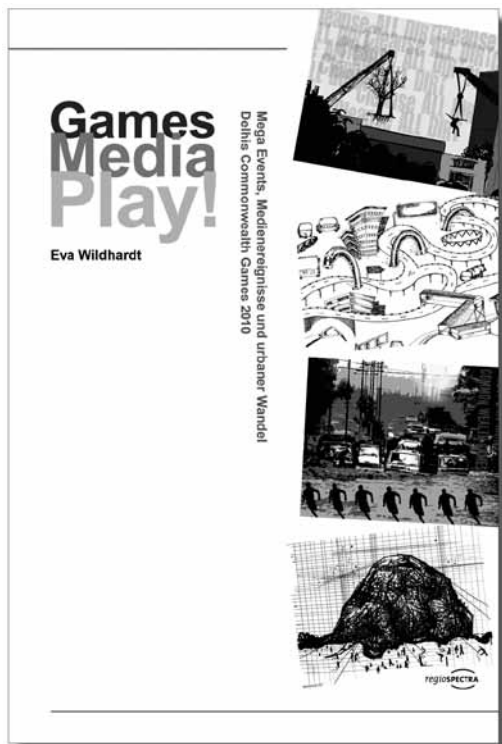


gewähren die Autor(inn)en den Lesern Einblicke in ihre eigenen Biografien. Bemerkenswert ist, wie Sita als Tochter, Ehefrau und (alleinerziehende) Mutter neu definiert wird. Anstatt, wie gewöhnlich, die Darstellung einer schwachen und dem Mann unterworfenen Sita hervorzuheben, interpretieren die Autor(inn)en die Textstellen aus Valmiki's Ramayana sowie aus den vielen anderen Versionen dieses Epos neu: Sita erscheint als starke Frau mit freiem Willen. Dabei wird das ungeheure Potenzial einer solchen Neuinterpretation für eine vom Vorbild Sitas geprägte, männliche und weibliche indische Gesellschaft deutlich: Womöglich lässt sich das Denken der hinduistisch geprägten Gesellschaften eher mit Hilfe der bekannten Mythologie verändern als mit formellen Gesetzen. Um das Frauenbild der Menschen zu

bereichern, bedarf es zuerst der neuen Deutung dessen, was sie tief bewegt und ihnen als Vorbild dient. Ein Mehr an Qualität gewinnt dieses Buch durch die Aufmerksamkeit, die es auf andere Frauen des Epos richtet, wie etwa die Ehefrau Ravana's, Mandodari.

Wer sich für indische Mythologie und die Rolle des Weiblichen im Ramayana interessiert, sollte dieses Buch lesen. Es sei allerdings gesagt, dass die Lektüre aufgrund ihrer Komplexität reichlich Lesezeit in Anspruch nimmt.

Anja Döscher



Eva Wildhardt, *Games Media Play! Mega Events, Medienergebnisse und urbaner Wandel. Delhis Commonwealth Games 2010.* regiospectra Verlag, Berlin 2012, 138 Seiten, 19,90 Euro.

Es sollte ein Aushängeschild für Indien werden: Unter dem Motto *India Shining* wollte die aufstrebende Nation mit der Ausrichtung der *Commonwealth Games 2010* der Welt beweisen, dass es fähig ist, ein Sportereignis in Weltklassemanier zu inszenieren. Doch die Hoffnungen wurden schnell auf den

Play eine erste Untersuchung vorgelegt. Basierend auf der Medienergebnistheorie von Dayan und Katz, argumentiert Wildhardt, die *Commonwealth Games* seien als Megaevent zu verstehen, welches eine imaginäre Gemeinschaft des Publikums erzeugen solle. Die narrativen Strategien der PR waren dabei vor allem auf Bedürfnisse und Interessen der kleinen, aber mächtigen Minderheit der urbanen Mittelschicht zugeschnitten, die Delhi als moderne und aufstrebende *world class city* sehen wollte. Gleichzeitig motivierten diese narrativen Strategien Gegenbewegungen, sich zu vernetzen und sich verstärkt kritisch mit dem Event und seinen Folgen für den urbanen Raum auseinanderzusetzen. Die vereinigende Kraft des Großereignisses hätte funktioniert, wenn auch anders als von der PR-Maschinerie geplant. Die *Commonwealth Games* hätten somit zu einer neuen Debatte über den öffentlichen Raum und dessen Nutzung geführt.

Boden der Tatsachen katapultiert: Brücken stürzten ein, hygienische Zustände im Athletendorf waren unhaltbar, und mancher witzelte, dass Indien bereits die Goldmedaille für Bürokratie und Korruption gewonnen habe. Von den großen urbanen Veränderungen ganz zu schweigen: Das *Mega Event* in Delhi war ein weiteres Paradebeispiel für den Versuch von Metropolen, sich auf den Ranglisten der Weltstädte in Stellung zu bringen. Doch das Ausrichten der Spiele wurde von vielen Indern kritisiert. Der Diskurs über das Medienereignis, seine Symbolwirkung, die Hoffnungen auf wirtschaftliche Impulse, aber auch Befürchtungen in Bezug auf soziale Belastungen, wurden bisher nicht wissenschaftlich betrachtet. Eva Wildhardt hat mit „*Games Media*

Wildhardts Buch bietet spannende Analysen und einen gut lesbaren Überblick über einen Teil der Debatte rund um die Auswirkungen der *Commonwealth Games*. Aufgrund der Tatsache, dass es sich um eine bearbeitete Masterarbeit handelt, sind viele Teile der Debatte noch nicht wissenschaftlich erschlossen. Die Arbeit konzentriert sich auf Zeitungen und Onlinemedien. Wie Wildhardt selbst bemerkt, müsse die Frage „Wem gehört die Stadt und wer gestaltet sie?“ weiterhin gestellt werden. Es sollte zu weiteren Forschungen nach diesem sehr begrüßenswerten Einstieg kommen.

Jonas Spitra