

Tobias Eder: Warlocks, Wargs and White Walkers. Obskures und Übernatürliches als Phänomene des Fremden in ASoIaF.

Die Welt von George R.R. Martins *A Song of Ice and Fire* wird oft als Paradebeispiel einer realistischen Fantasy bezeichnet, die scheinbar nach realweltlichen Prinzipien strukturiert ist. Es ist eine immersive Fantasywelt nach der Klassifikation Farah Mendlesohns, in welcher die Erzählung eine eigenständige, natürliche und in sich schlüssige Fantasiewelt darstellt. Dabei sind die Elemente klassischer Fantasy, wie Fabelwesen, Magie und übernatürliche Kräfte, allenfalls Teil der Folklore von Westeros und werden in dieser eindeutig als fiktiv markiert. Die entzauberte Welt Martins löst sich damit explizit von etlichen bekannten Tropen des Genres und verdrängt diese in den Bereich der Sagen und der Erzählung. Die daraufhin (zunächst sehr spärlich) auftauchende Präsenz übernatürlicher Phänomene in der Welt, ist somit gleichermaßen fremd und ungewohnt für den Leser, wie auch für die Protagonisten der Buchserie. Das Eindringen des Phantastischen in einer Form der *Intrusion Fantasy* zeigt somit den vordergründigen Realismus von Westeros und Essos als eigentlichen Fehlschluss. Die Welt selbst ist magisch und verzaubert, während die Erfahrungswelt der Menschen sich von diesen Phänomenen abgrenzt.

Die fantastischen Elemente zu einem Phänomen des Fremden zu machen, ist eines der herausragenden Merkmale von *A Song of Ice and Fire*, das durch eine doppelte Entfremdung das Übernatürliche und Magische als Eindringlinge in die Fantasywelt erscheinen lassen. Der Vortrag will sich besonders mit dem Zusammenstoß der realistischen Welt der Politik und feudaler Machtkämpfe und der übernatürlichen Welt und ihrer magischen Phänomene beschäftigen. Dabei konzentriert sich die Beobachtung besonders auf jene Figuren, die als Grenzgänger sowohl einen Zugriff auf die Welt der Menschen, als auch die des Übernatürlichen besitzen.