



Schrackmann, Petra und Aleta-Amirée von Holzen. »Kein Land für Kinder? Die Entwicklungsreisen von Bran, Sansa und Arya Stark in G. R. R. Martins *A Song of Ice and Fire*«. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 9.1 (2021): 1–21. DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.3464>.



Open Library of Humanities

Kein Land für Kinder? Die Entwicklungsreisen von Bran, Sansa und Arya Stark in G. R. R. Martins *A Song of Ice and Fire*

Petra Schrackmann, Universität Zürich, CH, petra.schrackmann@uzh.ch

Aleta-Amirée von Holzen, Schweizerisches Institut für Kinder- und Jugendmedien, CH, aleta-amiree.vonholzen@sikjm.ch

With its complexity and frequent depiction of violence and sexuality, George R. R. Martin's *A Song of Ice and Fire* book series is evidently aimed at an adult readership. Considering its setting in a feudalistic society, it is all the more surprising that many of the point of view characters are children or teenagers who are a priori in a position of powerlessness. This position is even exacerbated for the youngest children of House Stark once the game for the Iron Throne begins. Although they experience violence and have to face dangerous situations, the loss of their home and family is also reminiscent of the step out of the social order which marks the beginning of countless adventure stories and hero's journeys in literary history. The article shows how Bran, Sansa and Arya Stark are initially subjected to the power and whims of others in a world marked by war, violence and arbitrariness, and how they eventually develop strategies to realise their inherent potential for empowerment in the course of their respective journeys.

Die Zeitschrift für Fantastikforschung ist eine Open-Access-Zeitschrift mit Peer-Review-Verfahren, die von der Open Library of Humanities veröffentlicht wird. © 2021 Der/die Autor*innen. Dieser Open-Access-Beitrag ist lizenziert durch die Creative-Commons Lizenz BY-NC-ND. Diese Lizenz erlaubt es Wiederverwender*innen, das Material in jedem Medium oder Format nur in nicht angepasster Form zu nichtkommerziellen Zwecken zu kopieren und zu verbreiten, solange der/die Urheber*in genannt wird. Vgl. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>.

🔓 OPEN ACCESS



George R. R. Martins bisher fünfbändiges Fantasy-Epos *A Song of Ice and Fire* (ab 1996),¹ das auf sieben Bände angelegt ist, präsentiert eine harte, oft grausame Welt, in der moralische und erzählerische Tabus gebrochen werden. Im Verlauf der kriegerischen Auseinandersetzungen, die in Martins Romanreihe eine zentrale Rolle spielen, müssen zahlreiche Figuren großes Leid ertragen; sie werden geknechtet, vergewaltigt, verstümmelt oder ermordet. Durch die schonungslose Beschreibung von Gewalt und Sex, aber auch die ausgeklügelten politischen Intrigen sowie die erzählerische Komplexität im Allgemeinen ist die Reihe klar für eine erwachsene Leserschaft konzipiert. Umso mehr mag auf den ersten Blick erstaunen, dass zahlreiche Ereignisse aus der Perspektive von Kindern bzw. Jugendlichen erzählt werden. Dabei befinden sich in der dargestellten feudalistischen Gesellschaft neben Frauen und dem nichtadeligen Volk besonders Kinder a priori in einer Position der Machtlosigkeit. Sie haben grundsätzlich nicht die Möglichkeit, ihre Lebenssituation autonom zu bestimmen, denn es sind fast immer Erwachsene, die über sie verfügen und ihr Schicksal prägen.

Und doch machen gerade die Kinderfiguren einen Großteil von Martins Welt für die Leserschaft erfahrbar. Im ersten Band der Reihe sind mit Bran, Arya und Sansa Stark, Jon Snow und Daenerys Targaryen fünf der acht Fokusfiguren zwischen sieben und vierzehn Jahre alt. Indem der Autor diese fünf jungen Figuren im Laufe der Buchreihe über die verschiedenen Königreiche verstreut und in ganz unterschiedlichen sozialen Stellungen positioniert, können die Leserinnen und Leser verschiedene Perspektiven einnehmen; die Auswirkungen der adeligen Ränkespiele für alle sozialen Schichten werden so nachvollziehbar. Die jugendlichen Protagonisten haben zumindest zu Beginn keinerlei politischen Einfluss und sind oft der Willkür Erwachsener unterworfen, obwohl sie alle aus Adelshäusern stammen und somit von Geburt an viele Privilegien genießen können. Insbesondere bei den drei jüngsten Fokus-Figuren, den drei Stark-Geschwistern Sansa, Arya und Bran, scheint sich diese kindliche Ohnmacht noch zu verstärken, als sie ihre ursprünglichen sozialen Stellungen durch äußere Umstände verlieren.

Im Folgenden stehen deshalb nach einigen allgemeinen Erläuterungen zu Kindern und Kindheit in Westeros die Handlungsstränge von Bran, Arya und Sansa im Mittelpunkt. Wie eine nähere Betrachtung ihrer Entwicklung zeigt, gelingt es den drei Kindern, sich trotz Widrigkeiten in neuen Umgebungen zurechtzufinden und ihr Potenzial zu selbstständigem Handeln in kleineren und größeren Handlungsspielräumen umzusetzen.² Wie wir anhand der drei Stark-Kinder zeigen werden, wird das große Epos um Adelsränke und Krieg mit den Kapiteln aus Kinderperspektive zu einem

¹ Für die kritische Lektüre einer früheren Version dieses Textes danken wir Dominik Schieder.

² Wir beziehen uns in diesem Text ausschliesslich auf die Buchreihe, nicht auf die dazugehörige Serie *GAME OF THRONES* (US/UK 2011–2019, Idee: David Benioff und D. B. Weiss), welche – anders als die Buchreihe – inzwischen abgeschlossen wurde.

maßgeblichen Teil aus einer Position der Machtlosigkeit und des Unwissens erzählt. Mit Fortschreiten der Handlung werden aus den Kinderschicksalen jedoch Aufstiegs- bzw. Emanzipationsgeschichten – die Machtlosen erlangen Handlungsmacht.

1 Fast schon erwachsen: Kindheit in Westeros

Kindheit und Jugend sind keine universellen Konzepte. Unser heutiges (westliches) Verständnis von Kindheit als eigenwertiger Lebens- und Entwicklungsphase hat sich erst im 18. Jahrhundert herausgebildet. In der Antike oder im Mittelalter galt die Kindheit als Vorbereitungsphase auf das Erwachsenenleben – auf altersgemäße Bedürfnisse, Fähigkeiten und Interessen von Kindern wurde entsprechend kaum Rücksicht genommen. Erst im Laufe der Jahrhunderte und besonders im Zuge der Aufklärung entwickelten sich differenzierte Vorstellungen vom Erwachsenwerden, bis Kindern allmählich eigene kindliche bzw. jugendliche Bereiche (etwa in Bezug auf Bildung, Kleidung und Freizeitaktivitäten) zugesprochen wurden (zur »Entdeckung der Kindheit« vgl. Ariès).

Da Westeros, wie dies in der Fantasyliteratur gängig ist, an das europäische Mittelalter bzw. populäre Vorstellungen davon angelehnt ist, unterscheidet sich konsequenterweise auch das gezeigte Kindheitsbild von dem zeitgenössischer Leserinnen und Leser. Schon das erste Kapitel der Buchreihe beginnt mit einer Hinrichtung, welcher der erst siebenjährige Bran Stark auf Geheiß seines Vaters beiwohnen muss. Dies scheint für die gezeigte Welt nicht ungewöhnlich zu sein: Als Sohn aus einem alten Adelsgeschlecht muss Bran früh lernen, wie Recht zu sprechen ist und welche Verantwortung er dereinst als Erwachsener übernehmen muss. Der (auch gewaltsame) Tod ist Teil des Alltags und wird dementsprechend nicht von kleinen Kindern ferngehalten: Wer in Martins Fantasywelt aufwächst, muss äußerst schnell erwachsen werden – selbst in Friedenszeiten werden Kinder früh mit Gewalt, Gefahr und großer Verantwortung konfrontiert.

Das Erwachsenwerden wird im Laufe der Buchreihe immer wieder explizit thematisiert. Sowohl der anfangs vierzehnjährige Jon Snow als auch sein sieben Jahre jüngerer Halbbruder Bran betonen wiederholt, sie seien »almost a man grown« (u. a. Martin, *Game* 54) – die Zuschreibung »erwachsen« ist somit ein sehr dehnbarer Begriff. Die Bewohner von Westeros scheinen keine festen Grenzen zwischen Kindheit, Jugend und Erwachsenenalter zu kennen – was der Anlehnung ans Mittelalter entspricht, wie Kutscherow ausführlich aufzeigt.³ In dieser Welt ist Erwachsensein weniger mit einem

³ Die Grenze zwischen Kindheit und Erwachsenen im Mittelalter ist umstritten; zur historischen Entwicklung von Kindheit und Jugend als Kategorien vgl. etwa Honig. Jugend als abgegrenzte Lebens- (und Konsum-)phase zwischen Kindheit und Erwachsensein gilt oft sogar als erst in den 1950er-Jahren entwickelte Vorstellung bzw. Lebenspraxis (vgl. Fingerroth 142–145).

bestimmten Alter verbunden, sondern mehr mit der Notwendigkeit, erwachsen zu sein und entsprechend handeln zu können.

Lange bevor der Krieg den Kontinent mit Hunger, Plünderungen, Vergewaltigungen und Mord überzieht, hat das ›gemeine Volk‹ in Martins Welt oft ein schweres Los zu tragen. Harte Arbeit, Ausbeutung, Leid und Gewalt gehören denn auch zum Alltag vieler Kinder und Heranwachsender, die nicht selten Hunger und körperliche Bestrafungen erleiden. Die kontinentumspannenden Auswirkungen des Machtkampfs um den Eisernen Thron, die schon für die machthabenden Erwachsenen einschneidende bis traumatische Erfahrungen bedeuten, verschärfen diese Bedingungen noch.⁴ Insbesondere die Kinder sind in diesen Entwicklungen machtlos, kennen sie doch die größeren Zusammenhänge und Ursachen ihrer Umstände kaum und können die politische Lage noch weniger durchschauen als der Rest des Volkes, das keinen Einblick in die Ränkespiele der Adligen hat. Spätestens als Jaime Lannister Bran brutal aus dem Turmfenster stößt, ist klar, dass in dieser Welt selbst adelige Kinder nicht von Grausamkeit und Gewalt verschont bleiben.

Gewalt an Kindern wird in der Buchreihe keineswegs gutgeheißen – gerade die Ermordung von Kindern stellt Martin wiederholt als deutliche Grenzüberschreitung dar, welche die Täter bzw. Auftraggeber als erbarmungslos und unmenschlich entlarvt. Zum Beispiel betonen die Berichte von der grausamen Ermordung der Kinder Rhaegar Targaryens nicht nur die Monstrosität von Gregor Clegane, sondern auch die Skrupellosigkeit seines Auftraggebers Tywin Lannister. Auch Cersei Lannisters Grausamkeit zeigt sich deutlich, als sie Robert Baratheons Bastardkinder ermorden lässt, damit die leiblichen Nachkommen ihres verstorbenen Gatten das Erbe ihrer Kinder nicht bedrohen können. Craster wird von der Nachtwache ebenso wie von den Wildlingen als unzivilisiertes Monster angesehen, da er seine Söhne den sogenannten Anderen opfert und seine Töchter zu seinen Ehefrauen macht. Das Verhalten gegenüber Kindern erweist sich somit als wichtiger Faktor bei der (impliziten) moralischen Bewertung einer Figur.

Martin nutzt die Behandlung von Kindern so auch für die Sympathie lenkung, im negativen wie im positiven Sinne: Indem Jaime Lannister Bran vom Turm stößt, weil

⁴ Zudem sind viele Charaktere aus dem umfangreichen Figurenkabinett von Anfang an aufgrund von Herkunft oder Geschlecht sozial benachteiligt, während andere wegen körperlicher Gebrechen oder ihres ungewöhnlichen Aussehens ausgegrenzt werden. Mit Freaks und Ausgestoßenen in der Buchreihe befasst sich u.a. Hartinger, der festhält, dass Underdog-Figuren zwar durchaus genretypisch sind, jedoch meist doch dem typischen Heldenbild – männlich und privilegiert – entsprechen. Entsprechend liest er die hohe Anzahl an Figuren, die durch unkonventionelles Äußeres, körperliche Versehrtheit sowie durch das Verletzen von Gendernormen und sexuellen Tabus am Rand der Gesellschaft stehen, als eine Art gegengelesene Heldenfiguren, welche besonders durch den Perspektivenwechsel zwischen Privilegiertheit und Außenseitertum interessant werden.

dieser – notabene ohne das Gesehene zu verstehen – Zeuge seines inzestuösen Akts mit seiner Zwillingschwester Cersei geworden ist, gilt er für die Leserschaft von Anfang an als Bösewicht; erst in Band 3, als Martin ihn zu einer Fokusfigur macht, wird er vielschichtiger und deutlich sympathischer. Im Gegenzug gibt es durchaus Figuren, welche die angesprochenen Gräueltaten scharf kritisieren und auch Konsequenzen daraus ziehen: So legt Eddard Stark – als Inbegriff des edlen Fürsten – das Amt als Hand des Königs nieder, als Robert Baratheon ein Kopfgeld auf die schwangere, erst vierzehnjährige Daenerys aussetzt. Dany ihrerseits vernichtet die Sklavenhändler von Astapor nicht zuletzt, weil diese die Unsullied als Kinder versklavten, entmannten und sie zum Abschluss ihrer Militärausbildung Kleinkinder ermorden ließen. Nichtsdestotrotz werden solche Taten von verschiedenen politischen Figuren als bedauernswertes, letztlich aber unvermeidliches Übel bezeichnet und weitherum geduldet. Obwohl unter zivilisierten Menschen verpönt, werden verabscheuungswürdige Taten wie die Ermordung von Kindern oder auch Vergewaltigungen⁵ gerade in Kriegszeiten sehr wohl toleriert. Besonders die Tötung von Angehörigen eines entthronten Königshauses wird nicht selten sogar als für die politische Stabilität notwendig angesehen. So bedauert zwar Tywin Lannister Tyrion gegenüber, dass Rhaegars Kinder auf derart brutale Weise ums Leben kamen, nicht aber die eigentliche Tat:

»It was necessary to demonstrate our loyalty [to Robert]. When I laid those bodies before the throne, no man could doubt that we had forsaken House Targaryen forever. And Robert's relief was palpable. As stupid as he was, even he knew that Rhaegar's children had to die if his throne was ever to be secure. Yet he saw himself as a hero, and heroes do not kill children.« (Martin, *Storm* 594)

Tywin Lannister formuliert hier klar, dass die politische Notwendigkeit eine erhebliche Grenzüberschreitung der üblichen Tugendkataloge darstellt.

In einer solchen Welt, in der viele um ihr Überleben kämpfen müssen, gibt es nur wenig Gelegenheit für Sorglosigkeit und wirklich kindliches Benehmen. Am ehesten scheint dieser Luxus noch dem Adel erlaubt, jedenfalls solange die Kinder zu jung für repräsentative Positionen (z. B. Knappe) sind.⁶ Doch trotz aller Privilegien können auch Angehörige eines Adelshauses ihren Lebensweg nicht autonom wählen. Selbstbestimmung ist den wenigsten möglich, da in der höfischen Gesellschaft jeder und jedem eine spezifische Rolle zugedacht ist, um zum Fortbestand und Erfolg der eigenen Familie beizutragen. Die absolute Notwendigkeit, Nachkommen zu zeugen

⁵ Zum Thema Vergewaltigung in der Buchreihe vgl. Rosenberg.

⁶ Auf seinen Vorwurf kindischen Verhaltens erhält Joffrey die Antwort: »We're children,« Myrcella declared haughtily. »We're supposed to be childish.« (Martin, *Clash* 47).

und diese möglichst vorteilhaft zu verheiraten, macht deutlich, dass Kinder in erster Linie eines sind: politisches Kapital. Das persönliche Glück des Einzelnen ist hingegen kaum von Belang, was sich insbesondere auf die weiblichen Figuren auswirkt. Die Schicksale von Cersei, Dany, Sansa oder der ›falschen Arya‹ Jeyne Poole belegen, dass es in Westeros gang und gäbe ist, Mädchen und junge Frauen ohne deren Zustimmung zu verheiraten, manchmal schon, sobald sie körperlich reif sind, um selbst Kinder zu bekommen. Sogar für die Starks, die stets als liebevolle Familie gezeigt werden und deren Kinder fernab des Hofes von King's Landing relativ idyllisch aufwachsen konnten, ist eine Liebesheirat kein Thema.⁷ Sansa soll verheiratet werden, um die Allianz zwischen den Starks und den Baratheons zu stärken, und Robb und Arya werden mit Fremden verlobt, um ein Bündnis mit den Freys zu besiegeln.

Die drei jüngsten Stark-Geschwister sind besonders anschauliche Beispiele dafür, wie Kinder durch ihre Familie geformt und auf ganz spezifische Rollen in der Gesellschaft vorbereitet werden. Bran, Arya und Sansa sollen zu Beginn der Buchreihe mit ihrem Vater nach King's Landing reisen, wobei jedes Kind spezifische Aufgaben erwarten: Bran soll durch seine einnehmende Persönlichkeit zwischen den Häusern Stark und Baratheon vermitteln; ihm winken eine Aufgabe als Knappe und eine glorreiche Zukunft als Ritter. Arya soll bei Hofe lernen, wie man sich als Dame benimmt, was dem Wildfang gar nicht behagt. Sansa freut sich auf ihr Leben am Hof, weil ihre vereinbarte Ehe mit dem Thronfolger Joffrey genau das ist, wovon sie schon immer geträumt hat.

Allerdings bekommt das Idealbild einer adeligen Familie bereits mit Brans fatalem Sturz Risse. Anstatt drei Kinder an den Hof zu schicken, um sie standesgemäß in die Gesellschaft einzuführen, fahren nur zwei los; und auch die beiden ungleichen Schwestern kommen durch die äußeren Umstände unweigerlich von dem ihnen vorgezeichneten Lebensentwurf ab. Im Laufe der Buchreihe erfahren alle drei Gewalt, geraten in eine Vielzahl von Gefahren und nehmen neue Identitäten an. Doch kommt der Verlust ihrer Heimat und ihrer Familie auch jenem »Schritt aus der Ordnung« (Best 19) gleich, der in der Literaturgeschichte den Beginn so mancher Abenteuer- bzw. Heldenreise markiert.⁸ Obwohl sie zunächst für eine Heldenreise denkbar ungeeignet

⁷ Und bei jenem Kind, das doch eine selbst gewählte Partnerin heiratet (Robb), endet die Hochzeit bezeichnenderweise in der totalen Katastrophe, der Ermordung der Hochzeitsgesellschaft (Martin, *Swords*).

⁸ Der Auszug der Hauptfigur aus dem vertrauten Umfeld ist ein Grundzug von Abenteuer- und Heldengeschichten und findet sich in mittelalterlichen *âventiuren* (z.B. *Iwein* und *Erec Hartmanns von Aue*, um 1200), kennzeichnet Abenteuerliteratur (etwa R.L. Stevensons *Treasure Island*, 1882/83), Filmreihen wie *STAR WARS* (ab 1977) oder Fantasyliteratur (etwa J.R.R. Tolkiens *The Lord of the Rings*, 1954/55) und ist insbesondere auch typisch für viele Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur, in denen die Hauptfiguren über eine Schwelle in eine fantastische Welt gelangen, z.B. Michael Endes *Die Unendliche Geschichte* (1982) oder C.S. Lewis' *Narnia*-Reihe (1950–56).

scheinen, zwingt der Abschied von Winterfell und ihrer Familie die Kinder dazu, sich in einer unvertrauten Umgebung zurechtzufinden. Damit begeben sich Bran, Arya und Sansa auf individuelle Entwicklungsreisen.

Wie wir im Folgenden darlegen, zeigt Martin die Situation der drei Geschwister zunächst als eine folgenschwere Entwurzelung; den Verlust ihrer ursprünglichen sozialen Rollen können sie jedoch teilweise kompensieren, indem sie lernen, sich ihren individuellen Stärken entsprechend in den neuen Umständen zu behaupten.

2 Der Gebrochene als Fantasyheld: Bran Stark

Broken, Bran thought bitterly as he clutched his knife. Is that what he was now? Bran the Broken? »I don't want to be broken,« he whispered fiercely to Maester Luwin, who'd been seated to his right. »I want to be a knight.«
(Martin, *Game* 580)

Unter den zahlreichen Außenseiterfiguren, aus deren Perspektive Martin die Ereignisse vorzugsweise erzählt, sticht Bran besonders hervor. Sein Außenseitertum wird den Leserinnen und Lesern eindringlich vor Augen geführt, da er zu Beginn der Buchreihe als gesunder, agiler Junge das Idealbild eines männlichen Adligen in Westeros verkörpert. Seine Kletterlust drückt sowohl eine unstillbare kindliche Neugier als auch eine unendliche Freude an der Bewegung und am Spüren seines Körpers aus. Brans Traum, einmal Ritter der Königsgarde zu werden, zerschlägt sich jedoch jäh, als er vom Turm gestoßen wird und permanent gelähmt bleibt.

In einer Welt, in der Ehre und Ansehen gerade bei Männern mit Stärke, Mut und Kämpferfähigkeiten gleichgesetzt werden, erscheint Bran wegen seiner Lähmung plötzlich als minderwertig. Ohne gesunden Körper fehlt ihm auf einen Schlag eine Perspektive für sein weiteres Leben, da er nie in den Kampf ziehen kann; vielleicht wird es ihm nicht einmal möglich sein, zu heiraten und Kinder zu zeugen. Zwar erwartet man von ihm, dass er in Abwesenheit seines Bruders Robb die Pflichten als Lord von Winterfell erfüllt; aufgrund seiner Behinderung und seines Alters – das sich auch sprachlich in der Erzählweise niederschlägt – wird er aber von vielen nicht ernst genommen. Mehrmals muss Bran mitanhören, wie ein Leben mit körperlicher Behinderung hinter vorgehaltener Hand als nicht mehr lebenswert bezeichnet wird. So belauscht Bran u. a. zwei Karstarks: »... sooner die than live like that«, muttered one, his father's namesake Eddard, and his brother Torrhen said likely the boy was broken inside as well as out, too craven to take his own life« (Martin, *Game* 580). Hinzu kommen zudem Ärger und Scham darüber, dass er als Gelähmter von nun an von anderen abhängig und weit unselbstständiger ist als sein dreijähriger Bruder Rickon.

Auch wenn er mit seinem Schicksal hadert und es vorerst so aussieht, als könne Bran nun nur noch anderen bei ihren Aktivitäten zusehen, beweist er Durchhaltevermögen und Zweckoptimismus: »*Let them mock*, Bran thought. No one mocked him in his bedchamber, but he would not live his life in his bed« (Martin, *Game* 571). Bewegungsfreiheit erlauben ihm Hodor und sein mit einem Spezialsattel ausgestattetes Pferd; doch vor allem die magische Verbindung zu seinem Schattenwolf Sommer bietet ihm eine alternative Form von Mobilität. Dank der fantastischen Fähigkeit, seinen Geist in den Körper seines Wolfes zu transferieren, kann er seine Behinderung zeitweise überwinden und neue Handlungsmöglichkeiten erlangen. Jedoch ist diese Art der Fluchtmöglichkeit aus seinem unbefriedigenden Dasein nicht ungefährlich, da er sich mehrmals in dieser außerkörperlichen Erfahrung zu verlieren droht.

Bran ist die körperlich wohl schwächste Figur der Buchreihe und zudem von Begleitern umgeben, die kaum stärker sind – Rickon ist erst drei Jahre alt, Jojen Reed ist mutmaßlich aufgrund seiner übernatürlichen Fähigkeit ebenfalls schwächlich, und der körperlich starke Hodor ist geistig beeinträchtigt. Interessanterweise finden sich aber gerade in Brans Handlungsstrang einige der typischsten Elemente der Fantasyliteratur. Neben der Schilderung seines individuellen Schicksals haben Brans Kapitel einen wesentlichen weltbildenden Charakter. Die vielen Erzählungen der Mythen und Sagen von Westeros, die Bran als tröstende Ablenkung erzählt bekommt oder selber erzählt, etablieren viele der fantastischen Elemente und schmücken das historische Wissen der Leserschaft über diese Welt aus. So werden Informationen über vergangene Zeiten oder sagenhafte Wesen wie die Anderen und die Kinder des Waldes präsentiert – wenn auch Bran aufgrund seines Alters vieles noch nicht versteht und deshalb ein äußerst unzuverlässiger Erzähler ist. Für die Leserinnen und Leser bleibt so lange unklar, was als Märchen und was als Tatsache zu verstehen ist.

Dass diese für die gesamte Buchreihe wichtigen Informationen aus der Sicht eines Kindes berichtet werden, ist kaum Zufall. Denn im Gegensatz zu den meisten Erwachsenen sind Bran und die Reeds noch offen für den Glauben an Magie und die Existenz vermeintlicher Fabelwesen.⁹ Die Kinder nehmen damit eine deutliche Gegenposition zum Vernunftdenken der Erwachsenen ein. Gerade Maester Luwin wird – wie alle Gelehrten in Westeros – als absoluter Skeptiker dargestellt, der vehement darauf pocht, dass die mythischen Erzählungen bloß Geschichten seien und keinesfalls auf wahren Begebenheiten beruhten. Bran dagegen fehlt die Lebenserfahrung, um sicher sagen zu können, was allgemein als unmöglich gilt und was nicht; zudem geht

⁹ Dies erinnert an das romantische Kindheitsideal, demzufolge Kinder als Wesen mit eigenem, intuitivem Wissen zu sehen sind und dem Unendlichen – und damit dem Wunderbaren – viel zugänglicher sind als Erwachsene (vgl. Ewers, »Einleitung« 18–29).

ihm die Engstirnigkeit der Erwachsenen ab, die sich immer wieder weigern, Dinge zu akzeptieren, die schlicht nicht sein dürfen, was wiederholt fatale Folgen hat. Freilich fällt Bran der Glaube aufgrund seiner besonderen Fähigkeiten nicht schwer, auch weil ihm so noch lange die naiv-kindliche Hoffnung bleibt, dass er vielleicht doch irgendwie durch Magie geheilt werden könnte.

Der Auszug in die Fremde ist jedoch wichtiger Bestandteil in Brans Entwicklung: So erweist sich Theon Greyjoys gewaltsame Übernahme und Zerstörung von Winterfell zwar als Notsituation für Bran, der er als Kind nichts entgegenzusetzen hat. Daraus entsteht ihm aber die Möglichkeit, die ungeliebten gesellschaftlichen ›Fesseln der Verantwortung‹ abzustreifen und seinem eigenen Schicksal abseits von Erbfolge und Familienzugehörigkeit zu folgen. Dabei ist Bran nicht bloß ein Träumer, der an kindlichen Hoffnungen festhält. Auch wenn er gerade am Anfang vieles noch nicht verstehen kann und daher eher instinktiv entscheidet, muss man ihn trotz seines Gebrechens als – zwar unwahrscheinlichen – Helden sehen, dessen Entwicklungsreise mythische Erzähltraditionen aufnimmt. Nach dem Verlust von Familie, Heimat und seiner ursprünglichen sozialen Rolle ist Bran dank seiner Leibwechsler-Fähigkeiten sozusagen ein »göttliches Kind« bzw. ein kindlicher Weltenretter (vgl. Ewers, »Kinder- und Jugendliteratur« 256), der sich auf eine gefährliche Reise begibt, an deren Ende potenziell die Lösung im Kampf gegen die Anderen wartet.

Brans Entwicklungsreise entspricht einer klassischen Queste, die Elemente des mythischen Heldenmusters nach Joseph Campbell enthält: Durch die Traumbotschaften der dreiäugigen Krähe¹⁰ und Jojens prophetische Träume erhält er einen Auftrag, der sowohl Bestimmung als auch Heldenverpflichtung ist. Als Auserwählter wird er von Helferfiguren (den Reeds und Hodor) begleitet, während sein Mentor bzw. die Wissensfigur Luwin stirbt (die seinem kindlichen Glauben an das Unmögliche freilich im Weg gestanden wäre). Als Anführer einer Gemeinschaft freiwilliger Gefährten muss er viele Gefahren überstehen, um sein Ziel – ein unterirdisches ›Zauberland‹ – zu erreichen. Strukturell entspricht Brans Reise daher einem typischen Erzählmuster, das in Mythologie, Märchen und nicht zuletzt häufig in der (fantastischen) Kinder- und Jugendliteratur zu finden ist. Bran durchläuft so die in jener Literaturgattung klassische Entwicklung vom schwachen kleinen Jungen zum Verantwortungsträger, der vielleicht das Schicksal der gesamten Welt in Händen

¹⁰ Bei dieser Figur (Three-Eyed Crow) handelt es sich um Bryndon Rivers, genannt Bloodraven, der sich viele Jahre zuvor als »Spymaster« der Targaeryen-Könige den Ruf erarbeitete, alles zu sehen. Er entpuppt sich als eine »Allwissens«-Figur, die als verschollen gilt, aber durch das Netzwerk der Weirwood-Bäume, mit dem er körperlich verwachsen ist, die gesamte Welt im Blick hält (zur Herkunft der Figur vgl. Martin, *Knight*).

hält.¹¹ Als Leitfaden, um dieses Potenzial überhaupt finden zu können, erweist sich dabei der in der Buchreihe lange als kindisch assoziierte Glaube an die Wahrheit von Ammenmärchen.

Obschon Bran keine Heilung findet, hat er seine Situation letztlich (d. h. bis zum Ende des fünften Bandes) akzeptiert. Denn nicht die für ihn unerreichbare Fähigkeit zu kämpfen zählt, sondern seine angeborene Leibwechsler-Begabung und sein Wille, mehr über die Welt und die Magie zu lernen. In gewisser Weise schließt sich für ihn am Ende der bisher veröffentlichten Bücher ein Kreis: Während er früher die Dächer Winterfells nutzte, um seine Umgebung zu überblicken, hat er nun zahllose Alternativen, um Informationen zu sammeln: Er kann in die Körper von Sommer, des Rabens und (verbotenerweise) von Hodor schlüpfen, und die Weirwood-Bäume erlauben es ihm, potenziell die ganze Welt und sogar die Vergangenheit zu beobachten. Bran selbst reflektiert seine zurückgelegte Entwicklung wie folgt:

What was he now? Only Bran the broken boy, Brandon of House Stark, prince of a lost kingdom, lord of a burned castle, heir to ruins. He had thought the three-eyed crow would be a sorcerer, a wise old wizard who could fix his legs, but that was some stupid child's dream, he realized now. *I am too old for such fancies*, he told himself. *A thousand eyes, a hundred skins, wisdom deep as the roots of ancient trees*. That was as good as being a knight. *Almost as good, anyway*. (Martin, *Dance* 455)

Aus dem verträumten, scheinbar machtlosen kleinen Jungen ist nicht nur ein Anführer geworden, sondern er hat sich auch als Auserwählter für eine ganz besondere magische Aufgabe herausgestellt: Er ist als Nachfolger von Three-Eyed Crow in einer quasi-göttlichen Position der potenziellen Allwissenheit, die allerdings an die fast vollständige körperliche Immobilität gebunden ist. Nicht die Heilung, sondern die fantastische Übersteigerung seiner körperlichen Behinderung bedeutet das Erreichen seiner Bestimmung.

3 Vom Spielstein zur Spielerin: Sansa Stark

»Life is not a song, sweetling. You may learn that one day to your sorrow.«
(Martin, *Game* 473)

Im enormen Fandom um Martins Werke zählt Sansa zu den unbeliebteren Figuren. Fans kritisieren besonders ihre Naivität und Passivität in den ersten Bänden. Statt wie Arya frech, unabhängig und clever zu sein, ist sie stets darauf bedacht, hübsch

¹¹ Die Serie GAME OF THRONES zeigt diesbezüglich ein konsequentes Weiterdenken von Bran als Heldenfigur, indem sie ihn am Schluss auf den Eisernen Thron setzt.

auszusehen und der höfischen Etikette Genüge zu tun. Als artige Adelstochter hat sie früh gelernt, was man von ihr erwartet und welche Tugenden sie vorleben muss, um ihre spätere Rolle als Ehefrau, Mutter und Herrin eines Adelshauses erfüllen zu können. Mit Konflikten hingegen kann sie überhaupt nicht umgehen, da sie am liebsten alles »nice and pretty« (Martin, *Game* 143) hätte – wie in den von ihr so geliebten Liedern über eine höfisch-glanzvolle Abenteuerwelt. Trotz dieser eher oberflächlichen Eigenschaften ist Sansa alles andere als eine langweilige Figur: Besonders aus ihrer Perspektive kommen höfische Ideale zur Sprache, die im Kontrast zur harten Realität einen kritischen Blick auf die Elite von Westeros werfen.

Sansa hat genaue Vorstellungen davon, wie edle Männer und Frauen zu sein haben, aber nur wenig Ahnung von der Welt. Dem gut behüteten Mädchen fehlt die Lebenserfahrung, um zwischen Ideal und Realität unterscheiden zu können. Zu Beginn der Buchreihe befindet sie sich in einem Alter, in dem sie zwischen unschuldigem Kind und für politische Zwecke »verwendbarer« Frau steht. Mit seinem blinden Vertrauen in ritterliche Ideale wird das Kind Sansa bezeichnenderweise wiederholt älteren Frauen wie Königin Cersei¹² oder Lady Olenna Tyrell gegenübergestellt, die als adlige Frauen in ihrer unterdrückten Rolle in Westeros längst desillusioniert sind und ihre ganz eigenen Strategien entwickelt haben, um in dieser Gesellschaft »mitspielen« zu können. Denn wie der Finanzminister Petyr Baelish, genannt Littlefinger, Sansa einbläut: »In King's Landing, there are two sorts of people. The players and the pieces« (Martin, *Storm* 767).

Als sie mit Joffrey verlobt wird, nimmt sie die Rolle der königlichen Braut ohne Umschweife an, ja glaubt sogar, in ihn verliebt zu sein – weil das von ihr erwartet wird, aber auch weil der hübsche Junge exakt ihrem Idealbild eines edlen Prinzen zu entsprechen scheint. Ihr unbedingter Glaube an das Ritterideal von Westeros und den schönen Schein des Hofes macht sie blind für alles, was nicht diesem poetisch verklärten Weltbild entspricht. Lange will sie nicht sehen, dass Joffrey keinesfalls der galante Prinz ihrer Träume ist oder dass die Königin zum eigenen Vorteil gegen Ned Stark intrigiert und sich überhaupt nicht für sie interessiert.

Durch Sansas kindlich-naiven Glauben an die hehren Ideale aus Liedern wirkt die beschriebene Realität im Kontrast umso drastischer. Nach der Hinrichtung ihres Vaters ist Sansa eine Geisel der Lannisters, hat unter Joffreys sadistischen Ausbrüchen zu leiden und entgeht nur knapp sexuellen Übergriffen. Vor allem muss sie damit fertig werden, dass sich ihr bisheriges Weltbild und ihr Verständnis von Gerechtigkeit nicht länger mit der Realität vereinbaren lassen. Wiederholt wird in Sansas Handlungsstrang

¹² Zu Cersei und ihrem Verständnis von »weiblichen Waffen« (Tränen und Sex) vgl. Dörrich.

das anfangs eingeführte Ritterideal thematisiert, wobei Martin das Bild der strahlenden Vorzeigeritter fortlaufend dekonstruiert (vgl. Dörrich). Denn während sich die gutaussehenden Ritter der Königsgarde alles andere als ritterlich verhalten und ohne Zögern jeden noch so brutalen Auftrag von Joffrey ausführen, stehen Sansa ausgerechnet jene Männer bei, die äußerlich nicht unritterlicher sein könnten: der trinkende Narr Ser Dontos, der ›Imp‹ Tyrion Lannister und der entstellte ›Hound‹ Sandor Clegane.¹³ Gerade Letzterer wehrt sich vehement dagegen, zum Ritter geschlagen zu werden. Obwohl Sansa ihn in jeglicher Hinsicht abstoßend findet, erkennt sie, dass er mit seiner düsteren Einschätzung der Welt nicht unrecht hat: »There are no true knights, no more than there are gods. If you can't protect yourself, die and get out the way of those who can. Sharp steel and strong arms rule this world, don't ever believe any different« (Martin, *Clash* 757). Westeros scheint fürwahr kein Land für Kinder zu sein.

Anfangs scheint Sansa eine fast schon klassische Jungfrau in Nöten zu sein: Naiv vertraut sie auf Äußerlichkeiten und erkennt so die Gefahren im politischen Schlangennest King's Landing viel zu spät. Von Cersei Lannister lässt sie sich unwissentlich instrumentalisieren, wegen ihres Erbes wird sie zum politischen Spielball der Lannisters und Tyrells, und schließlich muss sie sogar eine Zwangsheirat mit Tyrion Lannister hinnehmen. Sansas Machtlosigkeit zeigt sich beispielhaft, als ihre erste Monatsblutung einsetzt: Im Wissen, dass sie nun als Frau gilt und deshalb bald verheiratet werden soll, versucht sie vergeblich, ihr körperliches Erwachsenwerden zu verbergen. Freilich scheitert der Versuch, ihre Zeit als Kind, während der sie zumindest in gewisser Weise geschont wurde, noch etwas zu verlängern. Doch im Laufe der Zeit überwindet Sansa diese kindliche, ihrer Machtlosigkeit geschuldete Passivität. Sansa betet lange darum, dass sie aus ihrer misslichen Lage befreit wird; weil sich ihre Hoffnungen jedoch immer wieder zerschlagen, muss sie schließlich selber einen Weg finden, wie sie mit dieser Situation umgehen kann.

Bezeichnenderweise erweist sich gerade ihre Erziehung zum passiven, braven Mädchen als ihre größte Stärke – die aufbrausende Arya hätte in derselben Situation wohl kaum überlebt. Während der Hound Sansa mehrfach vorwirft, wie ein gut dressiertes Vögelchen ihre Antworten auswendig gelernt zu haben, und auch andere sie

¹³ Martin stellt das Ritterideal aus den Liedern auch an anderer Stelle zur Diskussion: Da Sänger wie Marillion in der ganzen Buchreihe negativ dargestellt werden, kann man ihnen (und damit ihren Liedern) grundsätzlich nicht trauen. Die einzigen wahren Ritter, die ohne Tadel ihren ritterlichen Pflichten nachkommen, sind hingegen gar keine richtigen Ritter: Als Frau wird Brienne von Tarth von vielen nicht als Ritterin anerkannt, und Duncan the Tall aus den Kurzgeschichten um Dunk und Egg ist mutmaßlich gar nie zum Ritter geschlagen worden (Martin, *Knight*). Vgl. zum Ritterideal und den erwähnten ›Antirittern‹ in der Reihe Dörrich.

für eher dumm halten, weiß Sansa sich eben genau durch ihr nur scheinbar naives Verhalten zu schützen: Sie versucht, Joffrey durch ihr hübsches Äußeres milde zu stimmen, reagiert auf Misshandlungen mit möglichst viel Würde und Freundlichkeit und macht ihre guten Manieren zur Waffe: »What was it that Septa Mordane used to tell her? *A lady's armor is courtesy*, that was it. She donned her armor« (Martin, *Clash* 50). Obwohl Sansa schnell merkt, dass sie niemandem trauen kann, wird sie trotz ihrer schlechten Erfahrungen nicht verbittert wie Cersei; sie bleibt zwar eingeschüchtert, aber dennoch freundlich und mitfühlend. Ihr Festhalten an einer gewissen Naivität und damit an ihrem Image einer von Kindlichkeit geprägten jungen Frau erlaubt es ihr, ihrem Umfeld gegenüber trotz allem eine Position der moralischen Überlegenheit einzunehmen, da sie eben (noch?) nicht selbst höfische Intrigen zu spinnen versucht.

Sansas Entwicklung vom naiven Mädchen zur äußerlich zwar immer noch angepassten, in Wahrheit aber durchaus cleveren jungen Frau offenbart sich vor allem gegen Ende ihres bisherigen Handlungsstranges. Wollte sie Ser Dontos zu Beginn nur zu gerne als ihren fast schon mythisch-heldenhaften Retter annehmen, erkennt sie spätestens bei der Flucht aus King's Landing, dass nichts so ist, wie es scheint, und dass die wahren Drahtzieher oft im Dunkeln bleiben. Schritt für Schritt muss sich Sansa von ihrem kindlichen Glauben an eine nach hehren Idealen strebende höfische Welt verabschieden, in der ein Mädchen nur schön, nett und passiv sein muss, um glücklich zu werden. Damit bedeutet das Erwachsenwerden in Martins Welt zumindest im Falle von Sansa auch, seine Illusionen zu verlieren.

Außerhalb von King's Landing ist es jedoch möglich, dass sich ihre Desillusionierung zu einer zaghaften Emanzipation wandelt: Mit Littlefinger als Mentor wird sie in das Spiel um den Thron eingeführt und ist zum ersten Mal in einer Position, in der nicht bloß über sie verfügt wird, sondern sie selbst mitdenken und aktiv werden kann. Dabei ist ihr durchaus klar, dass Littlefinger nicht immer die Wahrheit sagt, sondern eigene Motive hat und sie – und vor allem ihr Erbe – für seine Ziele nutzen will. Obwohl auch ihre neue Rolle von der Zugehörigkeit zu einem Mann abhängig ist, findet sie Stärke in der neuen Möglichkeit, selbst in den politischen Ränkespielen mitzuwirken: Sansa wird von der passiven Spielfigur zur aktiven Spielerin. Interessanterweise ermöglicht ihr vor allem ihre neue Identität als Littlefingers uneheliche Tochter Alayne Stone ein gewisses Maß an Stärke. Als könnte sie mit dem Namen Sansa Stark nicht nur ihre Ängste, sondern auch die kindliche Machtlosigkeit ablegen, erfindet sie sich als die etwas ältere und tapferere Alayne neu – und nimmt so vielleicht irgendwann ihr Schicksal komplett in die eigenen Hände.

4 Das vielgesichtige Wolfsmädchen: Arya Stark

»*Fear cuts deeper than swords*«, she said aloud, but it was no good pretending to be a water dancer, Syrio had been a water dancer and the white knight had probably killed him, and anyhow, she was only a little girl with a wooden stick, alone and afraid.

(Martin, *Game* 536)

Während es bei Sansa und Bran äußere Umstände sind, die ihre idyllische Kindheit in einen Albtraum und eine Bewährungsprobe umschlagen lassen, hat Arya von Anfang an eine gewisse Außenseiterposition inne. Wie ihren Geschwistern wird auch ihr schon von klein auf beigebracht, was von ihr erwartet wird, doch im Gegensatz zu Sansa ist Arya für ein Leben als Edeldame wenig geeignet. Schon äußerlich glaubt sie dem Schönheitsideal nicht zu entsprechen. Sogar innerhalb der Familie ist sie eine Außenseiterin, weil sie und ihr Halbbruder Jon als Einzige dem Vater (und nicht der Mutter) ähneln. Statt sich mit Handarbeiten zu quälen, würde sie wie ihre Brüder lieber das Kämpfen erlernen. Bereits früh beschleicht sie deshalb das Gefühl, dass das Leben ungerecht ist. Arya ist überzeugt, dass Mädchen, Frauen oder Bastarden mehr Optionen offenstehen sollten, als ihnen die Gesellschaft bisher zugesteht. Zum Glück wird sie von Jon und ihrem Vater in ihren Wünschen unterstützt und darf bei Syrio Forel das Fechten erlernen.

Ihr Gerechtigkeitsgefühl wird empfindlich getroffen, als Joffreys Lügen zum Tod ihres Freundes Mycah und Sansas Schattenwölfin Lady sowie zur Trennung von ihrer geliebten Schattenwölfin Nymeria führen. Arya fühlt sich einsam, unverstanden und desillusioniert, weil niemand ihrer Version der Geschichte Glauben schenken will. Für sie ist von da an klar: Wahre Ritterlichkeit oder Gerechtigkeit gibt es nicht. Hinter dem schönen Schein, für den sich Sansa so begeistert, verbirgt sich eine Welt voller Lügner, an der Arya keinen Anteil haben will. Es erstaunt nicht, dass sie sich weigert, sich in das gesellschaftliche Korsett eines adeligen Mädchens zu fügen. Arya gehört wohl auch deshalb zu den beliebtesten Figuren der Buchreihe, weil sie sich nicht mit den bestehenden Verhältnissen begnügt, sondern konsequent ihren eigenen Weg sucht. Trotz ihres zarten Alters ist sie äußerst zäh und übersteht die widrigsten Umstände mit Cleverness und Tapferkeit. So schafft sie es, nach der Verhaftung ihres Vaters den Lannisters zu entkommen und King's Landing zu verlassen. Anfänglich als Junge verkleidet, tritt sie eine beschwerliche Odyssee an, während der sie immer wieder neue Identitäten annimmt und quer durch das Kriegsgebiet der Riverlands getrieben wird – ohne jedoch je eines ihrer angestrebten Ziele zu erreichen.

Durch Aryas Perspektive demontiert Martin eindrücklich heroische Vorstellungen von Kriegshandlungen, wie sie sonst in Fantasyliteratur gern gezeigt werden.¹⁴ Aus der Sicht eines machtlosen, eingeschüchterten und doch mutigen Kindes zeigt er die tragischen Einzelschicksale und Gräueltaten beider Kriegsparteien und macht damit deutlich, dass es sich keineswegs um einen Kampf von Gut gegen Böse handelt; denn beide Seiten plündern, morden und vergewaltigen, und mittendrin ist das ›unschuldige‹ Volk, das um das nackte Leben bangen muss. Die Ungerechtigkeiten, die Arya erlebt bzw. die ihr und ihren Begleitern angetan werden, beleuchten die Abgründe, zu denen Menschen fähig sind. Auch Arya wird auf ihrer Odyssee mehrmals gefangen genommen, verprügelt, muss schwere Fronarbeit leisten und entkommt oft nur mit viel Geschick einem noch schlimmeren Schicksal.

Aryas Kapitel gehören zu den spannendsten, aber auch schockierendsten der ganzen Buchreihe, weil ihre Erlebnisse im deutlichen Gegensatz zum Kindheitsbild moderner Leserinnen und Leser stehen. Martin rechnet systematisch mit Vorstellungen kindlicher Unschuld ab und prangert damit auch die psychologischen Folgen für Kinder nach solchen Erlebnissen an. Cole interpretiert Aryas Verhalten denn auch als Form einer posttraumatischen Belastungsstörung. Mit knapp zehn Jahren muss sie nicht nur zahlreiche Menschen sterben sehen, sondern auch selber mehrfach töten. Diese Erlebnisse hinterlassen deutliche Spuren, stumpfen Arya emotional zunehmend ab; gleichzeitig wird sie von einem unstillbaren Wunsch nach Vergeltung angetrieben. Die Überlegung, ob sie ihr Gegenüber einfach töten soll, statt eine Konfrontation zu riskieren, wird so fast schon zum Reflex (auch wenn sie diesem nur selten nachgibt). Wut und Scham über die eigene Machtlosigkeit setzen sich in ihr fest, während ihre Racheliste immer länger wird: »Arya watched and listened and polished her hates the way Gendry had once polished his horned helm« (Martin, *Clash* 417). Die Kehrseite ihrer Hassgefühle und ihres Überlebenswillens ist indes ein tiefsitzendes Schuldgefühl. Was sie tun muss, um zu überleben, wird für sie zum Problem, da sie glaubt, damit ihr Anrecht auf einen Platz in ihrer Familie verwirkt zu haben. Selbst wenn die Gräueltaten des Krieges ein Ende nehmen, scheint Arya die Rückkehr in ihr früheres, verhältnismäßig unbeschwertes Leben verwehrt.

¹⁴ In C. S. Lewis' *Narnia*-Büchern ziehen beispielsweise sogar Kinder in den Kampf gegen das Böse und werden so zu gefeierten Kriegshelden. Wie George R. R. Martin in einer Masterclass am *Neuchâtel International Fantastic Film Festival* (10. Juli 2014) betonte, ist es ihm ein Anliegen, Krieg und Kampf in allen (positiven und negativen) Facetten darzustellen und nicht bloss als »blutlose Gewalt« zu verharmlosen (www.youtube.com/watch?v=rVXTICxYiFs, TC: 00:36:10–00:42:30).

Oft kann Arya nicht über ihr eigenes Schicksal entscheiden: Als Gefangene ist sie den Launen ihrer Wärter unterworfen, als Geisel muss sie sich fügen, bis man sie auslöst – bzw. bis sie von jemand anderem entführt wird. Besonders in Harrenhal fühlt sie sich klein und unbedeutend wie eine Maus:

On the road Arya had felt like a sheep, but Harrenhal turned her into a mouse. She was grey as a mouse in her scratchy wool shift, and like a mouse she kept to the cran- nies and crevices and dark holes of the castle, scurrying out of the way of the mighty. (Martin, *Clash* 457f.)

Doch als Maus ist sie auch unbeobachtet und kann Geheimnisse in Erfahrung bringen: »And as lords and ladies never notice the little grey mice under their feet, Arya heard all sorts of secrets just by keeping her ears open as she went about her duties« (458). Trotz ihrer faktischen Machtlosigkeit kann Arya immer wieder kleine Momente nutzen, in denen sie doch aktiv werden kann. Dass sie dabei lediglich auf ihr eigenes Schicksal Einfluss hat, zeigt sich an den drei Namen, die sie dem Auftragsmörder Jaqen H'ghar nennen kann. Alleine die Idee, dass sie nur einen Namen zu sagen braucht, damit jemand stirbt, lässt sie Mut fassen. Als Geist von Harrenhal fühlt sie sich mächtig, und eigentlich möchte sie gar nicht, dass Jaqen sein Versprechen umsetzt, denn sobald der letzte Name genannt ist, wird sie dieses Machtgefühl wieder verlieren. Mithilfe von Jaqen könnte Arya durchaus Einfluss auf die Politik von Westeros nehmen – etwa indem sie ihn Tywin Lannister töten ließe, wie sie selbst erkennt:

Suddenly she knew that she had made a terrible mistake. *I'm so stupid*, she thought. Weese did not matter, not more than Chiswyck had. *These* were the men who mat- tered, the ones she ought to have killed. Last night she could have whispered any of them dead, if only she hadn't been so mad at Weese for hitting her and lying about the capon. *Lord Tywin, why didn't I say Lord Tywin?* (Martin, *Clash* 555)

Doch verzichtet Martin (noch) darauf, sie zur politisch einflussreichen Figur zu machen. Stattdessen wählt sie Leute aus ihrem näheren Umkreis aus, die ihre eigene aktuelle Situation direkt beeinflussen. Offenbar kann Arya aufgrund ihres Alters noch nicht politisch taktieren; ihr fehlt der Überblick, um jene Personen auszuwählen, deren Tod weitgreifende Konsequenzen für den Kriegsverlauf hätten. Selbst die Befreiung der Nordmänner hat wenig Einfluss auf ihre unmittelbare Situation; schließlich gibt es keine ›Guten‹ und ›Bösen‹ in diesem Konflikt – für das normale Volk ist es egal, von wem es geknechtet wird.

Von Anfang an hat Arya ein besonderes Talent, das sich als ihre größte Stärke herausstellt: ihre Wandlungsfähigkeit. Während Sansa bei ihrer Reise in den Süden brav in der königlichen Karosse mitfährt, mischt sich Arya lieber unter das einfache Volk und kommt mit ganz unterschiedlichen Menschen in Kontakt. Sie kennt keine Berührungsängste, sodass sie schnell von anderen lernt und sich anpassen kann. Auf ihrer Flucht vor den Lannisters kann sie dieses Talent nutzen, indem sie sich immer wieder neu erfindet – einerseits, um ihre wahre Identität zu verbergen, andererseits, um sich ihrer Umgebung möglichst gut anzupassen.

Die häufigen Identitätswechsel lassen sich unterschiedlich deuten: Bei Arya – einem kleinen Mädchen, das ohne Familie durch ein Kriegsgebiet irrt und immer wieder von vermeintlichen Freunden enttäuscht wird – kann man das Fehlen einer definitiven Identität durchaus negativ sehen. Besonders weil sie Nymeria verjagen musste und ihr somit die wichtige Verbindung zu ihrer Schattenwölfin fehlt, könnte man die lange Reihe an selbst gewählten Namen als Zeichen einer fragmentierten Identität interpretieren. Dementsprechend hat sich Arya im Laufe ihrer schlimmen Erlebnisse in gewisser Weise verloren. Kaum zufällig landet sie in Braavos im Tempel des Vielgesichtigen Gottes, wo sie wortwörtlich ein Niemand sein soll.

Hingegen scheint gerade dies die ultimative Möglichkeit zu sein, wie sie ihre Wandelbarkeit entfalten kann: Die Perfektionierung sozialer Masken ist die Voraussetzung zur Erfüllung ihrer Aufgaben als Niemand bzw. als Auftragsmörderin. Dass Aryas Weg sie ausgerechnet an einen Ort verschlägt, an dem diese soziale Mimikry – also die scheinbar völlige Anpassung an die Umgebung – als eine Art Götterkult praktiziert wird, kann somit auch als schicksalhafte Fügung verstanden werden.

Doch sie kann weder ihr Gerechtigkeitsempfinden ablegen, das sich durch alle ihre Kapitel zieht und bis zum Schluss kindlich-absolut bleibt, noch ihre letzten drei ›Identitätsanker‹ aufgeben: Erstens ist Aryas Wunsch nach Vergeltung noch nicht vergangen; ihr ›Gebet‹ mit den Namen jener, denen sie Rache geschworen hat, erinnert sie weiterhin an ihre selbst gewählte Aufgabe, ihre einstigen Peiniger zur Rechenschaft zu ziehen – ein weiteres Beispiel dafür, wie Martin mit Aryas Schicksal traditionelle Vorstellungen von unschuldiger Kindheit kontrastiert und ihre Erlebnisse so noch viel eindrücklicher und schockierender macht. Zweitens behält sie trotz gegenteiliger Anweisung ihrer Lehrmeister ihr Schwert Needle, die letzte Verbindung zu ihrer Herkunft, ihrer Familie und ihrem alten Glauben. Und drittens verfügt sie trotz der großen räumlichen Distanz in ihren Träumen noch immer über eine Verbindung zu ihrer Schattenwölfin Nymeria. Arya legt zwar ihre alten Identitäten ab und beginnt die Ausbildung als Gesichtslose bzw. als kindliche Auftragsmörderin – es zeichnet sich

jedoch ab, dass dies noch nicht die letzte Station ihrer Entwicklung ist. »Der gütige Mann« charakterisiert sie schon früh treffend: »You play at being a servant, but in your heart you are a lord's daughter. You have taken other names, but you wore them as lightly as you might wear a gown. Under them was always Arya« (Martin, *Feast* 317). Unter ihren zahlreichen angenommenen Identitäten scheint nach wie vor das Wolfsmädchen Arya zu schlummern, das nur darauf wartet, sein Schwert Needle wieder aufzunehmen.

5 Fazit

Die aufgeführten Beispiele verdeutlichen, dass zahlreiche Facetten von George R. R. Martins Fantasywelt besonders in den Handlungssträngen der Kinderfiguren greifbar gemacht werden: In ganz unterschiedlichen sozialen Schichten, geografischen Räumen und Lebensumständen können die Leserinnen und Leser Einzelschicksale mitverfolgen, anhand derer sich der kritische Umgang der Buchreihe mit der feudalistischen Gesellschaft sowie mit Krieg und Gewalt zeigt. Mit der Darstellung des zum Teil äußerst harten Alltags in Kriegszeiten und den sehr jungen Hauptfiguren werden einerseits Fantasyklischees umschifft; andererseits lassen sich auch Anpassungen und Erweiterungen genretypischer Formeln erkennen. Eine wirkliche Dekonstruktion des Genres stellt die Buchreihe freilich nicht dar: Zwar schreibt Martin verschiedentlich gegen Erzählkonventionen an, gerade in den Kinder-Handlungssträngen entspricht vieles jedoch typischen Fantasy-Mustern, wie sie vor allem auch in Kinder- und Jugendliteratur zu finden sind.¹⁵

Bran, Sansa und Arya werden im Laufe der bisher erschienenen Bücher mit unterschiedlichen Herausforderungen konfrontiert und müssen lernen, sich ohne die Hilfe von Erwachsenen zu behaupten. Dabei sind sie zwar durch ihre geringe Lebenserfahrung und ihr altersbedingt nur begrenztes Verständnis der jeweiligen Situation benachteiligt, aber alle drei Geschwister weisen ganz bestimmte Kompetenzen auf: Brans Bereitschaft, auf das Unmögliche zu setzen, wird zum Leitstern seiner vielversprechenden Entwicklungsreise. Er lernt, mit seinem zerschmetterten Körper zurechtzukommen und stellt sich seiner Bestimmung, jenseits der Mauer seine magischen Talente auszubilden. Die zur jungen Frau heranwachsende Sansa dagegen muss sich von ihren (mädchenhaften) Illusionen, die freilich in ihrer Situation ihren Zweck erfüllt haben,

¹⁵ Obschon die Buchreihe einige typische Merkmale fantastischer Jugendliteratur (etwa Jugendliche als Protagonisten, Elternferne, Entwicklungsreise) aufweist, ist sie unserer Meinung nach (auch aufgrund der inhaltlichen Breite und Komplexität) deutlich für Erwachsene konzipiert; gegen eine Einordnung in die Sparte Crossover spricht das Fehlen einer Mehrfachadressierung (vgl. dazu Hoffmann 51–68). Freilich haben sich jugendliche LeserInnen spätestens mit dem Erfolg der TV-Serie die Buchreihe als Lesestoff erobert. Der Frage, ob es sich bei der Buchreihe um Jugendliteratur handelt, geht bereits Kutscherow (357 f.) nach, ohne sie jedoch abschließend zu beantworten.

verabschieden, kann jedoch die höfische Etikette zu ihrem Vorteil nutzen. Die von Anfang an desillusionierte Arya überlebt zahlreiche Gefahrensituationen, indem sie sich wie ein Chamäleon den Erfordernissen der Situation anpasst und sich neu erfindet, hält jedoch an ihren Racheplänen fest – es lässt sich spekulieren, ob sie sich zur Meistermörderin ohne soziale und emotionale Bindungen entwickelt oder doch wieder Vertrauen in andere fassen kann.

Für alle drei Kinder, deren (Erzähl-)Perspektiven auch immer wieder eine entscheidende weltbildende Funktion für die Romanreihe übernehmen, erweist sich dabei nicht das Befolgen gesellschaftlicher Regeln und Konventionen als Weg zum Erwachsenwerden (und Überleben). Vielmehr lernen sie, nachdem ihre kindlichen (Ideal-)Vorstellungen gründlich zerstört wurden, sich den verschiedensten Situationen anzupassen und sich so immer wieder neues Handlungspotenzial zu erschließen. Westeros ist kein Land für Kinder – aber durch ihre Anpassungsfähigkeit manövrieren sich die drei Stark-Kinder nicht nur durch die Kriegswirren, sondern überflügeln die ihnen zu Beginn zugedachte Rolle bei Weitem. Durch den Gegensatz von kindlicher Unschuld und der Grausamkeit der Welt stellt die Buchreihe somit auch ein Plädoyer für das Potenzial von Kindern als aktiv Handelnden dar.

Autorinnen

Lic. phil. Petra Schrackmann, MAS FHO IS, studierte Germanistik, Europäische Volksliteratur und Englische Literatur an der Universität Zürich. Sie war dort auch Assistentin und Lehrbeauftragte für Populäre Literaturen und Medien. Sie ist heute als Informationsspezialistin tätig und arbeitet an ihrer Dissertation zu Verfilmungen von Fantasyromen für Kinder und Jugendliche. Publikationen zu Peter Pan (Lizenziatsarbeit), Fantastik (u. a. zu Vampiren, Zombies, Werwölfen, Halbgöttern), Adaption, Comics, Fanfiction sowie Kinder- und Jugendmedien. Zudem ist sie als Filmkritikerin, Lektorin und Redaktionsmitglied bei der Filmplattform OutNow.ch tätig.

Dr. phil. Aleta-Amirée von Holzen studierte Germanistik, Europäische Volksliteratur und Nordistik an der Universität Zürich, wo sie auch als Assistentin und Lehrbeauftragte tätig war. Heute arbeitet sie am Schweizerischen Institut für Kinder- und Jugendmedien (SIKJM). Publikationen zu Abenteuerkonzepten im Piratenfilm (Lizenziatsarbeit), zur Doppelidentität bei maskierten Helden (Dissertation), zu diversen fantastischen Themen (besonders Figuren wie Vampir, Werwolf, Superheld, Urban Fantasy) sowie zu Kinder- und Jugendmedien.

Konkurrierende Interessen

Die Autorinnen haben keine konkurrierenden Interessen zu erklären.

Zitierte Werke

Ariès, Philippe. *Die Geschichte der Kindheit*. Hanser, 1976.

Best, Otto F. *Abenteuer – Wonnetraum aus Flucht und Ferne. Geschichte und Deutung*. Fischer Taschenbuch Verlag, 1980.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press, 1949.

Cole, Myke. »Art Imitates War. Post-Traumatic Stress Disorder in *A Song of Ice and Fire*.« *Beyond the Wall: Exploring George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance With Dragons*. Hg. James Lowder. Smart Pop BenBella, 2012. 73–88.

Dörrich, Corinna. »A Knight's a sword with a horse.« Bilder von Ritterschaft und die Waffen der Frauen in ASOIAF«. *Die Welt von Game of Thrones. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins A Song of Ice and Fire*. Hg. Markus May et al. Transcript, 2016. 173–192. DOI: <https://doi.org/10.14361/9783839437001-011>

Ewers, Hans-Heino. »Einleitung«. *Kinder- und Jugendliteratur der Romantik. Eine Textsammlung*. Reclam, 1984. 7–58.

Ewers, Hans-Heino. »Kinder- und Jugendliteratur«. *Phantastik. Ein interdisziplinäres Handbuch*. Hg. Hans Richard Brittnacher und Markus May. Metzler, 2013. 249–257.

Fingeroth, Danny. *Superman on the Couch. What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. Continuum, 2008 (2004).

Harteringer, Brent. »A Different Kind of Other. The Role of Freaks and Outcasts in *A Song of Ice and Fire*.« *Beyond the Wall: Exploring George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance With Dragons*. Hg. James Lowder. Smart Pop BenBella, 2012. 153–167.

Hoffmann, Lena. *Crossover. Mehrfachadressierung in Text, Markt und Diskurs*. Chronos, 2018.

Honig, Michael-Sebastian. »Geschichte der Kindheit«. *Handbuch Kindheits- und Jugendforschung*. Hg. Heinz-Hermann Krüger und Cathleen Grunert. VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2002. 309–332. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-322-97551-5_13

Kutscherow, Maria. »I'm almost a man grown«. Zur Verhandlung von Kindheit und Jugend in ASO-IAF und GOT«. *Die Welt von Game of Thrones. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins A Song of Ice and Fire*. Hg. Markus May et al. Transcript, 2016. 355–367. DOI: <https://doi.org/10.14361/9783839437001-023>

Liz, M. GEORGE RR MARTIN NIFFF MASTERCLASS (10. Juli 2014). www.youtube.com/watch?v=rVXTICxYiFs, Zugriff 16. Aug. 2018).

Martin, George R. R. *A Clash of Kings. Book Two of A Song of Ice and Fire*. Bantam Books, 2000 (1999).

Martin, George R. R. *A Dance with Dragons. Book Five of A Song of Ice and Fire*. Bantam Books, 2011.

Martin, George R. R. *A Feast for Crows. Book Four of A Song of Ice and Fire*. HarperCollinsPublisher 2005.

Martin, George R. R. *A Game of Thrones. Book One of A Song of Ice and Fire*. Bantam Books, 1997 (1996).

Martin, George R. R. *A Knight of the Seven Kingdoms*. Bantam Books, 2015.

Martin, George R. R. *A Storm of Swords. Book Three of A Song of Ice and Fire*. Bantam Books, 2002 (2000).

Rosenberg, Alyssa. »Men and Monster. Rape, Myth-Making, and the Rise and Fall of Nations in A Song of Ice and Fire«. *Beyond the Wall: Exploring George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance With Dragons*. Hg. James Lowder. BenBella, 2012. 15–27.

