

Nicola Glaubitz

**Markus May, Michael Baumann, Robert Baumgartner,
Tobias Eder (Hg.): Die Welt von GAME OF THRONES:
Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R.
Martins A SONG OF ICE AND FIRE**

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.1.6552>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Glaubitz, Nicola: Markus May, Michael Baumann, Robert Baumgartner, Tobias Eder (Hg.): Die Welt von GAME OF THRONES: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins A SONG OF ICE AND FIRE. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 1. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.1.6552>.

Nutzungsbedingungen:

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

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Markus May, Michael Baumann, Robert Baumgartner, Tobias Eder (Hg.): Die Welt von ‚Game of Thrones‘: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins ‚A Song of Ice and Fire‘

Bielefeld: transcript 2016 (Edition Kulturwissenschaft), 397 S., ISBN 9783837637007, EUR 29,99

Noch vor ihrem endgültigen Abschluss sind die TV-Serie *Game of Thrones* (2011-) und die ihr zugrundeliegende Fantasy-Romanreihe *A Song of Ice and Fire* (1996-) von George R.R. Martin Gegenstände wissenschaftlicher Forschung geworden. An beiden Serien fasziniert Fans wie Forscher_innen die trotz fantastischer Elemente realistisch anmutende Erzählwelt. *Die Welt von ‚Game of Thrones‘* erweitert mit 23 Beiträgen die bisher primär medien- und literaturwissenschaftlich geführte Diskussion um kulturwissenschaftliche, politologische, geschichts- und religionswissenschaftliche Perspektiven: Einige Aufsätze fokussieren die Umsetzung der *storyworld* in Fernsehserie, Computerspielen und Merchandising; die überwiegende Zahl der Beiträger_innen eruiert die kulturhistorischen, mythischen, religiösen, sozialgeschichtlichen und intertextuellen Bezugfelder Martins. Im Vordergrund stehen die erzählerischen Funktionen von Dynastien, Familienstrukturen und geopolitischen Deutungsmustern, die historischen Vorbilder und Funktionen der fiktiven Religionen und Prophezeiungen, die Genderpolitik und die prekäre Relation von Ethik, Moral und Politik in der erzählten Welt.

Die Einleitung rahmt diese Themenschwerpunkte durch ein kultursoziologisches Programm, das in erster

Linie an den Resonanzen von gegenwärtigen Verunsicherungserfahrungen durch Globalisierung, Finanzkrise und Klimakatastrophe in Buch- und Fernsehserie interessiert ist. Es geht also nicht um die oft reflexhaft an populäre Fantasy gerichtete Frage, inwiefern das Martin'sche Universum solche Verunsicherungserfahrungen mit eskapistischen oder ideologischen Ordnungsangeboten betäubt. Die Herausgeber möchten vielmehr zeigen, welche Bedeutung Martins „Fantasy der Krise“ (S.14) aktuell erlangt und inwiefern sie auf „Kontingenzerfahrung als die zentrale Signatur der Moderne“ (ebd.) antwortet. Die Komplexität der mediävalisierten Erzählwelt, die durch multiperspektivisches Erzählen und Konfliktkonstellationen jenseits des Gut/Böse-Schemas entsteht, scheint einen solchen Ansatz zu tragen. Damit öffnen die Herausgeber *A Song of Ice and Fire* und *Game of Thrones* für Ansätze, die nicht regelmäßig Anwendung auf populäre Genres finden: Alteritätsdiskurse, postkoloniale Perspektiven, die Diskursgeschichte politischer Theologie, philologische Quellen-, Stoff- und Motivforschung (Norden/Süden, Feuer/Eis, Löwen, Zweikampf) sowie die Symbol-, Mythen- und Semantikkgeschichte von Schwert, Sexualität und Illegitimität. Auch intertextuelle Bezüge jenseits der *High Fantasy* (J.R.R.

Tolkien, C.S. Lewis) bei Wolfram von Eschenbach, Dante Alighieri, William Shakespeare und Miguel de Cervantes werden verfolgt.

Diese Ansätze gehen in vielen Einzelbeiträgen aber leider kaum über einen enzyklopädisch gesättigten Abgleich zwischen kulturhistorischer Vorlage und Martins Erzählwelt hinaus. Produktivere Fragen hätten beispielsweise darauf zielen können, warum *heute* eine solche Faszination von politisch hochproblematischen Mythen wie dem Nordischen oder der biologischen Genealogie ausgeht, warum schon in der frühen Neuzeit parodierte Ideale von Ritterlichkeit nochmals dekonstruiert werden (müssen?) oder was gegenwärtig das Bild einer strikt patriarchalen Sozialordnung mit fixierten Geschlechterrollen so attraktiv macht. Andernorts gibt bereits die Auswahl der medialen und intertextuellen Vergleichsparadigmen die Ergebnisse vor: Dass Martins Romane und die TV-Serie im Vergleich zur *High Fan-*

tasy Tolkiens und Peter Jacksons mit vielschichtigeren Charakteren und lebensnahen Konflikten aufwarten, ist sicher; auch dass sie ein erwachsenes Publikum durch geschickt kalkulierte Attraktionswerte wie Sex und Gewalt ansprechen, liegt auf der Hand (vgl. die Beiträge von Simon Spiegel und Tobias Unterhuber). Doch wenn allenthalben der komplexe Realismus von Buch und TV-Serie hervorgehoben wird, müsste die Erzählwelt auch an diesem literarischen und medialen Paradigma gemessen und – wie bei Rainer Emig und Christoph Petersen – auf Gegenwartsprobleme bezogen werden. Das Konzept des Bandes setzen daher diejenigen Beiträge am überzeugendsten um, welche die Verhandlung sozialer Komplexität in Film-, Game- und Buchversionen in ihrer Brechung und gleichzeitigen Vermittlung durch Genrekonventionen, Marktlogiken und populäre Thematiken ansprechen.

Nicola Glaubitz (Frankfurt)