burg fünf Mal neu aufgelegt: 1977, 1980/81, 1984/85, 1987/88 und 1992/93.

¹⁸ Wie schon weiter oben bemerkt, könnte man diese mit Fabelwesen und Tieren versehenen Rittergruppen als Ritterbünde bzw. -gesellschaften verstehen.

¹⁹ Allgemein tut sich 1994 sehr viel im playmobilen Mittelalter: Abgesehen von den Neuerscheinungen rund um die Burg entsteht das erste umfassende Turnierszenario, und der Schwarze Ritter wird aktualisiert.

²⁰ Dass im selben Jahr eine Marketenderin samt Trosswagen (und feistem, vollbärtigem Ritter) auf den Plan tritt, erscheint pikant, verdingten sich jene Frauen doch durchaus auch als Prostituierte.

der Löwenritter dar, die ihrerseits die Felsenburg der Drachenritter einzunehmen gedenken.²¹ Beide Seiten bedienen sich funktionstüchtiger Kanonen. Die Löwenritter wissen den Schwarzen Ritter unter den Ihrigen, die Drachenritter warten mit einem leibhaftigen feuerspeienden Drachen auf.²² Die Löwenritter bringen einen eindrucksvollen Goldschatz in Sicherheit, die Drachenritter haben die Prinzessin der Löwenritter entführt. 2005 kommt mit großem Aufgebot – und Burg(ruine) – eine neue Partei hinzu: die fantastisch anmutenden, das Fremde repräsentierenden Barbaren. 2007 wird Playmobil der To-go-Kultur durch eine *Burg zum Mitnehmen* gerecht; 2010 treten die Raubritter auf den Plan. Von ihrem Wappen prangt ein Greifvogel, und sie sind die neuen Widersacher der Löwenritter.

Das Ritterturnier

Nach Königshof, Stadt und Burg entdeckt Playmobil 1979 das farbenfrohe²³ Turnierwesen für sich, das sich aber vorerst auf eine einzige Klicky-Box beschränkt: zwei Turnierritter zu Pferd mit Helm, Rüstung, Dreieckschild, Rennspieß und jeweils einem Knappen; der eine Ritter in Rot mit einem Greif im Wappen, der andere in Gelb mit einem Einhorn. Außerdem: ein Herold mit Fanfare.²⁴ Eine richtige Kulisse für dieses Szenario entsteht erst 14 Jahre später, nämlich 1993: eine Tribüne, von der aus die höfische Gesellschaft dem Turnier zuschaut, und ein König – geschlossene Krone, Hermelinmantel und Fleur-de-Lys auf der Brust –, eine Königin und der Prinz – nach über 20 Jahren

²¹ Die zwei als Ritter verkleidete Playmobil-Kinder spielen (2006) mit einer (Mikro-Burg), die beinahe 1:1 derjenigen von 2004 nachempfunden ist.

²² Zur Zukunft der Drachenritter im Fantastischen siehe weiter unten den Abschnitt *Das andere Mittelalter*.

²³ Bereits 1979/80 ermöglicht *Playmobil Color*, das Mittelalter eigenständig bunter zu gestalten – weiße Figuren und Accessoires können vermittels von Filzstiften nach eigenen Vorstellungen angemalt werden.

²⁴ Bis 1991/92 wird dieser Prototyp des playmobilen Turnierszenarios ganze fünfmal neu aufgelegt.

playmobilen Mittelalters das erste Kind! –,²⁵ die dem Ereignis mitsamt ihrem Hofstaat unter einem Baldachin beiwohnen. Dazu: ein besonders prächtiger Turnierritter zu Pferd, der nun auch über ein eigenes Zelt verfügt. Er trägt eine goldene Rüstung und die Wappenfarben Blau und Gold. Sein Wappentier, der Schwan, ist auch als Zieraufsatz auf seinem Helm angebracht.²⁶ Außerdem: ein *Drehender Roland* – eine Art Übungspuppe.²⁷ Ein Update erhält das playmobile Turnierwesen dann elf weitere Jahre später, also 2004. Eine Tilt trennt nun die beiden Turnierritter zu Pferd voneinander. Der eine hat ein Einhorn als Wappentier, der andere trägt ein rotes Kreuz auf hell- und dunkelgrünem Grund auf seinem Schild. Immer wieder scheint Playmobil Gefallen an der bunten Welt des Turniers zu finden, die ja ursprünglich den Zweck hatte, auf den kriegerischen Ernstfall vorzubereiten. Letztlich beschränkt man sich dabei aber auf den Tjost und findet den richtigen Krieg allgemein wohl doch interessanter.

Randgruppen

Wahrscheinlich mehr *nolens* als *volens* widmet sich das playmobile Mittelalter ab und an auch jenen Figuren, die am Rand oder gar außerhalb der Gesellschaft leben. Am Königshof erscheint 1979/80 ein Hofnarr mit seinem Esel;²⁸ zwei Jahre darauf bereitet der fahrende Musiker mit Hund und Tanzbär den ersten Skandal vor. 1994 ist das Jahr der Außenseiter schlechthin: ein Straßenräuber, ein Baumversteck und ein Räubergelage. Es ist die Gesellschaft der Vogelfreien, die hier dargestellt wird, all jener, die im Dorf oder in der Stadt nichts mehr verloren und im Wald bzw. in der Wildnis eine neue Bleibe gefunden haben.

²⁵ Die erste Ritterfamilie gibt es erst 2012: Ritter, Zofe, Sohn mit Spielzeugwaffen und Tochter mit Steckenpferd.

²⁶ 1999 kommt der *Schwanenritter* noch einmal für fünf Jahre auf den Markt – ohne Zelt, Knappen und sonstiges Zubehör.

²⁷ An einer Puppe aus Stroh trainiert 2012 noch einmal ein Löwenritter mit seiner Axt. Im selben Jahr übt sich auch ein Bogenschütze an einer strohernen Zielscheibe.

²⁸ Eine Aktualisierung des Hofnarren – allerdings ohne Esel – kommt 2003 auf den Markt.

Gleichzeitig kommt das fahrende Volk und der Bettelmönch auf den Markt – was deshalb spannend ist, weil Franz von Assisi, der das Mendikantentum (gemeinsam mit Domingo de Guzmán) ja gleichsam begründet hat, sich selbst auch *ioculator Christi* (Spielmann Christi) nannte. 1995 dann die skandalöse Figur des Henkers, dessen Beruf dem Mittelalter als »unehrlich« galt und der von seinen Zeitgenossen einerseits »geachtet und mit Ehrfurcht behandelt«, andererseits »verachtet und tabuisiert« wurde.²⁹ Auch die Marketenderin von 1994 könnte als randständig eingestuft werden, bedenkt man, dass sie sich nicht selten auch als Prostituierte verdingte.

Die Meta-Ebene

1982/83, nicht einmal zehn Jahre nach dem Beginn des playmobilen Mittelalters, wird jene Epoche schon für die Nachwelt aufbereitet. Vor einem Fachwerkhaus mit der Aufschrift »Museum« stehen ein Ritter in voller Montur, Hieb- und Stechwaffen und eine Kanone. Ein Ziehbrunnen unterstreicht die Antiquität des Ortes. Auf den Dreieckschilden an der Fassade und der Fahne auf dem Dachgiebel prangt das sogenannte Kleine Nürnberger Wappen.³⁰ Verschachtelter wird es 2006: In der Reihe *Playmobil Micro* spielen zwei als Ritter verkleidete Playmobil-Kinder mit einer Burg samt Rittern in Mikrodimension. 2008 transportiert ein Playmobil-Lkw Playmobil – also sich selbst. Auf seine Plane ist unter anderem ein Playmobil-Ritter gemalt, und als Ladung führt er auch die *Große Löwenritterburg* von 2004 mit sich. Und 2012 tun der Sohn und die Tochter eines Ritters und einer Zofe so, als wären sie ihre Eltern: Sie verkleiden sich als Ritter und Zofe.

²⁹ Siehe SCHILD, WOLFGANG, Art. »Scharfrichter«, in: *Lexikon des Mittelalters*, Bd. 7, Stuttgart u.a. 1995, Sp. 1440f., hier Sp. 1440.

³⁰ 2012 kommt eine kaum veränderte Neuauflage des Mittelalter-Museums auf den Markt (allerdings mit neuer Artikelnummer).

Der Schwarze Ritter

1986/87 führt Playmobil die rätselhafte Figur des Schwarzen Ritters ein.³¹ Er spricht eine gänzlich andere Farb- und Formensprache als die anderen, eher bunt und fröhlich gehaltenen Turnierkrieger. Seinem Namen entsprechend trägt er vor allem Schwarz (aber auch Lila), und seine Rüstung deutet einen veritablen Plattenpanzer an – mit Harnisch, Halsberge, Brechrändern, Armschienen und Panzerhandschuhen –, wodurch er besonders bolidenhaft wirkt. Seine beiden Knapen – einer von ihnen vollbärtig – tragen Eisenhüte³² und Rundschilder aus Holz mit Schildbuckeln und Metallverstärkung. Er selbst trägt einen ebensolchen Schild. Sein Wappen ist – plump und selbstreferentiell – ein schwarzer Helm. Einerseits taucht der Schwarze Ritter immer wieder auf – mal mehr, mal weniger überarbeitet.³³ Und während er zu Anfang tatsächlich noch einen Turnierkrieger darstellt – offensichtlich inspiriert von jenem Schwarzen Ritter aus Walter Scotts *Ivanhoe* –, ist hierzu später kaum mehr ein Zusammenhang herzustellen. Andererseits zeichnet ihn aus, dass er keiner Partei wirklich zugeordnet werden kann. Allgemein gehört er wohl zu den Guten – und so stellt ihn der Katalog von 2004 auch auf die Seite der »guten« Löwenkrieger; gleichzeitig wird er mehr und mehr zur Inkarnation eines finsternen Ritteralptrahms, der

³¹ Diese Figur stellt wohl eher den ersten Schwarzen Ritter dar, als die im *KlickyWiki* vorgeschlagenen früheren bis ganz frühen Ritter zwischen 1974 und 1977, die lediglich schwarze Arme und Beine aufweisen (Ritter aus den Packungen 3261 [V1 und 2], 3332, 3405 und 3446). Und andere dort angeführte Ritter sind zwar im weitesten Sinne geheimnisvoll und/oder düster, nicht aber schwarz im Sinne des Schwarzen Ritters (gemeint sind der Blaue Reiter [3899], der Ritter aus dem Osterei 3060, der Edle Ritter [4602] – von dem *KlickyWiki* aber auch lediglich sagt, er würde einen »hervorragenden König der Schwarzen Ritter« abgeben –, der Ritter aus dem Special Set 4063 und die Schwarze Königin [4591]). Siehe http://klickywiki.forum-steinau.de/klickywiki/index.php/Der_Schwarze_Ritter (15.06.2012).

³² Seit 2002 kennzeichnet auf den Verpackungen ein Ritter mit Eisenhut die Mittelalter-Linie. Statt Ritter heißen die streitbaren Plastikfiguren jetzt allerdings *Knights*.

³³ 1993 verändert sich vorerst nur das Wappen des Schwarzen Ritters: Es findet sich darin nun ein Drache. Zwei Jahre später tritt er allein und zu Fuß auf. Mit der rechten Hand stützt er sich auf eine Streitaxt, die Linke hält einen Rundschild. Auf seine Brust ist ein Panzer aufgemalt. Bedrohlich schaut er durch den schmalen Schlitz seines unauffälligen Helms.

grimmig dreinschaut, eine doppelköpfige (Fantasie-) Streitaxt schwingt und zu dessen Füßen ein Totenschädel liegt.³⁴ Im Laufe der Zeit passt er immer weniger in die schwarz-weiße Dichotomie des playmobilen Mittelalters. Er steht außerhalb solch vereinfachter Weltbilder und handelt nach seiner eigenen Moral und seinem eigenen Gesetz.

Skandale

Die Einführung des Scharfrichters 1995 provoziert den ersten handfesten Skandal. Die rote Kapuze, das martialische Henkersbeil – die Figur scheint der Produktphilosophie von Playmobil zu widersprechen: »keine vordergründige Gewalt, keine Horrorszenarien [...]«. ³⁵ Hans Beck verteidigt seine Figur wie folgt: »Im Mittelalter war der Scharfrichter der Vertreter des Rechts, die Enthauptungen sollten abschrecken. Es war eine spontane Idee, ich fand den lustig. Ich hab ihn entschärft und mit der abgeknickten Zipfelmütze ein bisschen grotesk gemacht. Jeder, dem ich ihn gezeigt habe, hat geschmunzelt.« ³⁶ Und Ruth Walker erzählt, dass Beck weitere mittelalterliche Strafmaßnahmen schon entworfen, dann aber wegen »second thoughts« nicht veröffentlicht hätte – unter anderem einen Pranger und einen Bäckergalgen.³⁷ Protest hatten 1994 schon hervorgerufen: die mittelalterliche Jagdgesellschaft, die ein Wildschwein brät, der Fallensteller und das fahrende Volk mit Tanzbär.³⁸ »Das findet man

³⁴ Jener Schwarze Ritter von 2004 tritt alleine auf, ohne Knappen. Die doppelköpfige Streitaxt trägt er nicht nur in der Hand, sondern auch als Emblem auf seinem Normannenschild. Seinen Helm zieren Büffelhörner – ganz so wie jenen spektakulären Helm Alberts von Prankh (14. Jahrhundert). Sein Gesichtsausdruck ist längst nicht mehr neutral, sondern grimmig, sein Plattenpanzer wirkt martialisch. Im Playmobil-Osterei von 2006 liegt ein Totenschädel zu seinen Füßen.

³⁵ BACHMANN, S. 26.

³⁶ Zitat in ebd., S. 118.

³⁷ Siehe WALKER, S. 2.

³⁸ Einen einzelnen fahrenden Gesellen mit Fidel, Hund und Tanzbär gibt es allerdings schon 1981/82. Vor allem in England sollen die Tanzbär- und Jagd-Szenarien Protest hervorgerufen und keinen Absatz gefunden haben. Siehe ebd.

dann doch zu brutal,«³⁹ so Felicitas Bachmann. Als gänzlich unproblematisch werden offenbar eingeschätzt: die Marketenderin und also potentielle Prostituierte von 1994 und das korpulente Bierfass von 2012.

Das andere Mittelalter

Neben dem regulären Mittelalter bringt Playmobil immer wieder auch Szenarien auf den Markt, die zwar in irgendeiner Weise in jenem Zeitalter angesiedelt sind, aber entweder auf fiktive Stoffe zurückgehen oder Regionen außerhalb der lateinischen Christianitas entspringen. Derartiges muss aber über 20 Jahre warten, bis es zu Plastik werden darf. Den Anfang machen 1995 einerseits Szenen, die aus Tausend-und-einer-Nacht stammen könnten, andererseits eine Hexe, eine Magierwerkstatt, ein Felsentempel sowie ein Prinz, der mit seinem Feuerschwert einen Drachen bekämpft – eine Zauberwelt, die zwei Jahre später massiv ergänzt wird.⁴⁰ 1996 drängt ein Tatar ins Playmobil-Universum, 1997 ein Mandarin, 2000 Robin Hood, 2001 eine Sultanwache, 2009 ein arabischer Krieger. Die Wikinger kommen 2002 mit großem Aufgebot (samt Seeungeheuer) auf den Markt,⁴¹ 2004 die Drachenritter, die zu jenem Zeitpunkt noch dem wahrhaftigen Mittelalter zugerechnet werden – aber schon einen leibhaftigen Drachen mit sich führen –, und erst 2009 komplett ins Fantasy-Segment abdriften.

Fazit

Auf den ersten Blick erscheint das playmobile Mittelalter äußerst vielseitig. Der König hat von Anfang an die Herrschaft inne, die Stadt und die Burg repräsentieren wesentliche Lebensräume, auf dem Turnier findet sich der bunte,

³⁹ BACHMANN, S. 118.

⁴⁰ Es kommen hinzu: Wurzelkobold, Waldgeist, Feuerzauberer, Feenquelle, Zauberbaum, Druide, Einhorn und Blauer Reiter.

⁴¹ Einen vereinzelt Wikinger gibt es schon 1997.

wagemutige Adel ein, im Wald treffen unterschiedlichste Randgruppen aufeinander und anderswo, in der Fantasie und in der Ferne, leben zauberhafte oder andersartige Wesen. Bei näherer Betrachtung stellt sich diese Vielfalt aber als episodenhaft heraus. Konstant ist lediglich die kriegerische Auseinandersetzung.

Dies verwundert aus drei Gründen: Erstens entspricht ein solch unausgewogenes Mittelalterbild nicht der von Playmobil ausgegebenen Devise »Spielen und Lernen«. Zweitens deckt sich der Fokus auf den Krieg nicht mit der von Hans Beck postulierten Playmobil'schen Grundphilosophie, keine vordergründige Gewalt und Horrorszenarien darzustellen. Und drittens sind die oben genannten Episoden bzw. die Ausflüge ins Nicht-Kriegerische, derart gelungen, dass sie genauso gut als Konstanten gedient hätten. Immerhin, die Tage jener Epoche sind noch nicht gezählt. Und wer weiß, vielleicht steht dem playmobilen Mittelalter ja eine Periode des Friedens bevor. Die jüngsten Veröffentlichungen deuten dies an.⁴²

Literatur

BACHMANN, FELICITAS, *30 Jahre Playmobil*, Königswinter 2004.

BRÄUNING, ANDREA, Adelsspiele, Ritterkämpfe, Volksvergnügen, in: *Archäologie in Deutschland* 20/1 (2004), S. 28–35.

Codex Manesse = Heidelberg, Universitätsbibliothek, Cod. Pal. Germ. 848.

ENDREI, WALTER, Art. »Spiel. A. Mittel-, West- und Südeuropa II: Spiele im privaten Bereich«, in: *Lexikon des Mittelalters*, Bd. 7, Stuttgart u.a. 1995, Sp. 2108–2111.

[FEDERICUS II.] *De arte venandi cum avibus* (»Manfred-Manuskript«) = Rom, Biblioteca Apostolica Vaticana, Pal. lat. 1071.

⁴² So erschienen zuletzt z.B. ein (Mittelalter-)Museum im Fachwerkhaus, ein Bäckerei-Fachwerkhaus, ein Fachwerkhaus mit Stall, ein großes Bierfass, eine Ritterfamilie und ein Rittermarktstand.

GLÄSER, MANFRED (Hg.), *Daz kint spilete und was fro. Spielen vom Mittelalter bis heute*, Lübeck 1995.

GRÖNKE, EVELINE und WEINLICH, EDGAR, *Mode aus Modeln. Kruseler- und andere Tonfiguren des 14. bis 16. Jahrhunderts aus dem Germanischen Nationalmuseum und anderen Sammlungen (Wissenschaftliche Beibände zum Anzeiger des Germanischen Nationalmuseums, Bd. 14)*, Nürnberg 1998.

KlickyWiki (<http://klickywiki.forum-steinau.de/klickywiki/index.php/Hauptseite> [15.06.2012]).

OEXLE, JUDITH, *Minne en miniature. Kinderspiel im mittelalterlichen Konstanz*, in: *Stadtluft, Hirsebrei und Bettelmönch. Die Stadt um 1300*, hg. v. FLÜELER-GRAUWILER, MARIANNE, Stuttgart 1992, S. 392–396.

RANFT, ANDREAS, Art. »Ritterbünde, -gesellschaften«, in: *Lexikon des Mittelalters*, Bd. 7, Stuttgart u.a. 1995, Sp. 876f.

SCHILD, WOLFGANG, Art. »Scharfrichter«, in: *Lexikon des Mittelalters*, Bd. 7, Stuttgart u.a. 1995, Sp. 1440f.

WALKER, RUTH, *One Man's Tiny Plastic Universe*, in: *The Christian Science Monitor*, 7. Oktober 1997 (<http://www.csmonitor.com/1997/1007/100797.home.home.1.html/%28page%29/2> [15.06.2012]).