



## Erfahrungsbericht zum Lehrlabor-Projekt:

# Game of Thrones Das Mittelalter in der Gegenwart

---

### Projektverantwortliche und Autorinnen und Autoren:

Prof. Dr. Christoph Dartmann  
christoph.dartmann@uni-hamburg.de

Prof. Dr. Barbara Müller  
barbara.mueller@uni-hamburg.de

Fakultät für Geisteswissenschaften

---

April 2018



## ABSTRACT

Das interdisziplinäre Projekt *Game of Thrones – Das Mittelalter in der Gegenwart* verfolgte das Ziel, das Material eines sehr erfolgreichen popkulturellen Formats in die universitäre Lehre einzubinden. In Form eines Seminars sowie einer anschließenden Buchpublikation hat es die Geschichte des Mittelalters, die vielfältigen Mittelalterbilder der Moderne und das Aufgreifen und Vermarkten dieser Bilder in den Büchern *A Song of Ice and Fire* von George R. R. Martin sowie der darauf basierenden Fernsehserie *Game of Thrones* (GoT) miteinander in Beziehung gesetzt, um zugleich sowohl gegenwärtigen Mittelaltervorstellungen auf die Spur zu kommen, als auch ein wichtiges Motivrepertoire zu analysieren, das offenbar derzeit einen breiten Kreis an Rezipientinnen und Rezipienten anspricht.

Gerade in der Generation der heutigen Studierenden erfreuen sich die Bücher und Filme, die vom Kampf um den Thron auf einem fiktiven Kontinent Westeros, den Auseinandersetzungen mit verschiedenen Akteuren auf dem benachbarten Kontinent Essos sowie der fundamentalen Bedrohung jeglichen menschlichen Lebens durch Untote jenseits der nördlichen Grenzmauer der ‚Sieben Königreiche‘ von Westeros erzählen, einer großen Beliebtheit. Wie andere Stoffe des Fantasy-Genres verbindet auch GoT historische Reminiszenzen, die vor allem dem europäischen Mittelalter entnommen sind, mit Motiven aus der mittelalterlichen Literatur. Zugleich greift GoT auf den reichhaltigen Fundus von älteren Produktionen aus dem Bereich Fantasy zurück, allen voran den Büchern von J. R. R. Tolkien und den auf ihnen basierenden Blockbustern *The Lord of the Rings* (drei Filme, 2001–2003) und *The Hobbit* (drei Filme, 2012–2014).

## DIE WAHRNEHMUNG DES MITTELALTERS ZWISCHEN ABSCHEU UND FASZINATION

Ausgangspunkt für das Seminar war die Überlegung, dass die mittelalterliche Geschichte in den beteiligten Fächern Geschichte und Evangelische Theologie, vor allem aber in der Öffentlichkeit, meist keinen leichten Stand hat. Im allgemeinen Diskurs steht ‚mittelalterlich‘ in der Regel für Brutalität, Irrationalität oder Fanatismus. So kann etwa der amtierende Präsident der USA, Donald Trump, in einem Interview Folter durch staatliche Akteure unter Verweis auf das Mittelalter rechtfertigen: „Wenn sie die Köpfe unserer Bürger und anderer Menschen abhacken, wenn ISIS Dinge tut, von denen niemand seit dem Mittelalter gehört hat, bin ich sehr für Waterboarding.“<sup>1</sup> Angesichts der Brutalität von Dreißigjährigem Krieg, Kolonialismus, den beiden Weltkriegen des 20. Jahrhunderts und allen voran der Shoah ist es schon bemerkenswert, dass statt dieser Ereignisse das Mittelalter pauschal als Chiffre für Brutalität evoziert wird. Die Person des Interviewten lässt zugleich vermuten, dass diese Mittelalterreferenz vermutlich nicht das Resultat einer vertieften Auseinandersetzung mit der Geschichte darstellt, sondern eher sehr weit verbreitete Klischees aufgreift. Auch in Medienberichten, die sich mit weitaus jüngeren Entwicklungen wie der Homöopathie oder dem Anprangern rüpelhaften Fahrverhaltens im Internet befassen, wird vor ‚einem Rückfall ins Mittelalter‘ gewarnt, das doch weder Globuli noch SUVs kannte.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> „Trump erwägt Wiedereinführung von Folter“, in: Zeit Online vom 26.02.2017 (<http://www.zeit.de/politik/ausland/2017-01/usa-donald-trump-folter-cia>; 07.04.2018).

<sup>2</sup> Die Ergebnisse einer entsprechenden Internet-Recherche ließen sich beliebig vermehren (<https://www.google.com/search?q=r%C3%BCckfall+ins+mittelalter&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab>; 07.04.2018).

Zum schlechten Ruf des Mittelalters hat maßgeblich beigetragen, dass seit dem 18. Jahrhundert die parallelen Entwicklungen von Renaissance und Reformation als Fanal für den Anbruch der Moderne gefeiert werden, was dem Mittelalter die Rolle ‚des Anderen‘ der Moderne zuweist. Diese Alterität des Mittelalters trägt nach den Erfahrungen der Organisatorinnen und Organisatoren des Projekts dazu bei, dass in Lehrveranstaltungen zur Geschichte des Mittelalters zahlreiche Klischees und Vorbehalte abgebaut werden müssen, die mindestens ein adäquates Verständnis dieser Epoche gefährden, wenn nicht sogar die Motivation der Studierenden. Diesem schlechten Image bzw. Desinteresse am Mittelalter steht auf der anderen Seite die Faszination für Mittelalterinszenierungen in der aktuellen Pop-Kultur gegenüber. Neben Medienprodukten aus dem Fantasy-Genre bezeugt dies zum Beispiel der große Erfolg von Mittelaltermärkten oder *Reenactment-Events*. Auch hier kann die Grenze zum Fantasy-Genre durchlässig sein, wenn wie im Fall der LARP-Großereignisse bei Gut Brokeloh Tausende Mitspielerinnen und Mitspieler in Schlachten um die Kontrolle der fiktiven Welt von *Mythodea* mitwirken. In den Fällen, in denen historische Objekt-Authentizität angestrebt wird, können derartige Initiativen in die Nähe experimenteller Archäologie rücken, etwa im Fall von Fechtübungen nach historischen Vorlagen. Das gilt auch für die Musikkultur, in der sich ebenfalls zwischen rekonstruierenden Bemühungen bis zur freien Aneignung einzelner Motive oder Texte ein breites Spektrum entfaltet hat. Die große Beteiligung an derartigen Events, die offenbar finanziell erfolgreich sind und zugleich von einem hohen persönlichen Engagement der Besucherinnen und Besucher zehren, zeigt, dass die vermeintliche Andersartigkeit des Mittelalters auch faszinieren kann. Das Mittelalter wird dann nicht zum Container-Begriff für alles Abstoßende, sondern zur Projektionsfläche für die Sehnsucht nach einem temporären Ausstieg aus einer offenbar als wenig lebenswert empfundenen Gegenwart oder zumindest zu einem Abenteuerspielplatz mit anderen Regeln und Gepflogenheiten als der moderne Alltag.

## DAS KONZEPT EINES BLOCKSEMINARS ZU MITTELALTEREVOKATIONEN IN *GAME OF THRONES*

Vor dem Hintergrund dieser Gemengelage von Faszination und Abstoßung durch ein vermeintlich fremdes Mittelalter war die Ausgangsüberlegung des Seminars, über die ‚Brücke‘ einer Analyse von GoT den Weg in die mittelalterliche Geschichte zu finden, wie sie in der aktuellen Mediävistik erforscht und dargestellt wird. Fortgeschrittene Studierende sollten so eingeladen werden, mit einem hohen Maß an Selbstständigkeit ihr privates Interesse an ‚Mediävalismus‘ – der Evokation und Inszenierung mittelalterlicher Kultur in der Gegenwart – mit geschichtswissenschaftlichen Inhalten ins Gespräch zu bringen. Zu diesem Zweck wurden folgende zentrale Themengebiete ausgewählt, die in GoT eine tragende Rolle spielen:

- kulturelle Diversität,
- Gesellschaftsbilder,
- Natur und paranatürliche Phänomene,
- Gewalt,
- Religion,
- Geschlechterrollen,
- Migration.

Die Studierenden sollten mit Unterstützung der Dozierenden zu diesen Themengebieten aussagekräftige Beispiele erarbeiten, die drei Ebenen umfassten: 1) Inhalte und Motive von GoT, 2) Mittelalterbilder und -klischees der Moderne, 3) Ergebnisse der mediävistischen Forschung. Inhaltliches Ziel dieser Arbeit sollte es sein, sich über breites Einzelwissen hinaus mit dem komplexen Spiel zwischen der Adaptation moderner Klischees und der Vielfalt mittelalterlicher Welten vertraut zu machen. Dadurch sollten einerseits Dynamiken der Bedeutungsgenerierung fassbar werden, wie auch moderne Unterhaltungsformate durch Anleihen aus dem Reservoir kultureller und sozialer Praktiken und Artefakte aus früheren Epochen ausstaffiert werden. Andererseits sollte der Blick auf historisches Material auch schärfer profilieren, in welchem Maße die vermeintliche Aneignung historischer Phänomene zugleich von den Bedürfnissen gegenwärtiger Unterhaltungsindustrie geprägt ist. Im Fall von GoT ist besonders augenfällig, dass etwa die sehr expliziten Darstellungen verschiedenster Sexualpraktiken oder brutaler Gewalt Aufmerksamkeit hervorbringen und damit die Vermarktung im Pay-TV ermöglichen sollen, weil derartige Darstellungen in anderen Verbreitungskanälen dem Jugendschutz zum Opfer gefallen wären. Insofern war das Ziel des Seminars, nicht nur zur vertieften Erkenntnis der Vergangenheit und ihrer Rezeption und Vermarktung in der Gegenwart beizutragen, sondern auch in einen kritisch-reflektierten Diskurs über moderne Unterhaltungsformate einzutreten.

Das Seminar gliederte sich in einen Wechsel von individuellen bzw. gruppenbasierten Arbeitsphasen und einem Blockseminar, in dem die Ergebnisse der Arbeiten präsentiert und diskutiert wurden, um gemeinsame Ziele und Erkenntnisse herauszudestillieren. Abgesehen von den individuellen Interessen und dem divergierenden *commitment* der Beteiligten ergaben diese Präsentationen und Diskussionen gemeinsame Perspektiven und Problemlagen.

Besonders relevant ist die Beobachtung, dass es große Mühe bereitete, Inhalte und Ergebnisse mittelalterlicher Forschung von Mittelalterklischees zu differenzieren. Offensichtlich haben die populär vermittelten Klischees vom Mittelalter – nicht zuletzt vermeintlich mittelalterliche Bilderwelten – ein so starkes Gewicht, dass es einer gewissen Anstrengung bedurfte, diese Klischees zu hinterfragen. Wo dies gelang, zeigte sich der Bedarf, die überkommenen Vorstellungen von ‚dem Mittelalter‘ zu überwinden, um der Vielfalt und Dynamik mittelalterlicher Kulturen gerecht zu werden.

GoT hat erkennbar Vorbilder aus verschiedensten Phasen des Mittelalters und unterschiedlichen geografischen Regionen verarbeitet: von der sogenannten Völkerwanderung und den Wikingern des Frühmittelalters im nördlichen Europa über die ritterlich-höfische Kultur des lateinischen Hochmittelalters sowie den Mongolen des 13. und 14. Jahrhunderts mit ihrem Herrschaftsgebiet vom Schwarzen Meer bis nach China bis zum südspanischen Reich der Nasriden, das mit der Eroberung Granadas durch die Truppen der Könige von Aragón und Kastilien im Jahr 1492 sein Ende fand. Somit bestand die Herausforderung für die Arbeitsgruppen nicht zuletzt darin, dieser in Büchern und Filmen evozierten chronologischen, geografischen und kulturellen Vielfalt des Mittelalters gerecht zu werden. Hinzu traten Motive wie Drachen, die zwar in der mittelalterlichen Literatur und Wissenschaft ihren festen Platz haben, deren Darstellung aber gerade im 20. Jahrhundert eine rasante Entwicklung durchgemacht hat. Diese Vielfalt an Motiven korreliert zwar mit der Erweiterung des Horizonts in der aktuellen Mediävistik, die zunehmend globalgeschichtliche Impulse aufgreift und die Verflechtung und Interaktion vormoderner Kulturen thematisiert, stellte aber zugleich eine große Herausforderung für die Seminarteilnehmerinnen und Seminarteilnehmer dar.

## BILANZ

Die Arbeit an den Beiträgen zur avisierten Buchpublikation hat noch einmal die ausgeprägte Motivation aller Beteiligten deutlich gemacht. Das Kernanliegen, GoT als ‚Brücke‘ ins Studium des Mittelalters zu nutzen, hat also Erfolg gezeigt. Allerdings bestand bei einigen Autorinnen und Autoren das Risiko, sich von der Begeisterung für den Stoff so mitreißen zu lassen, dass ihre Aufmerksamkeit vor allem GoT fokussierte und sie die anderen erforderlichen Ebenen eher ausblendeten. Zugleich wurde deutlich, wie weit der Weg vom Anfertigen von Seminararbeiten bis zum Verfassen publikationsfähiger Manuskripte sein kann.

Darüber hinaus hat das Seminar ein überraschend breites Medienecho gefunden. Die Dozierenden waren unter anderem in Interviews der Sender WDR 1live und NDR 90,3 zu hören. Textbeiträge erschienen im Print- oder Online-Format z. B. auf den Seiten des Hamburger Abendblatts, von Spiegel Online (bento), der Zeit (ze.tt), der Welt, der B.Z. und von ProSieben. Als Perspektiven aus dem Seminar ließen sich zwei zentrale Erkenntnisse festhalten:

1. Es lohnt sich, Phänomene der Mittelalterrezeption, zuvorderst des popkulturellen Mediävalismus, in die universitäre Lehre zum Mittelalter zu integrieren. Sie prägen in erheblichem Maße die gesellschaftlichen Bilder vom Mittelalter, nicht zuletzt bei den Studierenden selbst. Neben der Motivation der Studierenden und dem breiteren Interesse an solchen Themen, auch jenseits der Universität, lädt das Nachdenken über Mittelalterbilder und -klischees zugleich auch zu einer vertieften Reflexion über die Gesellschaft und Kultur der Gegenwart und ihrem Verhältnis zur Geschichte ein. Damit wird die Aktualität und gesellschaftliche Relevanz der Mittelalterforschung auch für die Öffentlichkeit sichtbar akzentuiert.
2. Ein produktionsorientiertes Seminar, das andere Formate als die individuell verfasste Seminararbeit anzielt, macht den Bedarf an einer Professionalisierung des Schreibens im Zuge der akademischen Ausbildung deutlich. Bewusste Schreibentscheidungen, aber auch die Fähigkeit, verschiedenste Textformate zu entwickeln und zu beherrschen, stellen eine Kernkompetenz kulturwissenschaftlichen Arbeitens dar, die systematisch geschult werden sollte. Das würde zugleich eine wichtige Kompetenz fördern, die auch über das universitäre Studium hinaus von fundamentaler Bedeutung für individuelle Karrierewege, aber auch für die Gesellschaft insgesamt ist.

## QUELLEN UND LITERATUR

George R. R. Martin, Das Lied von Eis und Feuer, bisher 10 Bände, München 1997–2012.

David Benioff/D. B. Weiss. Game of Thrones, Fernsehserie mit derzeit 7 Staffeln, 2011–2017.

Anke Bernau/Bettina Bildhauer (Hrsg.), Medieval Film, Manchester/New York 2009.

Louise D’Acrens (Hrsg.), The Cambridge Companion to Medievalism, Cambridge 2016.

Valentin Groebner, Das Mittelalter hört nicht auf. Über historisches Erzählen, München 2008.

Barbara Krug-Richter, Abenteuer Mittelalter? Zur populären Mittelalterrezeption in der Gegenwart, in: Österreichische Zeitschrift für Volkskunde 112, 2009, S. 53-75.

Carolynne Larrington, Winter is Coming. Die mittelalterliche Welt von Game of Thrones, Darmstadt 2016.

Markus May u. a. (Hrsg.), Die Welt von „Game of Thrones“. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins „A Song of Ice and Fire“, Bielefeld 2016.

Otto Gerhard Oexle, Das entzweite Mittelalter, in: Gerd Althoff (Hrsg.), Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter, Darmstadt 1992, S. 7-28.

Peter Raedts, Die Entdeckung des Mittelalters. Geschichte einer Illusion, Darmstadt 2016.