



# THEO-WEB

**Zeitschrift für Religionspädagogik**

**Academic Journal of Religious Education**

**20. Jahrgang 2021, Heft 2**

**ISSN 1863-0502**

**Thema: “Wenn sich die Mitte auflöst...”**

**– Große und kleine Narrative in Gesellschaft und Religionspädagogik**

Fabricius, S. & Heger, J. (2021). The Vampire-Diaries (TVD), Game of Thrones (GoT) und Co. – Prägende Narrative der Jugendmedien und ihre religiösen Implikationen. *Theo-Web*, 20(2), 52–70.

<https://doi.org/10.23770/tw0200>



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung-Nichtkommerziell 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

# **The Vampire-Diaries (TVD), Game of Thrones (GoT) und Co. – Prägende Narrative der Jugendmedien und ihre religiösen Implikationen**

von  
Steffi Fabricius und Johannes Heger

## *Abstract*

*Narrative entspringen aus den zeit-räumlichen Kontexten der Gesellschaft, Politik und Wissenschaft. Zugleich formen sie durch ihre im kommunikativen Gedächtnis angebotene Präsenz individuelle und kollektive Perspektiven. In einer zunehmend mediatisierten Welt fungieren nicht zuletzt (audio-visuelle) Medien als Resonanzräume für Narrative – besonders in der juvenilen Lebenswelt. Am Beispiel des Wandlungsnarrativs in „The Vampire Diaries“ sowie des Narrativs vom nahenden Winter in „Game of Thrones“ werden diese Zusammenhänge zum einen illustriert. Mit Hilfe der Theoriehorizonte des conceptual blendings und des korrelativ geprägten Begegnungsraums werden zum anderen religiöse Implikationen dieser Narrative herausgearbeitet. Aus der deutlichen religiösen Ladung prägender Narrative der Jugendmedien lassen sich schließlich religionspädagogische Verwendungszusammenhänge ableiten und skizzieren.*

*Narratives emanate from the temporal-spatial contexts of society, politics, and sciences. Together they form individual and collective perspectives through their provided presence in communicative memory. In an increasingly mediatized world (audio-visual) media function as resonating spaces for narratives – especially in the juvenile environment. Using the example of the transitioning-narrative in the TV-series „The Vampire Diaries“ and the narrative of „winter is coming“ in „Game of Thrones“ the paper attempts, on the one hand, to illustrate these coherences. On the other hand, religious implications of these narratives are identified by means of the theoretical approaches of conceptual blending and the correlative space for encounter. Religious-educational applications can be derived from the obvious religious weight of the narratives that define juvenile media.*

*Schlüsselwörter: Vampire, Game of Thrones, Narrative, Konzeptuelle Integration, Korrelation*

*Keywords: Vampires, Game of Thrones, narratives, conceptual blending, correlation*

## **1 Narrative in Jugendmedien als religionspädagogischer Untersuchungsgegenstand – eine erste Verortung**

„Blood is life, for the living and the dead“; „I'll be your father, brother, son“ – Diese Aussagen sind keine Zitate aus Predigten, sondern stammen aus der aktuellen Vampirserie „The Vampire Diaries“ (Kevin Williamson & Julie Plec [basierend auf der Romanvorlage von L. J. Smith], 2009–2017), die in der Jugendkultur eine breite Fanbase besitzt. Die Verwandlung in einen Vampir geschieht in dieser modernen In-

terpretation des Vampirmythos durch das Trinken von Vampirblut und das anschließende Sterben: ein Transitioning-Prozess, welcher in einem religiösen Deutungskontext von Theolog\*innen mit dem biblischen Narrativ des neuen Menschen und der daraus neu resultierenden Bindung zwischen Gott und den Menschen assoziiert werden kann. „Schattenwölfe südlich der Mauer, das Gerede von den Wanderern, mein Bruder wohl die nächste Hand des Königs ... Der Winter naht wahrhaftig!“ (S1/E1/42:34)<sup>1</sup> Mit dem aufgeladenen Narrativ vom nahenden Winter beschreibt Brandon Stark in „Game of Thrones“ zum einen den sich abzeichnenden Wandel der Welt; zum anderen äußert sich darin schon die Erwartung eines nahenden Endereignisses. Dies erinnert nicht von ungefähr an die frühen Entwicklungen christlicher Apokalyptik bzw. Eschatologie.

Dass teils deutliche, teils verdeckte Spuren der christlichen Glaubensstradition in populärkulturellen Interpretationen des Vampirmythos und in der Fantasy-Saga GoT aufzufinden sind, erscheint zunächst paradox. Denn Vampire sind von Beginn an die Verkörperung des Bösen. Und im Fall von GoT liefern manche Serienkritik sowie erste Seherfahrungen zunächst den Eindruck, dass die Handlung sich weniger um Heiliges als vielmehr um sehr Profanes – wie Sex und Gewalt – dreht.

Diese erste mediale Erkundung deutet bereits an: Narrative finden sich in fiktiven medialen Formaten, rekurren dabei auf die reale Welt (i.e. Krisen, Erlösung, ein besseres Leben in der Gesellschaft) und bieten Rezipient\*innen (sogar religiöse) Reflexions- und Deutungsangebote. Dabei gewinnt das Genre der Serien – zunehmend bezogen über Streamingportale wie Netflix und Amazon Prime<sup>2</sup> – gerade bei Jugendlichen an Bedeutung (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2020, S. 42–48) und kann daher als konstitutiver Teil ihrer Lebenswelt bezeichnet werden. Die religionshaltigen Facetten auf der einen wie auch ihre lebensweltliche Präsenz auf der anderen Seite machen das Fantasy-Seriengenre schließlich zu einem relevanten religionspädagogischen Forschungsobjekt, welches die Forschungstradition einer kulturhermeneutisch arbeitenden Religionspädagogik ergänzt (Pirner, 2014, S. 73–74; Heger, 2017, S. 324–327).

Unser Anliegen besteht vor diesem Hintergrund darin, mit der Vampirserie TVD (2) sowie GoT (3) exemplarisch zwei populäre Serienformate mit ihren religiösen Konturen vorzustellen und dabei – auf der Grundlage des aus der Kognitionswissenschaft stammenden Prinzips des *conceptual blendings* bzw. dem auf der Korrelationsdidaktik fußenden Konzept des korrelativ durchwirkten Begegnungsraums – zentrale Narrative sowie ihre theologischen und lebensweltlichen Implikationen herauszuarbeiten. Welcher religionspädagogische Ertrag sich aus dieser Erkundungsreise gewinnen lässt, bleibt in einem letzten Schritt zu klären (4).

Bleibt vorab zu erwähnen, dass die ausgewählten Untersuchungsgegenstände nicht willkürlich gewählt sind. Für das geplante Unterfangen sowie den religionsdidaktischen Verwendungszusammenhang ist es v.a. bedeutend, dass ...

- ... gerade das in Krisenzeiten boomende Fantasy-Universum ein Ersatzangebot für religiöse Lebensdeutung bietet (Beck, 2017, S. 224–225; Mayer, 2017, S. 118);

---

<sup>1</sup> (In-)direkte Zitate im Fließtext beziehen sich auf die jeweils thematisierten Serien und werden mit S (= Season; Staffel) und E (= Episode) angegeben.

<sup>2</sup> Zu Besonderheiten des Serien- bzw. Streamingformats und der damit einhergehenden neuen Medienkultur vgl. exemplarisch Eichner et al. (2013) sowie Newiak et al. (2021).

- ... den Formaten mit acht Sendejahren sowie angekündigten bzw. realisierten Spin-offs, hohen Zuschauerquoten, bestehender Verfügbarkeit über Streamingplattformen, crossmedialer Präsenz und einer bedeutsamen Vermarktungsstrategie ein hoher Bekanntheits- und Beliebtheitsgrad zukommt (Heger, 2018b, S. 253);
- ... ihre Qualität bereits durch wissenschaftliche Bearbeitung ausgewiesen ist;
- ... die darin auffindbaren Narrative bzw. ihre religiösen Implikationen keine singuläre Entdeckung darstellen, sondern zum einen konzeptionell auf andere Medienformate zu übertragen sind und zum anderen vielfältig weitergedacht werden können.

## **2 Was haben Pop-Vampire mit christologischen Narrativen zu tun?**

### ***2.1 Der populärkulturell interpretierte Vampirmythos in TVD***

Der Vampir ist ein Mythos, der populärkultur-technisch schon seit über 200 Jahren in Literatur, Film und Musical kursiert und in Wellen immer wieder neue Höhenflüge erreicht, sich neu erfindet, aber auf jeden Fall nie ausstirbt.

Religionsgeschichtlich und mythologisch findet sich eine vampirähnliche Gestalt bereits in der indischen Göttin Kali, die der Legende nach einem unbesiegbaren Dämon den Kopf abschlug und das herausfließende Blut trank. Auch bei den Azteken besaß Blut einen großen Wert: Einzig Blut galt als angemessene Nahrung für ihre Götter. Und auch im AT und NT ist Blut Leben. In Literatur, Film und Musical hat das Übernatürliche mit *Fangs* seinen festen Platz: Schauerromane des 18./19. Jahrhunderts wie Goethes Ballade „Die Braut von Korinth“ (1797/98, mit einer ersten weiblichen Vampirgestalt!), John Polidoris „The Vampyre“ (1816) und Bram Stokers „Dracula“ (1897). Mit dem Aufkommen bewegter Bilder erhält der „Fang“-Mythos auch im Film eine reichhaltige Tradition: „Nosferatu“ (1922), Roman Polanskis „Tanz der Vampire“ (1967), „Blade“ (1998, 2002, 2004), „Underworld“ (2003, 2006, 2009, 2012, 2016), „Buffy – Im Bann der Dämonen“ (1997–2003), Jim Jarmushs „Only Lovers Left Alive“ (2013, eine Liebesgeschichte zwischen den zwei Vampiren Adam [Tom Hiddleston] und Eve [Tilda Swinton]). Vampirromane erhalten letztlich mehr Aufmerksamkeit durch (Prominent-besetzte) Verfilmungen: so z.B. schon Anne Rices „Interview mit einem Vampir“ (1994), Stephenie Meyers Twilight-Saga (2008–2012), True Blood (2008–2014), The Vampire Diaries (2009–2017, mit den Spin-offs „The Originals“ [2013-2018] und „Legacies“ [seit 2018]), „Vampires“ (2020). Nicht zuletzt hat der Vampirmythos in verniedlichter Form auch Einzug ins Kinderzimmer gehalten: „Der kleine Vampir“ (ab 1976), „Die Vampirschwestern“ (2012, 2014, 2016), „Mein Babysitter ist ein Vampir“ (2010–2012), „Hotel Transsilvanien“ (2012, 2015, 2018). Und nicht zu vergessen das Musical „Tanz der Vampire“ (seit 1997).

Das Vampiruniversum ist groß, daher liegt der Fokus auf der populärsten TV-(Streaming)-Serie: TVD. Was passiert? Mädchen verliebt sich in Vampir. Vampirbrüder streiten sich um Mädchen. Eine typische Coming of Age-Story im Fantasy-Genre. Denn es tummeln sich in Mystic Falls allerlei fantastische Charaktere um die hauptdarstellenden Vampire wie Hexen, Werwölfe, Hybriden (Vampir/Werwolf), Doppelgänger. Wichtiger als der Inhalt dieser achteiligen Serie (und ihren Spin-offs) ist jedoch die darin neu konstruierte Gestalt des Vampirs. Die Vampirbrüder Stefan und Damon Salvatore und die Urvampir-Geschwister (die „Originals“) (Ni)Klaus, Elijah,

Kol, Rebekah, Finn haben als postmoderne Vampire in der Serie verschiedene Eigenschaften, die über die klassische „Dracula“-Gestalt von damals hinausgehen:

- Sie trinken Menschenblut, Tierblut und Blutkonserven.
- Sie können sich schnell fortbewegen, Verwandlungen in Fledermäuse sind *outdated*, haben übermenschliche Kraft, können Menschen mit ihren Gedanken beeinflussen, ihren Willen aufzwingen, sie gehörig machen.
- Die meisten Pop-Vampire sind gut. Auch wenn sie vorerst als böse Gestalten auftreten, durchlaufen sie eine Entwicklung: die Bösen werden gut, die Guten werden schlecht, und wieder von vorne. Ganz menschlich führen sie innerliche Kämpfe zwischen ihren Trieben und dem Wunsch geliebt und anerkannt zu werden. Sie haben ein komplexes Bewusstsein, welches die Vampire in den Romanen des 19. Jahrhunderts so nicht besitzen.
- In TVD wissen bis auf wenige Eingeweihte nichts von der Existenz der Vampire oder anderen fantastischen Wesen; Vampire können sich mit ihrer Gutartigkeit in die Gesellschaft integrieren und zeigen sich nicht mehr als barbarische, sondern als triebunterdrückende *zivilisierte Vampire*, bei gleichzeitiger *Ungebundenheit* gegenüber menschlichen Konventionen (Thonhauser, 2011, S. 48-53).
- Als fantastische Wesen, bilden sie – egal ob Vampire, Werwölfe oder Hexen – ein eigenes Milieu innerhalb der realen, *normalen* Menschenwelt (Milieu *Nicht-Mensch*); aber auch untereinander ist das Milieu der Vampire von denen der Werwölfe und Hexen klar abgegrenzt.
- Dies zeigt: Vampire sind marginalisierter Teil der Gesellschaft. Sie sind nicht-konforme Alternative, eine unabhängige Subkultur abseits des Mainstreams. Der Topos vom Untoten Widergänger zwischen Diesseits und Jenseits wird in TVD überhöht, „indem sie das soziale Außenseitertum zum moralischen Übermenschentum, das Nicht-mehr-Mensch-Sein zum Übermensch-Sein hochstilisieren. In diesem Sinne ähneln sie eher Heiligen als Dämonen.“ (Thonhauser, 2011, S. 48)
- Sie sind z.T. immer noch böse, grässlich, manipulierend, aber vor allem ist der Pop-Vampir gut, erotisch, verführerisch, schön und wie ein Retter, stark und beschützend.

Kurzum: Vampire waren noch nie so sexy, sensibel, tief sinnig, menschlich und engelsgleich (glänzende Haut, übermenschlich schön und stark) oder sogar messianisch wie in der Jugend- und Popkultur. Der Vampir wird zum Antihelden, zu einer Figur, mit der sich Jugendliche identifizieren, ein Außenseiter, der mit seiner Natur ringt, ein leidender Gerechter in der heutigen Gesellschaft. Ähnlich einer Christusgestalt ist der moderne Vampir mit Schuld beladen (Clements, 2011, S. 36; 51; 101), fühlt Liebe raum- und zeitlos, sein Blut bringt Erlösung für die Menschen (es heilt Verletzungen, gibt Kraft und ewiges Leben). Es schreitet förmlich nach dem biblisch-christlichen Narrativ eines neuen Menschen und dem postbaptismalen In-Christus-Sein.

Die Zahl der (meist) impliziten religiösen Motive und Narrative in TVD, wie auch in anderen postmodernen Vampirromanen und deren Verfilmungen, ist groß. Im Folgenden soll der Fokus auf dem prägnantesten Narrativ vom Wandel/Übergang des Menschen zum Vampir, i.E. das Wandlungsnarrativ, liegen.

## **2.2 Das „Wandlungsnarrativ“ in zweifacher Gestalt: vampirisch, theologisch**

Das Wandlungsnarrativ, das *being in transition*, wird in diesem Abschnitt aus zwei Perspektiven betrachtet: 1. wird der Verwandlungsprozess vom Menschen zum Vampir durch das Trinken von Vampirblut in TVD dargestellt, 2. wird die Transition biblisch-theologisch gedeutet, i.e. vom alten zum neuen Menschen durch Taufe und Blut Christi. Darauffolgend (2.3) werden beide Wandlungsnarrative als *creative literary compression* innerhalb des kognitiven Verstehensprozesses des *conceptual blending* hermeneutisch gedeutet.

### **2.2.1 Vom Mensch zum Vampir: Das Wandlungsnarrativ in TVD**

Im Gegensatz zu klassischen Plots, dreht sich nicht mehr alles „um den ‚Angriff‘ und die Abwehr eines Vampirs, sondern um den Vorgang oder die Möglichkeit, selbst ein Vampir zu werden“ (Feichtinger, 2011, S. 151, mit Verweis auf Kane, 2006, S.13–19). In der Verwandlungsszene in „Lost Girls“ (TVD S1/E6/00:21:27–00:25:13) sehen wir Damon und Vicki: Damon hat Vicki vorab sein Blut gegeben, damit ihre Wunden, die von einem vorherigen Angriff stammen, heilen. Sie wacht auf und fühlt sich lebendig und großartig, sie tanzen wild, dann packt beide der Liebeskummer. Eng umschlungen und tanzend fängt Vicki an zu weinen, degradiert sich selbst, klagt über ihr Leben, ihr Selbstwert scheint nicht vorhanden zu sein, sie sieht sich als *big failure*. Daraufhin *snappt* Damon ihr Genick und Vicki ist tot. Allerdings erwacht sie nach einigen Momenten wieder, weiß noch nicht was geschehen ist bzw. was mit ihr passieren wird, glaubt Damon nicht, wenn er sagt, er hätte sie getötet mit seinem Vampirblut intus und sie müsse nun erneut Blut trinken, um den Wandlungsprozess zum Vampir zu vollenden.

Offensichtlich ist, dass Vicki keine Entscheidungsgewalt darüber hat, ob sie ein Vampir werden möchte oder nicht. Damon trifft die Entscheidung für sie. Er empfindet für Vicky's menschliches Dasein Mitleid. Durch ihre Verwandlung in einen Vampir möchte er sie von ihren leidvollen Erfahrungen erlösen, sie stark machen. Vicki muss den Prozess des *transitioning* noch beenden, indem sie Menschenblut zu sich nimmt, erst dann ist sie (fast) unsterblich. Führt sie den Prozess nicht zu Ende, stirbt sie wirklich. Die skizzierte Szene führt uns direkt zu christologisch-soteriologischen Deutungen des Wandlungsnarrativs.

### **2.2.2 „In-Christus-Sein“: christologisch-soteriologische Deutungen des Wandlungsnarrativs**

*Jason: „So Jesus made the first vampire? Maybe Jesus was the first vampire. I mean, he rose from the dead too. And he told people: ‚Hey y’all, drink my blood! It’ll give you special powers.‘“ (True Blood S2/E4 „Shake and Fingerpop“)*

Wie der Mensch durch das Trinken des Vampirblutes und sein Sterben zum Vampir erwacht und *ewig* lebt, kann in einem christlich-theologischen Framing assoziiert werden: so stirbt der Mensch in der Taufe mit Jesus Christus der Sünde und lebt das Sein in-Christus.

Im Neuen Testament wird das existenzielle Verständnis des Blutes noch einmal aufgewertet (Mt 26,28): Das vergossene Blut Christi wird als erneute Bundesschließung des Menschen mit Gott *in-Christus* erfahren. Taufe und Abendmahl lassen den Menschen an dieser letzten Beziehungsgestaltung teilhaben (Röm 6,3–5). Analogisch dazu stirbt Vicki mit Vampirblut im Körper, sie stirbt ihrem alten vergänglichen Leben

und wird als neue Kreatur wieder lebendig. Eschatologisch positioniert Paulus die neue ontische Existenz des postbaptismalen Menschen in Christus (Gal 6,15; 2Kor 5,17) und fasst die anthropologische Neuschöpfung unter dem Begriff der *καὴν κτίσις* zusammen (vgl. auch atl. Jer 31,33–34; Eze 36,26). Der getaufte Mensch lebt sein Dasein vorerst in einem Dazwischen des *Schon jetzt und Noch nicht*. Auch Vickey lebt in einem Dazwischen, bis sie den Prozess der Vampirwerdung durch das erneute Trinken von Blut vollendet. Der Mensch im Stadium der Verwandlung zum Vampir ähnelt also eher dem Getauften, weil er wie der in Christus Lebende bereits gestorben ist, aber noch nicht auferstanden. Ein großer Unterschied besteht jedoch darin, dass Vickey tatsächlich sterben wird, sollte sie den Transitionsprozess nicht beendet haben. Dem Getauften in Christus kommt jedoch bereits die volle Erlösung und das Leben schon jetzt zu.

Der Pop-Vampir ist der neue Mensch, der leiblich auferstandene, himmlische Körper, der unsterblich, unveränderlich, schön, stark und unverwundbar ist. Das Blut des Vampirs heilt nicht nur den verwundeten Menschen, sondern macht diesen auch frei von seinem menschlichen, i.e. verwundbaren und endlichen, Dasein (1Kor 6,15.19), ähnlich wie das Blut Christi den Menschen von seinem sündhaften Dasein befreit. Von der Sünde unberührt, kennt der „in der leiblichen Auferstehung wieder verwirklichte himmlische Körper“ weder Tod noch Krankheit, Veränderlichkeit oder Begierde (Feichtinger, 2011, S. 148). Letzteres trifft auf den Pop-Vampir nicht zu, kämpft er doch stetig gegen seinen Blutdurst und andere Begierden.

Im Gegensatz zu Vickeys aufgezwungener Verwandlung zum Vampir, ist die Taufe (mehr oder weniger) freiwillig. Dennoch ist die Pop-Vampirgestalt in TVD „so reizvoll, dass es dem Menschen [immer wieder] begehrllich erscheint, selbst zum Vampir zu werden, um die Schwäche der menschlichen Natur zu übersteigen“ (Feichtinger, 2011, S. 150–151). Ähnlich empfindet beinahe Paulus eine *Todessehnsucht*: „Denn Christus ist mein Leben, und Sterben ist mein Gewinn“ (Phil 1,21–26).

Die Vampirwerdung mit dem Blut des Erschaffers im Körper assoziiert das Verbundensein mit Jesus über die Grenze des Todes hinaus: man trinkt Christi Blut, Christus ist und bleibt Teil von einem selbst. Die verkehrte Analogie ist eindeutig, wie Clements beschreibt: „Every week in the sacrament of the Eucharist, the Lord’s Supper, Christians symbolically eat of Christ’s body and drink of his blood as a sign and a seal of their union with him. [...] In Dracula, unlike in later vampire stories [!], this eternal life is purposefully opposed to the eternal life found in Christ.“ (2011, 25; Hervorhebung SF) Was Clements hier noch für Bram Stokers Dracula titulierte, gilt nicht mehr im populärkulturellen Vampirmythos: In TVD findet keine Perversion mehr statt, das ewige Leben des Vampirs ist vom Status her dem ewigen Leben in Christus ähnlich.

Im Folgenden wird rezeptionstheoretisch beleuchtet, wie beide Domänen des Wandlungsnarrativs an der Bedeutungskonstruktion von Jugendlichen beteiligt sind, wenn im RU das „in-Christus-Sein“ und das Prinzip des neuen Menschen thematisiert und mit Hilfe der Streamingserie TVD theologisch erschlossen werden soll.

### **2.3 TVD als creative literary compression: Eine hermeneutische Annäherung an das Wandlungsnarrativ**

Wir können das vampirische Wandlungsnarrativ nicht als eine simple Analogie verstehen, die eins zu eins mit dem postbaptismalen In-Christus-Sein korrespondiert. Auch ist es so, dass wir von der Autorin Lisa J. Smith, auf deren Romane TVD basiert, und den Regisseuren von TVD nicht wissen, ob sie bewusst religiös-christliche

Elemente in ihre Interpretation der Vampirgestalt(werdung) impliziert haben. Allerdings ist anzumerken, dass die Autorinnen Stephenie Meyer („Twilight“-Saga) und Anne Rice („The Vampire Chronicles“/ „Interview mit einem Vampir“), deren Veröffentlichungen ungefähr in die gleiche Zeit fallen, einen starken christlich-biografischen Hintergrund haben (i.e. Mormonisch und Katholisch). Die Vampire in ihren Romanen spiegeln nach eigenen Angaben ihre eigene spirituelle Transformation und Auseinandersetzung mit Kirche und organisierter Religion (Clements, 2011, S. 34–35; Riley, 1996, S. 145; 159).

Im Rahmen des RU wird anvisiert (z.B. unterstützt durch die Frage nach den Ähnlichkeiten), dass den jugendlichen Rezipient\*innen über die Vampirgestalt etwas Christologisches deutlich wird. Denn das vampirische Wandlungsnarrativ kann aufgrund seiner Struktur als eine kreative, literarische Verdichtung des In-Christus-Seins betrachtet werden. Diese vorsichtige Strukturanalogie, das *Narrativ im Narrativ*, lässt sich anhand der konzeptuellen Integration (*conceptual blending/integration*, Fauconnier & Turner, 2002), genauer noch mit der daraus resultierenden kognitiven Fähigkeit der Verdichtung (*compression*) darstellen, und veranschaulicht Verstehensprozesse Jugendlicher.

Zusammengefasst gibt es zwei Dimensionen der Verdichtung: 1. TVD kann in einem religiös-theologischen Framing komplexe Ideen (i.e. das In-Christus-Sein) in ein zugänglicheres *human scale* komprimieren (Figur 3, *The Squeeze of conceptual relations between elements of compressed workspaces*, Karam & Elfiel, 2021, S. 113) und 2. Rezipient\*innen (i.e. Schüler\*innen) können diese komprimierten Formen in ein größeres mentales Beziehungsnetzwerk dekodieren (*decompression*) (Figur 4, Karam & Elfiel, 2021, S. 113); d.h. z.B. in den im RU vorgegebenen thematisch-christologischen Rahmen (Tod Christi, Taufe) oder eigene einverlebte Erfahrungen des Wandlungsnarrativs und des *being in transition* wie z.B. als Adoleszente sich selbst in einem Prozess der Transformation befinden usw.

Theoretisch wird die kognitive Fähigkeit der *compression* und *decompression* schon lange von führenden Kognitivist\*innen betont (z.B. Fauconnier & Turner, 2002; Turner, 2006; Turner, 2014). *Compression* liegt im Kern der Kreativität und existiert in allen Künsten – visuell, auditiv, Wort-basiert (Turner, 2006, S. 93) und geschieht folglich ganz natürlich als *ad hoc*-Konstruktion auch im multimodalen Medium Film. *Compression* meint nicht nur eine einfache Prägnanz/Knappheit, sondern eine Konkretion hoher konzeptioneller Komplexität innerhalb eines dünn besetzten mentalen Raums oder Mediums (Karam & Elfiel, 2021, S. 106). Gerade in längeren Werken, wie Filmen und Serien, gibt es Momente bemerkenswerter Verdichtung, die immer den Moment der Erleuchtung signalisieren und die eigentliche Botschaft in einem knappen Ausdruck oder einer prägnanten Szene verdichtet darstellen (ebd., S. 107). Diese prägnanten Momente können ausgewählt im RU zum Einsatz kommen.

Der empirische Beitrag „An Experimental Appraisal of the Acquisition of Creative Literary Compression versus Descriptive Texts“ (ebd.) verdeutlicht und bestätigt, dass die konzeptuelle Produktivität, Originalität und das flexiblere Denken durch die Auseinandersetzung mit kreativen komprimierten Texten weitaus größer sind, als dies mit deskriptiven Texten der Fall wäre (ebd., S. 119 sowie Figur 6, S. 118). Das bedeutet vereinfacht gesagt: Jugendlichen Christologie mit dem Wandlungsnarrativ des Pop-Vampirs aus TVD näherzubringen, hat eine größere Chance auch wahrgenommen und verstanden zu werden. In der Studie von Karam und Elfiel wurde zu einem Thema ein kreativ komprimierter literarischer Text einer Experimentalgruppe und ein detaillierter, deskriptiver Text einer Kontrollgruppe gegeben und untersucht, wie beide Texte das Verstehen der Probanden ansprechen (n = 125 Anglistik Studie-



rende im 4. Semester). Demnach würde ein bloßer deskriptiver Text über das In-Christus-Sein das kreative Denken und Schlussfolgern der Jugendlichen einschränken, weil sie erkennen, dass dessen Bedeutung explizit ist. Die Analyse eines solchen Textes bräuchte daher keine weitere kognitive Leistung oder tiefer gehende Untersuchung (ebd., S. 119). *Compression*, welche aus dem *blending* zweier oder mehrerer vertrauter Konzepte entsteht, kann folglich als ein Stimulus kreativen Leistungsvermögens und Verstehens angesehen werden.

Basierend auf diesen Theorien und der empirischen Untersuchung kann darauf geschlossen werden, dass die Vampirgestalt(werdung) in TVD eine kreative Verdichtung (*compression*) ist, welche die Jugendlichen im RU dazu anregt, sich mit dem Wandlungsnarrativ auseinanderzusetzen, indem diese den kreativ komprimierten Text (i.e. Film als erweiterter Textbegriff) mit Blick auf das christliche Narrativ des *In-Christus-Seins* dekomprimieren (*decompression*) und mental in Verbindung setzen. Der kognitive Prozess der *decompression* erzeugt eine erhöhte Fähigkeit divergenten Denkens und kann wiederum Jugendliche dazu ermutigen, ihre konzeptionellen Prozesse auf kreative Weise auszudrücken, z.B. in Form von kreativen Produkten, die selbst das Wandlungsnarrativ weitererzählen: Wo kommt es bei den Schüler\*innen im eigenen Leben vor? Wo oder wann bin ich in einem Dazwischen (*in transition*)? Wann in einem immanenten und/oder transzendenten Dazwischen.

### **3 „Der Winter naht“ als apokalyptisch konnotiertes Narrativ in GoT**

Für die zweite exemplarische Erkundung wechselt der Spot hin zu einem anderen Serienuniversum, dem von Game of Thrones (GoT). Zugleich öffnet sich damit thematisch die Leinwand für einen weiteren Mythos, der sich bis in die moderne Film- und Serienwelt fortschreibt – für den Mythos vom nahenden Ende der Welt. Seit Anbeginn der Zivilisationsgeschichte führen äußere Bedrohungen durch menschliche Kräfte sowie die Erfahrung zerstörerischer Naturgewalten kultur- und religionsübergreifend zu einer Reflexion über das individuelle sowie das kollektive bzw. universelle Ende (Cohn, 1997). Hollywood bedient sich schon lange an dem daraus erwachsenden, pluralen Fundus unterschiedlicher Reflexionen, wobei apokalyptische Motive (bspw. finaler Kampf) und Themen (bspw. Erlösung) zur Ausgestaltung bildgewaltiger Inszenierungen genutzt werden (Valentin, 2005, S. 397–412). Dabei ist weniger der Rekurs auf (christliche) Apokalyptik von Interesse. Vielmehr nutzen Serien und Filme als „Seismograph[en]“ (Zwick, 1999, S. 186) der Gegenwart das „Mentalitätsphänomen »Apokalyptik«“ (Tilly, 2012, S. 7), um gegenwärtige Bedrohungen zu bearbeiten. So führte 1979 bspw. Francis Ford Coppola in „Apocalypse Now“ Zuschauer\*innen die Schrecken des Vietnamkrieges vor Augen, während der umstrittene Netflix-Film „Songbird“ (2020) spekulativ apokalyptische Auswirkungen des COVID-23-Virus im Jahr 2024 inszeniert.

Dieser Befund der Präsenz des Apokalyptischen lässt sich schließlich auch auf zahlreiche aktuelle Serienproduktionen [bspw. „Good Omens“ (2019), „The End of The F\*\*\* world“ (2017–2019), „Ragnarök“ (2020–)] ausweiten (Heger & Mayer, 2021), die für ein jugendliches bzw. jung gebliebenes Publikum produziert sind. Neben begrifflichen, thematischen und motivischen Referenzen sind es nicht zuletzt Narrative dieser Jugendmedien, welche apokalyptische Traditionen aufrufen. Diese These gilt es im Folgenden am Beispiel der Fantasy-Serie „Game of Thrones“ (2011–2019) und ihrem zentralen Narrativ „Der Winter naht“ herauszuarbeiten (Heger, 2021a).

### **3.1 GoT – eine fantastische Welt als Spiegelung der realen (religiösen) Welt**

Damit die diegetische Bedeutung des nahenden Winters deutlich wird, bedarf es zunächst einer Einführung in das Universum von GoT, das hinter der Fassade des Fantastischen als Spiegel der realen Welt angelegt ist.

Schon das geographische und kulturelle Setting lassen diesen Verweischarakter erkennen: Der Großteil der Handlung ereignet sich auf Westeros, das politisch aufgeteilt ist in die Sieben Königslande und vom Eisernen Thron in der Stadt Königsmund aus regiert wird. Im Osten erstreckt sich das großflächige Essos, das orientalisch anmutet und als das fremde, exotische Andere inszeniert wird (Larrington, 2016, S. 20–21; Brüns, 2019, S. 66–71). Diese polare Struktur wird ergänzt durch einen noch wichtigeren Dualismus: Die gesamte südliche Welt ist durch eine Mauer vom Norden getrennt, wo in eisiger Kälte zum einen freie Menschen, so genannte Wildlinge, leben. Zum anderen ist der Norden das Exil furchterregender Fabelwesen, der Weißen Wanderer, mit ihrem mystischen Anführer, dem Nachtkönig, und zugleich eine Chiffre für das bedrohlich „Andere“ (Eberhard, 2016, S. 66). Die politischen Strukturen, das ambivalent gezeichnete Rittertum und das Streben um Ehre verweisen ferner nicht auf die Gegenwart (Larrington, 2016). Vielmehr legen sie nahe, eine Erzählung aus der realen Vergangenheit zu rezipieren. Diese Mixtur aus Realität und Fiktionalität suggeriert, durch die Rezeption der fiktiven Vergangenheit für die reale Gegenwart lernen zu können.

Eine ähnlich bewusste Modellierung zeigt sich hinsichtlich der meteorologischen Gegebenheiten: Die Jahreszeiten im GoT-Universum entsprechen zwar den realen Jahreszeiten. Jedoch überschreiten diese in ihrer Dauer naturwissenschaftlich nachvollziehbare Anomalien (Thompson, 2020, S. 7–28), wobei sich die Bewohner\*innen von Westeros und Essos v.a. vor langen Wintern fürchten.

Getragen von einer nicht einzuholenden Vielzahl von Charakteren, entspinnt sich auf dieser Bühne ein häufig grausames Handlungsgeflecht, das sich in drei Handlungsebenen ausdifferenzieren lässt (angelehnt an Scheule, 2019, S. 96–98): Die mittlere, titelgebende Ebene handelt vom Kampf um den Eisernen Thron. Vielfach ist dieser Kampf auf einer unteren Handlungsebene verflochten mit Beziehungsverhältnissen der Protagonist\*innen – oftmals amourös, häufig intrigant, teils inzestuös (Müller, 2020, S. 175). Als Hintergrundrauschen dieses bunten Treibens schält sich jedoch alsbald eine kosmologische Handlungsebene als wichtigstes Element des Plots heraus: Mit dem Winter naht nämlich nicht nur Kälte. Auch die Weißen Wanderer und der Nachtkönig nähern sich vom Norden aus. Aufgrund ihrer magischen Kräfte und deren dämonischen Einsatzes erweist sich das zwischenmenschliche und politische Ränkespiel zum Ende der siebten Staffel als nichtiges Vorspiel für den eigentlichen Kampf zwischen Feuer und Eis – so auch der Name der Buchvorlage zur Serie – bzw. Bösem und Gutem, in dem es um nicht mehr geht als den Untergang der zivilisierten Welt.

Trotz ihrer generellen religionskritischen Haltung (Mayer, 2017, S. 114–115) erweist sich die Serie GoT über den Fokus des Apokalyptischen hinaus in vielfacher Weise von Religion und Religiosität geprägt. Unmittelbar greifbar wird dies auf einer expliziten Ebene: Denn zur Kultur der Herrschaftsdynastien gehören auch unterschiedliche Religionen, deren Diversität als Bezugnahme auf die plurale Gesellschaft der Postmoderne interpretiert werden kann. V.a. die Religionen der handlungstragenden Königshäuser werden mit ihrer substantiellen Lehre, ihrer ethischen und kultischen Praxis sowie in ihrer individuellen Aneignung gezeigt und weisen offensichtliche Pa-

rallelen zu Religionen auf: Der Glaube an die Sieben zeigt mit der Verschränkung der göttlichen Siebenheit bspw. Analogien zur christlichen Trinitätslehre (Rüster, 2016) und steht hinsichtlich seiner institutionellen Verfasstheit sowie seiner äußeren Erscheinungsform in einer Nähe zur (mittelalterlichen) katholischen Kirche.<sup>3</sup>

Intensiver ist Religiöses jedoch auf einer impliziten Ebene tiefer narrativ in die Handlung von GoT eingewoben: Dies lässt sich u.a. an einer exponierten Figur festmachen, die mit ihrem Sein und Handeln Hoffnungsmomente in das Untergangsszenario einbringt: Vom eigenen Bruder verkauft an das Reitervolk der Dothraki, steigt Daenerys Targaryan bald zu deren Führerin (= Khaleesi) auf und macht sich mit ihrem Heer von wilden Reitern aus dem Osten von Essos auf den Weg zum Eisernen Thron. Weil sie auf ihrem Weg Sklaven aus ihrer Gefangenschaft befreit und sich gegen Unrecht einsetzt, folgen ihr immer mehr Anhänger. In vielfacher Weise mosaisch konnotiert, avanciert sie zum Symbol für Freiheit und Befreiung und wird alsbald ehrfurchtsvoll als „Sprengerin der Ketten“ bezeichnet (Dietz, 2020, S. 171–179). Nicht zuletzt lässt diese Verehrung aus ihr eine „divine mother, the mother of the people“ (Vecchiolla, 2016, S. 135) werden, eine „utopian“ bzw. „saviour figure“ (Beck, 2017, S. 178). Zum Ende der Serie gewinnt jedoch ihre grausame Seite überhand und die einstige Befreierin wird selbst zum Todesengel, indem sie mit dem Feuer eines ihrer Drachen Königsmund in ein apokalyptisches Inferno verwandelt.

### **3.2 „Der Winter naht!“ als partiell kuptierte Apokalyptik**

Zu dieser bedeutsamen kosmologischen Handlungsebene zählt auch die Rede vom nahenden Winter. Religionsdidaktisch interessant ist dieses Narrativ, weil es nicht nur eine Brücke aus der Serienwelt in die reale Welt schlägt, sondern dabei auch mit Elementen der christlichen Glaubensüberlieferung spielt. Diesen formal beschriebenen *korrelativ durchwirkten Begegnungsraum* (Heger, 2018a, S. 97–100) gilt es im Folgenden in drei Angängen zu umreißen.

#### **3.2.1 Das Narrativ des kommenden Winters in GoT**

Der Erste führt unmittelbar in eine Szene der ersten Folge von GoT (S 01/E 01/10:40): In dieser eilt der Waffenmeister Ser Rodrik zu seinem Lord, um von einer Fahnenflucht zu berichten. Ein Vergehen, das mit der Todesstrafe geahndet wird. Die ausgelassene Stimmung auf der Burg Winterfell weicht einer bedrückenden Stille, die freundlichen Mienen der Charaktere trüben sich und selbst Catelyn Starks Versuch, ihrem zehnjährigen Sohn Bran den Anblick der Hinrichtung zu ersparen, scheitert. Goutiert wird all dies mit dem bedeutungsvoll ausgesprochenen Satz „Der Winter naht!“ aus dem Mund von Ned Stark. *Ein zukünftiges Ereignis legitimiert also das Sein und Handeln in der Gegenwart.*

Neben diesem Charakteristikum des GoT-Narrativs offenbart der exemplarische Outtake zugleich, wie es in der gesamten Serie eingebettet ist: Zum einen hängen der drohende Winter und die mit ihm befürchtete Invasion aus dem Norden wie ein Damoklesschwert über den Bewohner\*innen von Westeros. Zum anderen sind es die politischen und zwischenmenschlichen Grausamkeiten, die das Leben aller Menschen existenziell gefährden. Diese auf allen Erzählebenen situierten Bedrohungen

---

<sup>3</sup> „Der hohe Spatz“ ist der geistliche und politische Führer der Glaubensgemeinschaft, deren Priester in ärmlichen grauen Roben erscheinen und ein Keuschheitsgelübde abgelegt haben, wobei ihr gesellschaftlicher Einfluss signifikant ist (bspw.: öffentliche Trauer- und Bußrituale), ihre Glaubenshäuser (genannt: „Septen“) prunkvoll ausgestattet sind und sie allgemein von Abgaben der Bürger\*innen profitieren. (Larrington, 2016, S. 168–174).

machen vor niemandem Halt. Selbst zentrale Identifikationsfiguren verlieren durch „never safe-Wendung[en] der Handlung“ (Scheule, 2019, S. 96; vgl. Poscheschnik, 2019, S. 436) ihr Leben – wie bspw. die zentrale Identifikationsfigur der ersten Staffel Eddard Stark (S1/E10). Gepaart mit den düsteren Bildern entsteht so eine konstitutive Düsternis, ein „Gritty Realism“ (Koch, 2018, S. 130–135), der nicht nur klassische happy-end-Erwartungen des Seriengenres durchkreuzt. Vielmehr macht er auch deutlich, auf welchem Nährboden „Der Winter naht!“ seine Bedeutungen entfalten kann. *Denn die Zukunft ist für keinen gesichert, die Bedrohungen betreffen jeden.*

Gelebt wird auf Westeros in einer permanenten Naherwartung, die von den Autor\*innen geradezu zelebriert wird: Denn das Narrativ „Der Winter naht“ ist nicht nur der Leitspruch des Hauses Stark, sondern auch der Titel der ersten Folge von GoT. Der damit gegebene Grundakkord der Serie wiederholt sich wie ein Refrain über alle Staffeln hinweg und macht deutlich, dass alles Sein im GoT-Universum einem Ende zuläuft (ebd., S. 144). Für diejenigen aus Westeros, die an den „Herren des Lichts“ glauben, spiegelt sich dieses Bewusstsein im korrespondierenden Narrativ „Die Nacht ist dunkel und voller Schrecken!“ (bspw. S 02/E 01), welches in gewisser Weise die zweite Stimme des besagten Refrains bildet. Mit der Berliner Literaturwissenschaftlerin Brüns lässt sich demnach von einer „apokalyptische[n] Grundfigur“ (Brüns, 2019, S. 13) der Serie sprechen, die in *einem latenten Bewusstsein des nahenden Endes stets präsent ist.*

Entgegen des bisherigen Eindrucks befördert „Der Winter naht!“ jedoch nur sekundär ein Gefühl der Angst (bspw. S 01/E 03/15:36). Primär eignet dem Narrativ vielmehr ein performativer Charakter, insofern es häufig *funktional zur Mahnung eingesetzt wird, vorbereitet zu sein, zusammenzustehen und dem Bösen entgegenzutreten* (Oswalt, 1995, S. 61). So schärft Ned Starck seiner Tochter Arya bspw. ein, angesichts des nahenden Winters „aufeinander zu achten“ (S 01/E 03/13:44). Ähnlich weist Master Aemon, ein Mitglied der Nachtwache, Tyrion Lanister zurück, der genau dieser gebotenen Achtsamkeit nicht mit dem notwendigen Ernst begegnet (S 01/E 03/48:37), um noch ein zweites Beispiel zu nennen. Und schließlich ist es auch tatsächlich diese sukzessiv durch Mahnungen ins kollektive Bewusstsein gerückte Erkenntnis, dass das Böse nur gemeinsam abgewendet werden kann, die – korrespondierend zum apokalyptischen Filmgenre – im finalen Kampf zum Sieg über den Norden beiträgt (Valentin, 2005, S. 401–402).

### **3.2.2 Das Narrativ der Umkehr in der realen Welt**

Szenenwechsel in die reale Welt: GoT gehört mit 59 gewonnen Emmys<sup>4</sup>, vielfältigen Merchandise-Produkten (Brüns, 2019, S. 9–11) sowie unzähligen crossmedialen Zitaten zu den populärsten Erzählungen des 21. Jahrtausends. Dies hängt nicht zuletzt damit zusammen, dass mit „Der Winter naht!“ „das zentrale Narrativ der Inszenierung ... den Nerv der Zeit trifft“ (Poscheschnik, 2019, S. 2.). Denn diese ist geprägt durch sich gegenseitig bedingende ‚multiple Krisen‘. Aktuell sind es v.a. die Coronapandemie, die weltweiten Fluchtbewegungen sowie die Klimakatastrophe, welche die Welt in Atem halten (Gärtner, 2020, S. 9–20). Angesichts dieser Krisen lässt sich strukturanalog der Analyse der Welt von GoT von einer „apokalyptische[n] Grundstimmung“ (Polak, 2021, S. 180) sprechen.

Zwei notwendig eklektische Blicke auf empirische Ergebnisse geben ferner einen Hinweis darauf, wie mit dieser krisenhaften Zeit in der realen Welt umgegangen wird: Das DFG-Projekt „Narrative des Anthropozän“ hat aus umfänglichem Datenmaterial fünf unterschiedliche Narrative herausgearbeitet, mit denen die durch den Menschen evo-

<sup>4</sup> <https://www.imdb.com/title/tt0944947/> [Zugriff: 08.10.2021].

zierte Krisenkonstellation in Wissenschaft und Literatur bearbeitet wird. Dazu zählt mitunter das Narrativ „Gericht, Schuld und Umkehr“, welches die Verstrickungen von Schuld aufdeckt, Wege zur Umkehr aufzeigt und dem somit ein auffordernder Charakter zu Bearbeitung der Probleme innewohnt (Bederna, 2020, S. 210–218).

Trotz einer deutlichen Heterogenität hinsichtlich des Nachhaltigkeitsbewusstseins zeigen aktuelle Jugendstudien hinsichtlich der Klimakrise einen mit dem Narrativ der Umkehr korrespondierenden Trend: Für eine Vielzahl der Jugendlichen gehören Umwelt- und Klimaschutz zu den wichtigsten Zukunftsthemen (Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit, 2020, S. 16; Quenzel, Hurrelmann, Albert & Schneekloth, 2019, S. 314–315; Calmbach, Flaig, Edwards, Möller-Slawinski, Borchard & Schleer, 2020, S. 405–407), bereits 23 % der Jugendlichen engagieren sich für Fridays for Future und weitere 46 % der Befragten könnten sich dies vorstellen (Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit, 2020, S. 21–24). Plakatsprüche der Jugendbewegung wie *Act now or swim later* können ferner als Varianten des Umkehr-Narrativs interpretiert werden und stehen paradigmatisch für eine bedeutsame Weltdeutung der „Generation Greta“ (Hurrelmann & Albrecht, 2020, S. 235).

Diese Schlaglichter auf die (juvenile) Bearbeitung des apokalyptischen Szenarios in der realen Welt und auf die dazu in Anschlag gebrachten Narrative lassen signifikante Parallelen erkennen – nicht zuletzt hinsichtlich des funktionalen Aspekts: Denn auch die Mahnungen im Hinblick auf eine bereits begonnene Klimakatastrophe in der realen Welt konstatieren nur sekundär einen Status quo. Primär zielen sie – ähnlich wie „Der Winter naht“ – auf Konsequenzen und Verhaltensmodifikationen. Je nachdem, ob eine Intentionalität unterstellt wird, spielt GoT also gezielt auf diese Verweiszusammenhänge an bzw. wird zum medialen Spiegel der aktuellen Zeit.

### **3.2.3 Narrative christlicher Apokalyptik und ihre Charakteristika**

Die christlich-apokalyptische Tradition wird zu guter Letzt von GoT zunächst auf einer vordergründigen Ebene motivisch rezipiert: So erinnert bspw. die Vernichtung von Königsmund an den Untergang der Hure Babylon (Offb 18,1–8; So8/E05) und die bedrohliche Präsenz des Nachtkönigs gleicht der Beschreibung der apokalyptischen Reiter (Offb 6; So8/E03). Wie die Ausführungen zum Winter-Narrativ in GoT sowie zum Umkehr-Narrativ in der realen Welt bereits nahelegen, zeigen sich jedoch tiefer verflochtene Verbindungen.

Die neutestamentlichen Schriften weisen mit je spezifischen Akzenten aus, dass auch die frühen Christ\*innen in einer Nah- bzw. Stetserwartung (vgl. Mk 13,5–6; Lk 21,36) eines kommenden Endes lebten. Jedoch unterscheidet sich diese Erwartung essenziell von den beiden betrachteten Haltungen sowie auch von der religionsgeschichtlichen und jüdischen Apokalyptik: Denn die frühen Christ\*innen deuten ihre Existenz weniger von diesem zukünftigen Ende her, als vielmehr vom bereits geschichtlich und immanent stattgefundenen österlichen Heilsereignis (u.a. Offb 5,9–10; 1 Kor 6,14), welches das erwartete Ende nicht als drohenden katastrophalen Schlusspunkt, sondern als eine von Gott gewirkte Wendung zum Heil für die gesamte Welt (Röm 8,18–30) begreifen lässt (Tilly, 2012, S. 88–115).

Diese positive Erwartung spiegelt sich in der Johannesoffenbarung unter anderem im Narrativ eines neuen Himmels und einer neuen Erde (vgl. Offb 21) wider, das vice versa als Kritik an gesellschaftlichen und politischen Realitäten und funktional als Appell an die bedrängte und an Ungerechtigkeit leidende Gemeinde zu lesen ist (Valentin, 2005, S. 38–39; Huber, 2021, S. 177–178). Noch deutlicher zeigt sich die christlich-eschatologische Transformation der Apokalyptik im zentralen Narrativ des Reich Gottes und seiner Aspekte des *schon da* und *noch nicht*: In deren Synchroni-

tät verlagern sie Gottes Handeln zum einen nicht erst auf einen kommenden Äon. Zum anderen wird die ersehnte Verwandlung der Umstände nicht an einem neuen Ort erwartet. Mit dieser auch präsentisch-gegenwärtigen Hermeneutik verbindet sich zugleich der ethische Appell, das Reich Gottes in unserem Sein und Handeln ankommen zu lassen (Böttigheimer, 2020, S. 116–121; Vorgrimler, 1984, S. 68–70; Rahner, 2016, S. 157–161; Tilly 2012, S. 90–91). Ein Appell, der bis heute im Narrativ des Mitbauens am Reich Gottes seinen Widerhall findet.

### **3.3 GoT mit dem korrelativ durchwirkten Begegnungsraum erkunden**

Bei einem Abgleich der drei Erkundungsgänge zeigt sich, dass der eingangs eingespielte korrelativ durchwirkte Begegnungsraum von GoT, der Realität und der christlichen Glaubensstradition in mehrerlei Hinsicht gefüllt ist: In allen Bereichen geht es um ein nahendes Ende, dessen Zeichen schon in die Gegenwart hineinreichen, sowie eine Erwartungshaltung. Die Narrative des nahenden Winters, der Umkehr sowie des Reich Gottes verbinden jedoch nicht nur Zukunft und Gegenwart, sondern sie sind alle auf ihre je eigene Weise mit einer Verhaltensmodifikation im Jetzt und Hier verbunden.

Bei aller Ähnlichkeit bleibt jedoch der Unterschied, dass das Umkehr- sowie das Winternarrativ konsequent in der immanenten Dimension verbleiben (Müller, 2020, S. 173). Damit einher geht eine Sicht auf das kommende Ende, die nicht durch Zuversicht, jedoch auch nicht von Hoffnungslosigkeit geprägt ist. Insofern lässt sich von einer partiell kupierten Apokalyptik bei GoT sprechen (Tilly, 2012, S. 132–133) sowie von einer säkularisierten Hoffnung (Oswalt, 1995, S. 63), die – ähnlich dem Umkehrmotiv – nun ganz in den Händen der Akteure liegt.

Der Schritt von diesen kulturhermeneutischen Analysen hin zur religionsdidaktischen Arbeit mit ihren Ergebnissen liegt nun auf der Hand: Die einzelnen Narrative sowie speziell deren Analogien und Differenzen laden – transformiert zu Lerngegenständen (Reis & Schwarzkopf, 2015, S. 65–76) – zur Wahrnehmung, Analyse, Befragung und Kritik ein. Indem Schüler\*innen damit profane und religiöse Weltdeutungs- bzw. Reaktionsmuster auf Krisen studieren, lernen sie zum einen die behandelten Optionen in ihrem Selbstverständnis näher kennen. Zum anderen eröffnet diese Auseinandersetzung einen Deutungshorizont, der sie zur Reflexion sowie eigenen Positionierung einlädt.

Ohne dies an dieser Stelle weiter zu vertiefen, eröffnet ein solches Arbeiten also die Grundlage dafür, mit unterschiedlichen Modi der Weltbegegnung zu operieren (Baumert, 2004, 108; 113) sowie Lernprozesse oder Lernaufgaben mittels der Didaktik eines Perspektivwechsels (Käbisich, 2019, S. 93–98; Kropač, 2021, S. 318–320) bzw. der Perspektivenverschränkung (Woppowa, 2018, S. 186–189) auf (religiös) heterogene Lerngruppen hin auszuarbeiten. Zudem bietet sich ein solches kreativ-integratives bzw. multiperspektivisches Herangehen gerade bei solchen Themen- und Fragestellungen an, die zunächst weit von der Lebenswelt der Schüler\*innen entfernt scheinen – wie etwa bei Fragen der Apokalyptik bzw. Eschatologie. (Ricken & Theis, 2021, S. 167; Heger, 2021b, Abs. 2.4).

## 4 Religionspädagogische Erträge

Der letzte Szenenwechsel dieses Artikels führt schließlich weg von den analysierten Beispielen. Das finale Spotlight richtet sich nunmehr auf religionspädagogische Erträge der zurückliegenden Erkundungsgänge – zunächst auf (4.1) konzeptioneller, hernach auf der Ebene religionspädagogischer Verwendungszusammenhänge (4.2).

### 4.1 Zur konzeptionellen Ebene

Mit der Theorie der konzeptuellen Integration und dem korrelativ geprägten Begegnungsraum wurden zwei hermeneutische Brillen herangezogen, die mit der Kognitiven Linguistik sowie den Grundgedanken der Korrelationsdidaktik aus verschiedenen Wurzeln gewachsen sind. Neben ihrer theoretischen Herkunft unterscheiden sich diese beiden Zugänge zudem im Erarbeitungsweg:

- *Konzentrische Variante:* Anhand von TVD wurde das Wandlungsnarrativ im Kontext des Vampirmythos herausgearbeitet, um seine christologisch-soteriologische Dimensionierung aufzuzeigen sowie den möglichen Übertrag dieses Narrativs für die Identitätsstiftung anzuzeigen. So könnte man von einer konzentrischen Arbeit sprechen, deren Arbeitsschwerpunkt ein zuvor identifizierter Nukleus darstellt.
- *Zirkuläre Variante:* Die Auseinandersetzung mit dem Winter-Narrativ in GoT dagegen hat analoge Narrative aus der christlichen Glaubensstradition sowie der juvenilen Lebenswelt miteinander ins Gespräch gebracht. Im Spiel der Ebenen hat sich so zunächst sukzessiv herauskristallisiert, worin der gemeinsame Nukleus besteht, weswegen von einer zirkulären Variante gesprochen werden kann.

Ein näherer Blick zeigt jedoch, dass die Unterschiede in der religionsdidaktischen Umsetzung weniger groß sind, als ihre theoretische Herkunft und ihre Umsetzung suggeriert. Beide Konzepte ...:

- ... betrachten die medialen Präsentationen als Übungs- bzw. Begegnungsräume, in welchen der Umgang mit religiösen Narrativen und Deutungen erprobt und ausgelotet werden kann.
- ... arbeiten dazu anhand von Analogien und Differenzen.
- ... zielen letztlich darauf ab, dass die Schüler\*innen im Spiel mit den unterschiedlichen Narrativen bzw. Perspektiven nicht nur deren Eigenlogik verstehen, sondern diese auch zur Deutung ihrer Sicht einsetzen können.
- ... verstehen diese Auseinandersetzung als offene Einladung, die christliche Glaubensstradition und ihre Deutungsgehalte für das Leben zu erkunden. Sie sind damit besonders geeignet für (religiös) heterogen geprägte Lerngruppen.

Angesichts dieser signifikanten Parallelen ist es angebracht, vom *conceptual blending* und dem korrelativ durchwirkten Begegnungsraum als zwei verschiedenen konzeptuellen Grammatiken zu sprechen, die es jedoch erlauben, eine religionsdidaktische Sprache zu sprechen.

## 4.2 Zu religionspädagogischen Verwendungszusammenhängen

Entlang des Vortrages wurden mehrfach konkretisierende Ideen zur religionsdidaktischen Anwendung des Erarbeiteten formuliert. Abschließend gilt es diese aufzunehmen und den Blick zu weiten für weitere religionspädagogische Verwendungszusammenhänge:

- *Serien als Spiegel der (religiösen) Welt und ihrer Kultur*: Die thematisierten Narrative und Serien sind nicht nur lohnenswerte Produkte zur Erarbeitung von Lerngegenständen. Vielmehr sind sie zunächst ein Spiegel der Welt, ihrer Kultur und aktueller Lebensdeutungen. Insofern kann die Religionspädagogik durch Wahrnehmung und Analyse der Serienformate Erkenntnisse über die Prägung der Lebenswelt sammeln (Lutz, 2018).
- *Serien und die religiöse Mediensozialisation*: Dies gilt auch insofern, als besonders die bei Jugendlichen beliebten Serienformate – gerade in Zeiten abbrechender christlicher Sozialisation – mit ihren Deutungsangeboten zur religiösen Sozialisation der Heranwachsenden beitragen (Pirner, 2012, S. 59–69). Die Narrative der Serien und ihre (assoziierten) christlichen Implikationen zu heben, bedeutet daher zugleich, mögliche Einflussfaktoren juvenilen Denkens zu bearbeiten.
- *Serien als Proberäume (religiöser) Lebensdeutung*: Wie die Erarbeitungen zeigen, bieten Serien ein weites Universum, das offen ist für viele Deutungen und selbst auch Deutungen bietet. Weil es dem Religionsunterricht nicht zuletzt um die Befähigung von Schüler\*innen zu (religiöser) Lebensdeutung geht, stellen sie damit Proberäume dar, in denen Schüler\*innen die individuelle Tauglichkeit der (christlichen) Narrative spielerisch erproben können. Die konzeptionellen Erträge können in diesem Sprachspiel als Spielregeln bezeichnet werden, welche dafür sorgen, dass das Spiel nicht beliebig gerät und vom Kern seines Anliegens – der religiösen Bildung – gelöst wird.

Und spielerisch zu lernen (Huizinga, 2017), ist wohl nicht die schlechteste Idee.

## Literaturverzeichnis

Baumert, J. (2004). Deutschland im internationalen Bildungsvergleich. In N. Killius, J. Kluge & L. Reisch (Hrsg.), *Die Zukunft der Bildung* (S. 100–150). Suhrkamp: Frankfurt a. M.

Beck, S. (2017). *Power, gender and religion in Game of Thrones: An analysis for fans, season 1–6*. Amazon distribution: Leipzig.

Bederna, K. (2020). *Every day for future: Theologie und religiöse Bildung für nachhaltige Entwicklung*. 2. Aufl.. Ostfildern: Matthias Grünewald.

Böttigheimer, C. (2020). *Die Reich-Gottes-Botschaft Jesu. Verlorene Mitte christlichen Glaubens*. Herder: Freiburg i. Br.

Brüns, E. (2019). *Game of Thrones: 100 Seiten*. Stuttgart: Reclam.



- Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit (Hrsg.) (2020). *Zukunft? Jugend fragen! Umwelt, Klima, Politik, Engagement – Was junge Menschen bewegt*. URL: [https://www.bmu.de/fileadmin/Daten\\_BMU/Pool/Broschueren/zukunft\\_jugend\\_fragen\\_studie\\_bf.pdf](https://www.bmu.de/fileadmin/Daten_BMU/Pool/Broschueren/zukunft_jugend_fragen_studie_bf.pdf) [Zugriff: 08.10.2021].
- Calmbach, M., Flaig, B., Edwards, J., Möller-Slawinski, H., Borchard, I. & Schleer, C. (2020). *Wie ticken Jugendliche? 2020: Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland*. BpB: Bd. 10531. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Clements, S. (2011). *The Vampire Defanged: How the Embodiment of Evil Became a Romantic Hero*. Grand Rapids: Brasoz Press.
- Cohn, N. (1997). *Die Erwartung der Endzeit: Vom Ursprung der Apokalypse*. Frankfurt a. M.: Insel-Verlag.
- Dietz, T. (2020). *Gott in Game of Thrones: Was rettet uns, wenn der Winter naht? Überraschende Erkenntnisse über die Religionen von Westeros*. Asslar: Adeo.
- Eberhard, I. (2016). Der Norden als Topos und Chance: Antagonisten, Antistruktur und (Anti-)Helden in ASOIAF. In M. May, M. Baumann, R. Baumgartner & T. Eder (Hrsg.), *Die Welt von »Game of Thrones«: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«* (S. 63–79). Edition Kulturwissenschaft: Bd. 121. Bielefeld: Transcript.
- Eichner, S., Mikos, L. & Winter, R. (Hrsg.) (2013). *Film, Fernsehen, Medienkultur. Transnationale Serienkultur: Theorie, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: Springer.
- Fauconnier, G. & M. Turner (2002). *The Way We Think. Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books.
- Feichtinger, C. (2011). Der begehrte Körper. Der Vampir als Verkörperung der Vollkommenheit in Twilight. In T. Heimerl & C. Feichtinger (Hrsg.), *Dunkle Helden. Vampire als Spiegel religiöser Diskurse in Film und TV* (S. 147–159). Marburg: Schüren Verlag.
- Gärtner, C. (2020). *Klima, Corona und das Christentum: Religiöse Bildung für nachhaltige Entwicklung in einer verwundeten Welt*. Religionswissenschaft: Bd. 20. Bielefeld: Transcript.
- Heger, J. (2017). *Wissenschaftstheorie als Perspektivenfrage?! Eine kritische Diskussion wissenschaftstheoretischer Ansätze der Religionspädagogik*. RPG: Bd. 22. Paderborn: Schöningh.
- Heger, J. (2018a). Die gelbe Religion und die Religiosität der Schüler\*innen: Zu Chancen und Grenzen einer medienorientierten Religionsdidaktik am Beispiel der Simpsons. In W. Verburg (Hrsg.), *Anknüpfungspunkte?! Schülerreligiositäten als Potenzial religiöser Bildung* (S. 95–114). München: Dkv.
- Heger, J. (2018b). Von der Befreiung des Schülervolkes von Rektor-Pharao: Das Exodusmotiv in der gelben Transformation der Simpsons. In C. Neuber (Hrsg.), *Stuttgarter Bibelstudien: Bd. 242. Der immer neue Exodus: Aneignungen und Transformationen des Exodusmotivs* (S. 249–267). Stuttgart: Katholisches Bibelwerk.

Heger, J. (2021a). „Der Winter naht!“ Apokalyptische Facetten in Game of Thrones als Spiegel christlicher Apokalyptik und heutiger Krisennarrative. *RU heute*, 49(2), i. E.

Heger, J. (2021b) Himmel. *Das Wissenschaftlich-Religionspädagogisches Lexikon im Internet* (wirelex.de), DOI: <https://doi.org/10.23768/wirelex.Himmel.200868> [Zugriff: 08.10.2021].

Heger, J. & Mayer, K. (2021). Zwischen Untergang und Hoffnung: Apokalyptisches in der Netflix-Serie Ragnarök (für die Oberstufe). *RU heute*, 49(2), i. E.

Huber, K. (2021). Die Apokalypse des Johannes: Mehr als Weltuntergang. *KatBl*, 146(3), S. 173–178.

Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (H. Nachod, Übers.) 25. Aufl.. Hamburg: Rowohlt.

Hurrelmann, K. & Albrecht, E. (2020). Fridays for Future als Sinnbild ihrer Generation. In S. Haunss & M. Sommer (Hrsg.), *Fridays for future – Die Jugend gegen den Klimawandel: Konturen der weltweiten Protestbewegung* (S. 227–236). Bielefeld: Transcript.

Käbisch, D. (2019). Religionsunterricht angesichts zunehmender Konfessionslosigkeit: Fachdidaktische Überlegungen zur Konstruktion von Lernaufgaben. *RpB*, 81, S. 87–98.

Karam, K. M. & H. Elfiel (2021). An Experimental Appraisal of the Acquisition of Creative Literary Compression versus Descriptive Texts. *Creativity Research Journal*, 33 (2), S. 106–123, DOI: 10.1080/10400419.2020.1871548.

Kane, T. (2006). *The Changing Vampire of Film and Television. A Critical Study of the Growth of a Genre*. Jefferson & London: McFarland and Company.

Koch, L. (2018). „Power resides where men believe it resides“: Die brüchige Welt von Game of Thrones. In A. Besand (Hrsg.), *Von Game of Thrones bis House of Cards: Politische Perspektiven in Fernsehserien* (S. 129–152). Wiesbaden: Springer.

Kropač, U. (2021). Perspektivübernahme und Perspektivenwechsel. In U. Kropač & U. Riegel (Hrsg.), *Handbuch Religionsdidaktik* (S. 317–324). Stuttgart: Kohlhammer.

Larrington, C. (2016). *Winter is coming: Die mittelalterliche Welt von Game of Thrones* (J. Fündling, Übers.). Darmstadt: Theiss.

Lutz, R. (2018). TV-Serie als Seismographen der Mediennutzung: Ihr zeitdiagnostisches Potential aus medienethischer Perspektive. In C. Brand & S. Meisch (Hrsg.), *Materialien zur Ethik in den Wissenschaften*: Band 13. Ethik in Serie: Eine Festschrift zu Ehren von Uta Müller (2. Aufl., S. 353–363). Tübingen: Universitätsbibliothek Tübingen.

Mayer, N. A. (2017). Spiel der Throne – Kampf der Götter: Multireligiosität und Erlösungsthematik bei „Game of Thrones“. In M. Pöhlmann (Hrsg.), *EZW-Texte*: Bd. 249. *Götter, Krieger, Avatare: Von „World of Warcraft“ bis „Game of Thrones“* (S. 107–118).

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (Hrsg.) (2020). *JIM-Studie 2020: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. URL: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020\\_Web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2020/JIM-Studie-2020_Web_final.pdf) [Zugriff: 08.10.2021].

- Müller, B. (2020). Game of Thrones: Ein gnostisches Heldenepos aus dem „finsternen“ Mittelalter. In S. Eckhardt, H.-M. Gutmann, J. Sengelmann & A. L. Veit (Hrsg.), *Gott in Serie: Theologische Rezeption populärer Narrationen* (S. 159–177). Wiesbaden: Springer.
- Newiak, D., Maeder, D. & Schwaab, H. (Hrsg.) (2021). *Fernsehwissenschaft und Serienforschung: Theorie, Geschichte und Gegenwart (post-)televisueller Serialität*. Wiesbaden: Springer.
- Oswalt, C. E., JR. (1995). Hollywood and Harmageddon: Apocalyptic Them in Recent Cinematic Presentation. In J. W. Martin & C. E. Oswalt JR. (Hrsg.), *Screening the Sacred: Religion, Myth and Ideology in Popular American Film* (S. 55–63). Oxford (Colorado): Westview Press.
- Pirner, M. L. (2012). Religiöse Mediensozialisation: Wie die Medien die Religiosität von Kindern und Jugendlichen beeinflussen. In R. Englert, H. Kohler-Spiegel, E. Naurath, B. Schröder & F. Schweitzer (Hrsg.), JRP: Bd. 28. *Gott googeln? Multimedia und Religion* (S. 59–69). Neukirchen-Vluyn: Neukirchener.
- Pirner, M. L. (2014). Religion, Religiosität und Medienkultur: Theoretische und empirische Grundlagen. In I. Nord & S. Luthe (Hrsg.), Edition Treskeia: Bd. 14. *Social Media, christliche Religiosität und Kirche: Studien zur Praktischen Theologie mit religionspädagogischem Schwerpunkt* (S. 63–76). Jena: Garamond.
- Polak, R. (2021). Die ›Politik‹ der Apokalypse: Praktisch-theologische Überlegungen. *KatBl*, 146(3), S. 179–184.
- Poscheschnik, G. (2019). Game of Thrones: Die Realität in der Fiktion einer audiovisuellen Erzählung. *LS*, 70(6), S. 433–436.
- Quenzel, G., Hurrelmann, K., Albert, M. & Schneekloth, U. (2019). Jugend 2019: Eine Generation meldet sich zu Wort. In Shell Deutschland Holding (Hrsg.), *Shell-Jugendstudie: Bd. 18. Jugend 2019: Eine Generation meldet sich zu Wort* (S. 313–324). Beltz.
- Rahner, J. (2016). *Einführung in die christliche Eschatologie*. 2. Aufl.. Herder: Freiburg i. Br.
- Reis, O. & Schwarzkopf, T. (2015). Diagnose religiöser Lernprozesse. In O. Reis & T. Schwarzkopf (Hrsg.), *Studienbücher zur Lehrerbildung. Diagnose im Religionsunterricht: Konzeptionelle Grundlagen und Praxiserprobungen* (S. 15–120). Berlin, Münster: LIT.
- Ricken, L. & Theis, J. (2021). Händewaschen statt Posaunen: Apokalypse(n) 2020/2021. *KatBl*, 146(3), S. 164–167.
- Riley, M. (1996). *Conversations with Anne Rice. An Intimate, Enlightening Portrait of her Life and Work*. New York: Ballentine Books.
- Rüster, J. (2016). 7=1: Der Glaube an die Sieben als synthetische Religion zwischen Apodiktik und Paraklese. In M. May, M. Baumann, R. Baumgartner & T. Eder (Hrsg.), Edition Kulturwissenschaft: Bd. 121. *Die Welt von »Game of Thrones«: Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«* (S. 141–153). Bielefeld: Transcript.
- Scheule, R. M. (2019). Never safe: Moraltheologische Beobachtungen vor dem Ende der Serie »Game of Thrones«. *ZKTh*, 141(1), S. 95–108.
- Thompson, R. C. (2020). *Wissenschaft meets Game of Thrones: Warum die Mauer nicht schmilzt und keiner weiß, wann der Winter kommt*. Wiesbaden: Springer.

Thonhauser, J. (2011). Zivilisierte Außenseiter. Soziologische Beobachtungen zum Vampirbild in einigen neueren Film- und Fernsehproduktionen. In T. Heimerl & C. Feichtinger (Hrsg.), *Dunkle Helden. Vampire als Spiegel religiöser Diskurse in Film und TV* (S. 45–62). Marburg: Schüren Verlag.

Tilly, M. (2012). *Apokalyptik*. UTB Profile: Bd. 3651. Tübingen, Basel: Francke Verlag.

Turner, M. (2006). The Art of Compression. In M. Turner (Hrsg.), *The Artful Mind* (S. 93–115). New York: Oxford University Press.

Turner, M. (2014). *The Origin of Ideas*. New York: Oxford University Press.

Valentin, J. (2005). *Zwischen Fiktionalität und Kritik: Die Aktualität apokalyptischer Motive als Herausforderung theologischer Hermeneutik*. Herder: Freiburg i. Br.

Vecchiolla, L. (2016). The Loving and the Terrible Mother: Daenerys and Cersei as Two Models of Jung's Great Mother Archetype. In T. Langley (Hrsg.), *Game of thrones psychology: The mind is dark and full of terrors* (S. 131–139). New York: Sterling.

Vorgrimler, H. (1984). *Hoffnung auf Vollendung: Aufriß der Eschatologie*. 2. Aufl. QD: Bd. 90. Herder: Freiburg i. Br.

Woppowa, J. (2018). *Religionsdidaktik*. Schöningh: Paderborn.

Zwick, R. (1999). Variationen der Apokalypse im Film. In M. N. Ebertz & R. Zwick (Hrsg.), *Jüngste Tage: Die Gegenwart der Apokalyptik* (S. 184–226). Herder: Freiburg i. Br.

*Dr. Steffi Fabricius, Wissenschaftliche Mitarbeiterin für Evangelische Theologie, Religionspädagogik und Fachdidaktik, Universität Siegen.*

*Dr. Johannes Heger, Fachleiter für Religionspädagogik i. K., Bistum Mainz.*