



Anna Gamper
Thomas Müller *Hrsg.*

„Beyond the Wall“: Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive

OPEN ACCESS



Springer VS

„Beyond the Wall“: Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive

Anna Gamper · Thomas Müller
(Hrsg.)

„Beyond the Wall“:
Game of Thrones aus
interdisziplinärer
Perspektive

 Springer VS

Hrsg.

Anna Gamper
Institut für Öffentliches Recht, Staats-
und Verwaltungslehre
Universität Innsbruck
Innsbruck, Österreich

Thomas Müller
Institut für Öffentliches Recht, Staats-
und Verwaltungslehre
Universität Innsbruck
Innsbruck, Österreich

Mit freundlicher Unterstützung von



Gefördert durch das Vizerektorat für Forschung der Universität Innsbruck.



ISBN 978-3-658-36144-0

ISBN 978-3-658-36145-7 (eBook)

<http://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7>

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© Der/die Herausgeber bzw. der/die Autor(en) 2022. Dieses Buch ist eine Open-Access-Publikation. **Open Access** Dieses Buch wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Die in diesem Buch enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen. Die Wiedergabe von allgemein beschreibenden Bezeichnungen, Marken, Unternehmensnamen etc. in diesem Werk bedeutet nicht, dass diese frei durch jedermann benutzt werden dürfen. Die Berechtigung zur Benutzung unterliegt, auch ohne gesonderten Hinweis hierzu, den Regeln des Markenrechts. Die Rechte des jeweiligen Zeicheninhabers sind zu beachten. Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag, noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen. Der Verlag bleibt im Hinblick auf geografische Zuordnungen und Gebietsbezeichnungen in veröffentlichten Karten und Institutionsadressen neutral.

Planung/Lektorat: Jan Treibel

Springer VS ist ein Imprint der eingetragenen Gesellschaft Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH und ist ein Teil von Springer Nature.

Die Anschrift der Gesellschaft ist: Abraham-Lincoln-Str. 46, 65189 Wiesbaden, Germany

Vorwort

Der vorliegende Band versammelt die Schriftfassungen der Vorträge der an der Universität Innsbruck am 12.05.2021 digital abgehaltenen Tagung „Beyond the Wall: Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive“. „Beyond the Wall“ ist nicht nur der Titel der sechsten Folge der siebten Staffel der TV-Kultserie Game of Thrones, sondern steht auch für den diesem Sammelband zugrundeliegenden, buchstäblich über wissenschaftliche Mauern blickenden Ansatz.

Dass eine populäre Fernsehserie Gegenstand einer wissenschaftlichen Tagung ist, ist ungewöhnlich, aber nicht einzigartig. Game of Thrones hat Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen weltweit bewegt, zu Inhalten, Themen, Charakteren, aber auch Dramaturgie, Einflüssen und Ausstrahlung der Serie Überlegungen anzustellen. Dabei handelte es sich jedoch zumeist um aus dem Blickwinkel einzelner wissenschaftlicher Fächer und Disziplinen vorgenommene Betrachtungen, aber um keine breite interdisziplinäre Untersuchung der Serie.

Für die Herausgeberin und den Herausgeber dieses Bandes war es zunächst ein rechtswissenschaftlicher Zugang, der zu ersten Planungen einer wissenschaftlichen Tagung zu Game of Thrones führte. Rasch zeigte sich aber, dass ein wesentlich weiteres Spektrum an Wissenschaften dafür in Frage käme, was der besonderen Eigenart der Serie als einer Mischung aus Fantasy und Realität, Fiktionalität und (Pseudo-)Historizität sowie einem hohen Grad an sozialer und politischer Komplexität geschuldet ist. Eher als so manche vordergründige Trivialität der Serie, die auf viel nackte Haut und Gewalt setzt, sind es wohl diese Aspekte, die ein – auch wissenschaftliches – Weltpublikum in ihren Bann ziehen.

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben, repräsentieren die bei der Tagung gehaltenen und in diesem Band vertretenen Beiträge eine große Vielfalt an wissenschaftlichen Aspekten, unter denen die Serie untersucht werden kann. Geschichtswissenschaft, Kunstgeschichte, Musikwissenschaft, Sprach- und

Literaturwissenschaft, Rechtswissenschaft, Politikwissenschaft, Soziologie und Wirtschaftswissenschaft, aber auch Theologie und Psychologie beleuchten *Game of Thrones* aus ganz unterschiedlichen Perspektiven: Dabei werden zum einen einzelne Inhalte, d. h. das fiktive Geschehen in der Serie, zum anderen aber auch die Serie als filmisches Phänomen auf der Metaebene zum Gegenstand der Untersuchung gemacht.

Einleitend diskutiert *Thomas Müller*, was die Wissenschaft überhaupt mit *Game of Thrones* zu tun hat, unter welchen Aspekten und auf welchen Ebenen sie sich mit einer TV-Serie wie dieser auseinandersetzen kann.

Mehrere Beiträge unterschiedlicher Fachdisziplinen setzen sich mit dem durch die Serie vermittelten Eindruck einer mittelalterlichen Welt auseinander, der allerdings trotz mancher Anklänge trügt und jedenfalls nicht konsequent durchgehalten ist: So werden von *Lukas Madersbacher* Stilbrüche in der wohl bewusst vorgenommenen Vermischung unterschiedlicher Kunstepochen an Drehorten und in der Ausstattung aufgezeigt. *Jörg Schwarz* erläutert vor dem Hintergrund der vielfach als historische Vorlage der Serie vermuteten englischen Geschichte, ob der mittelalterliche Herrscherhof tatsächlich Vorbild für Macht und Machtstrukturen in *Game of Thrones* war, während *Monika Kirner-Ludwig* den subtilen Gebrauch authentischer und vermeintlich mittelalterlicher Wörter und Wendungen in der Serie analysiert. Die Sprache in der Serie wird darüber hinaus von *Gabriella Mazzon* einem kontrastiven Vergleich der diskursiven Strategien zweier zentraler weiblicher Figuren – Cersei Lannister und Arya Stark – unterzogen. Serialität und Finalität von *Game of Thrones* stellen den Untersuchungsgegenstand von *Tobias Unterhuber* dar, der sich speziell mit dem aus Sicht des Serienpublikums vielfach kritisierten Ende der achten und letzten Staffel auseinandersetzt.

Wie sehr die Handlung der Serie durch ihre differenzierte musikalische Unterlegung, aber auch die Qualität der Synchronisation beeinflusst wird, belegen *Monika Fink* am Beispiel der von Ramin Djawadi komponierten Filmmusik und *Christina Scharf* an der Problematik, Sprachvarietäten der englischen Originalfassung in der deutschen Synchronfassung wiederzugeben.

Auch aus rechtswissenschaftlicher Perspektive lässt sich *Game of Thrones* erörtern: *Anna Gamper* untersucht die Integrations- und Sezessionsprozesse in Westeros, Formen der Monarchie sowie die Frage der Legitimität des wiederkehrenden Tyrann(inn)enmords im Lichte der Allgemeinen Staatslehre. Das berühmte Motto des Hauses Lannister „Ein Lannister begleicht immer seine Schulden“ wird von *Simon Laimer* und *Susanna Eder* einer Analyse am Maßstab des österreichischen Schuldrechts unterzogen.

Mit der Ästhetik der Macht in *Game of Thrones* befasst sich *Helmut Staubmann*, der die besondere Wirkung der Serie in der ästhetischen Konstruktion der Vielschichtigkeit der Macht als sozialem Phänomen sieht sowie am Beispiel der Drachen als Metapher erläutert. *Franz Eder* analysiert aus politikwissenschaftlicher Sicht die erzieherische, interpretierende und erklärende Funktion, die *Game of Thrones* für die Wissenschaft der Internationalen Beziehungen wertvoll macht. *Andreas Exenberger* liefert überdies aus wirtschaftswissenschaftlicher Perspektive einen nachgereichten Tagungsbeitrag über die ökonomischen Verhältnisse in der Welt von *Game of Thrones*.

Während *Anna Kraml* und *Martina Kraml* die Bedeutung der verschiedenen großen Religionen für die Identität von Personen und Gruppen in der Welt von *Game of Thrones* hervorheben, präsentiert *Gerald Poscheschnik* abschließend psychoanalytische Überlegungen zur Serie als Spiegel der Gesellschaft.

Die behandelten Themen belegen eindrucksvoll, wie vielschichtig die Facetten von *Game of Thrones* sind, aber auch, wie vielschichtig und fruchtbringend die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit einem populären Kulturphänomen sein kann. Um in der Bildsprache der Serie zu bleiben: Es ist kein untoter Drache notwendig, um Breschen in die Mauern zwischen Wissenschaften zu reißen, die in dieser Rigidität ohnehin nicht existieren. Auf der Mauer zu stehen und einen Blick auch auf Wissenschaften jenseits der jeweils eigenen zu werfen, lohnt sich hier jedoch ganz besonders.

Allen Mitwirkenden dieses Bandes, bei denen es sich sämtlich um derzeitige oder ehemalige Angehörige der Universität Innsbruck handelt, sei vielmals für ihre Beiträge sowie ihre Bereitschaft zur Bearbeitung einer doch unkonventionellen wissenschaftlichen Thematik gedankt. Großer Dank gebührt weiters Frau Univ.-Ass. Mag. Sarah Bartl, Frau stud. Mit. Anna-Carina Danzer sowie Frau stud. Mit. Theresa Natter, BA, für die sorgfältige redaktionelle Durchsicht. Die Drucklegung des Bandes wurde durch die großzügige finanzielle Unterstützung der Stiftung Helmuth M. Merlin sowie des Vizerektorats für Forschung der Universität Innsbruck ermöglicht, wofür abschließend herzlich zu danken ist.

Innsbruck
im April 2022

Anna Gamper
Thomas Müller

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

| | |
|---|----------|
| Beyond the Wall oder: Was hat die Wissenschaft mit Game of Thrones zu tun? | 3 |
| Thomas Müller | |

A World of Ice and Fire aus musikwissenschaftlicher und (kunst)historischer Perspektive

| | |
|--|-----------|
| Der mittelalterliche Herrscherhof als Vorbild? Macht und Machtstrukturen in Game of Thrones und die mittelalterliche Geschichte | 15 |
| Jörg Schwarz | |

| | |
|---|-----------|
| Medievalismus ohne Mittelalter? Die Anachronie der Bilder in Game of Thrones | 39 |
| Lukas Madersbacher | |

| | |
|---|-----------|
| Alter Wein in neuen Schläuchen? Zu Techniken und Funktionen der Filmmusik von Ramin Djawadi in Game of Thrones | 59 |
| Monika Fink | |

A World of Ice and Fire aus sprach- und literaturwissenschaftlicher Perspektive

| | |
|--|-----------|
| Language of Dominance, Language of Resistance: Cersei Lannister's and Arya Stark's Discursive Strategies Compared | 75 |
| Gabriella Mazzon | |

| | |
|--|-----|
| “Rare but there”: On subtleties and salencies of (pseudo-) archaisms in Game of Thrones’ scripted dialogues | 91 |
| Monika Kirner-Ludwig | |
| „If you think this has a happy ending, you haven’t been paying attention.“ – Der Widerspruch von Serialität und Finalität bei Game of Thrones | 125 |
| Tobias Unterhuber | |
| Sprachvarietäten in Game of Thrones | 143 |
| Christina Scharf | |
| A World of Ice and Fire aus rechtswissenschaftlicher Perspektive | |
| Vom Tyrann(inn)enmord zur Sezession des Nordens: Die Allgemeine Staatslehre in Game of Thrones | 167 |
| Anna Gamper | |
| „Ein Lannister begleicht immer seine Schulden“: Was bedeutet dieses Motto aus schuldrechtlicher Sicht? | 185 |
| Simon Laimer und Susanna Eder | |
| A World of Ice and Fire aus sozialwissenschaftlicher Perspektive | |
| The Great Educators? The Societal Relevance of Game of Thrones from an International Relations’ Perspective | 199 |
| Franz Eder | |
| Game of Thrones und die Ästhetik der Macht | 215 |
| Helmut Staubmann | |
| „Das Volk ... interessiert mich nicht“. Wirtschafts- und sozialhistorische Betrachtungen von Game of Thrones | 225 |
| Andreas Exenberger | |
| A World of Ice and Fire aus psychologischer und theologischer Perspektive | |
| Fernsehserien als Spiegel der Gesellschaft – Psychoanalytische Überlegungen zu Game of Thrones | 249 |
| Gerald Poscheschnik | |

| | |
|---|-----|
| „There is ice and there is fire“ – Religion und Identität in Game of Thrones | 265 |
| Anna Kraml und Martina Kraml | |

Herausgeber- und Autorenverzeichnis

Über die Herausgeberin und den Herausgeber

Univ.-Prof. Dr. Anna Gamper Institut für Öffentliches Recht, Staats- und Verwaltungslehre, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Prof. Dr. Thomas Müller, LL.M. Institut für Öffentliches Recht, Staats- und Verwaltungslehre, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren

Assoz.-Prof. Dr. Franz Eder Institut für Politikwissenschaft, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Ass. Mag. Susanna Eder Institut für Zivilrecht, Universität Linz, Linz, Österreich

Assoz. Prof. Dr. Andreas Exenberger Institut für Wirtschaftstheorie, -politik und -geschichte, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Ao. Univ.-Prof. Dr. Monika Fink Institut für Musikwissenschaft, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Prof. Dr. Anna Gamper Institut für Öffentliches Recht, Staats- und Verwaltungslehre, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Ass.-Prof. Dr. Monika Kirner-Ludwig, M.A. Institut für Anglistik, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Anna Kraml, M.A. Dissertantin im Fachbereich Altes Testament an der Katholisch-Theologischen Fakultät, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Prof. MMag. Dr. Martina Kraml Institut für Praktische Theologie, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Prof. Dr. Simon Laimer, LL.M. Institut für Zivilrecht, Universität Linz, Linz, Österreich

Ao. Univ.-Prof. Dr. Lukas Madersbacher Institut für Kunstgeschichte, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Prof. Dr. Gabriella Mazzon Institut für Anglistik, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Prof. Dr. Thomas Müller, LL.M. Institut für Öffentliches Recht, Staats- und Verwaltungslehre, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Prof. Dr. Gerald Poscheschnik, FH Kärnten FH Kärnten, Feldkirchen, Österreich

Christina Scharf, BA Masterstudentin am Institut für Translationswissenschaft, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Prof. Dr. Jörg Schwarz Institut für Geschichtswissenschaften und Europäische Ethnologie, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Prof. Dr. Helmut Staubmann Institut für Soziologie, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Univ.-Ass. Dr. Tobias Unterhuber Institut für Germanistik, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

Einleitung



Beyond the Wall oder: Was hat die Wissenschaft mit Game of Thrones zu tun?

Thomas Müller

Zusammenfassung

Die wissenschaftliche Beschäftigung mit dem pop-kulturellen Phänomen Game of Thrones ist keine Ausnahmeerscheinung. Unterschiedliche Wissenschaftsdisziplinen haben Buch und Serie schon lange für sich entdeckt. Das liegt nicht zuletzt daran, dass Game of Thrones wegen der vielen Anleihen an unsere Realität für Forschung und Lehre interessant ist. Der vorliegende Beitrag geht drei Ausprägungen des Verhältnisses zwischen dem Medienphänomen Game of Thrones und der Wissenschaft nach (Wissenschaft über, anhand und in Game of Thrones).

1 Game of Thrones als gesellschaftlich-politisches und wissenschaftliches Phänomen

Ich habe die Ehre den Einleitungsvortrag für die heutige Tagung zu halten und mich dabei mit einer Frage zu beschäftigen, die mir als erstes kam, als meine Kollegin Anna Gamper den Vorschlag machte, eine interdisziplinäre Tagung zu Game of Thrones zu organisieren: Was hat die Wissenschaft mit Game of Thrones zu tun? Die (zumindest für mich überraschende) Antwort darf ich schon vorwegnehmen: Vieles – wenn man bereit ist, über den eigenen Tellerrand hinauszuschauen.

T. Müller (✉)

Institut für Öffentliches Recht, Staats- und Verwaltungslehre, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: t.mueller@uibk.ac.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: *Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive*, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_1

Doch der Reihe nach: Die heutige Tagung ist in vielerlei Hinsicht außergewöhnlich. Einerseits wegen der hohen Zahl an Fächern, die uns heute ihre Blickwinkel auf das Medienphänomen *Game of Thrones* bieten und die man wohl selten in einer solchen Zusammensetzung bei ein und derselben Tagung antrifft. Andererseits auch deswegen, weil die Beschäftigung mit einem popkulturellen Phänomen nicht zu den klassischen Untersuchungsgegenständen einiger der heute vertretenen Disziplinen gehört. Zumindest gilt das für mein Fach, der Rechtswissenschaft, bei der Derartiges gelinde gesagt eher unüblich ist. Doch gerade die Beschäftigung mit dem Unüblichen, dem Ungewohnten bietet die Möglichkeit, Neues über andere Fächer, aber auch über das eigene zu lernen: *Game of Thrones* eignet sich ganz hervorragend für unterschiedlichste wissenschaftliche Untersuchungen und darüber hinaus für die Präsentation der Wissenschaft in der Öffentlichkeit oder mit anderen Worten: für die Wissenschaftskommunikation.

Warum ist das so? Zusammengefasst: *Game of Thrones* ist „erwachsene“ Fantasy, die eine enorme Menge an Rohmaterial liefert, mit dem sich aus unterschiedlichen wissenschaftlichen Perspektiven arbeiten lässt.

Das liegt einmal an der Hintergründigkeit der von George R. R. Martin geschaffenen fiktiven Welt, die immer nur um ein paar Haaresbreiten neben unserer Realität und ihren Naturgesetzen liegt.¹

Es liegt aber auch am „Realismus“ der Geschichte und ihren ProtagonistInnen, also an den komplexen und wendungsreichen Handlungssträngen mit historischen Anleihen und an den exzessiven, gleichwohl für sich genommen realistischen „Romantik“- und Gewaltdarstellungen. Übrigens hat in diesem Zusammenhang eine Kaplan–Meier–Überlebensanalyse ergeben, dass 14 % der Charaktere in der Serie innerhalb einer Stunde nach ihrem ersten Auftreten sterben.² Das mag man auch aus anderen Geschichten kennen: Das geradezu Revolutionäre an *Game of Thrones* ist aber wohl, dass die in der üblichen Fantasy so deutlich gezeichneten Grenzen zwischen Gut und Böse wie auch in unserer Realität verschwimmen – zur weithin bekannten „Banalität des Bösen“ einer *Hannah Arendt* fehlt da nicht mehr viel.

Doch nicht nur das: *Game of Thrones* chiffriert bei näherem Hinsehen Zustände, Bedrohungen und Ängste aus unserer Welt, weist also – um den heute noch vortragenden *Gerald Poscheschnik* zu zitieren – „einen Handlungskern mit verblüffend aktuellen gesellschaftspolitischen Referenzen“ auf,³ der sich simplen Interpretationen entzieht. Das trifft etwa auf die existentielle Bedrohung durch

¹ Thompson (2020, S. 279).

² Lystad und Brown (2018, S. 7).

³ Poscheschnik (2016, S. 10).

die untoten „Weißen Wanderer“ zu, die sich ebenso zäh wie unaufhaltsam den Königreichen Westeros nähern, während Letztere diese Gefahr zunächst ignorieren und sich lieber dem politischen Ränkespiel hingeben. Man kann dies ohne viel Aufhebens als eine Anspielung an den realen Klimawandel und die wankelmütige Politik zu dessen Bekämpfung deuten. Man könnte auch sagen: „the heat is coming“. *Game of Thrones* ist damit auch ein Spiegelbild unserer Gesellschaft, wenn man sich von der äußeren Form des „Fantasygewands“ nicht blenden lassen will. Im Vordergrund stehen im Ergebnis weniger Magie, Drachen oder Untote, sondern vielmehr menschliche Abgründe und die vielen Anklänge an unsere reale Welt und unsere Geschichte.

Ein weiterer wichtiger Grund für die wissenschaftliche Relevanz von *Game of Thrones* ist schließlich, dass es vom Literatur- bzw. Streamingenerfolg zum gesellschaftlich-politischen Phänomen wurde. So mag es wenig verwundern, dass *Game of Thrones* bereits mehrfach politisch vereinnahmt wurde, etwa durch den ehemaligen amerikanischen Präsident Donald Trump, der sich – übrigens in urheberrechtlich bedenklicher Weise – bei der medialen Darstellung seiner Politik von *Game of Thrones* „inspirieren“ ließ – und das vermutlich ohne je eine einzige Folge gesehen zu haben.⁴ Mehr überrascht es da schon, dass *Game of Thrones* Eingang in die europäische Rechtsprechung gefunden hat – zwar nicht als entscheidendes rechtsdogmatische Auslegungsargument, aber immerhin als Bonmot: Erst unlängst hat sich Generalanwalt Michal Bobek nämlich in einer finanzmarktrechtlichen Rechtssache zu einem *Game of Thrones*-Zitat hinreißen lassen, um eine juristische Grundfrage anzusprechen: Nämlich ob auch Nicht-Rechtsakte oder sog. „Soft Law-Akte“ gerichtlich für ungültig erklärt werden können. Einleitend führte er dazu den Leitspruch der Anhänger des Ertrunkenen Gottes an, nämlich: „Was tot ist, kann niemals sterben.“⁵ Wer sich dafür interessiert, warum in der Welt der diesseitigen Juristerei etwas, was „niemals richtig lebendig war“, dennoch sterben kann, den möchte ich auf diese Schlussanträge verweisen.

Angesichts dieser „Assets“ von *Game of Thrones*, liegt es auf der Hand, dass dieses Werk wissenschaftliche Relevanz aufweist, ja Wissenschaft und Fiktion hier geradezu miteinander verwoben sind: Dies, weil die Nähe von *Game of Thrones* zu unserer Realität, ein effektives Stilmittel ist oder kurz: Ohne eine gewisse wissenschaftliche Glaubwürdigkeit keine effektive Dramatik! Eine vollkommen von unserer Welt abgekoppelte Erzählung hätte also wohl nicht denselben Erfolg gehabt, sie wäre aber auch für die Wissenschaft uninteressant, denn man kann

⁴ Heritage (2019).

⁵ Schlussanträge vom 15.04.2021, Rs C-911/19, Fédération bancaire française (FBF), Rz 1.

auch umgekehrt sagen: Mit glaubwürdiger Dramatik lässt sich Wissenschaft eingängiger vermitteln! Und genau diese liegt bei Game of Thrones (abgesehen vom Serienfinale) vor.

2 „And now our watch begins...“

Sucht man nun nach wissenschaftlichen Veröffentlichungen zum Thema Game of Thrones, so bestätigt sich der Verdacht: Die Wissenschaft hat Game of Thrones schon lange für sich entdeckt. Die Quantität der Untersuchungen ist dabei ebenso imposant wie die Zahl der Fachrichtungen, die sich mal populärwissenschaftlich, mal mit ernstem wissenschaftlichen Bemühen mit Game of Thrones beschäftigen; am wenigsten rezipiert wird das Werk wohl in meiner Disziplin, der Rechtswissenschaft. Vielleicht liegt das daran, dass man bisher über die Feststellung von George R. R. Martins, in Westeros gäbe es kaum „rules“ und noch weniger eine „rule of law“, nicht viel herauskam – aber vielleicht können wir das heute etwas ändern.

Tatsächlich scheinen also noch in den dunkelsten Ecken Westeros wissenschaftliche Inspirationen zu lauern. Nur um einige Beispiele zu nennen: So liegen kultur- und literaturwissenschaftliche, philosophische oder politikwissenschaftliche Untersuchungen über Buch und Serie ebenso wie geschichtswissenschaftliche über deren historischen Anleihen auf der Hand.⁶ Der mediale Erfolg von Game of Thrones hat aber auch neue (zumindest mir als Laien zuvor unbekannt) politikwissenschaftliche Konzepte wie jenes der „pop-cultural mobilization“ inspiriert,⁷ die derartige Medienphänomene für politische Zwecke instrumentalisieren will (man erinnere sich an das Beispiel von Donald Trump zuvor). Ferner liegen auch naturwissenschaftliche Untersuchungen vor: Diese können auf den besagten Umstand abstellen, dass George R. R. Martins Welt abgesehen von Drachen und einer leichten Brise Magie den uns bekannten Naturgesetzen entspricht. So wurde etwa die durchaus interessante, aber freilich nicht wirklich weiterführende Frage gestellt, ob feuerspuckende Riesendrachen in unserer Realität möglich wären, wobei im lebenden Bombardierkäfer sowie im ausgestorbenen Flugsaurier *Quetzalcoatlus northropi* immerhin ein Vorbild gefunden werden konnte. Ferner wurde untersucht, ob die „große Mauer“ auch in unserer nichtmagischen Welt

⁶ Etwa Bezemek (2019); Larsson und Lundström (2020); May et al. (2016); Pavlac (2017); Söffner (2017); Storck und Taubner (2017).

⁷ Milkoreit (2019).

bestehen könnte und – schon weiterführender – welche Auswirkungen der „Inzest“ (Cersei und Jamie) auf die Gesundheit der gezeugten Kinder hat⁸ (hier könnte dann die Juristin oder der Jurist weiterdenken und nach der Rechtfertigung für Inzestverbote fragen).⁹ Nennenswert ist sodann die Anwendung und Erprobung mathematischer Theorien und Verfahren an Sachverhalten aus Game of Thrones: So hat ein Versuch im Rahmen der Netzwerkforschung die Frage beantwortet, wer im komplexen Sozialgeflecht der Geschichte der eigentliche Hauptcharakter ist.¹⁰ Game of Thrones eignet sich also als Experimentierlabor für wissenschaftliche Theorien und Verfahren, die auch ernsthaftere Anwendungsfelder haben: So besteht eine der wichtigsten Anwendungen der Netzwerkforschung darin, nationale Sicherheitsbehörden beim Untersuchen und Zerschlagen globaler Terrornetzwerke zu unterstützen.

Systematisiert man nun all diese unterschiedlichen Untersuchungen, so ergeben sich zwei zentrale Kategorien, die mehr oder weniger auch die heutigen Vorträge prägen, nämlich:

- die Wissenschaft **über** Game of Thrones und
- die Wissenschaft **anhand** von Game of Thrones.

Zum ersten Punkt: Die Wissenschaft über Game of Thrones setzt sich mit dem Medienphänomen bzw. dem Werk an sich auseinander. Es geht hier um die Konzeption, Rezeption und Wirkung auf das reale Publikum, auf Politik, Wissenschaft und Gesellschaft im Allgemeinen. Oder anders formuliert: Was hat dieses monströse Werk von über 6000 Seiten oder acht TV-Staffeln zu einem erfolgreichen Kulturphänomen gemacht und wie weit reicht dieser Erfolg in die reale Gesellschaft und Politik? Ferner: Was kann die Wissenschaft zum Verständnis der Handlung in Game of Thrones beitragen? Besonders deutlich dürfte dies im heutigen Vortrag von Franz Eder über die gesellschaftliche Relevanz von Game of Thrones werden: Einerseits fragt er nämlich danach, was die Wissenschaft zu einem besseren Verständnis von Games of Thrones leisten kann (ähnlich auch Kraml und Kraml zur Rolle der Religion in GoT), andererseits aber umgekehrt danach, welchen Einfluss Game of Thrones auf die Disziplin der Internationalen Beziehungen hat. In diese Kategorie dürfte sodann zumindest teilweise der Vortrag von Helmut Staubmann über Game of Thrones und die Ästhetik der Macht

⁸ Thompson (2020).

⁹ In Österreich § 211 StGB („Blutschande“).

¹⁰ Beveridge und Shan (2016).

fallen, der unter anderem der spannenden Frage nachgeht, auf welche Faktoren die Attraktivität (also die Wirkung) von *Game of Thrones* zurückzuführen ist.

Diese Kategorie wird aber auch dann bedient, wenn die Musikwissenschaftlerin Monika Fink die Konzeption des Werkes in den Blick nimmt, nämlich im Hinblick auf „Technik und Funktion der Filmmusik“ oder Tobias Unterhuber über den Widerspruch von Serialität und Finalität und Monika Kirner-Ludwig über „pseudo-mittelalterliche“ Sprache in *Game of Thrones* referieren. Natürlich darf ich auch nicht Christina Scharf vergessen, die über fehlende Sprachvarietäten in der Synchronfassung von *Game of Thrones* spricht – vielleicht finde ich auch darin eine Erklärung dafür, dass ich mir zumindest die Serie im Original „angetan“ habe.

Wenngleich nicht trennscharf, können wir von der Wissenschaft über *Game of Thrones* wie gesagt jene anhand von *Game of Thrones* unterscheiden: Damit ist gemeint, dass *Game of Thrones* als Inspirationsquelle oder Aufhänger in den Dienst der Erkenntnisfindung und Wissenschaftsvermittlung gestellt wird. Es geht also weniger um das Werk an sich, sondern vielmehr um die in unsere Realität hineinreichenden wissenschaftlichen Assoziationsketten, die dieses Werk auslöst. Das ist etwa dann der Fall, wenn Simon Laimer den Spruch „Ein Lannister begleicht immer seine Schulden“ oder Anna Gamper das Thema Tyrann(inn)enmord und Sezession aus unserer diesseitigen rechtswissenschaftlichen Sicht analysieren. Das ermöglicht wiederum Bezüge zu ganz aktuellen Entwicklungen (man denke etwa an die derzeit wieder aufflammenden Sezessionsbestrebungen in Schottland!).

In beiden Fällen, also sowohl bei der Wissenschaft über als auch bei der Wissenschaft anhand von *Game of Thrones*, geht es freilich nicht nur um das Erklären von Zusammenhängen, sondern auch um die wissenschaftliche Kritik: Wenn etwa Jörg Schwarz gleich im Anschluss über „Macht und Machtstrukturen in *Game of Thrones* und die [echte] mittelalterliche Geschichte“ oder Lukas Madersbacher über „Medievalismus ohne Mittelalter?“ spricht, schwingt auch eine „Kultur des Zweifels“ mit. Tatsächlich lehnt sich *Game of Thrones* zumindest auf den ersten Blick eng an unser Mittelalter an – so an die englischen Rosenkriege, den Hundertjährigen Krieg oder die Kreuzzüge –, bildet aber nach näherem Hinsehen kein authentisches Mittelalterbild ab. Das ist aber auch durchaus gewollt: Der geschichtsbegeisterte George R. R. Martin hat in seinen eigenen Worten einen „mix-and-match approach“ zur Geschichte gewählt, der keine Schlüsse über die Entwicklung des „Plots“ zulassen soll.¹¹ So ist das eindrucksvolle Gemetzel während der „Red Wedding“, der gleich zwei Hauptcharaktere (Robb und Catelyn

¹¹ Finn (2016).

Stark) zum Opfer fallen, ganz offensichtlich an das legendäre „Black Dinner“ im Schottland des 15. Jhdts (1440) angelehnt, über dessen dramatischen Fortgang, wie er von David Hume berichtet wurde,¹² Uneinigkeit in der Geschichtswissenschaft besteht.¹³ George R.R. Martin haben diese Diskussionen freilich kaum berührt.

Steht das einer Wissenschaft anhand oder über Game of Thrones entgegen? Ich meine: ganz und gar nicht. Wir haben die Gelegenheit, Parallelen zu unserer Welt aufzuspüren, aber vor allem den Unterschieden zu unserer Realität und Geschichte nachzugehen und da wie dort stereotype Bilder aufzudecken und richtig zu stellen.¹⁴

3 Die Wissenschaft *in* Game of Thrones

Dies möchte ich zum Anlass nehmen, um eine Unterkategorie der Wissenschaft anhand von Game of Thrones kurz in den Fokus zu rücken, nämlich die Wissenschaft *in* Game of Thrones – nicht zuletzt, weil es zu meinem Thema passt und soweit ersichtlich noch keine entsprechenden Überlegungen angestellt wurden.

Die Wissenschaft in Game of Thrones repräsentieren die sog „Maester“, im Regelfall alte, weiße Männer, die gleich Mönchen – der „Name der Rose“ lässt grüßen – den Herrschenden von Westeros dienen. Sie bilden die intellektuelle Elite, die ihr Zentrum in der sogenannten „Zitadelle“ findet. Diese ist wiederum eine Art Universität, allerdings eine mit Monopolcharakter, die nicht zu Unrecht an den „Elfenbeinturm“ erinnert, also an eine Metapher aus unserer Welt, die zunächst als Ideal von Kunst und Wissenschaft galt, heute aber eher polemisch mit Realitätsferne und Kommunikationsstörungen zwischen Wissenschaft und Gesellschaft in Zusammenhang gebracht wird. Doch diese Zitadelle ist mehr als das: Sie ist auch ein Symbol politischer Macht.

Diese Macht können die „Maester“ auf den Umstand zurückführen, dass sie den Informationsfluss in Westeros entscheidend bestimmen – Archmaester Ebrose beschreibt die Rolle der Maester treffend so: „We are this worlds memory. Without us, men would be little bit better than dogs.“¹⁵ Sie sind also Westeros „Google“, das freilich nur für eine Elite zugänglich ist (es ist fraglich, ob die Maester eine Zoom-Veranstaltung wie die heutige unterstützen würden).

¹² Hume (1644, S. 152 ff.).

¹³ Amin (2020).

¹⁴ Friedrich und Kopp (2019).

¹⁵ GoT, Staffel 7, Folge 1.

Die „Maester“ bestimmen freilich auch, was geschehen ist und was nicht, und beeinflussen so die Zukunft: Eine Szene aus dem Serienende mag dies verdeutlichen: Tyrion Lannister, einer der zentralen Hauptcharaktere und Strippenzieher der Geschichte, wird das Werk eines Erzmaesters über die eben vergangenen Geschehnisse überreicht.¹⁶ Auf die Frage, ob sein geschichtliches Erbe auch wohlgesonnen beschrieben wird, muss ihm der Überreicher Samwell Tarly antworten: „I don't believe you're mentioned“¹⁷ – Tyrion, der große Zwerg, nicht einmal eine Fußnote wert (er ist übrigens der Hauptcharakter nach der eingangs beschriebenen Netzwerkforschung). Man könnte auch sagen: Nicht der Sieger, sondern der Geschichtsschreiber schreibt die Geschichte.

Die „Maester“ sind aber nicht nur Informationskontrolleure, sondern nehmen auch aktiv (wenn auch meist im Dunkeln) Einfluss auf das politische Ränkespiel, wie es etwa Lady Dustin in einem bemerkenswerten Satz auf den Punkt bringt: „[We] make them privy to all our shames and secrets, a part of every council. And before too long, the ruler has become the ruled.“¹⁸

Zusammengefasst finden wir somit keine besonders schmeichelhafte Repräsentation der Wissenschaft in *Game of Thrones*. Das mag zwar der Geschichte zu mehr Spannung verhelfen und sich mit den rauen Umständen in Westeros erklären lassen, dennoch sei die Feststellung erlaubt, dass diese Darstellung jedenfalls nicht dem heutigen Verständnis von Wissenschaft entspricht, die auf Werten wie Objektivität, Zugänglichkeit und Transparenz aufbaut. Weder hat die heutige Wissenschaft ein Zugangs- und Informationsmonopol, das sie argwöhnisch hütet, noch darf sie darauf ausgerichtet sein, die politischen Geschehnisse zu bestimmen, gleichviel sog. „Verschwörungstheorien“ gerade in Zeiten der Pandemie Derartiges behaupten. Ihre Aufgabe ist es vielmehr, methodisch überprüfbare Deutungsangebote zu machen, Gewissheiten in Frage zu stellen und Reflexionen anzustoßen, ohne dabei – wie auch die heutige Tagung beweist – auf Tabus Rücksicht nehmen zu müssen. Freilich darf man aber auch nicht übersehen, dass die heutige Wissenschaft nicht perfekt ist und aus meiner Sicht vor allem in puncto Kommunikation mit der Öffentlichkeit deutlichen Verbesserungsbedarf aufweist. Insofern dürfen wir die Darstellung der Wissenschaft in *Game of Thrones* als kleine Warnung dahingehend verstehen, wie heutige Wissenschaft nicht sein sollte.

¹⁶ „A Song of Ice and Fire. Archmaester Ebrose's history of the wars following the death of King Robert.“

¹⁷ GoT, Staffel 8, Folge 6.

¹⁸ Martin (2011, S. 496).

4 Beyond the Wall...

Ich hoffe daher, dass wir mit der heutigen Tagung zumindest einen kleinen Beitrag zur Wissenschaftskommunikation leisten können, und zwar sowohl intern als auch extern: Die heutige Tagung soll anhand einer fiktiven, aber gesellschafts- und wissenschaftsübergreifend verwertbaren Geschichte als „Kommunikationsgrundlage“ ein Gespräch anregen. Nämlich eines zwischen den Wissenschaften, aber auch zwischen diesen und der Öffentlichkeit. Und vielleicht bietet die Tagung den Vortragenden und Zuhörern auch die Gelegenheit „beyond the wall“ zu blicken – denn die heutige Wissenschaft will und soll keine „Zitadellen“ und vermeintlich unüberwindliche Mauern aufbauen, sondern derartige Hindernisse gerade beseitigen.

Freilich darf, zumindest was mich betrifft, ein weiteres Ziel unserer heutigen Tagung nicht unerwähnt bleiben: Nämlich gleichzeitig einem schönen Hobby und einer Berufung, nämlich der epischen Fantasy und der Wissenschaft, zu fröhnen.

Literatur

- Amin, Nathen. 2020. The Black Dinner of 1440. *HistoryLair*. <https://historylair.com/2020/06/04/the-black-dinner-of-1440>. Zugegriffen: 28. August 2021.
- Beveridge, Andrew, and Jie Shan. 2016. Network of Thrones. *Math Horizons*, 18–22. doi: <https://doi.org/10.4169/mathhorizons.23.4.18>.
- Bezemek, Christoph. 2019. Game of Thrones: An Essay in Political Theory. *SSRN Electronic Journal*. doi: <https://doi.org/10.2139/ssrn.3756958>.
- Finn, Kavita Mudan. 2016. Game of Thrones is Based in History – Outdated History. *The Public Medievalist*. <https://www.publicmedievalist.com/thrones-outdated-history/>. Zugegriffen: 28. August 2021.
- Friedrich, Robert, and Vanina Kopp. 2019. Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion. *Hypotheses*. <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>. Zugegriffen: 28. August 2021.
- Heritage, Stuart. 2019. The wall is coming: Trump becomes world’s worst Game of Thrones fan. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/jan/09/the-wall-is-coming-how-donald-trump-became-the-worlds-worst-game-of-thrones-fan>. Zugegriffen: 28. August 2021.
- Hume, David. 1644. *The History of the Houses of Douglas and Angus*. Edinburgh: Evan Tyler.
- Larsson, Simon, und Markus Lundström. 2020. Anarchy in the Game of Thrones. *Neohelicon* 47, 117–129. <https://doi.org/10.1007/s11059-020-00522-5>.
- Lystad, Reidar P., und Benjamin T. Brown. 2018. „Death is certain, the time is not“: mortality and survival in Game of Thrones. *Injury Epidemiology*. doi: <https://doi.org/10.1186/s40621-018-0174-7>.
- Martin, George R.R. 2011. *A Dance with Dragons*. New York: Bantam Books.

- May, Markus et al. Hrsg. 2016. *Die Welt von »Game of Thrones«*. *Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R.R. Martins »A Song of Ice and Fire«*. Bielefeld: transcript.
- Milkoreit, Manjana. 2019. Pop-cultural Mobilization: Deploying Game of Thrones to Shift US Climate Change Politics. *Int J Polit Cult Soc* 32, 61–82. <https://doi.org/10.1007/s10767-017-9273-7>.
- Pavlac, Brian A. 2017. *Game of Thrones versus History: Written in Blood*. Milton: Wiley.
- Poscheschnik, Gerald. 2016. Game of Thrones – Fernsehserien als Artikulation gesellschaftlich-unbewusster Phantasien. *MedienPädagogik* 26: 1–12.
- Söffner, Jan. 2017. *Nachdenken über Game of Thrones*. Paderborn: Wilhelm Fink.
- Storck, Timo, und Svenja Taubner. Hrsg. 2017. *Von Game of Thrones bis The Walking Dead – Interpretation von Kultur in Serie*. Berlin: Springer.
- Thompson, Rebecca. 2020. *Wissenschaft meets Game of Thrones*. Berlin: Springer.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



**A World of Ice and Fire aus
musikwissenschaftlicher und
(kunst)historischer Perspektive**



Der mittelalterliche Herrscherhof als Vorbild? Macht und Machtstrukturen in Game of Thrones und die mittelalterliche Geschichte

Jörg Schwarz

Zusammenfassung

Die Inspiration für die Welt von Game of Thrones schöpft unbestreitbar aus dem europäischen Mittelalter. Vor allem die Geschichte Englands im Hoch- und Spätmittelalter und die Herrschaft der Dynastie der Plantagenets sowie ihrer Nebenlinien (1154–1485) bilden den Hintergrund für Handlung und Herrschaftsstrukturen. Auch einige historische Persönlichkeiten lassen sich mit fiktiven Figuren aus der von George R. R. Martin erschaffenen Fantasywelt vergleichen. Die Parallelen werden besonders deutlich, wenn man einen einzigen Aspekt als Vergleichsfolie untersucht, wie etwa den Herrscherhof. Ob im „realen“ Mittelalter oder in der fiktiven Welt von Westeros, der Hof übt dieselben zentralen Funktionen aus: So ist er nicht nur Medium der Selbstdarstellung/Repräsentation, sondern gleichzeitig höchste politische Entscheidungsinstanz, Sozialverband und Kommunikationszentrum. Schlüsselbegriffe der historischen Forschung wie Macht oder kommunikative Strukturen sind deshalb gut geeignet, um sich der fiktiven Hofgesellschaft von Königsmund analytisch zu nähern.

Für tatkräftige Mitarbeit und Unterstützung bei der Erstellung des Aufsatzes danke ich meinem Mitarbeiter Felix Schulz, M.A.

J. Schwarz (✉)

Institut für Geschichtswissenschaften und Europäische Ethnologie, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: Joerg.Schwarz@uibk.ac.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: *Game of Thrones* aus interdisziplinärer Perspektive, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_2

15

Der Eindruck, dass die fiktive Welt, in der die Handlung der Serie *Game of Thrones* angesiedelt ist, dem europäischen Mittelalter (oder das, was man gemeinhin darunter versteht) ähnelt, ist bereits häufiger mitgeteilt und begründet worden. In der Tat: Die Ansicht scheint kaum von der Hand zu weisen. Nicht verwunderlich, dass es bereits zahlreiche, durchaus lesenswerte Bücher darüber gibt, unter denen Carolyne Larringtons „Winter is coming. Die Mittelalterliche Welt von *Game of Thrones*“ von 2016 in meinen Augen als ganz besonders hilfreich hervorzuheben ist.¹ Das Faktum als solches, d. h. die große Ähnlichkeit oder die Nähe der Serie zu den 1000 Jahren europäischer Geschichte, die wir nach landläufiger Übereinkunft als „Mittelalter“ zu bezeichnen pflegen,² ist also evident – so unterschiedlich diese 1000 Jahre insgesamt gewesen sein mögen und so nahe bzw. so weit etwa ein völkerwanderungszeitlicher Vandale oder Langobarde von einem spätmittelalterlichen Stiftsherrn am Mittelrhein oder der Bürgerin bzw. dem Bürger einer reichen deutschen Stadt entfernt gewesen sein mag.³ Dass ‚das Mittelalter‘ in der landläufig verstandenen Form eine Fiktion, das heißt, vor allem eine Erfindung der Humanisten und ihrer modernen Adepten ist, darüber braucht man kein Wort mehr zu verlieren. Es gibt, von der historischen Logik her gesehen, weitaus bessere, einsichtigerere Möglichkeiten zur Periodisierung („Das Mittelalter endet erst bei Goethe“⁴). Der große Propagator eines solchen langen Mittelalters vom 3. bis zum 19. Jahrhundert war vor allem der französische

¹ (Larrington 2016). Weitere wichtige Titel, die es in diesem Zusammenhang zu nennen gilt, sind z.B. Busch und Velten (2018), Friedrich und Kopp (2019), Larrington (2019), May, Baumann, Baumgartner und Eder (2016) sowie Rohr und Benz (2020). Die im Text und in den Fußnoten angeführten Zitate beziehen sich auf die englischsprachigen Romanvorlagen von George R. R. Martin (*A Game of Thrones, A Clash of Kings, A Storm of Swords, A Feast for Crows, A Dance with Dragons*). Verwendete Ausgaben: 2011, New York: Bantam Books Mass Market Edition.

² Die moderne Mediävistik hat sich von der ‚Einheit‘ des Mittelalters (vgl. Heimpel 1957) längst verabschiedet. Eine homogene Auffassung der Epoche existiert nicht bzw. wird nicht mehr herzustellen versucht, ‚Mittelalter‘ ist in der Wissenschaft zu einem reinen Verständigungsbegriff geworden; (vgl. nur Fried 2008, S. 8). Zum Begriff Mittelalter (*medium tempus*), der in seiner ältesten bekannten Form als Epochenbegriff am frühesten 1373 von Francesco Petrarca und als mittleres Glied der Abfolge Antike – Mittelalter – Neuzeit erstmals 1688 von dem Hallenser Professor für Geschichte und Beredsamkeit Christoph Cellarius gebraucht wurde (vgl. Goetz 1999, S. 36–39 mit älterer Literatur; Moos 1993).

³ Zur Bandbreite der Lebensformen im Mittelalter der Klassiker von Borst (1973, vgl. bes. den Abschnitt „societas humana“ S. 347–659); ebenfalls bereits klassisch Reinhard (2004, vgl. bes. das Kapitel II: Mitmenschen).

⁴ Ohly 1977, S. 366; dazu Oexle 1990; Paravicini 2005, zu Le Goff (2003, S. 179, 182, 185, 199, 206, 208–210).

Mittelalterhistoriker Jacques Le Goff (1924–2014)⁵ – und in der Adaption, wenn auch etwas abgewandelt, der italienische Semiotiker und Bestsellerautor Umberto Eco (1932–2016).⁶ Das Modell ist fast unbezwingbar; ein unausgesprochener Konsens indessen verhindert seine Durchsetzung. So bleiben wir also beim ‚Mittelalter‘. Dann aber: Wenn man, ohne Wissen um den Gegenstand und seinen fiktiven Charakter, ein paar Sequenzen aus der Serie sieht, dann könnte man in der Tat meinen, eine (wie frei auch immer umgesetzte) höfische Gesellschaft des englischen Mittelalters vor Augen zu haben, vergleichbar etwa dem Film „Der Löwe im Winter“ des englischen Regisseurs Anthony Harvey von 1968, mit dem das gleichnamige Theaterstück von James Goldman meisterhaft umgesetzt wurde, in dem es um durchaus reale (wenn auch in den konkreten Dialogen frei erfundene) Machtkonstellationen innerhalb der Herrscherfamilie der Plantagenets im Zeitalter Heinrichs II. (1154–1189) geht.⁷

Worin immer es in *Game of Thrones* genau gehen mag, es geht nachweislich auch um den Hof bzw. den Königshof. Auf den spezifischen Charakter des Königshofes verweist der Thron, der im Titel der Serie vorkommt, der sagenumwobene „Eiserne Thron“, der, wie im europäischen Mittelalter, ein Gesellschaftssystem mit einer feudalen bzw. regnalen Herrschaftsstruktur widerspiegelt. Der Eiserne Thron ist in der Vorstellungswelt der Bewohnerinnen und Bewohner von Westeros das Symbol der Königsherrschaft schlechthin: Der Legende nach bestehend aus den durch Drachenfeuer zusammengeschmolzenen Schwertern der Feinde Aegons des Eroberers ist er gewissermaßen die einzige allgemein anerkannte Insignie, die dem Herrschenden Legitimität verleiht, weshalb die Kontrolle über ihn bei Thronstreitigkeiten auch von so elementarer Bedeutung ist. Die Assoziation mit der Macht ist so stark, dass der Eiserne Thron oft als Metonymie für die Königsherrschaft gebraucht wird.⁸ Gleichzeitig dient er dazu, dem Herrschenden Tag für Tag seine große Verantwortung ins Gedächtnis zu rufen und ihn beim Volk unter Umständen als unwürdig auszuweisen.⁹

⁵ Vgl. dazu exemplarisch Le Goff (2003, darin bes. das cap.: *Un long moyen âge*, S. 39–66). Zum Werk Le Goffs vor allem Oexle (1990).

⁶ Vgl. dazu Schwarz (2021).

⁷ Zu Heinrich II. im Überblick Warren (1973).

⁸ Vgl. beispielsweise Doran Martell im Gespräch mit seiner Tochter Arianne, „Dorne cannot hope to win a war against the Iron Throne.“ (Martin 2011, S. 855).

⁹ Siehe z. B. die Aussage von Stannis Baratheon im Gespräch mit Davos Seaworth in (Martin 2011, S. 496): „Have you ever seen the Iron Throne? The barbs along the back, the ribbons of twisted steel, the jagged ends of swords and knives all tangled up and melted? It is not a comfortable seat, ser. Aerys cut himself so often men took to calling him King Scab, and

Tatsächlich besaß der Herrscherthron im mittelalterlichen Westen für die Herrschereinsetzung und -legitimation in der Regel eine große, wenn auch, was in populären Vorstellungen selten hinreichend wahrgenommen wird, unterschiedlich stark ausgeprägte Bedeutung; es sollte, objektgeschichtlich gesehen, zudem unterschieden werden zwischen festen und beweglichen Thronen.¹⁰ Die Entwicklung des Herrscherthrons und seiner Bedeutung im weltlichen Bereich vollzog sich in enger Wechselwirkung zur Kirche.¹¹ In seinem Standardwerk über die Päpste weist der Mittelalterhistoriker Horst Fuhrmann (1926–2011) darauf hin, dass die Cathedra Petri (Stuhl des Petrus) seit der frühen Kirche eine herausragende Rolle gespielt habe; der Bischofsstuhl habe das Bischofsamt symbolisiert, ein Amt, das derjenige besaß, der den Stuhl eingenommen habe.¹² Fuhrmann gibt in seinem Buch ein Bild wieder, das einen Holzthron zeigt, der seit dem 12. Jahrhundert als kostbare Reliquie verehrt wurde; die Legende habe ihn als den Stuhl ausgegeben, auf dem der Apostel Petrus gesessen habe, doch sei er in Wahrheit ein Geschenk des westfränkischen Königs Karls des Kahlen gewesen, der den im Westfrankenreich hergestellten Thron im Zusammenhang mit seiner Kaiserkrönung 875 nach Rom geschafft und ihn Papst Johannes VIII. (872–882) überlassen habe.¹³ Im weltlichen Bereich sind seit der Karolingerzeit (ca. 8.–10. Jh.) zumeist für Gerichtssitzungen gebrauchte Throne – ob feststehend oder nicht – vor dem Kirchenportal bezeugt.¹⁴ Der *thronus publicus* bzw. das *totius regnis archisolum* im Atrium vor der Aachener Pfalzkapelle ist erstmals zur Königswahl Ottos des Großen 936 dokumentiert.¹⁵ Das trifft ebenfalls zu für den steinernen Thron innerhalb der Pfalzkapelle, der – anlässlich seines Berichts über die Königskrönung Friedrich Barbarossas 1152 – erstmals durch Otto von Freising Karl dem

Maegor the Cruel was murdered in that chair. By that chair, to hear some tell it. It is not a seat where a man can rest at ease. Ofttimes I wonder why my brothers wanted it so desperately.“

¹⁰ Vgl. zum Herrscherthron im Mittelalter im Überblick Thron (1997).

¹¹ Thron (1997).

¹² Fuhrmann (1998, S. 14) Abb. 1.

¹³ Fuhrmann (1998), S. 14.

¹⁴ Thron (1997).

¹⁵ „Cumque illo ventum esset, duces ac prefectorum principes cum caetera principum militum manu congregati in sexto basilicae Magni Karoli cohaerenti collocarunt novum ducem in solio ibidem constructo, manus ei dantes ac fidem pollicentes operamque suam contra omnes inimicos spondentes, more suo fecerunt eum regem.“ (Bauer und Rau 1990, S. 86, Z. 2–6). Zur Aachener Krönung 936 als einem der traditionellen Großbaustellen der deutschen Mittelalterforschung siehe Fried (1995) und Keller (1995).

Großen zugeschrieben wurde.¹⁶ In England gab es im 13. Jh. in Windsor, in der alten Hauptstadt Winchester und in Woodstock feste Throne.¹⁷ Diese sollten offensichtlich die stete Anwesenheit des Königs repräsentieren. Der englische König Eduard I. ersetzte die bis dahin benutzte ornamentierte Bank durch den für Erstkrönungen bestimmten berühmten *coronation chair* in der Westminster Abbey, ein mit Metall verkleideter Holzstuhl, in den der „Stone of Scotland“ (Scone) eingelassen wurde.¹⁸ Einen Thron aus vergoldetem Silber, der zwecks Reisen in Einzelteile zerlegbar war, ließ sich Martin I. von Aragón anfertigen.¹⁹ Hinzuweisen ist – bemerkenswerterweise angesiedelt nicht in der Sphäre der königlichen, sondern der herzoglichen Gewalt – schließlich auf den bekannten Kärntner Herzogsstuhl, der vermutlich in der zweiten Hälfte des 9. Jahrhunderts errichtet wurde und der bei der Inauguration der Herzöge von Kärnten eine wichtige Rolle spielte. Unter dem Namen *sedes Karinthani ducatus* wurde er anlässlich der Herzogseinsetzung Hermanns von Spanheim 1161 zum ersten Mal urkundlich erwähnt.²⁰

"London Metropolitan Archives, ms. 31692, © The Skinners' Company"

Zusammenfassend lässt sich aus Sicht der mittelalterlichen Geschichte sagen, dass ein differenzierter Blick auf den Thron als Herrschaftszeichen unumgänglich ist. Der Thron wird einerseits vielfach überschätzt, andererseits in seiner präzisen juristischen Bedeutung nicht selten aber auch unterschätzt bzw. falsch wahrgenommen. Es gibt Momente in der Geschichte des Rechts und des Rechtsbrauchs im Mittelalter, in denen der Thron z. B. die Krone und andere Insignien in seiner legitimitätsstiftenden Bedeutung bei weitem überragt. Das hat in einem Beitrag über „echte“ und „falsche“ Insignien im deutschen Krönungsbrauch des Mittelalters Jürgen Petersohn eindrucksvoll gezeigt.²¹

Obwohl es sich bei *Game of Thrones* um eine – vordergründig betrachtet – fiktive Welt handelt, lassen sich eine Reihe von Anklängen an das Mittelalter bzw. die mittelalterliche Geschichte feststellen – auch an den Hof als *dem* zentralen

¹⁶ „Sequenti die, id es ea dominica, qua Laetare Jerusalem canitur, ab episcopis a palatio in ecclesiam beate Marie semper virginis deductus cum omnium qui aderant applausu ab Arnaldo Coloniense archiepiscopo, aliis cooperantibus, coronatus in sede regni Francorum, que in eadem ecclesia Karolo Magno posita est [...]“ (Schmale 1986, S. 286 Z. 21–26).

¹⁷ Thron (1997, Sp. 740); Klassisch Schramm (1970).

¹⁸ Thron (1997, Sp. 740).

¹⁹ Thron (1997, Sp. 740).

²⁰ Vgl. dazu nur: Der Herzogsstuhl auf dem Zollfeld bei Maria Saal, in Bruckmüller und Urbanitsch (1996, S. XXIV, 736. 4°. Objekt-Nr.: 6.1.04, S. 144).

²¹ Vgl. Petersohn (1993), der (als Teil eines rechtlichen Ensembles) auf die Bedeutung der (Aachener) Thronsetzung des gewählten römisch-deutschen Königs hinweist.



Abb. 1 Elizabeth Woodville im Krönungsornat. Miniatur aus dem Guild Book of the London Skinners Fraternity of the Assumption of the Virgin Mary, um 1472²². London Metropolitan Archives, ms. 31692, © The Skinners' Company

Ort der Machtverwaltung und Machtvergabe in der Vormoderne. Das führt unmittelbar zur Gliederung unseres Gegenstands: Wir wollen kurz nachdenken über die Frage: 1) Was war der Herrscherhof des Mittelalters? Wir möchten sodann reflektieren über 2) Der mittelalterliche Herrscherhof als Vorbild? Macht und Machtstrukturen in Game of Thrones und die mittelalterliche Geschichte. Und wir wollen 3) das zuvor Betrachtete bündeln in einigen Folgen und Folgerungen.

²² Aus Hallam (1988, o.S.). "London Metropolitan Archives, ms. 31692, © The Skinners' Company"

1 Was war der Herrscherhof des Mittelalters?

Der Herrscherhof des Mittelalters und der Frühen Neuzeit ist ein komplexes und schillerndes Phänomen. Er hat sich bislang jeder schlüssigen Definition hartnäckig entzogen. Auf alle Meinungen folgten mindestens zwei bis drei Gegenmeinungen – oder noch mehr. Auch alle Theorien und Modelle wurden weniger akzeptiert als – was in der Wissenschaft nicht das Schlechteste ist – kontrovers diskutiert.²³ Einen Konsens gibt es nicht. Der Kieler Mittelalterhistoriker (und langjährige Direktor des Deutschen Historischen Instituts in Paris) Werner Paravicini hat in seinem Standardwerk über die ritterlich-höfische Kultur den Hof einmal als „unfassliche Erscheinung“ bezeichnet.²⁴ Paravicini schrieb damit letztlich nur fort, was bereits im Hochmittelalter der englische Kleriker Walter Map so ausgedrückt hat: Er – so Map – lebe am Hof, und er rede vom Hof, aber was der Hof sei, das wisse er nicht. Er schreibt weiter: „Ich weiß, dass der Hof nicht die Zeit ist, aber er ist zeitlich, wandelbar und vielgestaltig; er ist an einen Ort gebunden und irrt doch umher, niemals bleibt er im gleichen Zustand. Wenn ich ihn verlasse, kenne ich ihn genau; bei der Rückkehr finde ich nichts oder wenig von dem, das ich verließ. Das Äußere sehe ich, der ich ein Fremder geworden bin. Der Hof ist derselbe, aber die Glieder haben gewechselt. Wenn ich den Hof beschreiben sollte, wie Porphyrius das *genus* definiert, so werde ich nicht lügen, wenn ich sage, dass er eine Menge darstellt, die auf ein Prinzip ausgerichtet ist. Wir sind eine nicht begrenzte Menge, die einem Einigen zu gefallen sich bemüht.“²⁵ Natürlich: Das Zitat ist quellenkritisch zu betrachten. Es ist zu großen Teilen eine Schutzbehauptung bzw. es war eine ganz bestimmte Strategie damit verbunden. Dennoch ist es nicht nur topisch zu verstehen. Nur literarisch auflösbar ist der Satz nicht.

Seit mehreren Jahrzehnten schon steht der Hof im Zentrum der historischen Forschung. Seine Untersuchung hat sich dabei immer weiter ausdifferenziert

²³ Vgl. dazu vor allem den Band Butz et al. (2004). Dazu die Rezension von Pečar (2005).

²⁴ Paravicini (1999, S. 65).

²⁵ „Ego simili possum admiratione dicere quod in curia sum, et de curia loquor, et nescio, Die scit, quid sit curia. Scio tamen quod curia non est tempus; temporalis quidem est, mutabilis, et varia, localis et erratica, nunquam in eodem statu permanens; in recessu meo totam agnosco, in reddito nihil aut modicum invenio quod dereliquierim, extraneam video factus alienus. Eadem est curia, sed mutata sunt membra. Su descripsero curiam, ut Porphyrius diffinit genus, forte non mentiar, ut dicam eam multitudinem quodammodo se habentem ad unum principium. Multitudo certe sumus infinita, uni soli placere contendens.“ (Map und James 1983, S. 2 f.)

Zu Map siehe Gransden (1974, S. 242–244) und Uhlig (1973).

und ist mit immer größerer methodischer Stringenz behandelt worden. Seit den Forschungen des deutsch-britischen Soziologen Norbert Elias (1897–1990), kulminierend in seinem epochemachenden Werk über die höfische Gesellschaft, wird der Hof von der historischen Forschung vor allem als soziale Figuration verstanden.²⁶ Der Hof ist nach Elias dadurch gekennzeichnet, dass in ihm viele Menschen unterschiedlichster Herkunft und mit den unterschiedlichsten Voraussetzungen zusammengekommen sind und sie dort unter den verschiedensten Bedingungen miteinander auskommen mussten. Zurecht hat 2006 der Freiburger Historiker Dieter Mertens (1940–2014), selbst ein wichtiger Repräsentant der neueren Hofforschung,²⁷ die Arbeit von Norbert Elias forschungsgeschichtlich als „Wasserscheide“ zwischen einer älteren Kultur- und Sittengeschichte und einer modernen Sozial- und Kulturgeschichte des Hofes bezeichnet.²⁸ „Fürstenhof und höfische Gesellschaft“, so Elias, „sind [...] spezifische Figurationen von Menschen, die der Aufhellung nicht weniger bedürfen als Städte oder Fabriken.“²⁹ Elias betont dabei die Langlebigkeit der jeweiligen Figuration – über das Individuum, das diese in ihrem jeweiligen Augenblick konstituiert, hinaus. Er nimmt den Personen das Detail und lässt sie in ihrer generellen Bedeutung hervortreten: „Jedes der Individuen, die solche Figurationen miteinander verbinden, ist einmalig und einzigartig. Aber die Figuration selbst kann sich in einem relativ geringen Wandlungstempo über viele Generationen hin erhalten.“³⁰ Ein besonderes Gespür besaß Elias für Rangfragen – und für die Veränderung von Rangordnungen: „Die aktuelle Rangordnung innerhalb der höfischen Gesellschaft schwankte fortwährend hin und her. Die Balance innerhalb dieser Gesellschaft war [...] sehr labil. Bald kleine und fast unmerkliche Erschütterungen, bald große und sehr merkbare Erschütterungen veränderten ununterbrochen die Stellung und die Distanz der Menschen innerhalb ihrer.“³¹ Die Erkenntnisse Elias', gewonnen aus der Untersuchung des französischen Königshofes im Ancien Régime, sind Ableitungen eines Einzelfalls. Dennoch liefern sie, auch unabhängig von diesem Einzelfall, wertvolle Hilfen zum Verständnis des Phänomens.

Seither ist in der Forschung noch einmal viel geschehen; weitere, wichtige Differenzierungsarbeit ist geleistet worden. Die Literatur zum Gegenstand, die

²⁶ Elias (1977).

²⁷ Vgl. dazu jetzt die zweibändige Aufsatzsammlung Mertens (2018).

²⁸ Mertens (2006, S. 129).

²⁹ Elias (1977, S. 10).

³⁰ Elias (1977, S. 27).

³¹ Elias (1977, S. 139).

jährlich anwächst, scheint kaum noch zu überschauen. Ganz besonders repräsentativ für die moderne Hofforschung erscheinen mir die Arbeiten des Kieler Historikers Jan Hirschbiegel über die Bedeutung des Faktors „Vertrauen“ im Rahmen von Nahbeziehungen am Hof.³² Für Hirschbiegel ist „der Vertraute“, den er bei aller semantischen Bandbreite des Begriffs vom eher negativ besetzten „Günstling“ bewusst absetzen möchte, eine der Schlüsselfiguren des Hofes überhaupt. Wir kennen ihn – so Hirschbiegel – alle: meistens sei er unbeliebt; er sei der Speichellecker der Großen und der Mächtigen, der Strippenzieher hinter den Kulissen oder der Kriecher in den Augen der Aufrichtigen.³³ Unter den neuesten Forschungen zum Hof möchte ich besonders auf die noch ungedruckte Arbeit von Markus Debertol aus Innsbruck, einem Schüler von Stefan Ehrenpreis, über Stereotype am Hof um 1500 hinweisen, ein Phänomen, das den Gegenstand nicht unwesentlich erhellt.³⁴ Letztlich war, was das Regieren anbelangt, der Hof im Mittelalter alles – oder doch so gut wie alles. Unter den konkreten Funktionen, die man dem mittelalterlichen Herrscherhof zugeschrieben hat, haben mir immer ganz besonders diejenigen eingeleuchtet, die Karl-Friedrich Krieger 2002 in einem Tagungsband zum Thema „Deutscher Königshof, Hoftag und Reichstag im späteren Mittelalter“ in vier Punkte zusammengefasst hat: 1) Medium der Selbstdarstellung des Herrschers, 2) Höchste Entscheidungs- und Legitimationsinstanz, 3) Sozialverband, 4) Kommunikations- und Nachrichtenzentrum.³⁵

2 Der mittelalterliche Herrscherhof als Vorbild? Macht und Machtstrukturen in *Game of Thrones* und die mittelalterliche Geschichte

Es ist unverkennbar, dass es sich bei der Serie *Game of Thrones* vielfach um ein imaginiertes *patchwork*-Mittelalter handelt, d. h. verschiedene Phänomene aus unterschiedlichen Zeiten und Räumen des Mittelalters werden mehr oder weniger passend zusammengefügt. Es ist, aus historischer Sicht, ein Flickenteppich (was in einer Fantasy-Welt kein Vorwurf sein darf). Andererseits scheint evident, dass bestimmte Konstellationen vor allem der spätmittelalterlichen Geschichte Englands für die Serie *Game of Thrones* Pate gestanden haben. Unverkennbar – und

³² Hirschbiegel (2015a, S. 64 f.); vgl. dazu auch Hirschbiegel (2015b); weiter wichtig in diesem Zusammenhang: Garnier (2006).

³³ Hirschbiegel (2016).

³⁴ Debertol (2021).

³⁵ Krieger (2002).

überzeugend herausgearbeitet in dem bereits erwähnten Buch von Larrington – stehen dabei die sogenannten „Rosenkriege“ (*wars of the roses*) im Mittelpunkt, eine jahrzehntelange Auseinandersetzung im englischen Hochadel um die Königsherrschaft im Land,³⁶ die im weiteren Sinne mit der Absetzung König Richards II. 1399,³⁷ dem Enkel des 1377 gestorbenen Über-Vaters Eduard III.,³⁸ begonnen hat. Im engeren Sinne begreift man damit den Zeitraum von 1455–1485, eingegrenzt durch die beiden Schlachten von St. Albans 1455 und Bosworth 1485.³⁹ Durch eine spätere, höchst geschickte Rezeption wurde die Zeit auf einen Zweikampf der zwei „Häuser“ – über die Berechtigung des „Hausbegriffs“ ließe sich hier lange nachdenken – Lancaster und York – Lancaster = rote Rose, York = weiße Rose – dramaturgisch geschickt zugeschnitten (siehe Abb. 1).

Ein Blick auf die entscheidenden Eckpunkte des Geschehens vermag die Entwicklungen noch einmal zu verdeutlichen: Wir haben das im 12. Jahrhundert begründete Haus der Anjou-Plantagenets, durch die Launen der Geschichte über Jahrhunderte hinweg mit nur wenigen Ausnahmen in der Abfolge Vater-Sohn regierend. 1377 stirbt Eduard III. Die Erbfolge wurde in Unordnung gebracht durch den frühzeitigen Tod seines Sohnes, des Schwarzen Prinzen, sodass die Königsherrschaft auf den Enkel Richard II. überging. Nach dessen Absetzung und mutmaßlicher Ermordung 1399 kam das Haus Lancaster mit Heinrich IV. zum Zug – von vielen als Usurpation betrachtet, doch sich durch beträchtliche Erfolge im Hundertjährigen Krieg – errungen vor allem von Heinrich V. in der legendären Schlacht von Azincourt 1415⁴⁰ – etablierend. Unter dem geistesschwachen Heinrich VI. geriet das Lancasterkönigtum in die Krise, das Argument der einstigen Usurpation wurde von der Gegenpartei bewusst instrumentalisiert.⁴¹ Nachdem das Haus York unter Eduard IV. die Königsherrschaft hat übernehmen können, folgte nach dem frühzeitigen Tod Eduards die Übernahme der Herrschaft durch dessen Bruder Richard III. – unter Umgehung der Thronansprüche von Eduards IV. Kindern Eduard V. und Richard.

Die Verbindung von *Game of Thrones* explizit zu dieser Epoche der Rosenkriege bzw. richtiger zu dem, was das kulturelle Gedächtnis oder noch genauer:

³⁶ Zu den Rosenkriegen im knizisen Überblick siehe Krieger (2009, S. 219–235), Meuthen (2012, S. 61), Sarnowsky (2002, S. 184–195); guter Überblick bei Brodt (2004, S. 186–226) und Carpenter (2002).

³⁷ Zu Richard II. umfassend Saul (1997).

³⁸ Ormrod (2012); Zur höfischen Repräsentation grundlegend Barber (2013).

³⁹ Zu Bosworth siehe Burne (1996) und Chrimes (1999, S. 46–49).

⁴⁰ Vgl. zur legendären Schlacht Allmand (1997, S. 83–101 und 1999, S. 28).

⁴¹ Vgl. dazu Krieger (2004).

was populäre Vorstellungen mit dieser Epoche verbinden, ist geradezu omnipräsent. Um es auf den Punkt zu bringen: *Game of Thrones* kann, wenn man will, über weite Strecken nichts anderes als eine Auslegung der englischen Rosenkriege ohne realen geschichtlichen Hintergrund gesehen werden. Wenn an entscheidenden Stellen der Serie immer wieder geheimnisvoll geraunt wird: „Winter is coming“, so ist es, eine gewisse Geschichts- bzw. Literaturkenntnis vorausgesetzt, an diesen Stellen nahezu unvermeidlich, an eines der bekanntesten Rosenkriegszitate der Literatur zu denken: an den berühmten Monolog Richards III. zu Beginn des gleichnamigen Königsdramas von William Shakespeare: „Now the winter of our discontent made glorious summer by this son of York“.⁴²

Zu betonen ist, dass die Rosenkriege im Geschichtsmythos sowie in populären Vorstellungen in der Regel übertrieben dargestellt werden; sie waren, entgegen weitverbreiteten Annahmen, keine Abfolge von jahrzehntelangen, menschenverschlingenden Materialschlachten, sondern eher eine punktuell sich immer wieder zuspitzende Hochadelsfehde.⁴³ Die Rosenkriege endeten – zumindest in einem von der Tudor-Geschichtsschreibung des 16. Jhs. meisterhaft erzählten Narrativ – im großen Showdown zwischen dem „Erzschurken“ Richard III.⁴⁴ und dem „Heilsbringer“ Henry Richmond alias König Heinrich VII.⁴⁵ aus dem Hause Tudor, dem Vater des noch berühmteren Heinrich VIII. Fester Bestandteil der geradezu unbezwingbaren Erzählung von Schuld und Sühne, von Verbrechen und von Wiederherstellung der Gerechtigkeit ist dabei die in der Rezeption des Historismus fast schon rührselige Geschichte der beiden Prinzen im Tower, Eduard und Richard, der zwei Söhne des 1483 gestorbenen Königs Eduards IV. aus dem Hause York. Nach dem plötzlichen Tod Eduards IV. verschwanden die beiden, damals zwölf bzw. neun Jahre alt, unter ungeklärten Umständen im Tower.⁴⁶ Die Prinzen standen damals unter der Obhut ihres Onkels väterlicherseits, des späteren Königs Richard III. Auch wenn Bran und Rickon nie unter den Erbfolgeberechtigten des Eisernen Thrones gewesen sind (obwohl Bran immerhin zum

⁴² Shakespeare (2001), Erster Akt erste Szene.

⁴³ Vgl. dazu richtig Meuthen (2012, S. 61).

⁴⁴ Zu ihm nur Baldwin (2012).

⁴⁵ Zu Heinrich VII. als Heilsbringer vgl. mit den dort wiedergegebenen Zitaten von Francis Bacon: „founder of the new England of the sixteenth century“, „a wonder for wise men“ (Breverton 2015, S. 57).

⁴⁶ Vgl. dazu Carpenter (2002, S. 206–218) und Krieger (2002, S. 233).

Erben von Winterfell aufsteigt), ist es richtig, dass sich – worauf bereits Larrington hinweist – das Motiv des mutmaßlichen Todes zweier unschuldiger Kinder mehr als nur einmal in der Serie spiegelt.⁴⁷

Die englischen Rosenkriege stellen einen kaum zu überbietenden Entstehungshintergrund für geschichtliche bzw. pseudo-geschichtliche Beschäftigung bzw. Vermarktung jeglicher Art dar – von William Shakespeare, über Robert Louis Stevenson (1850–1894)⁴⁸ über (immer wieder in neuen Formen) Rebecca Gablé bis hin zu *Game of Thrones*. Es war die Unsicherheit in Sachen Thronfolge nach dem Tode Eduards III., die in vielen Kreisen als Usurpation empfundene Übernahme der Königsherrschaft durch das Lancasterkönigtum, das den Grundstein für den Zerfall des Hauses Plantagenet und die Rosenkriege legte. Ich möchte an dieser Stelle gar nicht weiter darauf eingehen, dass selbstverständlich auch der Vergleich zwischen Cersei und Königin Margreth von Anjou (1430–1482), der Gattin des jugendlichen, später immer wieder geistig umnachteten Lancaster-Königs Heinrichs VI. längst gezogen worden ist. Und auch nicht darauf, dass in der Suche nach Vorbildern und Analogien Zeiten und Räume scheinbar spielerisch überwunden wurden. Das unübertroffene Urbild der Königin-Mutter, die berühmte Eleonore von Aquitanien (ca. 1122–1204),⁴⁹ Ehefrau zweier Könige, zunächst des französischen, dann, nach Scheidung, des englischen, und Mutter zweier englischer Könige, wird immer wieder zurecht genannt (Abb. 2).⁵⁰

⁴⁷ Larrington (2016, S. 14–16). Zum Tod der Prinzen im Tower siehe Krieger (2009, S. 233).

⁴⁸ Stevenson (2007).

⁴⁹ Zu Eleonore, die aus einem einflussreichen Herrschergeschlecht, das im Westen Frankreichs beheimatet war, stammte, vgl. die kompakte und wissenschaftlich genaue Biographie von Turner (2012). Der wuchtige Einstiegssatz ist bezeichnend: „Eleonore von Aquitanien ist die berühmteste Königin des gesamten Mittelalters und eine der Frauengestalten der Geschichte, um die sich die meisten Sagen ranken“ (Turner 2012, S. 7); klassisch die Darstellung von Pernoud (2012). Der Einstieg wirkt wie eine Steilvorlage für jegliche Form der literarischen Aufnahme bzw. Inspiration: „Eleonore von Aquitanien ist gelegentlich mit Messalina, manchmal auch mit Melusine verglichen worden. Über Messalina braucht man weiter nichts zu sagen, aber auch der Vergleich mit Melusine ist nicht gerade schmeichelhaft. Sie ist jene Figur aus dem poitevinischen Sagenkreis, deren Gatte, beunruhigt über ihr häufiges Verschwinden, ihr eines Nachts folgt und zu seinem namenlosen Entsetzten sieht, wie sie sich in eine Schlange verwandelt.“ (Pernoud 2012, S. 7). In sachgerechter Einordnung der Figur als Herrscherin im Kontext der Zeit grundlegend: Van Houts (2012, bes. S. 203–208, 210–214, 218–222).

⁵⁰ Die Parallelen zwischen der Figur der Cersei Lannister und Eleonore von Aquitanien werden z. B. durch die gemeinsame Wappenfigur unterstrichen: Denn der steigende, goldene Löwe auf rotem Grund des Hauses Lannister scheint das Wappen der hochmittelalterlichen Herzöge von Aquitanien zum Vorbild zu haben. In der Belletristik ist die Löwen-Metapher für Eleonore deshalb sehr beliebt, siehe z. B. den Roman *Die Löwin von Aquitanien* von Tanja



Abb. 2 Eleonore von Aquitanien auf einem Wandgemälde des 13. Jahrhunderts; die linke Figur soll Eleonore darstellen, die rechte vermutlich ihre Tochter Johanna⁵¹

Ebenso Isabella, Tochter des französischen Königs Philipp IV., die Gemahlin des von seinen Günstlingen beherrschten englischen Königs Eduard II. (1295–1358), der, einer weitverbreiteten Erzählung zufolge, einen unüberbietbar schmachvollen Tod gestorben sein soll. Die Geschichte der Plantagenets kann

Kinkel (1991). Auch Cersei Lannister vergleicht sich selbst mit einer Löwin: „I am a lioness. I will not cringe for them“ (Martin 2011, S. 934).

⁵¹ https://de.wikipedia.org/wiki/Eleonore_von_Aquitanien#/media/Datei:Alienor-d-aquitaine_et_jean_sans_terre.jpg Zugegriffen: 10.09.2021. Vom Original an der Wand der St. Radegonde Kapelle in Chinon; Übertragen aus en.wikipedia nach Commons durch amadavarez. Abgebildet in Ralph Turners „Eleanor of Aquitaine“, S. 11., Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4060154>.

also mit einigem Recht als Vorlage für *Game of Thrones* angesehen werden, worauf etwa der britische Historiker Dan Jones verweist.⁵²

Entgegen einem immer noch verbreiteten Klischee wissen wir mittlerweile sehr genau, dass die mächtige Königin – oder auch die mächtige Frau ganz generell – in der Geschichte des Mittelalters alles andere als die Ausnahme war. Das einzig Bemerkenswerte, so hat Kimberly A. LoPrete im Rahmen einer biografischen Beschäftigung mit Adela von Blois (†1138), der jüngsten Tochter des englischen Königs Wilhelms des Eroberers, richtig gesagt, seien vielmehr diejenigen Männer gewesen, die es in ihrem Leben nicht wenigstens einmal mit einer solchen mächtigen Frau zu tun bekommen hätten.⁵³ Das Zitat hat geradezu etwas Programmatisches. Es wird angeführt von der deutschen Mittelalterhistorikerin Claudia Zey am Beginn der Einführung des 2015 von ihr herausgegebenen Bandes über „Mächtige Frauen? Königinnen und Fürstinnen im europäischen Mittelalter (11.–14. Jahrhundert)“, ein Band, der in seinen unterschiedlichen Beiträgen dutzendfach und in zahllosen Facetten von der Macht der Königin im Mittelalter handelt.⁵⁴

Was aber ist mit dem Hof im engeren Sinne, mit dem Hof als Mikrokosmos, als Sozialgebilde? Parallelen zum mittelalterlichen Herrscherhof sind in der Serie *Game of Thrones* stets mit Händen zu greifen. Der Hof von Königsmund ist ein vielfältiges Gebilde, das ein großes Personal umfasst. Adlige, Verwaltungsexperten, höhere und niedere Bedienstete, Spaßmacher, Gaukler (Spaßmacher und Gaukler erscheinen mir freilich, wie ich als Historiker hinzufügen muss, im Vergleich zur Bedeutung an den realen Höfen überproportional wichtig – so bemerkenswert sie auch sind). Wirklich relevant sind am Hof von *Game of Thrones* am Ende nur eine Handvoll Akteurinnen und Akteure. Das entspricht 1:1 unserem Bild der Höfe des Mittelalters der unterschiedlichsten Art. Ich zum Beispiel kann diesen Eindruck von meiner eigenen, langjährigen wissenschaftlichen Beschäftigung mit dem Habsburgerhof des späten Mittelalters exakt bestätigen. Im riesigen Personal des Gesamtbestands dieses Hofes – minutiös erfasst im dreibändigen Werk von Paul-Joachim Heinig von 1997⁵⁵ – ragt stets ein „inner circle“ der eigentlich Mächtigen hervor, vielleicht vier, fünf Personen, mehr nicht.⁵⁶ Es sind die Wetterherren und großen Propheten. Nur diese sind im

⁵² Vgl. z. B. den Podcast „The History in *Game of Thrones* with Dan Jones“ (Jones 2019).

⁵³ „Female lords were not rare in Adela’s day; the exception was the man who had not dealt with at least one.“ (LoPrete 2007, S. 438).

⁵⁴ Zey (2015); Rogge (2015, bes. S. 457).

⁵⁵ Heinig (1997).

⁵⁶ Vgl. dazu Schwarz (2014).

Kern entscheidend, wie weit sich der Fächer des Personenbestandes auch immer weitet.⁵⁷

Dem Mittelalter unbekannt ist hingegen das Amt der Hand des Königs. Am ehesten lässt sich diese Stellung vielleicht mit dem Kanzler der römisch-deutschen Könige und Kaiser vergleichen. Ein gutes Beispiel dafür ist etwa Rainald von Dassel (†1167), der Kanzler Kaiser Friedrichs I.⁵⁸ Doch Befugnisse, wie etwa in Abwesenheit des Herrschers mit dessen Stimme zu sprechen oder gar vom Thron herab weitreichende politische Entscheidungen zu fällen, wie es in George R. R. Martins Fantasywelt möglich ist, waren der Vorstellungswelt des Mittelalters weitgehend fremd.

Ferner: Beim Rat in *Game of Thrones* handelt es sich um die Versammlung einflussreicher Höflinge und Adelige. Der Rat kann in kleiner und großer Form tagen. Seine Aufgabe ist es, den König zu beraten und ihn beim Regieren zu unterstützen. De facto übernimmt er oftmals die Regierungsgeschäfte, das Ausmaß der Eigenmächtigkeit ist immer wieder neu zu bestimmen. Im Kleinen Rat sitzen jeweils die Meister der verschiedenen Aufgaben. Auch das hat Heinig uns gelehrt, auch das trifft im Wesentlichen zu auf den Rat in *Game of Thrones*. Zentrale Verwaltungsinstitutionen, wie sie sich z. B. im Königreich Frankreich ab dem 13. Jahrhundert herausgebildet haben (Rechenkammer, Kanzlei und Oberster Gerichtshof), sucht man am Hof von Königsmund hingegen vergeblich.⁵⁹

Auch ein anderer Aspekt scheint mir wesentlich zu sein. Am Hof in Königsmund tragen alle wichtigen Mitspielenden ihr öffentliches Bild zur Schau, während sie insgeheim ihre eigenen Zwecke verfolgen – das ist nichts anderes als das, was Krieger meinte, wenn er vom Hof als „Medium der Selbstdarstellung“ sprach. Es ist richtig, wenn Larrington schreibt, dass die Rolle des Höflings als eine hochspezialisierte, letztlich unnatürliche Lebensform an den mittelalterlichen Höfen entstand – am Hofe der Tudors etwa im 16. Jahrhundert war sie schon voll ausgebildet.⁶⁰ Entscheidend sind die Begriffe Selbstdarstellung, Inszenierung, Schauspiel. „Einst“, so sagt Varys zu Ned, „reiste ich mit einer Gruppe

⁵⁷ Wie schwierig der Umgang mit den vielen Akteurinnen und Akteuren am Hof von Königsmund sein kann, erfahren wir von König Robert Baratheon: „[...] And the people...there is no end of them. I sit on that damnable iron chair and listen to them complain until my mind is numb [...]. They all want something, money or land or justice. The lies they tell...and my lords and ladies are no better. I am surrounded by flatterers and fools, Ned. Half of them don't dare tell me the truth, and the other half can't find it. [...]“ (Martin 2011, S. 47).

⁵⁸ Seibert (2003).

⁵⁹ Im Überblick: Ehlers (2009, S. 167–200).

⁶⁰ Larrington (2016, S. 133 f.).

Bühnenkünstler durch die Freien Städte. Sie lehrten mich, dass jeder Mensch eine Rolle zu spielen hat. Genauso verhält es sich mit dem Hof“.⁶¹

Unverzichtbar für die Selbstdarstellung des Königs ist zudem eine opulente Prachtentfaltung, sowohl in der Serie, als auch in der Buchvorlage. Auch darin gleicht der Hof in Königsmund den historischen Vorbildern, insbesondere den Höfen des Spätmittelalters. Als Beispiel sei das Hochzeitsmahl König Joffreys mit Margaery Tyrell im Thronsaal des Roten Bergfrieds genannt: Das frischge- traute Herrscherpaar reitet auf weißen Schlachtrössern in den mit zahlreichen Bannern und teurem Dekor ausgestaffierten Saal; vor ihnen streuen Pagen Rosenblüten vor die Hufe der Pferde; während des 77 extravagante Gänge umfassenden Mahls werden die hohen Gäste durch zahlreiche Gaukler und Musiker unterhalten; zwei Zwerge, auf einem Hund und einer Sau reitend und die Wappen der Feinde König Joffreys tragend, stellen einen Tjost nach (Martin 2011, S. 817–825). Diese Schilderungen erinnern an die Berichte über die Festkultur am Hof der spätmittelalterlichen Herzöge von Burgund, z. B. an das sog. „Fasanenfest“ von Lille 1454 oder die Hochzeit Karls des Kühnen mit Magarete von York 1468: Eine Kultur, die Johan Huizinga in seinem berühmten Werk „Herbst des Mittelalters“ als „Äußerungen barbarischen Fürstenprunkes“ bezeichnet hat.⁶² Die moderne Forschung nimmt eine differenziertere Haltung ein: Zur Inszenierung von Rang, Reichtum und Magnifizienz des Herrschers sowie zur Förderung der *fama* (des überregionalen Diskurses über diese Feste) war die ostentative Zurschaustellung von Luxus und außergewöhnlichen *entremets* (Tafelspiele ähnlich wie der Tjost der Zwerge bei George R. R. Martin) ein bewährtes Mittel und diente letztendlich der Herrschaftssicherung.⁶³ Das gleiche gilt für das Turnier, das Robert Baratheon zu Ehren von Eddard Stark ausrichten lässt, obwohl die Kassen eigentlich leer sind (Martin 2011, S. 293–301).

Noch ein letzter Gedanke zur Rezeption bzw. zur Vermarktung der Serie: Die Darstellung des Sieges von Daenerys Targaryen in der Schlacht auf dem Goldweg über ein Lannister-Heer auf dem offiziellen Game-of-Thrones-Wandteppich, der im Ulster Museum in Belfast in Nordirland ausgestellt ist (Abb. 3), gilt mit ihrer

⁶¹ Vgl die etwas anders ausfallende Aussage in der Romanvorlage: „I was an orphan boy apprenticed to a traveling folly. Our master owned a fat little cog and we sailed up and down the narrow sea performing in all the Free Cities and from time to time in Oldtown and King’s Landing.“ (Martin 2011, S. 646).

⁶² Huizinga (2006, S. 370). Zum Fasanenfest siehe die Beschreibung bei Beaune und d’Aubremont (1884, S. 340 ff.). Zur Hochzeit Karls des Kühnen mit Margarete von York siehe Beaune und d’Aubremont (1888, S. 95 ff.).

⁶³ Stellvertretend für die zahlreichen Publikationen hier nur Kamp (2012, S. 76–80). Zum Fasanenfest siehe Müller und Nowak (2003) und Goossenaerts (2013).



Abb. 3 Darstellung der Schlacht auf dem Goldweg auf dem offiziellen Game-of-Thrones-Wandteppich. (Nach dem Vorbild des Wandteppichs von Bayeux) (Ulster Museum in Belfast, Nordirland)⁶⁵

unverhohlenen Bezugnahme auf den berühmten, im 11. Jahrhundert an einem unbekanntem Ort hergestellten „Teppich von Bayeux“ als Beleg für den eminenten Mediaevalismus, die Mittelalter-Staffage der Serie.⁶⁴

Der Teppich, mit seinen eminenten Aussagen über die verschiedensten Bereiche der Gesellschaft des Mittelalters, mit seinen faszinierend genauen Informationen über Alltag und Kultur der damaligen Zeit, ist uns Mediävistinnen und Mediävisten sozusagen heilig. Er ist eine Ikone. Nicht umsonst prangt der Teppich auf dem Schutzumschlag unseres – trotz Wikipedia – immer noch mit Abstand wichtigsten Nachschlagewerks, des neunbändigen Lexikons des Mittelalters.⁶⁶ Der Teppich bzw. die Anspielung auf den Teppich verweist aber, wie ich meine, implizit auch auf vielleicht *den* Thronkampf in der englischen Geschichte des Mittelalters schlechthin: auf die Thronwirren des Jahres 1066, die nach dem kinderlosen Tode Eduards des Bekenners, des vorletzten angelsächsischen Königs der englischen Geschichte, am 5. Januar 1066 ausgebrochen waren.⁶⁷ Er verweist insofern auch auf das klassische Thema der Serie. Die Wirren zogen sich in akuter Form das gesamte Jahr 1066, d. h. bis zur Krönung Wilhelms des Eroberers am 25. Dezember 1066 in Westminster Abbey, hin. Noch Jahre später ist es zu schweren Aufständen gegen die neue Herrschaft gekommen.

⁶⁴ Zum Teppich von Bayeux siehe Musset (2005). Szene für Szene ausführlich erklärt: Lemaigren (2015).

⁶⁵ https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Game_of_Thrones_-_SEASON_7_Episode_4.jpg Zugegriffen: 13.09.2021.

⁶⁶ Bautier 1980–1998.

⁶⁷ Barlow (1997, S. 240–255).

Der Teppich von Bayeux aber, was selten deutlich genug herausgestellt wird, stellt keineswegs ausschließlich eine Erzählung der Normannischen Eroberung Englands als ein militärisches Ereignis dar. Der Teppich hat im Grunde ein alles überragendes Thema: das Problem der legitimen Nachfolge Eduards des Bekenner, der großen, alle anderen Personen überragenden Figur des Anfangs. Es geht insofern auf dem Teppich weniger als gemeinhin angenommen wird nicht um Eroberung in einem militärischen Sinne – so spektakulär die entsprechenden, im kulturellen Gedächtnis unverwischbar eingegrabenen Szenen auch dargestellt sein mögen. Auch die viel diskutierte Darstellung des Todes Harold Godwinsons in der Schlacht von Hastings vom 14. Oktober 1066 ist viel weniger Hauptsache als man gemeinhin glauben mag. Es geht vielmehr im Kern um die Frage, wer das Recht und die Rechtmäßigkeit hat, dem Über-Vater Eduard nachfolgen zu dürfen – insofern kann kein Zweifel daran bestehen, dass man gerade im Teppich von Bayeux die zentrale Geschichte von Game of Thrones erzählt: die Geschichte eines Thronkampfes und seine Verflechtungen im Hof.

3 Folgen und Folgerungen

Die moderne Mediävistik hat ein Bild des mittelalterlichen Hofes vorgeschlagen, dass die Topoi antiker und moderner Hofkritik – etwa an informellen Hofstrukturen wie Intrigen und Cliquenbildungen – nicht endlos wiederholt, sondern vor allem die kommunikativen Strukturen an Höfen – auch die informellen – als solche ernstnimmt und weiterhin untersucht. In den Mittelpunkt gestellt hat sie dabei den Faktor Macht in all seinen Facetten. Um noch einmal mit Jan Hirschbiegel zu reden: wie auch immer sie auftritt, wie auch immer sie begründet ist, wer auch immer sie hat. Es gibt kein klares Bild von Macht, sie kommt immer in überraschender Gestalt. Hirschbiegel hat dabei im Rahmen einer Beschäftigung mit dem Achämenidenhof vom Hof gesprochen als von der „Überzeitlichkeit eines zeitgebundenen Phänomens“.⁶⁸ Das scheint mir gut gesagt. Und ich möchte diesen Begriff auch als einen Schlüssel sehen für das Verständnis des Hofes in Game of Thrones – auch wenn es sich hierbei um eine reine Fantasy-Welt handelt.

⁶⁸ Hirschbiegel (2010).

Quellen- und Literatur

- Primärliteratur / Belletristik Martin, George R.R. 2011 [1996–2011]. *A Song of Ice and Fire*. New York: Bantam.
- 2011 [1996]. *A Game of Thrones*. New York: Bantam.
- 2011 [1998]. *A Clash of Kings*. New York: Bantam.
- 2011 [2000]. *A Storm of Swords*. New York: Bantam.
- 2011 [2005]. *A Feast for Crows*. New York: Bantam.
2011. *A Dance with Dragons*. New York: Bantam.
- Kinkel, Tanja. 1991. *Die Löwin von Aquitanien*. München: Goldmann.
- Shakespeare, W. 2001 [c. 1594]. *König Richard III. Zweisprachige Ausgabe* (Neuübersetzt und mit Anmerkungen versehen von Frank Günther. Mit einem Essay und Literaturhinweisen von Tobias Döring). München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Stevenson, R. L. 2007 [1888]. *The Black Arrow. A Tale of the Two Roses* (Edited with an Introduction and Notes by John Sutherland). London: Penguin Classics.

Quellenverzeichnis

- Bauer, A., und R. Rau, Hrsg. 1990. Widukind von Corvey. Sachsengeschichte. In *Quellen zur Geschichte der sächsischen Kaiserzeit. Ausgewählte Quellen der deutschen Geschichte des Mittelalters – Freiherr vom Stein-Gedächtnisausgabe* 8. 3–183, Darmstadt: WBG.
- Beaune, H., und J. M. d'Aubremont, Hrsg. 1884. *Olivier de La Marche. Mémoires*, Bd. 2. Paris: Renouard.
- Beaune, H., und J. M. d'Aubremont, Hrsg. 1888. *Olivier de La Marche. Mémoires*, Bd. 4. Paris: Renouard.
- James, Montague R. 1983. *Walter Map. De nugis curialium*. Oxford: Oxford University Press.
- Schmale, F.-J., Hrsg. 1986. Otto von Freising. Gesta Frederici II, 3. In *Die Taten Friedrichs oder richtiger Cronica. Übersetzt von Adolf Schmidt. Ausgewählte Quellen der deutschen Geschichte des Mittelalters – Freiherr vom Stein-Gedächtnisausgabe* 17. 82–760. Darmstadt: WBG.

Literatur

- Allmand, Christopher. 1997. *Henry V*. New Haven–London: Yale University Press.
- Allmand, Christopher. 1999. *The Hundred Years War. England and France at War c. 1300–c. 1450*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Barber, Richard. 2013. *Edward III. and the Triumph of England. The Battle of Crécy and the Company of the Garter*. London: Allen Lane.
- Barlow, Frank. 1997. *Edward the Confessor*. London–New Haven: Yale University Press.
- Baldwin, David. 2012. *Richard III*. Stroud: Amberly Publishing.
- Bautier, R.-H., Hrsg. 1980–1998. *Lexikon des Mittelalters*. 9 Bde. München–Zürich: Artemis.
- Borst, Arno. 1973. *Lebensformen im Mittelalter*. Frankfurt a. M.: Propyläen-Verlag.

- Breverton, Terry. 2015. *Everything You Ever Wanted to Know About the Tudors But were Afraid to Ask*. Stroud: Amberly Publishing.
- Brodthorn, Bärbel. 2004. Das Haus York und die Rosenkriege (1461–1485). In *Die englischen Könige im Mittelalter von Wilhelm dem Eroberer bis zu Richard III*, Hrsg. H. Vollrath und N. Fryde. 186–226. München: Beck.
- Bruckmüller, E., und P. Urbanitsch, Hrsg. 1996. *Ostarrîchi – Österreich 996–1996. Menschen, Mythen, Meilensteine. Katalog der Österreichischen Länderausstellung in Neuho-fen an der Ybbs und St. Pölten*. Horn: Berger.
- Burne, Alfred H. 1996. *The Battlefields of England, containing The Battlefields of England. More Battlefields. New Introduction by Robert Hardy*, London: Greenhill Books.
- Busch, Nathanael und H. R. Veltens, Hrsg. 2018. *Die Literatur des Mittelalters im Fantasyroman*. Heidelberg: Winter.
- Butz, R., J. Hirschbiegel, und D. Willoweit, Hrsg. 2004. *Hof und Theorie. Annäherungen an ein historisches Phänomen. Dresdener Gespräche I zur Theorie des Hofes*. Köln–Weimar–Wien: Böhlau.
- Carpenter, Christine. 2002. *The Wars of the Roses: politics and the constitution in England, c. 1437–1509*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chrimes, Stanley B. 1999. *Henry VII*. New Haven–London: Yale University Press.
- Debertol, M. *Stereotype am kaiserlichen und päpstlichen Hof um 1500*. (Unveröffentlichte Diss. phil Innsbruck 2021).
- Ehlers, Joachim. 2009. *Geschichte Frankreichs im Mittelalter*. Vollständig überarbeitete Neuauflage. Darmstadt: WBG.
- Elias, Norbert. 1977. *Die höfische Gesellschaft. Untersuchungen zur Soziologie des Königtums und der höfischen Aristokratie*. 3. Aufl. Darmstadt–Neuwied: Luchterhand.
- Fried, Johannes. 1995. Die Königserhebung Heinrichs I. Erinnerung, Mündlichkeit und Traditionsbildung im 10. Jahrhundert. In *Mittelalterforschung nach der Wende 1989*, Hrsg. Michael Borgolte 267–318. München: Oldenbourg.
- Fried, Johannes. 2008. *Das Mittelalter*. München: C.H. Beck.
- Friedrich, David und V. Kopp. 2019. Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion. In *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte* 2: 167–192.
- Fuhrmann, Horst. 1998. *Die Päpste. Von Petrus zu Johannes Paul II*. München: Beck.
- Garnier, Claudia. 2006. Freundschaft und Vertrauen in der politischen Kommunikation des Spätmittelalters. In *Freundschaft. Motive und Bedeutungen*, Hrsg. von S. Appuhn-Radtke und E. P. Wipfler, 117–136. München: Zentralinstitut für Kunstgeschichte.
- Goossenaerts, Jonas. 2013. Charles the Bold's Ten Days of Marriage Celebration. Material Culture as a Means of Political Communication Between Duke and City Council. In *Staging the court of Burgundy. Proceedings of the conference „The splendour of Burgundy (1418–1482). A multidisciplinary approach“ [organised by the Musea Brugge-Groeningemuseum...in the Concertgebouw in Bruges from 12–14 May 2009]*, Hrsg. Wim Blockmans und Till-Holger Borchert, 97–104. Turnhout: Brepols.
- Gransden, Antonia. 1974. *Historical writing in England, c. 550 to c. 1307*. London: Routledge.
- Goetz, Hans-Werner. 1999. *Moderne Mediaevistik. Stand und Perspektiven der Mittelalterforschung*. Darmstadt: WBG.

- Hallam, Elizabeth M. 1988. *The chronicles of the Wars of the Roses*. London: Weidenfeld and Nicolson.
- Heimpel, Hermann. 1957. Über die Epochen der mittelalterlichen Geschichte. In *Der Mensch in seiner Gegenwart. 8 historische Essays*, 2. Aufl., Hrsg. Hermann Heimpel, 42–66. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Heinig, Paul-Joachim. 1997. *Kaiser Friedrich III. (1440–1493). Hof, Regierung und Politik*. 3 Bde. Köln–Weimar–Wien: Böhlau.
- Hirschbiegel, Jan. 2010. Hof. Zur Überzeitlichkeit eines zeitgebundenen Phänomens. In *Der Achämenidenhof. The Achaemenid Court. Akten des 2. Internationalen Kolloquiums zum Thema „Vorderasien im Spannungsfeld klassischer und altorientalischer Überlieferungen“*, Landgut Castelen bei Basel, 23.–25. Mai 2007, Hrsg. B. Jacobs und R. Rollinger, 13–37. Wiesbaden: Harrassowitz.
- Hirschbiegel, Jan. 2015a. *Nahbeziehungen bei Hof – Manifestationen des Vertrauens. Karrieren in reichsfürstlichen Diensten am Ende des Mittelalters*. Köln: Böhlau.
- Hirschbiegel, Jan. 2015b. Hof, Herr und Herrschaft. Eine Frage des Vertrauens. *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte*. <https://mittelalter.hypotheses.org/6172>, Zugriffen: 10. September 2021.
- Hirschbiegel, Jan. 2016. Geliebt, gehasst, gebraucht – der unentbehrliche Vertraute – Kie-ler uni live 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=DTsuS6YR7eM>, Zugriffen: 10. September 2021.
- Huizinga, Johan. 2006 [1919]. *Herbst des Mittelalters. Studien über Lebens- und Geistesformen des 14. und 15. Jahrhunderts in Frankreich und in den Niederlanden*. 12. Auflage, Hrsg. von Kurt Köster, mit 16 Bildtafeln und einer Einleitung von Birgit Franke und Barbara Welzel. Stuttgart: Kröner.
- Kamp, Hermann. 2012. Kultur und Politik am Hof der Herzöge von Burgund. In *Europa im 15. Jahrhundert. Herbst des Mittelalters – Frühling der Neuzeit?*, Hrsg. K. Herbers und F. Schuller, 71–90. Regensburg: Pustet.
- Keller, Hagen. 1995. Widukinds Bericht über die Aachener Wahl und Krönung. *Frühmittelalterliche Studien* 29: 390–453.
- Krieger, Karl-Friedrich. 2002. Der Hof Kaiser Friedrichs III. – von außen gesehen. In *Deutscher Königshof, Hoftag und Reichstag im späteren Mittelalter*, Hrsg. Peter Moraw, 163–190. Ostfildern: Thorbecke.
- Krieger, Karl-Friedrich. 2004. Das Haus Lancaster (1377–1461). In *Die englischen Könige des Mittelalters von Wilhelm dem Eroberer bis Richard III.*, Hrsg. H. Vollrath und N. Fryde, 150–185. München: Beck.
- Krieger, Karl-Friedrich. 2009. *Geschichte Englands von den Anfängen bis zum 15. Jahrhundert*. 4. Aufl. München: Beck.
- Larrington, Carolyne. 2016. *Winter is coming. Die mittelalterliche Welt von Game of Thrones*. Darmstadt: Theiss.
- Larrington, Carolyne. 2019. “(No More) Reaving, Roving, Raiding or Raping”: The Iron-born in George R. R. Martin’s *A Song of Ice and Fire* and HBO’s *Game of Thrones*. In *The Vikings Reimagined. Reception, Recovery, Engagement*, Hrsg. R. Dale und T. Birkett, 162–179. Berlin – Boston: De Gruyter.
- Le Goff, Jacques. 2003. *À la recherche du Moyen Âge. Avec la collaboration de Jean-Mauriac de Montremy*, Paris: Audibert.

- Lemagnen, Sylvette. 2015. *La Tapisserie de Bayeux. Une découverte pas à pas. A step-by-step discovery*. Bayeux: Orep éditions.
- LoPrete, Kimberly A. 2007. *Adela of Blois. Countess and Lord (c. 1067–1137)*. Dublin: Four Courts Press.
- May, Markus, M. Baumann, R. Baumgartner, und T. Eder, Hrsg. 2016. „Die Welt von *Game of Thrones*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins „*A Song of Ice and Fire*“. Bielefeld: Transcript.
- Mertens, Dieter. 2006. Der Preis der Patronage. Humanismus und Höfe. In *Funktionen des Humanismus. Studien zum Nutzen des Neuen in der humanistischen Kultur*, Hrsg. T. Maissen und G. Walther, 125–154. Göttingen: Wallstein.
- Mertens, Dieter. 2018. *Humanismus und Landesgeschichte. Ausgewählte Aufsätze*. 2 Bde. Hrsg. D. Speck, B. Studt, T. Zotz, Thomas. Stuttgart: Kohlhammer.
- Meuthen, Erich. 2012. *Das 15. Jahrhundert. Überarbeitet von Claudia Märkl*, 5. Aufl., München: Oldenbourg.
- Moos, Peter von. 1993. Gefahren des Mittelalterbegriffs. Diagnostische und präventive Aspekte. In *Modernes Mittelalter. Neue Bilder einer populären Epoche*. Hrsg. Joachim Heinzle, 33–63. Frankfurt a. M. und Leipzig: Insel-Verlag.
- Müller, H., und Jessika Nowak. 2003. Burgundische Tafelfreuden. Das Fasanenfest von Lille. *Cotta's kulinarischer Almanach* 9: 172–186.
- Musset, Lucien. 2005. *The Bayeux Tapestry. Translated by Richard Rex*. Woodbridge: Boydell Press.
- Ohly, Friedrich. 1977. *Schriften zur mittelalterlichen Bedeutungsforschung*. Darmstadt: WBG.
- Oexle, O. G. 1990. Das Andere, die Unterschiede, das Ganze. Jacques Le Goff's Bild des europäischen Mittelalters. *Francia* 17,1: 141–158.
- Ormrod, Mark. 2012. *Edward III*. New Haven–London: Yale University Press.
- Paravicini, Werner. 1999. *Die ritterlich-höfische Kultur*. München: Oldenbourg.
- Paravicini, Werner. 2005. *Zwischen Bewunderung und Verachtung. Französische und deutsche Mediävistik seit dem letzten Kriege*. Ostfildern: Thorbecke.
- Pečar, Andreas. 2005. Rezension von: Butz, R., J. Hirschbiegel und D. Willoweit, Hrsg. 2004. Hof und Theorie. Annäherungen an ein historisches Phänomen. Dresdener Gespräche I zur Theorie des Hofes. Köln–Weimar–Wien: Böhlau. In *sehpunkte* 5 (2005), Nr. 3 [15.03.2005]. <http://www.sehpunkte.de/2005/03/6403.html>. Zugegriffen: 11. September 2021.
- Pernoud, Régine. 2012. *Königin der Troubadoure. Aus dem Französischen von Rosemarie Heyd*. 23. Aufl. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Petersohn, Jürgen. 1993. *Echte und falsche Insignien im deutschen Krönungsbrauch des Mittelalters, Kritik eines Forschungsstereotyps*. Stuttgart: Steiner.
- Reinhard, Wolfgang. 2004. *Lebensformen Europas. Eine historische Kulturanthropologie*. München: Beck.
- Rogge, Jörg. 2015. Mächtige Frauen? Königinnen und Fürstinnen im europäischen Mittelalter (11.–14. Jahrhundert) – Zusammenfassung. In *Mächtige Frauen? Königinnen und Fürstinnen im europäischen Mittelalter (11.–14. Jahrhundert)*, Hrsg. Claudia Zey, 437–457. Ostfildern: Thorbecke.

- Rohr, Zita Eva und L. Benz, Hrsg. 2020. *Queenship and the Women of Westeros. Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Sarnowsky, Jürgen. 2002. *England im Mittelalter*. Darmstadt: Primus.
- Saul, Nigel. 1997. *Richard II*. New Haven–London: Yale University Press.
- Schramm, Percy Ernst. 1970. *Geschichte des englischen Königtums im Lichte der Krönung*. 2. unveränderte Aufl. Köln–Weimar–Wien: Böhlau.
- Schwarz, Jörg. 2014. Von der Mitte an den Rand. Johann Waldner (ca. 1430–1502) in den Netzwerken der Höfe Kaiser Friedrichs III. und Maximilians I. In *Grenzen des Netzwerks: 1200–1600*, Hrsg. K. Hitzbleck und K. Hübner, 113–136. Ostfildern: Thorbecke.
- Schwarz Jörg. 2021. Mittelalter. In *Handbuch Umberto Eco. Leben – Werk – Wirkung*, Hrsg. E. Schilling, 332–336. Stuttgart: Metzler.
- Seibert, Hubertus. 2003. Rainald von Dassel. In NDB 21: 119–121. Berlin: Duncker & Humblot.
- Snow, Dan. 2019. “The History in Game of Thrones with Dan Jones”. Im Podcast “*Dan Snows History Hit*” vom 19.05.2019. https://www.listennotes.com/podcasts/dan-snows-history/the-history-in-game-of-jxJzi0C_1ok/. Zugegriffen: 13. September 2021.
- Thron, B. 1997. Mittelalterlicher Westen. In *Lexikon des Mittelalters. Bd. 8: Stadt (Byzantinisches Reich) bis Werl*, Hrsg. R-H. Bautier, 739–740. München–Zürich: Artemis.
- Turner, Ralph V. 2012. *Eleonore von Aquitanien. Königin des Mittelalters*. Aus dem Englischen von Karl Heinz Siber. München: Beck.
- Uhlig, Claus. 1973. *Hofkritik im England des Mittelalters und der Renaissance. Studien zu einem Gemeinplatz der europäischen Moralistik*. Berlin–New York: De Gruyter.
- Van Houts, Elisabeth. 2012. Queens in the Anglo-Norman/Angevin realm 1066–1212. In *Mächtige Frauen? Königinnen und Fürstinnen im europäischen Mittelalter (11.–14. Jahrhundert)*, Hrsg. Claudia Zey, 200–224. Ostfildern: Thorbecke.
- Warren, Wilfred Lewis. 1973. *Henry II*. New Haven und London: University of California Press.
- Zey, Claudia. 2015. Mächtige Frauen? Königinnen und Fürstinnen im europäischen Mittelalter (11.–14. Jahrhundert) – Zur Einführung. In *Mächtige Frauen? Königinnen und Fürstinnen im europäischen Mittelalter (11.–14. Jahrhundert)*, Hrsg. Claudia Zey, 9–33. Ostfildern: Thorbecke.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Medievalismus ohne Mittelalter? Die Anachronie der Bilder in Game of Thrones

Lukas Madersbacher

Zusammenfassung

Das mittelalterlich anmutende Design von Game of Thrones, seine Ansprüche und Wirkungsweisen wurden schon von unterschiedlichsten wissenschaftlichen Perspektiven aus in den Blick genommen. Einem Aspekt galt bislang aber kaum Aufmerksamkeit; der Frage nach der Rolle historischer Kunst in der Serie. Man würde eine Fokussierung auf mittelalterliche Settings und Artefakte erwarten. Doch bedient sich Game of Thrones des Motiv- und Stilrepertoires des gesamten Spektrums der Kunstgeschichte. Was auf den ersten Blick als beliebiger Eklektizismus erscheint, der historische Logik zugunsten visueller Effekte bricht, erweist sich bei eingehenderer Analyse durchaus als Strategie. Am einzelnen Beispiel lässt sich hinter den Sprüngen durch die Epochen das Kalkül erkennen, die Imagination historischer Ferne an die Lebenswelt der Gegenwart zu knüpfen und auf diese Weise rezeptiv aufzuschließen. Einerseits werden Zitate der Moderne in die historisierten Settings implantiert, umgekehrt populäre Motive mittelalterlicher Kunst, wie der Teppich von Bayeux, benutzt, um historische Plausibilität und Identifikation zu generieren. Die jüngere Bildwissenschaft hat gezeigt, dass die Verschichtung unterschiedlicher Zeitebenen eine alte Technik des neuzeitlichen Bildes ist. Über die Anachronie von Bildern kann zeitliche Distanz ebenso erlebbar gemacht, wie das Vergangene mit der Gegenwart in Bezug gesetzt und damit andere Möglichkeiten rezeptiver Wirkung erzeugt werden, als es über rekonstruktive Bilder von Vergangenheit möglich wäre.

L. Madersbacher (✉)

Institut für Kunstgeschichte, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: Lukas.Madersbacher@uibk.ac.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: *Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive*, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_3

39



Abb. 1 Terra X, *Ein Tag im Mittelalter*, © ZDF 2016

Als die Schulen im Zuge der Covid-Lockdowns des Jahres 2020 ihren Präsenzunterricht aussetzen mussten, man aber mit virtuellen Kommunikationstechniken noch wenig Erfahrung hatte, boten TV-Dokumentationen eine probate Alternative. Im Geschichtsunterricht österreichischer Gymnasien erfreute sich die spannend und lebensnah aufbereitete ZDF-Reihe *Terra X* großer Beliebtheit. Der Dreiteiler *Ein Tag im Mittelalter*, der Sozialgeschichte anhand des städtischen Lebens von Frankfurt am Main vor Augen führt, bedient sich eines besonderen Einstiegs, um dieser Themenstellung Faszination zu geben. In offenkundiger Anlehnung an die Titelsequenz von *Game of Thrones* lässt ein aufwendiges Intro anstatt der Landkarte der fiktiven Welt der Serie die Stadt Frankfurt im Uhrwerk eines Tages entstehen (Abb. 1).

Die Macher der Dokumentation haben sich offenbar einen Appell zu Herzen genommen, der verschiedentlich von Mediävistinnen und Mediävisten geäußert wurde, nämlich *Game of Thrones* als eine Art Schlüssel zur Welt des Mittelalters zu nutzen. Carolyne Larrington, Mediävistin in Oxford und Autorin der einschlägigen, mittlerweile in viele Sprachen übersetzten Monografie *Winter is Coming. The Medieval World of Game of Thrones*,¹ meinte in einem Interview für den deutschen Spiegel: „Die Serie könnte als Einstiegsdroge funktionieren. Du könntest jemandem erst ‚Game of Thrones‘ geben, und, wenn er süchtig ist,

¹ Larrington (2015). Vgl. zuletzt auch Larrington (2021).

sagen: Probier doch mal das Nibelungenlied“.² George R. R. Martin dürfte nicht unglücklich über dieses Kalkül sein, verfolgt er doch den Anspruch, sich abzuheben von der üblichen Mittelalter-Fantasy, die – wie er in Interviews meinte – ein gänzlich falsches, eine Art Disney-Mittelalter vermittele. Er hingegen würde das tatsächliche Mittelalter zum Thema machen: „I wanted my books to be strongly grounded in history and to show what medieval society was like...“.³

Die Reaktionen der Geschichtswissenschaften geben ihm in dieser Einschätzung zumindest insofern Recht, als sie sich seinem Monumental-Epos und dessen Verfilmung durchaus intensiv zuwenden. Die Sekundärliteratur, die sich den historischen Referenzen von *Game of Thrones* und dessen Buchvorlage widmet, ist inzwischen kaum mehr zu überblicken und vermittelt zuweilen den Eindruck, als gälte es den Faktengehalt einer authentischen mittelalterlichen Quelle zu erschließen.⁴

Von Seiten der kunst- und bildhistorischen Wissenschaft indes blieb eine vergleichbare Resonanz bislang aus. Wäre es doch auf dem Feld der Bilder in der Tat geradezu müßig, die Frage nach dem historischen Faktenbezug zu stellen. Nur durch eine wirklich sehr unscharfe Brille könnte man die Bildwelt der Serie als Spiegel einer historischen Welt sehen. Am ehesten wird man den Kostümen, den Rüstungen und Waffen einen historischen Bezug zusprechen können. Und natürlich ist ein solcher gegeben, wenn real existierende mittelalterliche Architektur Kroatiens oder Spaniens zum Einsatz kommt.

Wollte man die Differenzen zwischen den historischen und den filmischen Bildern inhaltlich bewerten, so müsste man als den offenkundigsten Kontrast sicher das weitgehende Fehlen jener Bildfunktion konstatieren, die das Mittelalter absolut und omnipräsent dominierte; des religiösen Bildes. Die Welt der Götter hat, von wenigen Bildwerken wie den Monumentalstatuen der *Seven* in der *Great Sept of Baelor*; dem zentralen Tempel in *Kings Landing*, abgesehen, in *Game of Thrones* praktisch keine bildhafte Präsenz. Konsequenterweise achtete man in der Wahl historischer Schauplätze auch darauf, dass nur bildfreie Realarchitekturen, wie die Kirche der katalanischen Benediktinerabtei von Sant Pere de Galligants, zum Einsatz kamen. Der Versuch einer Antwort auf die Frage nach den Gründen

² Larrington (2017).

³ Hibberd (2015). Vgl. auch Hodgeman (2011). Dazu: Young (2016, S. 68–70); Fitzpatric (2019, S. 103–139); Facchini (2017, S. 43–73).

⁴ Ohne den Versuch machen zu wollen, das Spektrum der einschlägigen Aufsätze und Internetbeiträge aufzuzeigen, seien beispielhaft einige Monografien und Sammelbände genannt: Young (2015); Pavlac (2017); Mondschein (2017); Carroll (2018); Fitzpatric (2019); Besson und Breton (2020).

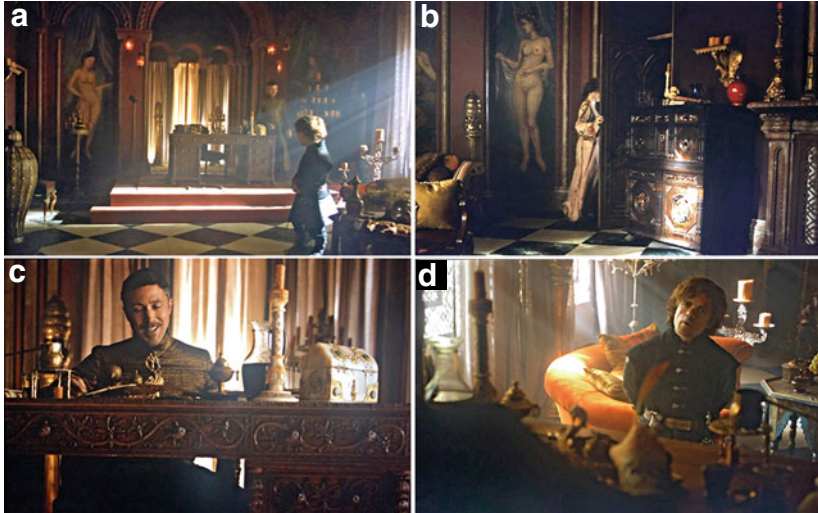


Abb. 2 a–d *Appartement des Lord Baelish im Palast Red Keep, GoT (HBO), Staffel 3, Folge 3, Regie: David Benioff*

für diesen Verzicht auf religiöse Bilder setzte jedoch eine grundsätzliche Auseinandersetzung mit der Rolle der Religion in *Game of Thrones* voraus, die im gesteckten Rahmen nicht zu leisten ist, aber im Beitrag von Martina und Anna Kraml zur Sprache kommt.⁵

Beschränken wir unser Augenmerk auf die Form und die Frage nach dem historischen Gehalt der Ausgestaltung der Bildwelt von *Game of Thrones*, so empfiehlt es sich, zunächst einen kurzen Blick auf die Charakteristik der Ausstattung zu richten. Ein aussagekräftiges Beispiel hierfür bietet das Appartement des *Lord Baelish* im Palast *Red Keep*, der königlichen Residenz in *Kings Landing* (Abb. 2): Die Architektur dieses Raumes, der durch rundbogige Blendarkaden gegliedert und durch einen Erker mit gleichfalls rundbogigem Triforium erweiterte ist, weist klar die Stilmerkmale der Romanik auf. Die Türe, die in ihn führt, aber gibt sich gotisch. Der Halbschrank neben der Türe ist im Stil der Renaissance gehalten. Auf dem angrenzenden Kamin steht ein barocker Leuchter. Der Schreibtisch des *Lord Baelish* lässt sich in die Zeit um 1900 datieren, während sich das Elfenbeinkästchen, das darauf steht, wiederum als Werk des 12. Jahrhunderts

⁵ Siehe Beitrag von Kraml/Kraml in diesem Band.

präsentiert. Das auffällige orange Sofa vor dem Schreibtisch stammt dagegen eindeutig aus dem 20. Jahrhundert. Ganz und gar unmittellalterlich ist schließlich auch die Galerie ganzfiguriger Aktgemälde, die die Wände ziert.

In Summe ergibt sich der Befund eines auf die Spitze getriebenen Eklektizismus historischer Stile, der für ein kunsthistorisch geschultes Auge einige Irritation bedeutet. Und so wird man denn auch in den Reihen der kunsthistorischen Zunft schwer einen bekennenden Fan von *Game of Thrones* finden. In Gesprächen mit Kunsthistorikern wird man in der ein oder anderen Weise stets den Vorbehalt gegen die scheinbare Beliebigkeit der bunten Stilmixtur formuliert hören und die Behauptung, dass ein Mehr an historischer Authentizität eine dichtere Aura und Glaubwürdigkeit erzeugt hätte.

Dass hinter der Brechung historischer Logik indes durchaus Kalkül stand, kann man einem Statement von D. B. Weiss entnehmen, der als Co-Autor für das Drehbuch der Serie verantwortlich zeichnete. Weiss spricht von einer bewussten Gratwanderung zwischen striktem historischem Realismus und freier Charakterisierung und begründet diese damit, dass man *Game of Thrones* eben nicht für Menschen des Mittelalters produziere, sondern für Menschen, die im Heute, die in der Realität der Hochhäuser leben.⁶ An diesem Punkt möchte ich ansetzen und die Frage nach Funktion und Wirkungsweise dieses Phänomens der Brechung und Verschichtung von Stilidiomen stellen und dies v. a. in Hinblick auf die Rolle tun, die Kunstwerke in der Serie spielen.

Kehren wir zur Ausstattung des Büros von *Lord Baelish* zurück und nehmen wir dessen auffälligstes Ausstattungselement noch einmal in den Blick. Es sind dies zweifellos die Aktgemälde an den Wänden. Sie haben nicht nur dekorative Funktion, sondern verweisen auf die Nebentätigkeit, der der Schatzmeister der *Seven Kingdoms* nachgeht. *Lord Baelish* betreibt ein Bordell und sorgt auf diese Weise dafür, dass der Sex, eine für den Erfolg der Serie durchaus wichtige Ingredienz, nicht zu kurz kommt. Wie aber hätte man seine Rolle als Sexunternehmer historisch adäquat und gleichzeitig nachvollziehbar illustrieren können? Natürlich waren auch dem Mittelalter, zumindest in seiner späteren Phase, weder erotische Bilder noch Bilder von Bordellen fremd. Für den Rezipienten von heute wären diese Bilder aber gänzlich ungeeignet gewesen, ein Signal der Erotik zu setzen. Dazu bedurfte es jüngerer, neuzeitlicher Bilder.

Mit einem Begriff von Roland Barthes könnte man – vielleicht in etwas freier Auslegung – solche auf den ersten Blick eigentlich nebensächlichen, vordergründig nichts zur Handlung beitragenden Ausstattungsmotive wie die Akte oder

⁶ Cogman (2012, S. 64).



Abb. 3 Pyramide von Meereen, GoT (HBO), Staffel 4, Folge 3, Regie: Alex Graves

auch das orange Sofa als *Wirklichkeitseffekte* (*effets de réel*) bezeichnen⁷, weil ihre Funktion eben darin besteht, eine scheinbare Brücke in die Lebenswirklichkeit des Betrachters zu schlagen und über den Effekt *referentieller Illusion* die Identifikation mit dem Geschehen zu erhöhen. Diese Strategie, vermittels vertrauter Artefakte Beziehungen in die Lebens- und Vorstellungswelt der Zusehenden herzustellen, wird in der Serie in allen erdenklichen Varianten praktiziert.

Ein besonders anschauliches Beispiel dafür gibt die Pyramide von *Meereen*, jener Stadt in der Sklavenbucht, die von der Heldin Daenerys Targaryen in der vierten Staffel erobert wird (Abb. 3). Der Form nach gleicht sie einer Maya-Pyramide, wie der Adivino-Pyramide im mexikanischen Uxmal (Abb. 4). Indes ist ihr ein elegantes Penthouse aufgesetzt, das eine amerikanische Ikone der Moderne paraphrasiert, Frank Lloyd Wrights *Ennis House* von 1923 (Abb. 5 und 6).⁸ Wobei dieser Hybrid durchaus nicht ohne inneren Zusammenhang ist. Hatte Wright das

⁷ Barthes (2005, S. 164–171).

⁸ Johnson (2013).



Abb. 4 Adivino-Pyramide, Uxmal, Mexiko, 6.–10. Jh. n. Chr

Ennis Haus doch in Rückgriff auf die Architektur der Maya entwickelt. Als Ahnherr des *Mayan Revival*⁹ lieferte er der für das Product Design von *Game of Thrones* verantwortlichen Deborah Riley die Inspiration. Auf diese Weise bedeutet der Sprung durch die Zeit einen ursächlichen Konnex, der historische Ferne in die Moderne transponiert. Das Wrightsche Penthouse macht die Maya Pyramide in der Realität der Hochhäuser nicht nur zu einem bewohnbaren Ort, sondern zu einem architektonischen Sehnsuchtsbild.

Solche Rezeptionseffekte werden nicht nur durch Verankerungen in Richtung Moderne erzielt, sondern auch umgekehrt, indem vertraute Bilder des Mittelalters in die Settings integriert werden. Beispiel dafür gibt das Zelt von *Renly Baratheon*, einem der Anwärter auf den Thron der *Seven Kingdoms*, in dem dieser auch seinen Tod findet (Abb. 7). Dessen Wände zieren in Streifen geschnittene Ausschnitte aus einem der berühmtesten profanen Kunstwerke des Mittelalters; des Teppichs von Bayeux (Abb. 8).¹⁰ Auch wenn man auf den zweiten Blick fest-

⁹ Ingle (1989, S. 13–19).



Abb. 5 Frank Lloyd Wright, *Ennis House*, Los Angeles, 1924

stellt, dass die Szenen dem normannischen Großwerk nicht exakt folgen, sondern dieses lediglich imitieren, so ist der unmittelbare Bezug darauf doch unverkennbar. Innerhalb des Zertes haben diese Bildstreifen keine glaubwürdige Funktion. Sie passen formal nicht zur übrigen Ausstattung und scheinen auch so willkürlich beschnitten, dass sie keine zusammenhängende Geschichte erzählen. Die Funktion dieser Szenenfragmente ergibt sich folglich nicht immanent aus der Story, sondern eben aus dem Bezug, den sie zum Teppich von Bayeux herstellen; einem Werk das im Milieu der Zielgruppe der Mittelalter-Fantasy hohen Identifikationscharakter hat, als Poster sicher tausendfach deren Wohnungen ziert. Auch diese Bilder erfüllen also gerade deshalb ihre Aufgabe, weil sie wesentlich stärker mit der Wirklichkeit des Publikums verknüpft sind, als mit dem Plot.

Vergleichbar ist die Funktion eines anderen der seltenen Gemälde in *Game of Thrones*, das stilistisch knapp tausend Jahre später als der Teppich von Bayeux einzuordnen ist: eine Schlachtenszene, die das Sitzungszimmer des *Small Council* im *Red Keep* ziert (Abb. 9). Es handelt sich dabei um eine freie Variation auf die Reihe der drei berühmtesten Schlachtenbilder des 15. Jahrhunderts, die Paolo

¹⁰ Neveux und Bouet (2018).



Abb. 6 *Pyramide von Meereen*, GoT (HBO), Staffel 5, Folge 2, Regie: Michael Slovis

Uccello in den 1440er Jahren in Erinnerung an die Schlacht von San Romano, einem 1432 errungenen Sieg der Florentiner über die Sienesen, schuf (Abb. 10). Die besondere Wirkung dieser Bilder Paolo Uccellos, die sie heute gleichermaßen zu überaus beliebten Postermotiven macht, erklärt sich daraus, dass es sich dabei nicht um Schlachtengemälde im dokumentarischen Sinn handelt. Sie dienen vielmehr der Idealisierung und ästhetischen Überhöhung des Krieges und des Rittertums.¹¹ Genau auf diesen Symbolwert kam es den Machern von Game of Thrones an. Als geradezu emblematisches Idealbild der Ritterwelt fängt dieses Schlachtengemälde einen zentralen Topos der Serie in einer in unserer Vorstellung vorgeprägten Form ein.

Von dieser Mobilisierung von im Kollektivbewusstsein verankerten Bildern macht Game of Thrones ebenso extensiven wie effektiven Gebrauch. Wobei Bezüge auf historische Gemälde und Bildwerke natürlich Ausnahmen bleiben. Wesentlich dichter sind die intramedialen Referenzen auf Bilder aus der Geschichte des Films. Ein besonders plakatives Beispiel dafür ist die Szene, in der *Daenerys Targaryen* in der vierten Staffel ihre Armee der *Unsullied*

¹¹ Gebhardt (1995); Dobson (2013); Minardi (2017).



Abb. 7 *Zelt des Renly Baratheon*, GoT (HBO), Staffel 2, Folge 5, Regie: David Petrarca



Abb. 8 *Teppich von Bayeux*, Centre Guillaume le Conquérant, Bayeux, um 1070/80



Abb. 9 Sitzungszimmer des Small Council im Red Keep, GoT (HBO), Staffel 1, Folge 3, Regie: Brian Kirk

durchschreitet (Abb. 11). Wie unschwer erkennbar, rezipiert diese Truppenformation eine Quelle, derer sich Fantasy-Filme nicht ungerne bedienen; die NS-Propagandafilme der Leni Riefenstahl. Im konkreten Fall ist dieser Rückgriff in selten direkter Weise vorgenommen. Das symbolschwere Bild der bedingungslosen Unterwerfung der Massen unter die Ordnungsmacht Einzelner, das Riefenstahl in *Triumph des Willens* vom Nürnberger Reichsparteitag von 1934 zeichnete (Abb. 12),¹² wird in Game of Thrones zum Initialmotiv von *Daenerys Targaryens* Machtergreifung. Vermittels dieser Referenz wird schon zu einem frühen Zeitpunkt innerhalb der Serie, als die Prätendentin auf den *Eisernen Thron* noch als eine durchaus positiv besetzte Figur erscheint, eine klare Perspektive angezeigt – die Karriere der *Daenerys Targaryen* als Diktatorin. Das Riefenstahl-Zitat fungiert als Auftakt eines Handlungs bogens, der in der letzten Staffel in die Zerstörung der Hauptstadt der *Seven Kingdoms* mündet, die mit deutlichen Assoziationen an den Bombenterror moderner Kriege inszeniert ist.

Auf diese Weise führt auch dieses Beispiel wieder den Mechanismus des motivischen Synkretismus, der die Bildwelt von Game of Thrones prägt, vor Augen: Für das Publikum des 21. Jahrhunderts, sind Tyrannei und ihre Konsequenzen und auch die Ästhetik von Macht glaubwürdiger und unmittelbarer erlebbar, wenn sie

¹² Loiperdinger (1987).

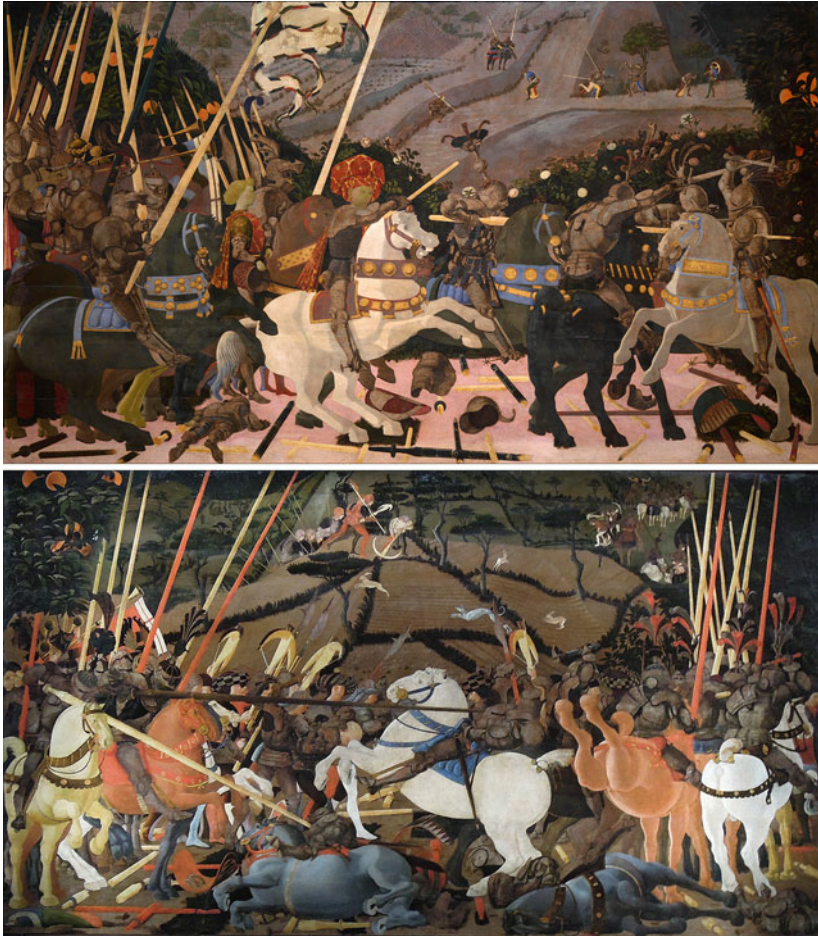


Abb. 10 Paolo Uccello, *Die Schlacht von San Romano*, London, National Gallery und Uffizien, Florenz, um 1440

mit den vertrauten Bildern des NS-Regimes als dem Inbegriff der Diktatur verknüpft werden, als wenn man versucht hätte, diesen Gehalt in Bildern einer fernen mittelalterlichen Vergangenheit vorzuführen.

Es mag sich anbieten, diesen Befund als medienspezifisches Phänomen des Films zu verorten, doch reichen die Wurzeln des Verfahrens der Verschichtung



Abb. 11 *Daenerys Targaryen und die Armee der Unsullied*, GoT (HBO), Staffel 4, Folge 1, Regie: D. B. Weiss

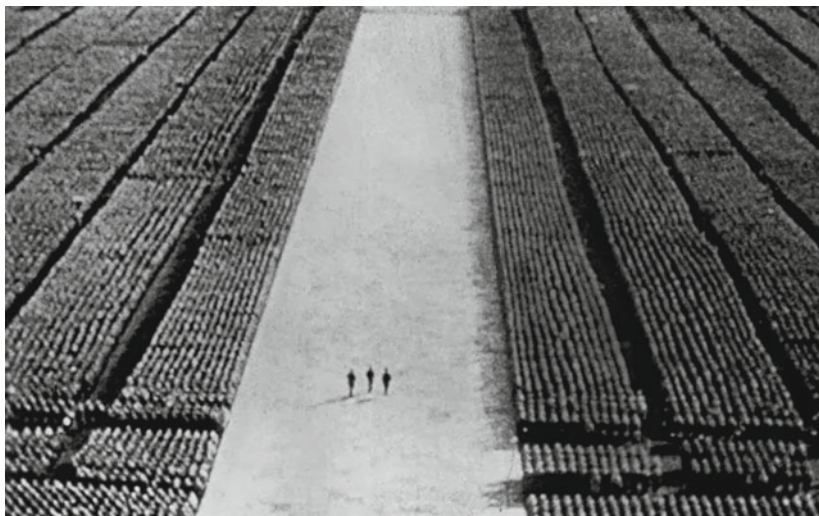


Abb. 12 *Triumph des Willens*, Regie: Leni Riefenstahl, 1935

von Bildern unterschiedlicher Zeitebenen viel weiter zurück, scheinen vielmehr in der Matrix des neuzeitlichen Bildes selbst zu ankern, wie es Ergebnisse der jüngeren Bildwissenschaft nahelegen. In diesem Zusammenhang ist v. a. auf Alexander Nagel und sein Buch *Medieval Modern*¹³ sowie seinen zusammen mit Christopher Wood verfassten Band *Anachronic Renaissance* zu verweisen.¹⁴

Dem Titel von *Anachronic Renaissance* entsprechend lautet die zentrale These dieses Buches, dass man das Wesen von Bildern verkenne, wenn man sie auf konsistente, lineare Zeitkonzepte festlege. Will man ihnen gerecht werden, muss man ihr Vermögen erkennen, vielschichtige anachronische Bezüge aufzubauen. Es war die Renaissance, so Nagel/Wood, die daraus eine tatsächliche Strategie des Bildes formte.

Ein Beispiel, das Nagel/Wood bringen, um ihre These zu veranschaulichen, ist Jan van Eycks Verkündigung aus den 1430er Jahren, heute in der National Gallery in Washington (Abb. 13).¹⁵ Anachronisch an dem Setting dieses Bildes ist nicht nur die durchaus geläufige Praxis, die ferne biblische Geschichte in einer mittelalterlichen christlichen Kirche zu lokalisieren und damit in die Erlebnisrealität des Betrachters zu ziehen. Aussagekräftiger ist die kalkulierte Dissoziation zeitlicher Logik, wie sie bereits an der paradoxen Struktur dieser Kirche ablesbar wird. In Verkehrung historischer Folgerichtigkeit weist dieser Bau im unteren Bereich Spitzbögen, d. h. die Merkmale der Gotik, oben hingegen romanische Rundbögen, eine hölzerne Flachdecke und hochmittelalterliche Glas- und Wandmalerei auf, die Jan van Eyck in einem frühen Akt von Medievalismus imitierte (Abb. 14). In betonter Historisierung ist auch die Einlegearbeit des Fußbodens mit Szenen aus dem Alten Testament gestaltet. Der Verkündigungsendel wiederum ist in einen Samtbrockat modernster Machart gekleidet, tritt also im Gewand unmittelbarster Gegenwart auf, wofür die aus den flandrischen Textilmetropolen stammenden Auftraggeber van Eycks ein besonderes Auge hatten.

Der ikonografische Zweck dieser simultanen Verschränkung differenter Zeitmarker ist es, den Betrachtenden über Differenz und Relation zwischen Motiven der mittelalterlichen Vergangenheit und der eigenen Gegenwart den fernen biblischen Bezug zwischen Altem und Neuem Testament zu erschließen, wie er in der Verkündigung als der Inkarnation Christi zum Thema wird. Das „crisscross between here and there now and then“¹⁶ macht zeitliche Distanz ebenso erlebbar, wie es die Zeiten vernetzt und mit dem Hier und Heute in Bezug bringt. Es ist

¹³ Nagel (2012).

¹⁴ Nagel und Wood (2010). Vgl. auch Nagel und Wood (2005, S. 403–415).

¹⁵ Nagel und Wood (2010, S. 155 f.).

¹⁶ Nagel und Wood (2010, S. 150).

Abb. 13 Jan van Eyck,
Verkündigung, National
Gallery, Washington, um
1435





Abb. 14 Detail aus Abb. 13

folglich gerade die Aufhebung intrinsischer Konsistenz und Logik der Bilder, die einen Zugewinn an Rezipierbarkeit gewährleistet.

Auf diese Weise ist die Anachronie, die Nagel/Wood als Phänomen neuzeitlicher Bilder beschreiben, durchaus zu unterscheiden von dem Begriff der Anachronie, wie er in der Erzähl- und Filmtheorie im Gefolge von Gérard Genette als „Dissonanz zwischen der Ordnung der Geschichte und der der Erzählung“ verstanden wird.¹⁷ Bleibt die Anachronie einer Erzählung, die entgegen der Chronologie ihrer Ereignisse dargeboten wird, im Rahmen einer inneren, durch Analepsen und Prolepsen nach hinten und vorne verspannten Verbindung,¹⁸ so weist der beschriebene Mechanismus des anachronischen Bildes seinem Wesen nach keinen vergleichbaren immanenten Zusammenhang auf. Erst

¹⁷ Genette (1994, S. 23).

¹⁸ Korthals (2003, S. 183–205).

die Betrachtung bringt diesen hervor. Die von Jan van Eyck erzählte Geschichte der Verkündigung steht für sich genommen in keinerlei Bezug zur Differenz zwischen romanischen und gotischen Stilformen, die der Künstler mit so viel Aufwand entwickelt. Es sind die Betrachtenden, die diesen Konnex herstellen, indem sie die vertraute Zeitdifferenz der Stile anagogisch auf die Differenz zwischen dem Alten und dem Neuen Bund übertragen und damit das Mysterium der Verkündigung in einem Bild eigener Gegenwart erfahren.

Ohne die (durchaus lohnende) Fragestellung nach den medienspezifischen Differenzen der Wirkungsweisen von Anachronie an dieser Stelle theoretisch vertiefen zu wollen, dürfen wir – zu unserem Ausgangspunkt zurückkehrend – für *Game of Thrones* einen nur einseitigen Einsatz anachronischer Mittel konstatieren. Das von Genette beschriebene dramaturgische Instrument der Anachronie kommt in der Serie nicht eigentlich zum Tragen, da deren verflochtene Handlungsstränge dem Prinzip nach streng chronologisch ablaufen und Rückblenden erst ab der fünften Staffel und nur sehr sparsam eingesetzt werden. Ausgiebig bedient sich die Serie aber jener anderen Form der Anachronie, die als alte Strategie des Bildes unterschiedliche Zeitebenen synchron verschichtet. Wie versucht wurde anhand von konkreten Beispielen aufzuzeigen, zielt der „clash of temporalities“,¹⁹ der in *Game of Thrones* als kalkulierter Eklektizismus von Formen und Stilphänomenen das gesamte Spektrum der Kunstgeschichte entfaltet, darauf ab, über vertraute historische Bilder Brücken in die Vorstellungs- und Lebenswelt der Gegenwart zu schlagen. Und offenbar erfüllt dieses Bezugsgeflecht den Zweck, eine suggestive Fiktion von Vergangenheit zu erzeugen, eher, als es über konsistentere historische Bezüge möglich gewesen wäre.

Angesichts dieser Tatsache gilt es tatsächlich zu bedauern, dass der legendäre Starbucks-Becher (Abb. 15), der sich in der letzten Staffel auf eine mittelalterlich angerichtete Tafel verirrt hat, letztlich doch herausgeschnitten wurde. Er hätte als radikaler *Wirklichkeitseffekt* eine treffende medienreflexive Schlusspointe abgegeben.

Resümierend bleibt zu fragen, ob es nicht grundsätzlich verfehlt ist, der anachronischen Bildwelt von *Game of Thrones* das Etikett Mittelalter anzuheften, wie es allgemein getan wird. Eine Antwort lässt sich mit Otto Gerhard Oexle geben, der 1992 in seinem inzwischen kanonisch gewordenen Text *Das entzweite Mittelalter* darlegte, dass Mittelalterbilder ihrem Wesen nach instrumentalen Charakter hätten und „nicht Aussagen über das Mittelalter, sondern Aussagen über die Moderne“ lieferten.²⁰ Schon als Humanisten des 14. Jahrhunderts das *mittlere*

¹⁹ Nagel und Wood (2005, S. 403).

²⁰ Oexle (1992, S. 12).



Abb. 15 Der Starbucks-Becher, GoT (HBO), Staffel 8, Folge 4, Regie: David Nutter

Zeitalter als Bezeichnung für die Kluft zwischen der Antike und einer postulierten neuen Zeit aus der Taufe hoben, diente ihnen diese Epoche als dialektischer Spiegel. Die Konzeptualisierung der Geschichte durch die Aufklärung spitzte das Bild des Mittelalters zu einer „Negativfolie“ zu, „vor der die Besserungen und Neuerungen seit 1500 in umso hellerem Licht erstrahlen sollten.“ (Frank Rexroth).²¹ Der Fortschrittsglaube der Aufklärung produzierte jedoch auch ein Gegenbild. Die kulturpessimistische Romantik entwarf ein neues, positiv konnotiertes Mittelalter, als eine Welt, die von Werten und den Gewissheiten der Glaubenswahrheiten geprägt war. Diese historisch gewachsene Dialektik zwischen Abstoßung und Anziehung mag zwischenzeitlich an Polarität verloren haben, doch prägt sie bis heute unser Bild des Mittelalters, als eine Konstruktion, in der sich die Moderne in Errungenschaften wie in ihren Verlusten bespiegelt.

²¹ Rexroth (2008, S. 18).

Vor diesem Hintergrund sollte die Frage also vielleicht nicht lauten: Wie viel Mittelalter steckt in den Bildern von *Game of Thrones*? Sondern umgekehrt: Wie viel Gegenwart steckt im Mittelalterbild dieser Serie? Was sagt dieses Epos von Rittern, Drachen und Schattenwölfen, in dem die Götter fern und die Gewalt alltäglich ist, über unser Heute aus?

Literatur

- Barthes, Roland. 2005. Der Wirklichkeitseffekt. In *Das Rauschen der Sprache. Kritische Essays IV*. Aus dem Französischen von Dieter Hornig. Frankfurt a. M.: Suhrkamp
- Besson, Florian, und Justine Breton. 2020. *Une histoire de feu et de sang. Le Moyen Âge de Game of Thrones*. Paris: PUF.
- Carroll, Shiloh. 2018. *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones*. Cambridge: Boydell & Brewer Ltd.
- Cogman, Bryan. 2012. *Inside HBO's Game of Thrones. Seasons 1 & 2*. San Francisco: Chronicle Books.
- Dobson, Chris. 2013. *San Romano. The Art of War*. Suffolk: Christopher Dobson.
- Facchini, Riccardo. 2017. ‚I watch it for historic reasons.‘ Representation and reception of the Middle Ages in ‚A Song of Ice and Fire‘ and ‚Game of Thrones‘. *Práticas da História* 4: 43–73.
- Fitzpatrick, KellyAnn. 2019. *Neomedievalism, Popular Culture, and the Academy. From Tolkien to Game of Thrones*. Cambridge: Boydell & Brewer Ltd.
- Gebhardt, Volker. 1995. *Paolo Uccello. Die Schlacht von San Romano. Ein Bilderzyklus zum Ruhme der Medici*. Frankfurt a. M.: Fischer Taschenbuch.
- Genette, Gérard. 1994. *Die Erzählung*. München: Wilhelm Fink.
- Hibberd, James. 2015. George R. R. Martin explains why there's violence against women on 'Game of Thrones'. *Entertainment Weekly*. June 03, 2015, <https://ew.com/article/2015/06/03/george-rr-martin-thrones-violence-women/>. Zugegriffen: 2. September 2021
- Hodgeman, John. 2011. The Sound of Young America. George R. R. Martin, Author of a Song of Ice and Fire Series. *Bullseye* 62, September 19, 2011, <https://maximumfun.org/episodes/bullseye-with-jesse-thorn/george-r-r-martin-author-song-ice-and-fire-series-interview-sound-young-america/>. Zugegriffen: 2. September 2021
- Korthals, Holger. 2003. *Zwischen Drama und Erzählung. Ein Beitrag zur Theorie geschichtsdarstellender Literatur*. Berlin: Erich Schmidt Verlag
- Ingle, Marjorie I. 1989. *The Mayan Revival Style. Art Deco Mayan Fantasy*. Albuquerque: University of New Mexico Press.
- Johnson, Donald Leslie. 2013. *On Frank Lloyd Wright's Concrete Adobe. Irving Gill, Rudolph Schindler and the American Southwest*. Farnham: Ashgate.
- Larrington, Carolyne. 2015. *Winter is Coming. The Medieval World of Game of Thrones*. London: I.B. Tauris.
- Larrington, Carolyne. 2017. In Der wahre Kern von „Game of Thrones“, Takis Würger (Interviewer), *Spiegel* 16.07.2017. <https://www.spiegel.de/spiegel/game-of-thrones-carolyne->

- larrington-ueber-den-wahren-kern-der-serie-a-1157839.html. Zugegriffen: 2. September 2021
- Larrington, Carlyne. 2021. *All Men must die. Power and Passion in Game of Thrones*. London: Bloomsbury Academic.
- Loiperdinger, Martin. 1987. *Der Parteitag*sfilm „Triumph des Willens“ von Leni Riefenstahl. *Rituale der Mobilmachung*. Opladen: Leske + Budrich.
- Minardi, Mauro. 2017. *Paolo Uccello*. Bologna: 24 Ore Cultura.
- Mondschein, Ken. 2017. *Game of Thrones and the Medieval Art of War*. Jefferson: McFarland and Company.
- Nagel, Alexander, und Christopher S. Wood. 2005. Toward a New Model of Renaissance Anachronism. *The Art Bulletin* 87/3: 403–415.
- Nagel, Alexander. 2012. *Medieval Modern. Art out of Time*. London: Thames & Hudson.
- Nagel, Alexander, und Christopher S. Wood. 2010. *Anachronic Renaissance*. New York: Zone Books.
- Neveux, François, und Pierre Bouet. 2018. *Der Teppich von Bayeux. Ein mittelalterliches Meisterwerk*. Darmstadt: WBG.
- Pavlac, Brian A., Hrsg. 2017. *Game of Thrones versus History. Written in Blood*. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Oexle, Otto Gerhard. 1992. Das entzweite Mittelalter. In *Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter*, Hrsg. Gerd Althoff, 7–28. Darmstadt: WBG.
- Rexroth, Frank. 2008. Das Mittelalter und die Moderne in den Meistererzählungen der historischen Wissenschaften. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 151/3: 12–31
- Young, Helen, Hrsg. 2015. *Fantasy and Science Fiction Medievalisms. From Isaac Asimov to Game of Thrones*. New York: Cambria PR.
- Young Helen. 2016. *Race and Popular Fantasy Literature. Habits of Whiteness*. New York/London: Routledge.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Alter Wein in neuen Schläuchen? Zu Techniken und Funktionen der Filmmusik von Ramin Djawadi in Game of Thrones

Monika Fink

„I actually enjoy the fantasy world quite a bit. You have no boundaries“.

Ramin Djawadi, zitiert bei Lalwani (2016).

Zusammenfassung

Es besteht wohl kein Zweifel, dass die Filmmusik des Komponisten Ramin Djawadi am weltweiten Erfolg der Serie Game of Thrones einen erheblichen Anteil hat. Djawadi gelang es, eine ideal auf die vielschichtige Phantasiewelt der Serie abgestimmte Klangwelt zu kreieren, die die zahlreichen Unwägbarkeiten und überraschenden Wendungen der Handlungsfolgen musikalisch reflektiert. Seine epische, stark emotionale und vor allem unglaublich bildhafte Tonsprache zeichnet sich, neben allen innovativen Aspekten im Sound Design, durch einen Rückgriff auf Kompositionstechniken aus, deren Ursprünge weit in die Musikgeschichte zurückreichen. In dem Beitrag werden die wesentlichen Techniken der Filmmusik, wie das Underscoring, die Mood-Technik und vor allem die subtile Leitmotivtechnik betrachtet, die sich durch sämtliche Staffeln hindurchzieht und mit deren Hilfe der hochkomplexen Handlung eine Einheit und ein innerer Zusammenhalt gewährt wird. Insbesondere eingegangen wird auf die Titelmusik sowie auf die Szene Light of the Seven, die zur ersten Szene des Finales der sechsten Staffel The Winds of Winter

M. Fink (✉)

Institut für Musikwissenschaft, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: Monika.Fink@uibk.ac.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_4

59

erklingt und die auch ein deutliches Beispiel dafür ist, wie die Wahrnehmung der Zuschauer mithilfe der Musik geleitet werden kann.

1 „When I write music, I paint“¹

Nachdem der Dirigent Elisha Inbal im September 2019 im Rahmen des Linzer Brucknerfestes die sehr selten gespielte Urfassung von Anton Bruckners 8. Symphonie aufgeführt hatte, äußerte – so berichtet Inbal in einem Interview – eine junge Besucherin über diese Symphonie ganz euphorisch, dass das ja stellenweise wie die Filmmusik von *Game of Thrones* geklungen habe (Grubmüller 2019).

Diese Verbindung zu Bruckner, die weiter unten noch näher ausgeführt wird, steht symptomatisch für die Filmmusik der Serie *Game of Thrones*, die sich neben allen innovativen Aspekten im Sound Design durch Kompositionsweisen und Techniken auszeichnet, deren Ursprünge weit in die Musikgeschichte zurückreichen. Die packende, emotionale und vor allem unglaublich bildhafte Filmmusik des Komponisten Ramin Djawadi trägt zweifelsohne einen erheblichen Anteil am Erfolg der Serie. Geholfen hat Djawadi hierbei, neben seiner hervorragenden und vielseitigen musikalischen Ausbildung, auch seine Fähigkeit der Synästhesie. In seiner Wahrnehmung sind Farben und Töne miteinander gekoppelt. „I can almost see the music. It comes in the form of colors – colors jump out at me, and that translates into notes. They come fully formed: the orchestration parts, not just the melodies“ (zitiert bei Tomashoff 2018). Komponieren ist für Djawadi ein „Bild mit Musiknoten“ zu malen, ein „klangliches Bemalen einer Geschichte“, wobei ihn die Farben der Szenen zu ganz bestimmten Klängen inspirieren (Tokarski 2018). Diese „Bemalung“ bzw. Vertonung der Geschichte mit all ihren überraschenden Wendungen und Unwägbarkeiten, die Komplexität der schwer überschaubaren Anzahl an Charakteren, Volksstämmen, Kontinenten und Phantasiesprachen fordert auch eigene Gesetzmäßigkeiten der musikalischen Abbildung, um die es im Folgenden streiflichtartig gehen soll. Zunächst wird das Verhältnis von diegetischer und extradiegetischer Musik angesprochen; anschließend werden die wesentlichen Techniken und Funktionen der Filmmusik erläutert und hierbei insbesondere die Titelmusik sowie die Komposition *Light of the Seven* näher betrachtet.

Grundsätzlich ist zu sagen, dass die Filmmusik in *Game of Thrones* sowohl diegetisch als auch – in weit größerem Ausmaß – extradiegetisch ist und diese

¹ Ramin Djawadi, zitiert bei Trenholm (2018).

beiden Kategorien zur Differenzierung von realer Welt und Phantasiewelt eingesetzt werden. Diegetische Musik ist Teil der erzählten Welt im Film, sie wird somit von den Figuren im Film wahrgenommen. In *Game of Thrones* ist dies vorwiegend dann der Fall, wenn in den Szenen eine sozusagen „reale“ Welt gezeigt wird, wie etwa Feste, Hochzeiten, Tänze etc. Dieser diegetischen Musik verleiht Djawadi oftmals mittels entsprechender Instrumentierung, beispielsweise durch Tambourin, Cymbalon oder Lauteninstrumente sowie auch durch Anklänge an Kirchentönenarten eine pseudo-mittelalterliche Färbung.

Großteils ist die Filmmusik in *Game of Thrones* jedoch extradiegetisch, d. h. sie hat keinen Ursprung in der gezeigten Welt des Films und wird ausschließlich von der Zuschauerin und dem Zuschauer wahrgenommen. Djawadi setzt hier folgende, sich zuweilen überschneidende Techniken ein: Underscoring, Mood-Technik und Leitmotivtechnik.

Bei der Technik des Underscoring wird die Bilderfolge mithilfe tonmalerischer Mittel synchron ins Akustische umgesetzt; diese Kompositionsweise kommt Djawadis eingangs angeführten Worten des „Bemalens einer Geschichte“ wohl am nächsten. Tonmalerei – die Nachbildung von Natur- oder Kulturerscheinungen mit musikalischen Mitteln – kann in der abendländischen Musikgeschichte auf eine jahrhundertelange Tradition verweisen. In *Game of Thrones* dient sie zur klanglichen Illustrierung von Bewegungselementen, Naturgewalten, Tierstimmen etc. Beim Underscoring wird auch auf bestimmte Klangklischees zurückgegriffen, um mittels entsprechender Instrumentenwahl Bezüge zu Schauplätzen (Bullerjahr 2001, S. 78) bzw. zu regionalen oder gesellschaftlich-sozialen Besonderheiten herzustellen. So charakterisiert Djawadi etwa in *Game of Thrones* die Wildlings durch das Didgeridoo, das Volk der Dothrakis, das – wie Djawadi vermerkt – „ethnische Züge“ hat (zitiert bei Kalus 2016), durch „ethnische Instrumente“ wie Taikos, d.s. japanische Röhrentrommeln, das armenische Doppelrohrblattinstrument Duduk oder das aus dem indonesischen Gamelan stammende Trommelinstrument Bedug. Besondere tonmalerische Effekte ergeben sich ferner durch den Einsatz der Glasharmonika, die Djawadi für die „White Walkers“ wählt. Die Klangcharakteristik dieses Instrumentes ergibt einen „really high, eerie, icy sound“ (Vineyard 2016), der sehr gut zu den mythischen Kreaturen der „Weißen Wanderer“ passt. Beim deskriptiven Underscoring verstärkt die Musik die bildlichen Eindrücke, sie liefert jedoch keine zusätzlichen Informationen. Im Gegensatz dazu erweitern sowohl die Mood- wie auch die Leitmotiv-Technik das filmische Geschehen um eine bedeutungstragende klangliche Dimension.

Die Mood-Technik befasst sich mit allem, was nicht direkt auf der Leinwand zu sehen ist: Sie etabliert die Atmosphäre sowie den emotionalen Aspekt einer

Szene. In seinen Studien zur Filmmusik hat der Musikwissenschaftler Wolfgang Thiel die Mood-Technik als „eine dramaturgische Beiordnungsmethode von Musik zum Bild“ bezeichnet, die „die psychischen Regungen und Reaktionen der Leinwandhelden“ verdeutlicht (Thiel 1981, S. 433). Angeknüpft wird hierbei an die Tradition der Affekten- und Figurenlehre der Barockzeit, in welcher sich eine musikalische Emotionskultur herausgebildet hat, nach der wir mit bestimmten Wendungen und Ausdrucksformen, mit Instrumentierung, Dynamik, Tonlage, Tonart oder Intervallen bestimmte Vorstellungen, Gefühle und Stimmungen verbinden (Bullerjahn 2001, S. 84). Dies sei nun anhand der Titelmusik gezeigt.

2 „*Make it a journey*“² – Die Titelmusik

„The idea was to really capture the overall mood of the show. I didn’t want to be specific to any house and character. I wanted to create a theme or piece of music that says: ‚This is Game of Thrones. The show’s starting, and this is the mood you want to be in.‘ The words that were described to me were, ‚Make it a journey‘“ (Ramin Djawadi, zitiert bei Wigler 2019).

Die Titelmusik für eine Serienadaption benötigt ein Hauptthema, das die Grundstimmung und den Charakter der gesamten Serie umfasst und zudem einen hohen Wiedererkennungswert aufweisen muss, da es bei wichtigem Handlungs-geschehen – auch klanglich angepasst an die jeweiligen Inhalte – in den diversen Szenen immer wieder aufscheint. Ihr Leitinstrument ist das Violoncello, das die Klangwelt von Game of Thrones insgesamt in weiten Teilen prägt.

Der Scherzo-Satz aus der eingangs erwähnten Urfassung der 8. Symphonie von Anton Bruckner bildete die Inspirationsquelle für Djawadis Titelmusik. Eröffnet wird sie durch ein sogenanntes Riff, einer kurzen, prägnanten, ostinat wiederholten Formel, aus welcher heraus sich das sehr epische und somit in seinem Charakter ideal zur Serie passende Hauptthema aufbaut. Das Hauptthema ist zwar in den meisten Partituren im $\frac{3}{4}$ -Takt notiert, es wäre jedoch ebenso im $\frac{6}{8}$ Takt denkbar.³ In dieser rhythmischen Offenheit könnten Anspielungen auf Praktiken spätmittelalterlicher Mensuralmusik gesehen werden: „Even the theme’s rhythmic and metrical features may be seen to relate to medieval and

² Ramin Djawadi, zitiert bei Wigler (2019).

³ In einem Aufsatz von Christian Weng, in welchem u. a. auf die Verbindung zu Bruckners Scherzo hingewiesen wird, ist das Hauptthema der Titelmusik von Djawadi im $\frac{6}{8}$ Takt notiert (Weng 2016, S. 300).

medievalist aspects. Like so many early works, it may be rendered either in 3/4 or 6/8 (or perhaps *tempus perfectum prolatio minor* or *tempus imperfectum prolatio maior*) and the highly repetitive double iambic rhythmic backing may be seen in many other medievalist film and television scores“ (Cook et al. 2018, S. 238).

Für die Etablierung der Atmosphäre ist neben dem entsprechenden Instrument auch die Wahl der Intervalle wesentlich, zumal sich hinter jedem Intervall ein spezifischer musikalischer Gestus und eine gezielte emotionale Wirkung verbirgt. Das prägende Intervall des Hauptthemas ist die Quint, die in Studien zum Einsatz von Intervallen in der Filmmusik mit den Begriffen „Macht“ (Sonnenchein 2001, S. 121) oder Kampf assoziiert bzw. als „Warrior Interval“ (Soule 2018) bezeichnet wird. Zudem eröffnet der abrupte Wechsel zwischen kleiner und großer Terz – zwischen c-Moll und C-Dur – ein breites emotionales Spektrum, womit Unwägbarkeit, Umbruch und die Vermeidung klarer Festlegung angedeutet werden können, die die gesamte Serie kennzeichnen. Nach dem vom Violoncello präsentierten Hauptthema, das von der Violine sowie schließlich vom Orchester übernommen wird, erfolgt eine kurzzeitige Verbreiterung atmosphärischer Ruhe durch einen Frauenchor.

Die Titelmusik endet mit wenigen, im *pianissimo* gehaltenen Takten, in welchen Djawadi die in den Vereinigten Staaten beheimatete Bordunzither Dulcimer mit Kantele, einer in Finnland, Estland und Karelien verbreiteten Kasterzither zu einer kurzen solistischen Kombination verbindet (Suter 2019). Eine klare regionale bzw. geographische Zuordnung wird somit verunmöglicht. Der als Fadeout gestaltete Schluss festigt nichts, sondern lässt alle Entwicklungen offen. In der gesamten Serie erfüllt die Titelmusik sowohl epische als auch dramaturgische Funktion. Das Hauptthema ist durch seine klare, sehr klassische Bauweise offen für Variationen und kann an die jeweilige Szene und deren Stimmung adaptiert werden.⁴ Dadurch, dass das Hauptthema an wichtigen Wende- und Höhepunkten der Handlung zur restlichen musikalischen Gestaltung bzw. den Themen der einzelnen Charaktere beigemischt wird, nimmt es gleichsam die Stellung eines übergeordneten Leitmotivs ein, das für *Game of Thrones* insgesamt steht.

⁴ Siehe z. B. Djawadi (2017a).

3 „A Song of Leitmotives“⁵

Die zweifelsohne interessanteste Filmmusik-Technik in der Serie ist die der Leitmotive. Hierbei werden Personen, Häuser, aber auch Schauplätze, Situationen, Gedanken oder Vorgänge durch immer wiederkehrende musikalische Motive oder Formeln charakterisiert, die so komponiert sind, dass sie auch miteinander kombiniert werden können. Der Einfluss von Richard Wagner, der die Leitmotivtechnik zwar nicht erfunden, jedoch systematisiert hat, ist hierbei unbestritten, wie überhaupt die Werkkonzeptionen Wagners in ihrer epischen Erzählweise und der Interaktion aller Künste Generationen von Filmkomponisten geprägt haben. Nicht umsonst wird Richard Wagner in der einschlägigen Forschung als der „erste Filmkomponist der Geschichte“ bezeichnet, so etwa von Sabine Sonntag: „Mit seiner Idee, Musik als eigenständige, oft sogar kontrapunktische Schicht zur Handlung zu begreifen, gilt Richard Wagner Vielen als Erfinder der Filmmusik schlechthin“ (Sonntag 2010, Klappentext). Insbesondere die Leitmotivtechnik von Wagners *Ring-Tetralogie*, die auch thematisch Parallelen zu *Game of Thrones* aufweist⁶ und die in der popkulturellen Mittelalterrezeption eine gewichtige Rolle spielt, war vorbildgebend für Ramin Djawadi.

So wie schon bei Richard Wagner⁷ steht der Einsatz der Leitmotivtechnik auch in der Filmmusik zuweilen unter Kritik. Theodor W. Adorno und Hanns Eisler sahen in ihr einen Ersatz für den fehlenden kompositorischen Einfall. Mittels Leitmotivtechnik kann ein Komponist „zitieren, wo er sonst erfinden müßte“. Zudem führe die Leitmotivpraxis, wenn sie „wie im Film, nicht zu ihrer musikalischen Konsequenz entfaltet werden kann, zu äußerster Dürftigkeit der eigentlichen kompositorischen Gestaltung“ (Adorno und Eisler 2006, S. 12). Dem ist jedoch entgegenzuhalten, dass ein Leitmotiv im Film, selbst wenn es hinsichtlich seiner musikalischen Struktur unangetastet bleibt, durch das jeweils andere Bildmaterial auch andere semantische Bezüge erhält und somit jedes erneute Erscheinen eines Leitmotivs auch „eine Veränderung desselben im Filmverlauf bewirkt“ (Bullerjahn 2001, S. 92).

Die Leitmotive in *Game of Thrones* dienen als Wegweiser und Gedächtnisstütze, machen Handlungsstränge, Haupt- und Nebenfiguren deutlich, sie sind

⁵ Février (2019).

⁶ Die inhaltlichen Parallelen sind offensichtlich: die generelle Thematik von Macht, Liebe und Verrat, sowie die Bedeutung von Drachen, Riesen, Zwergen, Göttern, Inzest, usw. Siehe hierzu Frey (2015).

⁷ Beispielsweise bezeichnete Claude Debussy Richard Wagners „Ring“ aufgrund der Leitmotivtechnik als „musikalisches Adreßbuch“ (Debussy 1974, S. 27).

quasi ein Textersatz, kreieren einen sinnstiftenden Zusammenhang und eine Einheit über die einzelnen Staffeln hinweg, was angesichts der Komplexität der Handlung besonders wichtig ist. Die Musik wird hier zum vielschichtig angelegten Kommentar des filmischen Geschehens, dem durch das über die gesamten Folgen ausgebreitete Gewebe von Zitaten und Reminiszenzen innerer Zusammenhalt gewährleistet wird. Mittels der Leitmotivtechnik kreiert Djawadi eine Art musikalischer Bogenform, indem er in der achten Staffel die wesentlichen Leitmotive der gesamten Serie nochmals anklingen lässt.

Sämtliche Leitmotive erscheinen sowohl in ihrer ursprünglichen Form als auch in rhythmischen sowie melodischen Variationen oder in anderer Instrumentierung, womit sich auch ihr semantischer Gehalt verändert. Etliche der Leitmotive entwickeln sich mit den Charakteren, die sie verkörpern, weiter, wie etwa das Leitmotiv von Daenerys Targaryen, das von seinem ersten Auftreten über das Schlüpfen der Drachen bis zu ihrem Aufstieg als Königin der Stadt Meereen weitergeformt wird.

Leitmotive sind ein wesentliches Mittel der musikalischen Darstellung des Nicht- Sichtbaren. Mittels der Leitmotivtechnik wird die Musik – gemäß den Worten von Thomas Mann – „in einem Maße wie nie zuvor zum Werkzeug psychologischer Anspielungen, Vertiefungen, Bezugnahmen“ (Mann 1983, S. 68). „Nun wird auch klarer, was Wagner meint, wenn er dem Orchester die Fähigkeit zu ‚musikalischer Kundgebung oder Ahnung‘ zuspricht: Der Komponist soll die ‚melodischen Momente‘ so formen, dass sie die Hörer kommende Handlung vorausahnen lassen oder geschehene Handlung in Erinnerung rufen“ (Geck 2000, S. 321). Somit bieten Leitmotive den Zuschauern auch die Perspektive des Autors bzw. Regisseurs, dessen eigenen Blick auf das filmische Geschehen, der sich von dem der Schauspieler unterscheiden kann. Dies ist auch der Grund, warum – von wenigen Ausnahmen abgesehen – Instrumentalklänge und nicht die menschliche Stimme Träger der Leitmotive sind (Fuhrmann 2013). Auch in *Game of Thrones* werden die Leitmotive vorwiegend instrumental ausgeführt.⁸

Leitmotive können auch eine starke manipulative Funktion aufweisen, indem sie die Filmhandlung in ein ganz bestimmtes Licht rücken. „Without any dialogue on the screen you are able to guide the audience, and with *Game of Thrones* we are able to guide the audience, either in the right direction, or the wrong direction [...] By moods or by playing a certain theme you are able to tell a story“, drückt Djawadi seine Faszination für diese Technik aus (Djawadi 2017b). Wie

⁸ Das wohl bekannteste Beispiel eines in seiner ursprünglichen Form vokalen Leitmotivs stellt das Lied *The Rains of Castamere* dar, das innerhalb der Serienwelt als das „Lied der Lennister“ bezeichnet wird und in vielfältigen Abwandlungen quasi die Basis musikalischer Leitmotivik der Mitglieder des Hauses Lennister bildet.

die Wahrnehmung der Zuschauerinnen und der Zuschauer mittels der Leitmotivtechnik gelenkt werden kann, und zwar in die richtige Richtung, sei nun anhand der im Jahre 2016 entstandenen Komposition *Light of the Seven* erläutert, die zur ersten Szene des Finales der 6. Staffel *The Winds of Winter* erklingt.

4 *Light of the Seven*

Light of the Seven ist eine in großem Bogen aufgebaute Szene mit langen Passagen ohne Dialog, in denen die Musik im absoluten Vordergrund steht. Diese hebt sich von der Musik zu anderen Sequenzen der Serie deutlich ab: durch den erstmaligen Einsatz des Klaviers, das bislang völlig außerhalb der Klangsprache von *Game of Thrones* stand, sowie durch eine Klangwelt, die auch von der Minimal Music geprägt ist.

Inhaltlich steht die Szene im Zeichen der Rache. In King's Landing beginnt der Tag von Cerseis und Loras' Verhandlung. Da jedoch nur Loras am Ort des Prozesses in der Septe von Baelor vor den Priestern erscheint, wird die Verhandlung zur Farce. Cersei hat hingegen einen Plan geschmiedet, den man allenfalls mit Hilfe der Leitmotive vorausahnen kann: Sie lässt die Septe von Baelor mittels Seefeuer in die Luft sprengen und bringt somit sämtliche hierin befindlichen Personen, darunter auch ihre Schwiegertochter Margaery, um. Gezeigt wird dies erst ganz am Ende der Szene. Zuvor lässt Cersei noch ihren Cousin Lancel sowie Grand Maester Pycelle von den *Little Birds* – einer Gruppe von Kindern, die als Spione und Auftragsmörder eingesetzt werden – ermorden.

Die Szene hat drei Leitmotive, die die Einzelhandlungen verknüpfen:

Das erste Motiv⁹, das in seiner minimalistischen Ausrichtung dem Spannungsaufbau dient, besteht aus gebrochenen Dreiklängen, die vom Klavier gespielt werden:



Ramin Djawadi: *Light of the Seven*, Eingangsmotiv
(Quelle: Eigene Darstellung)

⁹ Alicia Krähe und Ava Krist bezeichnen in ihrer Arbeit dieses Motiv als „Verhandlungsmotiv“ (Krähe und Krist 2018). Djawadi selbst verwendet für das Eingangsmotiv keine Bezeichnung (vgl. Wigler 2016).

Dieses Motiv weist eine frappierende Ähnlichkeit zu einem Klavierstück von Ludovico Einaudi auf, das den bezeichnenden Titel *Bella Notte* trägt und im Jahre 2001 entstand.¹⁰

Das zweite Leitmotiv – Hauptmotiv der gesamten Szene – charakterisiert Cersei, die zum ersten Mal in der Serie ein eigenes Leitmotiv erhält; es besteht aus den vier Tönen der absteigenden natürlichen c-Moll-Tonleiter:



Ramin Djawadi: *Light of the Seven*, Leitmotiv von Cersei
(Quelle: Eigene Darstellung)

Die Bedeutung dieses die gesamte Szene dominierenden Motivs wird sowohl durch die Wahl der Tonart c-Moll – der Haupttonart der Titelmusik – als auch durch die Wahl des Instrumentes ausgedrückt, da das Motiv bei seinem erstmaligen Erklängen vom Violoncello, dem Leitinstrument der Serie, gespielt wird.

Das dritte Motiv der *Little Birds*, das wiederum vom Klavier übernommen wird, besteht lediglich aus drei kleinen Dezimen in hoher Lage:



Ramin Djawadi: *Light of the Seven*, Motiv der *Little Birds*
(Quelle: Eigene Darstellung)

In seiner Klanglichkeit erinnert dieses stark an der Minimal Music orientierte Motiv an Arvo Pärts Klavierstück *Für Alina* (1976).¹¹

Cersei ist die Hauptperson in *Light of the Seven*, obwohl sie in der gesamten Szene kein einziges Wort spricht, sie wird nur durch ihr Bild und durch die Musik

¹⁰ Wie bei Djawadi dienen auch bei Einaudi die Dreiklangszerlegungen der Begleitung. Ob der Anklang an Einaudi einer Absicht entsprang kann nicht verifiziert werden.

¹¹ Gemeint ist hier lediglich eine klangliche Ähnlichkeit. Zu der zwar minimalistischen, aber in sich hochkomplexen Struktur von Arvo Pärts Tintinnabuli-Stil, die auch das Stück *Für Alina* prägt, hat Djawadis Musik keinen Bezug.

repräsentiert. Die Szene beginnt mit dem Läuten der Glocken und einer Ankleidezeremonie von Cersei, ihrem Sohn König Tommen und ihrer Schwiegertochter Königin Margaery.

Man sieht dann wie die Menschen – ohne Cersei und Tommen – in den Tempel eintreten. Nach den mehrfach wiederholten Klavierfiguren des ersten Motivs, die gleich nach den Glockenklängen einsetzen, erklingt Cerseis Motiv, wobei die Klavierfiguren zur Begleitung werden. Beim Eintreten der Priester in den Tempel wird Cerseis Motiv vom Klavier übernommen. Hierauf erklingt das Leitmotiv der *Little Birds*; die *Little Birds* selbst sieht man hier noch nicht, hingegen sieht man Grand Maester Pycelle in seiner Kammer. Somit weist nur die Musik bereits zu diesem Zeitpunkt auf seine bevorstehende Ermordung durch die Kinder hin. „Sometimes, before we can usher in the new, the old must be put to rest“, sagt Maester Qyburn, kurz bevor er Pycelle von den Kindern ermorden lässt.¹²

Unmittelbar vor dem Mord erklingen das Motiv der *Little Birds* und Cerseis Motiv in einer Variante, in welcher zwei Knabenstimmen im zuweilen minimal verschobenen Unisono vom Valyrischen inspirierte Silben Ah, ya, ya, ya, ya singen.

Auch Lancel wird mit Cerseis Leitmotiv von den *Little Birds* in die Katakomben gelockt und schwer verletzt. Während er im Sterben liegt, sieht er, wie Kerzen in eine Sprengflüssigkeit herunterbrennen und erahnt somit Cerseis Rachevorhaben. Es gelingt Lancel jedoch nicht mehr, die Kerzen zu löschen. In diesem Moment erklingt eine von der Orgel gespielte Variante der Titelmusik. Hierauf erfolgt ein Schnitt in die Septe, wo die Menschen immer noch auf das Erscheinen von Cersei warten. Sie kommt natürlich nicht, nur ihr Leitmotiv ist in vielfacher, nahezu insistierender Wiederholung zu hören.

Einzig Königin Margaery ist über Cerseis Abwesenheit beunruhigt; sie merkt, dass etwas nicht stimmt. Schließlich wendet sie sich an den High Sparrow: „There is something wrong. Cersei is not here, Tommen is not here. Why do you think they are not here? [...] Cersei understands the consequences of her absence, and she is absent anyway, which means she does not intend to suffer those consequences. The trial can wait. We all need to leave.“¹³

Die Räumung der Septe, die Margaery nach einer kurzen Diskussion mit dem High Sparrow veranlasst, kommt zu spät. Während die Menschen unter den Klängen von Cerseis Motiv, das in einem großangelegten Crescendo mit der Titelmusik kombiniert wird, versuchen, den Ausgang zu erreichen, wird das

¹² *Light of the Seven*, Youtube-Videoausschnitt 3'21–3'28.

¹³ *Light of the Seven*, Youtube-Videoausschnitt 5'49–6'23.

Gebäude in die Luft gesprengt. Cersei beobachtet die Explosion aus sicherer Entfernung mit einem Glas Wein in der Hand. Erst hier wird im Bild gezeigt, was die Musik während der gesamten Szene bereits angedeutet hat. In *Light of the Seven* ist es somit die Musik, die das Handlungsgeschehen antizipiert und als „auktoriale Erzählerin“ (Krähe und Krist 2018) mittels subtiler Leitmotivtechnik zusammen mit den Bildern den Zuschauern und Zuschauerinnen Hinweise auf Cerseis Intrige gibt.

5 Resümee

„The real winner was the music“ schrieb die Rezensentin Lili Loofbourow in einer Kritik zu diesem Finale der sechsten Staffel (Loofbourow 2016). Dies lässt sich natürlich nicht auf die gesamte Serie übertragen. Zweifelsohne kann jedoch abschließend festgestellt werden, dass Ramin Djawadi mit dieser Filmmusik eine ideal auf die Vorlage abgestimmte Klangwelt kreierte, mit kompositorischen Techniken, die Jahrhunderte in die Musikgeschichte zurückreichen. Die Musik ist so erfolgreich, dass sie mittlerweile auch ohne Film existieren kann. Djawadi reiste in den Jahren 2017/2018 mit einem 80-köpfigen Orchester um die Welt und spielte die Musik von *Game of Thrones* in insgesamt 72 Konzerten (Ehlers 2019). Zudem haben sich in den Folgejahren zahlreiche genreverwandte Filme und Videospiele an der Tonsprache von Djawadis Musik orientiert.

Doch schon vor der Entstehung des Filmes war eine klangliche Komponente mitgedacht, da Musik in der Romanreihe von George R. R. Martin einen breiten Raum einnimmt. Instrumentalmusik und Tänze bei Hochzeiten und diversen Festen sowie insbesondere eine Vielfalt von Liedformen, deren Spannweite von derben Tavernenliedern über Volkslieder, Arbeitsgesänge, Liebeslieder, Balladen und Huldigungslieder bis hin zu religiösen Hymnen reicht, tragen zur Intertextualität von Martins hochkomplexer Romanwelt bei. Nicht umsonst enthält der Titel der Romanreihe die Musikform des Liedes: *A Song of Ice and Fire*.

Literatur

- Adorno, Theodor W., und Hanns Eisler. 2006 [1947]. *Komposition für den Film*, Hrsg. Johannes C. Gall. Frankfurt: Suhrkamp.
- Bullerjahn, Claudia. 2001. *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wissner.
- Cook, James, Alexander Kolassa, and Adam Whittaker. 2018. Music in fantasy pasts: Neomedievalism and *Game of Thrones*. In *Recomposing the Past: Representations of Early*

- Music on Stage and Screen*, Eds. Alexander Kolassa, James Cook, and Adam Whittaker, 229–250. Ashgate Screen Music Series. Abingdon: Routledge.
- Debussy, Claude. 1974. *Monsieur Croche. Sämtliche Schriften und Interviews*, Hrsg. François Lesure. Stuttgart: Reclam.
- Ehlers, Christin. 2019. *Geniestreich von Ramin Djawadi: Alles zum „Game of Thrones“-Soundtrack*. <https://www.turn-on.de/primetime/topliste/geniestreich-von-ramin-djawadi-alles-zum-game-of-thrones-soundtrack-467152>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Février, Tom. 2019. *Game of Thrones: A Song of Leitmotives*. <https://medium.com/@tomfevrier/game-of-thrones-a-song-of-leitmotives-986b54edd77a>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Frey, Angelica. 2015. *Five Striking Similarities between Wagner's Ring and Game of Thrones*. <https://www.cmuse.org/five-striking-similarities-between-wagner-ring-and-game-of-thrones/>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Fuhrmann, Wolfgang. 2013. *Gefühlswegweiser. Das Musikdrama in Richard Wagners Leitmotiven*. <https://www.swr.de/-/id=11250048/property=download/nid=659852/1wq8xrm/swr2-essay-20130520.pdf>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Geck, Martin. 2000. *Von Beethoven bis Wagner*. Hamburg: Reinbek.
- Grubmüller, Peter. 2019. „Ich Esel!“ – wofür sich Anton Bruckner schämte. OÖNachrichten, 28. September 2019. <https://www.nachrichten.at/kultur/ich-esel-wofuer-sich-anton-brucknerschaemte;art16,3170017>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Kalus, Robert. 2016. „Mir ist die Kinnlade runtergefallen“. *Filmkomponist Ramin Djawadi über „Game of Thrones“*. <https://www.dw.com/de/mir-ist-die-kinnlade-runtergefallen-filmkomponist-ramin-djawadi-%C3%BCber-game-of-thrones/a-19200570>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Krähe, Alicia, und Ava Krist. 2018. *Light of the Seven. Musikalische Antizipation und Verknüpfung von Handlungsinhalten durch Leitmotive in Game of Thrones*. <https://musikwissenschaft-leipzig.com/2018/02/13/tv-musik-game-of-thrones>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Lalwani, Mona. 2016. ‚Game of Thrones‘ composer on making truly epic scores. <https://www.engadget.com/2016-06-20-game-of-thrones-wacraft-composer.html>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Loofbourou, Lili. 2016. *Why the real winner of the ‚Game of Thrones‘ season finale was the music*. In *The Week*, June 30, 2016. <https://theweek.com/articles/632709/why-real-winner-game-thrones-season-finale-music>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Mann, Thomas. 1983 [1933]. *Leiden und Größe Richard Wagners*. In *Wagner und unsere Zeit*. Frankfurt a. M.: Fischer.
- Sonnenschein, David. 2001. *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Saline: Mc. Naughton & Gunn Inc.
- Sonntag, Sabine. 2010. *Richard Wagner im Kino. Studien zur Geschichte, Dramaturgie und Rezeption filmmusikalischer Künstlerbiografien*. Köln: Dohr.
- Suter, Christine. 2019. *Game of Thrones: The Show is Ending but the Music Will Live On*. <https://www.liviolinshop.com/blogs/the-long-island-violin-shop-blog/game-of-thrones-the-show-is-ending-but-the-music-will-live-on>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Thiel, Wolfgang. 1981. *Filmmusik in Geschichte und Gegenwart*. Berlin: Henschel.
- Tokarski, Michael. 2018. *Ein Duisburger in Hollywood: „Game of Thrones“-Komponist Ramin Djawadi*. <https://www.goldenekamera.de/streaming/article214489287/Game-of-Thrones-Komponist-Ramin-Djawadi.html>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.

- Tomashoff, Craig. 2018. ‚Westworld‘ and ‚Game of Thrones‘ Composer on Creating Haunting Scores: „It comes in the Form of Colors“. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/westworld-game-thrones-composer-creating-haunting-scores-1131678/>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Trenholm, Richard. 2018. *Behind the music of Game of Thrones, Westworld and Iron Man*. <https://www.cnet.com/news/game-of-thrones-westworld-iron-man-behind-the-music-ramin-djawadi/>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Vineyard, Jennifer. 2016. *Game of Thrones* Composer Ramin Djawadi on the Show’s Key Musical Elements, and That Godfather-esque Finale Tune. <https://www.vulture.com/2016/07/game-of-thrones-composer-ramin-djawadi-key-musical-elements.html>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Weng, Christian. 2016. Techniken und Funktionen von Filmmusik am Beispiel von GOT. In *Die Welt von „Game of Thrones“*. Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins „A Song of Ice and Fire“, Hrsg. Markus May, Michael Baumann, Robert Baumgartner, und Tobias Eder, 293–305. Bielefeld: transcript.
- Wigler, Josh. 2016. *Game of Thrones‘* Composer discusses “Light of the Seven”, the Finale’s “Haunting” King’s Landing Score. <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/game-thrones-finale-composer-light-907084/>Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Wigler, Josh. 2019. ‚Game of Thrones‘ Composer Breaks Down 7 Key Music Moments. <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/game-thrones-ramin-djawadi-score-explained-1199740>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.

Youtube Videos

- Djawadi, Ramin. 2017a. *Game of Thrones* theme variations. https://www.youtube.com/watch?v=_59TgI2Ufdk. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Djawadi, Ramin. 2017b. *Inside Game of Thrones: A Story in Score* (HBO). <https://www.youtube.com/watch?v=rSMO4pHe3HE>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Light of the Seven*, Staffel 6, Episode 10: Regie: Miguel Sapochnik, Drehbuch: David Benioff & D.B. Weiss. https://www.youtube.com/watch?v=hjtPtUX_ks. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Osicki, Oskar. 2019. *Game of Thrones: How the Music Works*. <https://www.youtube.com/watch?v=28ijORpwGC0>. Zugegriffen: 31. Juli 2021.
- Soule, Jeremy. 2018. *Virtual soundscapes: how immersive audio compositions will revolutionize therapeutic virtual reality*. Virtual Medicine Conference, https://www.youtube.com/watch?v=_gY30XP-vI0. Zugegriffen: 31. Juli 2021.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



A World of Ice and Fire aus sprach- und literaturwissenschaftlicher Perspektive



Language of Dominance, Language of Resistance: Cersei Lannister's and Arya Stark's Discursive Strategies Compared

Gabriella Mazzon

Abstract

Fictional dialogue contains evidence about the conversational and rhetorical strategies that contribute to characterisation and plot development. Through their words, fictional characters not only create their identities, but also express the set of values they are meant to represent, since dialogues are constructed following the conventions of the community that produces and forms the audience of the fictional product. This paper analyses utterances and dialogue sequences by Cersei Lannister and Arya Stark, with a special attention to how they engage with their gender and related issues, showing the differences and similarities between these two iconic female characters.

1 Introduction

Research on the representation of gender in the very successful Game of Thrones TV series has been intense in recent years, although not necessarily from a linguistic viewpoint. The present paper attempts a step in this direction, by taking a pragma-linguistic perspective to look at the ways in which two central female characters in the series, Cersei Lannister and Arya Stark, construct their identity and their stance through language, particularly in relation to their gender.

Studies within gender theory have given considerable attention to these two characters, identifying Cersei as the archetype of the Smothering Mother and Arya as the Virgin Warrior (Frankel 2014, p. 38). A comparison with the book

G. Mazzon (✉)

Institut für Anglistik, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: Gabriella.Mazzon@uibk.ac.at

series by R.R. Martin shows that, in the TV series, Cersei is portrayed as more motherly, although she is still very oppressive with her children. Conversely, Arya is presented as the opposite of the chivalric heroine in being rather a tomboy, a feature that is even more apparent in the series than in the books (Jones 2012).

As impersonations of femininity, the two characters have quite different relations to their gender. It must be noted that Arya never rejects being female but, on the contrary, she stresses it, although ironically she will have to take on a male identity in order to advance (Frankel 2014), and she performs sarcasm on female stereotypical skills (for instance, fencing is referred to as “dancing” and her sword will be called “Needle”). Cersei, conversely, has been seen as the stereotype of the *femme fatale* who does not take up arms, like Arya, but resorts to mixing flattery, seduction and threat in order to gain power (Frenkel 2014, p. 88–91). She does not claim the right to do everything that men do, even though she complains about being condemned, as a female, to a less active role. They also show “masculine” features in their personalities and behaviour, which can be studied by looking at their language.

Fictional dialogue is very different from spontaneous conversation, but it is still constructed in such a way as to evoke the conversational norms that the speech community (in this case authors/screenplay writers and audience) can relate to and interpret. This leads to the audience developing the intended understanding about characters and dialogue dynamics well beyond the actual words pronounced (Culpeper and Kytö 2010, p. 8–9; Kytö 2010, p. 48–50). Pragmatics is the branch of linguistics that studies the ways in which speaker intentions and non-explicit statements are conveyed indirectly, and is therefore the most promising approach for the study of fictional dialogue. Paralinguistic signals, such as intonation, as well as proxemic signals, such as facial expressions and gestures, also play a role, but language is paramount in establishing characterisation and triggering certain inferences and expectations in the audience.

In this analysis, tools from Conversation Analysis, Politeness Theory and Impoliteness Theory, and marginally gender linguistics, will be used to look at how the two characters convey their attitudes towards gender and how they reveal their personalities. Briefly said, Conversation Analysis claims that there are typical ways in which a community organises conversational exchanges. Deviations from these types, e.g. replying to a question with an irrelevant statement or another question, rather than with an appropriate answer, or opposing a refusal to an imperative rather than complying, are encoded as dispreferred responses, and allow the interlocutor to draw conclusions about the speaker’s attitudes and intentions (Schegloff 2007).

Politeness Theory (Brown and Levinson 1987) studies the way in which social relations are encoded in language use, e.g. through the use of respectful terms of address vs. insults; the latter, as well as other speech acts such as contradicting or threatening, are considered attacks to the interlocutor's "face" or social needs, and are thus indicative of a conflictive relation. As a later development, Impoliteness Theory was formulated (Culpeper 2011) to cater for the description of the active performing of face-threatening acts, not just as dispreferred responses but as a system to initiate and activate conflicts.

Traditionally, gender linguistics considers the language of women as containing more hedging or mitigation of statements, and as stressing support rather than conflict in interaction. Standard research (Lakoff 2004) has however shown that this is not a general rule, at least in the English-speaking world, and that women tend more and more to employ what once were considered to be typically "masculine" interactive strategies. A further model that can be useful is the notion of conversational power or interactive dominance, which is revealed in setting the conversational agenda, also through topic management (Locher 2004), thus leading to the expectation that the interlocutor's arguments will not be accepted or that they will be interrupted or diverted.

The particular features of the characters investigated in this paper that are considered typically masculine are independence in thinking or action and acting as a leader (Zare 2019), linguistically reflected in the use of refusals to comply, contradictions, straight imperatives, as well as in the use of insults, direct threats and other face-threatening speech acts.¹ Previous research in the subfields mentioned lead to the following expectations: for Cersei, we expect higher assertiveness, use of threats and evasion, lack of hedges. For Arya, we also expect assertiveness, especially when it comes to prototypically gendered discourse, which she rejects, and a stressing of freedom, also at the linguistic level, including refusals to comply.

2 The Linguistic Establishment of Identity and Characterisation

As a first step, it can be interesting to see how the two characters are first presented in their own words, i.e. what are the scenes in which the characters speak for

¹ Interestingly, both Cersei and Arya often use the insult "Cunt!" to men, which is a gendered-oriented insult (i.e. addressing a man by calling him a female part is perceived as demeaning), not normally used by women (Frankel 2014, p. 174).

the first time and how their words contribute to their introductory characterisation, starting with Arya.

Arya's actions show rebellion to stereotypes from the initial scenes of the first episode: she is impatient about having to engage in embroidery and she's attracted to military practice, later she takes the shot away from her brother Bran during archery practice and then she literally pushes her way among her siblings to meet the king and queen. Furthermore, she snubs or ignores politeness conventions by asking twice "Where's the Imp?" when referring to the queen's brother and she often receives scandalized reproaches for "misbehaving", especially in contrast to Sansa's vanity and meekness.

A scene in the second episode is the real first example of rebellion, in the sense of rejecting a stereotypical role but accepting, indeed embracing, her own identity:²

1 Arya: Thank you, Nymeria. Septa Mordane says I have to do it again. "My things weren't properly
2 folded", she says. **Who cares how they're folded?!** They're going to get all messed up anyway.

...

3 Jon: I have something for you. And it has to be packed very carefully.

4 Arya: A present?

5 Jon: Close the door. This is no toy. Be careful you don't cut yourself...

6 Jon: First lesson: Stick them with the pointy end.

7 Arya: I know which end to use.

8 Jon: I'm going to miss you... Careful... All the best swords have names, you know.

9 Arya: **Sansa can keep her sewing needles. I've got a needle of my own.** (GoT, S01E02, 14:30–16:35)

This is followed by a similar, but linguistically stronger case, when Arya's wolf is accused of having attacked Joffrey. Arya denies all accusations emphatically, uttering the face-threatening epithet "Liar!" eight times in the space of one minute (GoT, S01E02, 50:03–25). This insistence on truth vs. lies will remain a typical feature in Arya's utterances, especially the face-threatening and challenging ones, throughout the series.³

² Line numbering is introduced for ease of reference. Credits are given in shortened form and reported more extensively under Sources. In this and in all following examples, the portions in bold type are the most significant ones for the analysis.

³ An examination of Arya's stance towards chivalric values, among which "truth" and "honour" figure prominently (Mazzon 2019), would take us too far from the aims of this paper. Notice, however, that Arya openly claims "I wanted to be a knight" towards the end of the series, as shown in Sect. 4 below.

Rebellion will also continue to be a typical feature, but it is not expressed as a rejection of her femininity, but rather of the conventional gender role assigned to females of her social status, as exemplified below (in all examples, line 3 contains the most significant utterances) with exchanges occurring in various episodes of the first season.

1 Eddard Stark: Give it to me. I know this maker's mark. This is Mikken's work. Where did you get this? This is

2 no toy. Little ladies shouldn't play with swords.

3 Arya: I wasn't playing. **And I don't want to be a lady.** (GoT, S01E03, 14:30–37)

1 Syrio: ... Nine years Syrio Forel was first sword to the Sealord of Braavos. He knows these things. You

2 must listen to me, boy.

3 Arya: I'm a girl.

4 Syrio: Boy, girl... You are a sword, that is all. That is the grip. You are not holding a battle-axe. You are

5 holding...

6 Arya: A needle.

7 Syrio: Ahhh... Just so. Now we will begin the dance. Remember, **child**, this is not the dance of the

8 Westeros we are learning... (id., S01E03, 53:25–55:42)

1 Eddard: No. But someday he could be Lord of a holdfast or sit on the King's Council. Or he might raise

2 castles like Brandon the Builder.

3 Arya: Can I be Lord of a holdfast?

4 Eddard: You will marry a high Lord and rule his castle. And your sons shall be knights and princes and

5 lords.

6 Arya: No. That's not me. (GoT, S01E04, 26:25–43)

The last excerpt is particularly interesting because line 6, “that's not me”, will be repeated in a practically identical form and in a similar context towards the very end of the series, as we will see in Sect. 4. This utterance shows that Arya has some identity features she is well aware of already at an early age, and that she is also aware of the fact that these features differ from the common expectations connected to her gender and social level. Although reactions from other characters to this type of attitude are not the focus of the paper, it can be noted that Syrio accepts the gender-related statement and considers it ultimately irrelevant (at line 4, and then when he switches to the neutral term of address “child” at line 7). Conversely, Lord Eddard Stark, who represents traditional values, albeit

in a positive way, reiterates the privileges of the male sex by using masculine gender throughout (lines 1–2 and 4), thus reaffirming a subaltern role for Arya, which she rejects at line 6.

This attitude will be reiterated until the end of the first season, when in a certain way Arya has to accept becoming the boy she claims not to be (see this progression in the examples below), while in the next seasons she will progressively have to become “no one” and take on different identities before being able to regain her own.

1 Yoren: Yoren, if it please. This must be your son. He has the look.

2 Arya Stark: **I’m a girl!** (GoT, S01E05, 27:35)

1 Yoren: Keep your mouth shut, boy. (*takes out a knife*)

2 Arya: **I’m not a boy!**

...

Elsewhere in King’s Landing, Yoren is taking Arya to safety, away from the city.

3 Yoren: **You’re Arry now, hear me? Arry the orphan boy.** No one asks an orphan too many questions, ‘cause

4 nobody gives three shits. What’s your name?

5 Arya: **Arry.** (GoT, S01E10, 2:30–35, 39:50–40:00)

With Cersei, things are more ambiguous—while one of her first significant utterances and portrayed actions is encouraging Jaime to kill Bran, in the second episode we get a glimpse of her motherly feelings (it will soon be revealed just how intense but also toxic these are), when she tells Catelyn Stark about her lost child. The predominance of ambition, and the power orientation of her type of motherhood is soon visible, e.g. in the example below, when she pushes her son Joffrey towards Sansa, at first by persuasion (lines 2–5), with a mixture of flattery and threat, and then counters a refusal with a direct command (line 7). This is followed by a session of training in ruling, concluded by the statement at line 11, “Everyone who isn’t us is an enemy”, which further reveals her possessive, exclusive concept of “family”.

1 Joffrey: Do I have to marry her

2 Cersei: **Yes.** She’s very beautiful and young. If you don’t like her, you only need to see her on formal

3 occasions and when the time comes, to make little princes and princesses. And if you’d rather fuck painted

4 whores, you’ll fuck painted whores. And if you’d rather lie with noble virgins, so be it. You are my darling boy

5 and the world will be exactly as you want it to be. **Do something nice** for the Stark girl.

6 *Joffrey*: I don't want to.

7 *Cersei*: **No, but you will.** The occasional kindness will spare you all sorts of trouble down the road.

8 *Joffrey*: We allow the northerners too much power. They consider themselves our equals.

9 *Cersei*: **How would you handle them?**

...

10 *Joffrey*: So you agree... The Starks are enemies?

11 *Cersei*: **Everyone who isn't us is an enemy.** (GoT, S01E03, 10:54–11:05, 12:15)

These strategies will continue to be predominant, alternating terms of endearment and coaxing with aggressive outbursts, accusations and cynical, direct, brutal imperatives, as the example below shows. Both with Janos and with Tyrion, Cersei marks her assertiveness through rhetorical questions (lines 1, 3 and 19), direct imperatives (lines 5 and 11) and plain statements that are aimed at reinforcing her point without directly addressing objections (lines 8, 17, 21) or denying her responsibilities (lines 13, 15). By blocking the interlocutor's arguments with her rejecting conversational moves, particularly refusals and denials, and with her counter-moves, she is able to assert her conversational dominance and, at least temporarily, win the argument, as Tyrion's flat repetition of her last statement shows.

1 *Cersei*: **You command the City Watch, do you not, Lord Slynt?**

2 *Janos*: I do, Your Grace.

3 *Cersei*: **And are you not a Lord at my command?**

4 *Janos*: I owe my title and lands to your generosity, Your Grace.

5 *Cersei*: **Then do your job.** Shut the gates to the peasants. They belong in the field, not our capital.

6 *Janos*: Yes, Your Grace....

7 *Tyrion*: Yes., well, I, do believe the Hand of the King is welcome at all small council meetings.

8 *Cersei*: **Our father is Hand of the King.**

9 *Tyrion*: Yes, but in his absence...

Tyrion pulls out a letter. He hands it to Varys, who opens it, and begins reading it.

10 *Varys*: Your father has named Lord Tyrion to serve as Hand in his stead while he fights –

11 *Cersei*: **Out! All of you out.** I would like to know how you tricked father into this.

12 *Tyrion*: If I were capable of tricking father, I'd be emperor of the world by now. You brought this on yourself. ...

13 *Cersei*: **I've done nothing.**

14 Tyrion: Quite right. You did nothing when your son called for Ned Stark's head. Now the entire North has risen up against us.

15 Cersei: I tried to stop it.

16 Tyrion: Did you? You failed. That bit of theater will haunt our family for a generation.

17 Cersei: Robb Stark is a child.

18 Tyrion: Who's won every battle he's fought. Do you understand we're losing the war?

19 Cersei: What do you know about warfare?

20 Tyrion: Nothing. But I know people. And I know that our enemies hate each other almost as much as they hate us.

There is a long pause. Cersei looks over at Tyrion.

21 Cersei: Joffrey is King.

22 Tyrion: Joffrey is King. (GoT, S02E01, 7:03–9:16)

Cersei also shows resistance when she has to accept imposition from others, as in the case of Myrcella's departure in S02E03, where the rebellion is against the subaltern role connected with femininity, with comparison with herself (line 2), and is reflected by the uttering of threats (lines 2 and 8) and outright refusals (lines 11 and 13).

1 Tyrion: Myrcella's a princess. Some would say she was born for this.

2 Cersei: I will not let you ship her off to Dorne as I was shipped off to Robert Baratheon.

3 Tyrion: Dorne is the safest place for her.

4 Cersei: Are you mad? The Martells loathe us.

5 Tyrion: That's why we need to seduce them. We're going to need their support in the war your son started.

6 Cersei: She'll be a hostage.

7 Tyrion: A guest.

8 Cersei: You won't get away with this. You think the piece of paper Father gave you keeps you safe. Ned Stark

9 had a piece of paper, too.

10 Tyrion: It's done, Cersei.

11 Cersei: No.

12 Tyrion: You cannot stop it.

CERSEI sweeps glassware from the table in frustration. It hits the floor and shatters

13 Cersei: No! (GoT, S02E03, 33:45–34:40)

The second season shows, for both characters, an intensification of the above-mentioned rhetorical strategies. We again see Arya not rejecting her gender, as shown in the next example, but rather setting herself apart from a female prototype, stressing the fact that she is alternative to the commonly accepted model, as in the second example below.

1 *Jagen*: A girl keeps her mouth closed. No one hears, and friends may talk in secret, yes? A boy becomes a girl.

2 *Arya*: **I was always a girl.** (GoT, S02E05, 23:31)

1 *Tywin*: Aren't most girls more interested in the pretty maidens from the songs? ...

2 *Arya*: **Most girls are idiots.** (GoT, S02E07, 13:32–39)

Cersei will also define her rhetorical strategies better after the first season, on the one hand by stressing feminine and motherly bonds whenever it is convenient for her manipulation, portraying herself as a victim (see the example below, lines 3–4), on the other hand by using rhetorical questions and sarcasm (line 10, “so very touching”) to exert conversational dominance. Further examples of these strategies can be found at S02E07, 47:08–48 and at S03E05, 16:06–45, confirming the recurrence of these rhetorical devices in Cersei’s speech.

1 *Sansa*: His Grace was not with you?

2 *Cersei*: Robert was hunting. That was his custom. Whenever my time was near, my royal husband would flee to

3 the trees with his huntsmen and his hounds. **And when he returned, he would present me with some pelts or**

4 **a stag’s head, and I would present him with a baby. Not that I wanted him there, mind you.** I had Grand

5 Maester Pycelle, an army of midwives, and I had my brother. When they told Jaime he wasn’t allowed in the

6 birthing room, he smiled and asked which one of them proposed to keep him out. Joffrey will show you no such

7 devotion.

SANSA looks down

8 *Cersei*: **You may never love the king, but you will love his children.**

9 *Sansa*: I love His Grace with all my heart.

10 *Cersei*: **That’s so very touching to hear. Permit me to share some womanly wisdom with you on this very**

11 **special day.** The more people you love, the weaker you are. You’ll do things for them that you know you

12 shouldn’t do. You’ll act the fool to make them happy, to keep them safe. **Love no one but your children. On**

13 **that front, a mother has no choice.** (GoT, S02E07,30:58–31:50)

So far, we have emphasised the different paths through which the two characters construct their linguistic identities. There are, however, also similarities between Arya’s and Cersei’s linguistic strategies, which are briefly mentioned in the next section.

3 Similarities and Differences in Linguistic Characterisation

In spite of their playing such different roles in the plot, Cersei and Arya also share some linguistic actions, as was expected in connection with their “masculine” traits, as claimed in the Introduction. This can be seen in the ways in which they directly refer to their gender and related issues, for instance complaining about the disparity of treatment between boys and girls, with the difference that Cersei learns to use her stereotypical role (see first example below), while Arya rejects it. Cersei resents not having the power of being male (see second example below), while Arya flatly rejects the relevance of the topic, as in the third example below, where she firmly refuses to accept that her reasoning, her opinion and judgement may be measured on the fact that she is a girl. Notice that, in both the second and the third examples, the undermining of stereotypes is mostly performed through rhetorical questions.

- 1 *Cersei*: **When we were young, Jaime and I, we looked so much alike even our father couldn't tell us apart**
- 2 **I could never understand why they treated us differently. Jaime was taught to fight with sword and lance**
- 3 **and mace, and I was taught to smile and sing and please. He was heir to Casterly Rock, and I was sold to**
- 4 **some stranger like a horse to be ridden whenever he desired.**
- 5 *Sansa*: You were Robert's queen.
- 6 *Cersei*: And you will be Joffrey's. Enjoy. I don't think I know this one.
CERSEI walks over to SHAE.
- 7 *Cersei*: **Pretty.**
SHAE rises and curties.
- 8 *Cersei*: **That's the worst curtsy I've ever seen. Here, it's not difficult. I mastered it when I was four.**
- 9 Straighten your back and bend. (GoT, S02E09, 34:26–47)

- 1 *Tywin*: You're still here.
- 2 *Cersei*: Yes.
- 3 *Tywin*: Why?
- 4 *Cersei*: **Did it ever occur to you that I might be the one who deserves your confidence and your trust, not**
- 5 **your sons? Not Jaime or Tyrion, but me.** Years and years of lectures on family and legacy – the same lecture,
- 6 really, just with tiny, tedious variations – **did it ever occur to you that your daughter might be the only one**

- 7 listening to them? Living by them? That she might have the most to contribute to your legacy that you**
8 love so much more than your actual children? (GoT, S03E04, 26:20–50)

1 Arya: I don't like that woman.

MELISANDRE, THOROS, and BERIC approach.

2 Anguy: **That's cause you're a girl.**

3 Gendry: (laughs)

4 Arya: **What does that have to do with anything?** (GoT, S03E06, 18:30–34)

The use of rhetorical questions as well as that of sarcasm constitutes significant similarities between the two characters. Rhetorical questions, in particular, are extremely frequent in Cersei's speech, but Arya also uses them, especially in her interaction with the Hound in season 4, as can be seen in the two examples below. Both strategies are typical of Impoliteness (Culpeper 2011, p. 165–169), a system of established verbal practices through which the interlocutor's face can be threatened.

Both of these strategies appeal to the pragmatic competence of the interlocutor (and, in the case of fictional dialogue, that of the audience). Both of them are also examples of indirect communication, in which the opposite of what is said is conveyed (in sarcasm, which is a form of irony and therefore relies on meaning reversal) or a speech act is not performed genuinely (in rhetorical questions, which are not to be interpreted as "real" questions). In the first example, the Hound is ironic towards Arya, who replies in the same tone but adds an insult at line 2, and also counters his rhetorical questions (lines 3–4) with her own, the first two also insulting (lines 7, 9, 11). In the second example, she uses this strategy again (line 7), but also uses straight contradiction and refusal to comply (lines 1, 3, 9) in the same flat and direct manner that is also typical for Cersei.

1 Hound: The little lady wants a pony.

2 Arya: **The little lady wants away from your stench.**

3 Hound: Horses aren't easy to come by. Even if they were, you think I'm gonna put you on your own horse?

4 Watch the only thing of value I've got in the world ride away?

5 Arya: Why don't you have any money? Didn't you steal anything from Joffrey before you left?

6 Hound: No.

7 Arya: **You're not very smart, are you?**

8 Hound: I'm not a thief.

9 Arya: **You're fine with murdering little boys, but thieving is beneath you?**

10 Hound: A man's got to have a code.

11 Arya: You think I'm gonna escape? Where would I go? I'd be dead by nightfall without you. My family's
12 gone. I've got no one. (GoT, S04E01, 49:10–45).

1 Arya: No one's going to kill me.

2 Hound: They will if you dance around like that. That's no way to fight.

3 Arya: It's not fighting. It's water dancing.

4 Hound: Dancing? Maybe you ought to put on a dress. Who taught you that shite?

...

5 Arya: The greatest swordsman who ever lived. Syrio Forel, the First Sword to the Sealord of Braavos.

6 Hound: Braavos. (SCOFFS) Greasy-haired little bastard, I bet. They all are.

7 Arya: What do you know about anything?

8 Hound: I bet his hair is greasier than Joffrey's cunt.

9 Arya: It was not. (GoT, S04E05, 28:24–52)

Challenging authority thus remains one of the main features in Arya's speech, while for Cersei, as the seasons pass and she becomes more and more bitter, dismissal and direct exertion of power through imperatives become more frequent, although rhetorical questions and sarcasm continue to be central. Refusing to comply with a directive speech act remain very frequent for both, as confirmed by examples such as the one below.

1 Tywin: Not another word. We've been over this, the matter's closed.

2 Cersei: I'm opening it again.

3 Tywin: You are betrothed to Loras Tyrell. Still betrothed to Loras Tyrell and you will marry Loras Tyrell as

4 soon as Tommen marries Margaery.

5 Cersei: I will not. (GoT, S04E10, 15:15–22)

It must be noted, however, that Arya's refusals, exemplified above, are directed at her captor, but also, as mentioned in Sect. 2, at her father and at Jon. Although they are very different in their ideologies and stance, both Cersei and Arya reject being pushed into conventional roles, even when conveyed by authoritative family members. It must be kept in mind, however, that the father-daughter relations are constructed in very different ways for the two characters, not least because of Arya's very young age at the time of their portrayed interactions, and thus the comparison cannot be carried too far.

4 Conclusion: Arya's and Cersei's Last Words

This brief conclusion looks at the ways in which Cersei and Arya take their leave as characters. Do they show substantial changes in their linguistic characterisation, as they do in other respects,⁴ or do they show consistency in their linguistic selves, so to speak? The very last seasons show some divergence, revealing that, while Cersei remains true to herself by reiterating her rhetoric almost until the very end,⁵ Arya comes to terms with herself by showing that she has matured, overcoming her phase of “being no one”. She does this by advocating her role and coming to terms with the more stereotypical version of herself that she could have been but never was or wanted to be (see first and second examples), in order to be true to her nature and personality (see third example).

1 *Arya* [to Sansa]: We both wanted to be other people when we were younger. You wanted to be a queen. To sit

2 next to a handsome young king on the Iron Throne. **I wanted to be a knight, to pick up a sword like father**

3 **and go off to battle.** Neither of us got to be the other person, did we? **The world doesn't just let girls decide**

4 **what they are going to be.** But I can now. With the faces I can choose.

...

5 I can even become you.

...

6 **I wonder what it would feel like to wear those pretty dresses. To be the Lady of Winterfell.** All I'd need to

7 find out is your face. (GoT, S07E06, 1:03:33–1:04:45)

1 *Arya*: **I was never going to be as good a lady as you. So I had to be something else.** I never could have

2 survived what you survived. (GoT, S07E07, 1:12:53–1:13:04)

1 *Arya*: **I'm not a lady. I've never been, that's not me.** (GoT, S08E04, 22:00–05)

⁴ In the last seasons, both Arya's and Cersei's attires become more sombre and include some elements evoking military uniforms. Also, while Cersei's body is abundantly shown in the first seasons, this happens much less as the series progress, and her sexuality is played down, except in connection with Euron's strategic seduction. Conversely, it is only in the last part of the show that Arya's sexuality is portrayed—she is only seen naked on one occasion.

⁵ The very last scenes before Cersei's end are dominated by her fear of dying, the acknowledgement of her defeat and her reliance on Jamie; here, she reveals herself as untypically fragile and emotional.

Cersei's consistency is also reflected in manipulative emotional exploitation, alternatively playing on motherhood and seduction until the end, while Arya's consistency (and here comes the repetition of a line from S. 01, "that's not me", in the third example) is the consequence of changing identity and roles several times. Cersei is not truly changed by loss, ordeals, tragedies, and thus remains trapped in herself, while Arya progresses to become the independent, free-thinking individual she started to be as a child.

The observation of recurrent linguistic patterns can thus be helpful in gaining a deeper understanding of the characters and of their interaction with others. Screenplay writers count on the fact that the audience of the series will share the same pragmatic "rules" of interpretation and will thus be able to decode the intentions and stance of the characters through, but also beyond, their words. A pragma-linguistic approach can thus deepen our understanding of fictional dialogue and of how it contributes to the plot and to the development of individual characters.

References

Primary source

Game of Thrones (GoT) 2011–2019. Season 1–8. Created by David Benioff and D.B. Weiss on the books by George R.R. Martin. Screenplayers: David Benioff, George R.R. Martin, D.B. Weiss, Dave Hill, Bryan Cogman, Ethan J. Antonucci, Gursimran Sandhu, Vanessa Taylor, Jane Espenson. Home Box Office Inc.

Secondary Sources

- Brown, P., and S.C. Levinson. 1987. *Politeness. Some Universals in Language Usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Culpeper, J. 2011. *Impoliteness. Using Language to Cause Offence*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Culpeper, J., and M. Kytö. 2010. *Early Modern English Dialogues. Spoken Interaction as Writing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Frankel, V.E. 2014. *Women in Game of Thrones: Power, Conformity, and Resistance*. North Carolina: McFarland & Co.
- Jones, R. 2012. A Game of Genders: Comparing Depictions of Empowered Women between A Game of Thrones Novel and Television Series. *Journal of Student Research*, 1(3): 14–21.
- Kytö, M. 2010. Data in historical pragmatics. In *Historical Pragmatics*, Eds. A.H. Jucker and I. Taavitsainen, 33–67. Berlin: De Gruyter Mouton.

- Lakoff, R. T. 2004. *Language and woman's place: text and commentaries*. Rev. and expanded edn. by M. Bucholtz. New York: Oxford University Press.
- Locher, M. 2004. *Power and Politeness in Action: Disagreements in Oral Communication*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Mazzon, G. 2019. Narration and argumentation in Middle English romances. In *Current Explorations in Middle English*, Eds. M. Stenroos et al., 209–230. Berlin: Peter Lang.
- Schegloff, E. A. 2007. *Sequence organization in Interaction: A Primer in Conversation Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zare, Z. 2019. Representation of Gender Roles in Child and Young Characters in Game of Thrones Series. *International Journal of Social Sciences*, 9(2): 83–91.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





'Rare but there': On subtleties and saliencies of (pseudo-)archaisms in Game of Thrones scripted dialogues

Monika Kirner-Ludwig

Abstract

This paper is going to carve out to what extent the use of morpho-syntactical as well as lexico-conceptual archaisms is frequent or salient in the Game of Thrones series dialogue transcripts and what kind of (pseudo-)archaisms the screenplay writers were working with in order to add a 'pseudo-medieval feel' to the discourse on screen. By making use of the corpus tool Sketch Engine, I shall demonstrate that archaisms and particularly pseudo-archaisms in Game of Thrones may not be particularly frequent token-wise, but are highly salient, despite their presence being subtle and impalpable. Their function as pseudo-medieval landmarks, however, will be shown to be cohesive throughout the scripted dialogues in the Game of Thrones series.

1 Introduction: Object of this Study

Those who have watched the TV series Game of Thrones (2011–2019) in its original English version will certainly agree that many of the dialogues between the characters do sound slightly more archaic than conversations in the usual given contemporary TV series. At the same time, hardly anyone would perceive the scripted discourse in Game of Thrones as 'odd' or disturbing but arguably as consistently apt for what the viewer will conventionally be expecting from a fantasy-medieval TV series: that is, a coherently pseudo-authentic multimodal

M. Kirner-Ludwig (✉)

Institut für Anglistik, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: Monika.Kirner-Ludwig@uibk.ac.at

text within the given pseudo-medieval and fantastic frame. Examples (1)–(6) may demonstrate this:

- (1) Tyrion: Should I explain to you, dear brother, the meaning of a closed door in a whorehouse? (GoT 2011, S1 E1)
- (2) Catelyn: Forgive me, my lord... there was a raven from King's Landing. Jon Arryn is dead. (GoT 2011, S1 E1)
- (3) Cersei: I heard a rumor we might share a grandchild someday.
Catelyn: I heard the same rumor...
Cersei: Of course, these decisions ultimately fall to our husbands. As all important decisions must. (GoT 2011, S1 E1)
- (4) Jaime: The worst king in a thousand years... and people treat me like some back-alley cut throat. (GoT 2011, S1 E1)
- (5) Benjen Stark [to Jon]: Is this one of the direwolves I've heard so much about? (GoT 2011, S1 E1)
- (6) Benjen: Don't you usually eat with your brothers?
Jon: Most times. But Lady Stark thought it might insult the royal family to seat a bastard among them. (GoT 2011, S1 E1)

These samples include subtly inserted archaisms such as address formulae (e.g. *dear brother, my lord, my Queen*) and phrasings that would be perceived as highly mock-polite today (e.g. *You have much to teach me, forgive me*); archaic lexical items that would usually be expressed differently nowadays (e.g. *whorehouse*); pseudo-archaic words that are either not attested for the Middle Ages (e.g. *cut throat*) or not attested at all (e.g. *direwolves*); and concepts that are pseudo-medieval (e.g. *carrier ravens* instead of *carrier pigeons*), obsolete or simply non-relatable for a modern viewership (e.g. *bastard sons*, fighting tournaments, times of the month referred to based on the position of the moon, fathers marrying off their children).

This paper is going to carve out to what extent the use of morpho-syntactical as well as lexico-conceptual archaisms is frequent or salient in the Game of Thrones (GoT) series dialogue transcripts and what kind of pseudo-archaisms the screenplay writers were working with in order to make the discourse sound 'pseudo-medieval'. A number of terminological and conceptual issues will be discussed before we shall actually end up talking about samples from GoT: Section 2 contains a few preliminary remarks on the genre categories 'pseudo-medieval' and 'fantastic pseudo-medieval' in order to provide a frame for classifying GoT within the latter genre. Section 3 then attends to pseudo-medieval speech in tele-cinematic discourse and the two most obvious options at a scriptwriter's disposal when seeking to add a 'medieval feel' to scripted discourse, i.e. code-switching

and the (un)systematic insertion of (pseudo-)archaisms. Section 4, preceding the conclusions, forms the main part of this chapter, providing a mixed-method analysis of the full GoT transcripts covering 8 seasons and 73 episodes with regard to specific types of (pseudo-)archaisms woven into the diegetic discourse.

2 The (Pseudo-)Medieval and the Fantastic

First, let us first briefly look at the genre of what has often been called 'medieval film' and the phenomenon of 'New Medievalism'. This is necessary in order to provide the appropriate frame for the upcoming deliberations and arguments on pseudo-medievalisms and pseudo-archaisms in GoT, which I will assign to the genre of pseudo-medieval fantasy.

Merely since the beginnings of talking films, medieval motifs and narratives have been used and adapted for the audiences of modern times. Amongst the earliest English-speaking medieval films were Reilly Raine et al.'s *The Adventures of Robin Hood* (USA, 1938), Willingham and Wasserman's *The Vikings* (USA, 1958) and Anhalt's *Becket* (UK, 1964), which may be vaguely categorized as historical romance, historical action and historical drama respectively.

Most research on medieval films published has been contributed by historians and film historians (cf., for example, Harty 1987; Aberth 2003; Amy de la Bretèque 2004; Kiening und Adolf 2006; Bildhauer 2011). The notion of *medieval film* has traditionally been applied broadly in the sense of "film about or concerning the Middle Ages" (cf. e.g. Kirner-Ludwig 2020, p. 224; 2018; Bildhauer 2011), thus forming a subgenre to historical film (cf., for example, Rosenstone 2006). According to Burt (2007, p. 219), the portrayal of the Middle Ages, or what he calls "movie medievalism", covers three main strands, i.e. (a) films that are situated in the Middle Ages and anchored to certain historically attested events, (b) films that play in the modern viewer's time, but jump back and forth, and (c) so-called neo-medieval films that go beyond the pseudo-authentic medieval and include fantastic elements. The latter includes both films and TV series from the genre I will be referring to as 'pseudo-medieval fantasy'. Note that these labels (as well as many others) have so far primarily been applied to film, i.e. movies, not, however, to TV series, but may just as well be transferred respectively. I will here use the collective abbreviation FTV (F—film, TV—TV series) to cover phenomena occurring in either.

As shown in Fig. 1, I thus, retain Burt's (a) and (c) Groups as represented by the pseudo-medieval FTVs on the one end and the medieval fantasy FTVs on the other as the two extremes on a continuum. At the same time I will be

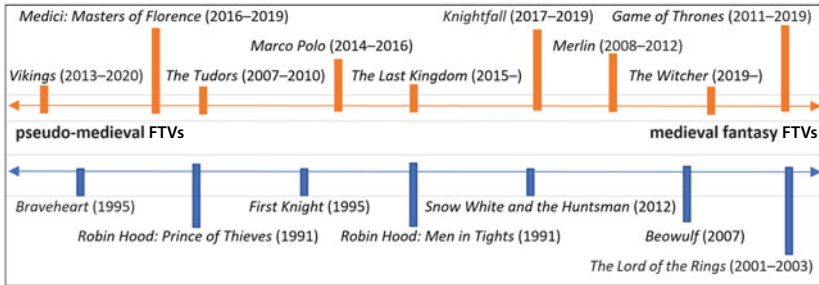


Fig. 1 A continuum of FTVs with examples. *Source* © Monika Kirner-Ludwig

acknowledging that candidates will be fluidly rather than absolutely positioned on this very continuum, always depending on the focus the makers of that series chose. Note that I discard Burt’s Group (b) altogether, as FTVs that would fall into that category—e.g. *A Knight in Camelot* (1998) or *Black Knight* (2001)—will still make reference to historical events or include fantastic features within the medieval setting depicted.

I personally find the notion of ‘medieval film’ (or series) rather misleading, given that anything depicted in FTVs concerned with the Middle Ages can be nothing but inadequate: it will necessarily be based on stereotypical mesh-up ideas brought forth by what are usually non-experts of Medieval Studies. I therefore add the prefix *pseudo-* to *medieval* (cf. Fig. 1 and elsewhere) not so as to criticize the quality of films concerned with the Middle Ages in any way, but merely so as to acknowledge their (willful) historical inadequacy and their intent to ‘play out’ some version of Middle Ages for their audience. Medieval fantasy FTVs, on the other hand, do not have to pretend. The genre allows the viewer to expect anything and everything, the impossible, the magical, the incomprehensible, with stereotypically medieval components being but part of that potential range. The latter is also what e.g. Richard Utz (President of Studies in Medievalism) called “neomedieval”, rightly observing that

[n]eomedieval texts no longer need to strive for the authenticity of original manuscripts, castles, or cathedrals, but create pseudo-medieval worlds that playfully obliterate history and historical accuracy and replace history-based narratives with simulators of the medieval, employing images that are neither an original nor the copy of an original, but altogether ‘neo.’ (Utz 2011)

Thus, GoT is grouped within that latter category, together with TV series such as *Merlin* (2008–2012) and *The Witcher* (2019–2021), i.e. two series that, just like GoT, do not have any historio-authentic reference points but are fully set in worlds where magic is a reality and where stereotypically medieval features such as swords, knights, castles etc. provide the sketchy conceptual frame.

3 Pseudo-Medieval Speech in Telecinematic Discourse

Before we attend to the question of how the telecinematic discourse (TCD) in GoT is layered and composed so to actually convey pseudo-medieval authenticity, let us take a step back and consider the complexities entailed in making the diegetic dialogue in a TV plot sound 'medieval' to the audience without actually disrupting the viewer's smooth processing of what they see on screen. Pseudo-medieval or not, the base metalanguage, i.e. the language in which the baseline story is told (let's say English) must usually be coherent, easy to follow, and has to be appropriately fitting for what are scripted but seemingly spontaneous dialogues on screen.¹ At the same time, the speech used amongst the characters must also be perceived as authentic within the contextual frames given.

When it comes to pseudo-medieval and fantasy-medieval FTVs, I propose that filmmakers and scriptwriters have two salient options at their disposal to make a text 'sound medieval': for one, they may weave in (pseudo-)archaic components into their scripts, i.e. archaically cliché building blocks such as *mylady*, *Sire*, *thou*, *ye*, etc. (cf. Sect. 3.2). For another, they may have their characters code-switch between what is usually the baseline or narrative language (i.e. English) on the one hand and pseudo-medieval or even constructed (i.e. fictional) varieties on the other hand (cf. Sect. 3.1).

Let me forestall that—as I have argued elsewhere (2020)—in pseudo-medieval as well as medieval-fantasy TCD neither one of these two options is encountered particularly frequently. At the end of the day, most pseudo-medieval films since the 1960ies have been found to have used both strategies in a rather unsystematic manner, which affirms that it will mostly be the visuals and musical makeup framing the TCD that is deemed to generally suffice to make the audience perceive the multimodal text on screen as 'medieval' and pseudo-authentic.

¹ Exceptions are such movies (more so than TV series) in which the original base-line language is considered an inherent part of the multimodal text, contributing to its artistic value as a cultural artefact. Such movies will be watched in their original soundtracks, often with added subtitles; cf. e.g. *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000), *Parasite* (2019).

3.1 Code-Switching

In the past 20 years and certainly in lockstep with the rise of Tolkienian fandom, it seems that the desire for more linguistic authenticity in pseudo-medieval and fantasy-medieval FTVs has been increasing—not only amongst historio-linguistic scholars but in fact amongst lay-viewers highly fascinated by constructed languages such as Sindarin, Quenya just as much as Old Norse and Old English (OE), the latter two of which have recently been scripted into *The Vikings* (2013–2020).² Thus, while the average viewer will probably not (be expected to) mind grammatically correct or incorrect sequences in pseudo-medieval varieties, but usually be satisfied with whatever sounds ancient and mysterious, there seems to be a rising trend among filmmakers to seek advice from linguists with regard to pseudo- or fictionally linguistic sequences so as to at least avoid major slips. The upcoming examples show code-switching between the base language English and pseudo-Old English (7), Latin (8), as well as two constructed languages featuring in GoT, i.e. Dothraki (9) and Valyrian (10). Particularly the Old English excerpt shows that the character Athelstan makes two major mistakes, i.e. “hæpeþ” instead of OE *hafap* (3rd person singular indicative active of *habban* ‘have’) and “jure” as a result of interference with Modern English *your* as the second person singular possessive determiner instead of *thine*. Whether or not these mistakes were scripted as such cannot be determined, but the fact that *westseaxe* is used in reference to the land the Vikings have arrived on (i.e. Wessex) is an anachronism: the bare compound is only attested as a reference term to the demographic group of West Saxons, not however to the region itself (cf. OED). The correct phrase would have been *Westseaxena rice*.

² The interest in pseudo-medieval varieties has additionally been fueled by their presence across various multimodal and computer-mediated genres, such as video games and computer-mediated texts and, of course, film (cf. Harris 2004; Bryant 2010; Traxel 2008, 2012; Kirner-Ludwig 2018).

- (7) Athelstan: hwæt namen hæþeþ [sic] þis cynedom?
 Man: þis is westseaxe.
 Athelstan: Westseaxe?
 Man: Giese.
 Athelstan: Swa jure [sic] cyning is cyning Ecbert?
 Man: Giese. Ure cyning is cyning Ecbert.
 Man: þu cnawest hine? (*Vikings* 2014, S2 E2)
- (8) Adeptus minor, get yourself a handful of that sulphurous ash over there. Nunc habeamus lucem...et calorem. (*Dragonslayer* 1981)
- (9) Daenerys: Rakharo. Yer athzalar nakhoki anni, zhey qoy qoyi. [Rokharo, you are my last hope, blood of my blood.]
 Rakharo: Anha vos oziyenek shafkea, zhey qoy qoyi. [I will not fail you, blood of my blood.]
 Daenerys: You never have.
 Rakharo: This is... bad time to start. (GoT 2012, S2 E1)
- (10) Daenerys: Is it done then? They [the Unsullied] belong to me?
 Missandei [translates into Valyrian]: Pindas lu sa sir tida.
 Kraznys [in Valyrian]: Sa tida.
 Missandei [translates into CT]: It is done.
 Kraznys [in Valyrian]: Pelos ji lony. [lit. She holds the whip]
 Missandei translates: You hold the whip.
 Kraznys: J'aspo eza zya azantyr. [lit. The bitch has her army]
 [Daenerys turns slowly and walks to the unsullied.]
 Daenerys [in Valyrian]: Dovaogédys! [Unsullied!] Naejot memébâtās [Forward march!] Kelītīs! [Halt!]
 Kraznys [in Valyrian]: Ivetrá j'aspo, zya dyni do majis. [Tell the bitch her beast won't come]
 Daenerys [in Valyrian]: Zaldrízes buzdari iksos daor. [A dragon is not a slave]
 Kraznys [in Valyrian]: Ydra ji Valyre? [You speak Valyrian?]
 Daenerys [in Valyrian]: [...] Valyrio muño éngos ñuhys issa. [Valyrian is my mother tongue]
 (GoT 2013, S3 E4)

No matter if screenplay writers choose to go with a pseudo-medieval variety as they did in (7) and (8),³ or with constructed languages as in (9) and (10), the main function that such varieties fulfil is to convey a pseudo-medieval, foreign feel—with characters speaking languages that do or at least could stem from another time and age and with viewers not being supposed to actually understand what is being spoken (about).

Examples featuring Latin (as in (8)) are usually constructed grammatically correct and usually pronounced neatly (while being accompanied by subtitles anyway), thereby catering towards Latinophile viewers in particular.⁴ However, (11) is a case contradicting to this general impression: Again, we cannot know whether the script itself had been grammatically correct and whether it was the actor remembering the Latin wrong, but the released sequence contains several

³ Also cf. *The Legend of Beowulf* (Gaiman & Avary, 2007).

⁴ Also see the Harry Potter narratives that feature a number of neo-Latin spells, such as *Expecto patronum* (lit. 'I expect the protector; cf. e.g. Rowling (1999): ch. 5 or *accio* [+ direct object in English or Latin] (lit. 'I summon'; cf. e.g. Rowling 2000, Chap. 6).

mistakes on the syntactical, the morphological and the idiomatic level: *sanguinarius*, which is supposed to translate ‘bloody’ in a metaphorical, cursing sense is only attested as ‘bloodthirsty’ in Latin; the utterance “*ego numquam pronunciare mendacium*” lacks an inflected verb form in the present tense indicative, cohesive with the first person singular (i.e. *pronuncio*); and the pronoun *ego* ‘I’ would not usually have been used to begin with unless specific emphasis would have been intended, given that the inflected verb form *sum* ‘I am’ entails the personal reference. In example (8) above, however, the switches are grammatically correct and even sophisticated enough to contain a correct hortative form in the present conjunctive (i.e. *habeamus* ‘let us have’).

- (11) William Wallace: That royal cousin hanged innocent Scots, even women and children, from the city walls. [...] and Longshank did far worse the last time he took a Scottish city. [The princess of Wales is unsure what to answer, obviously having heard these accusations against her king for the first time.]
 Her advisor [in Latin:] *Sanguinarius homo indomitus est et semper dicens mendacium.*
 Wallace: *Ego numquam pronunciare mendacium. Sed ego sum homo indomitus.* [When both the princess and her advisor look surprised, he adds] *Ou en francais, se vous preferez? You ask your king to his face, ask him.* (*Braveheart*, 1995, transcribed from https://www.youtube.com/watch?v=MwA_r0uXoGk)

3.2 Archaisms and Pseudo-Archaisms

While archaisms may be defined as “linguistic forms that used to be common but then went out of fashion” (Traxel 2012, p. 42), pseudo-archaisms are such “linguistic forms that never existed but [...] evoke the impression as if they could have” (Traxel 2012, p. 42 f.). Needless to say that the average viewer will not be expected to recognize the difference between these two phenomena, but also the screenplay writers cannot be assumed to make any such choices deliberately, given that they will usually lack any expert knowledge about the historical stages of English. That is even true for George R. R. Martin himself. His and most other screenplay writers’ (quasi-)knowledge about the Middle Ages (not to even mention medieval varieties) will hardly exceed beyond what their audience believes to know about the Middle Ages. Neither the pseudo-medieval nor the medieval-fantasy FTV-maker will therefore usually tread upon the shaky grounds of incorporating medieval varieties to begin with, as it might generally not be considered worth the effort. After all, for the general viewership, a few pseudo-archaic chunks sprinkled here and there will arguably be sufficient to produce the desired effect: i.e. that of language sustaining the main channel of meaning, which is the visual and auditive one.

This being said, Traxel proposes to subdivide pseudo-archaisms into mock-archaisms, i.e. forms that are composed on the basis of “no or only limited knowledge of English language history [and] created mostly for humorous reasons” (Traxel 2012, p. 43) on the one hand and such formations that are created as neo-varieties (e.g. neo-Old or neo-Middle English) “by authors with an educated knowledge of English language history” on the other (Traxel 2012, p. 43; cf., for example, Görlach 1981; Lenard and Walker 1991). These latter are rarely found overall—in Tolkien’s works for instance as well as in few movies that have been investigated to that end. Traxel’s distinction gets shaky when it comes to cases such as Mel Brook’s *Robin Hood: Men in Tights* (RHMT 1993), which has been shown to feature numerous mock-archaisms that are indeed very much based on quite an understanding of e.g. Latin morphology and medieval English syntax, morphology, lexis and phonology (Kirner-Ludwig 2020), cf. e.g. (12) and (13). This being said, I will not make further use of the notion ‘mock-archaism’ here, as it seems inappropriately restrictive, but shall rather speak of pseudo-archaisms as opposed to archaisms.

- (12) Robin: A present for you and your guests.
 Sheriff of Nottingham: That’s a wild **boar**!
 Robin: No, no. That’s a wild pig. That’s a wild **bore** [pointing towards the King]. (RHMT, 1993)
- (13) Robin: ...if only **t’were** me.
 Marian: Oh, if (i)t’were you, **t’would** be.... **t’werrific** (RHMT, 1993)
- (14) Lord Phillip of Aragon. Stand **ye** ready? Sir Ector. (*A Knight’s Tale*, 2001)
- (15) Mother Rabbit: You poor old man. Do come in. Come in and rest yourself.
 Robin in disguise: Thank **ye** kindly, Mother. Thank **ye**. (*Disney’s Robin Hood*, 1973)
- (16) Whoso **pulleth** out this sword of this stone and anvil... is rightwise king born of England [part of a song to set the frame] (*Disney’s The Sword in the Stone*, 1963)
- (17) I ask myself...‘Would Jesus do it. We need all these horses **shod thusly**?’ (*Kingdom of Heaven*, 2005)
- (18) **Why took he a virgin**? (*The War Lord*, 1965)
- (19) Call when you need of me. Ask what you **will** of me. My sword, my service are yours. (*Dragonheart*, 1996)
- (20) Marian: One day, he who is destined for me **shall** be endowed with the magical key that will bring an end to my virginity. (RHMT, 1993)
- (21) Robin: You don’t just **walk up to** a girl, hand her a bouquet and say...“**Hey**, remember me? We were **kids** together. Will you marry me?” (*Disney’s Robin Hood*, 1973)
- (22) Prince John: Stop the coach.
 Hiss: **Sire. Sire**. They may be bandits.
 Prince John: Oh, **poppycock**. (*Disney’s Robin Hood*, 1973)

Table 1 Ranked list of (pseudo-)archaic features in a corpus of 12 pseudo-medieval/fantasy-medieval movies (1963–2015). *Source* © Monika Kirner-Ludwig, table adapted from Kirner-Ludwig (2020)

| | Pseudo-Features | Distribution of pseudo-feature, as observed in X out of 12 movies investigated | |
|----|---------------------------------------|--|----------------|
| 1. | Archaic lexico-semantic choices | 12/12 | Cf. (22) |
| 2. | Modal verbs | 10/12 | Cf. (19), (20) |
| 3. | (Misuse of) personal pronouns | 7/12 | Cf. (14), (15) |
| 3. | Word formation | 7/12 | Cf. (17) |
| 3. | Inflectional morphology | 7/12 | Cf. (16) |
| 3. | Flexible syntax | 7/12 | Cf. (18) |
| 4. | Anachronistic lexico-semantic choices | 6/12 | Cf. (21) |
| 5. | Contractions | 4/12 | Cf. (11) |
| 6. | Homonymy | 1/12 | Cf. (12) |

Examples like (12)–(22) were discussed in a study published in 2020, where I proposed a list of (pseudo-)archaic options that I identified in 12 pseudo-medieval and fantasy-medieval movies released between 1963 and 2015. That list (cf. Table 1) shall serve as my springboard into the upcoming analysis of the full episode transcripts of GoT.

4 Data and Method

This study takes into consideration a corpus including all 73 episodes in all released 8 seasons of GoT (2011–2019). The dialogue transcripts were all obtained from <https://gameofthronesfanon.fandom.com/wiki/Category:Transcripts> in July of 2019, extracted into txt documents and compiled as a corpus of all in all 506,540 words. This count yields an average of 63,318 words per season, an average of 6,939 words per episode, and an average count of 867 sentences per episode.

It should be noted that I adhere to post-production transcripts of telecinematic discourse only, i.e. not the original screenplays for the series, as the latter

are simply not available publicly. The transcripts here used have been produced by fans of the series and provided online for anyone like-minded. Making use of post-factum transcripts rather than the original screenplays certainly presents a few caveats, considering that they are likely to deviate from whatever the original script used to be for several reasons: for one, actors working from the original script may already have embedded idiosyncratic features into their 'delivery' of the written screenplay text, including, for example, prosodic and paralinguistic features or even particular accents of English. They may even have replaced certain lexical items by their preferred choices, which means that the upcoming discussions concerning vocabulary will need to take such possibilities into account. Thus, at the post-production stage, i.e. when viewers get to watch the series being broadcast, the originally scripted dialogues may already have been altered considerably. It is then that 'lay' transcribers (i.e. fans with presumably no linguistic training) will transcribe the spoken discourse presented on screen back into written form. However, to what extent the individuals taking on this task will do so reliably and diligently may vary extensively, too. As shall be shown, some will even insert extradiegetic information contextualizing the dialogue, which I shall be referring to as pseudo-stage directions (PSDs) in the following. PSDs account for about 2,000 words in the corpus under investigation.

The transcripts were uploaded, compiled and analyzed using the corpus tool Sketch Engine, which provides word lists, concordances and keywords in context (KWICs). I use these as my springboard into a mixed method study on the frequency and saliency of certain (pseudo-)archaisms in the scripted dialogues in GoT. The phenomena that I am going to focus on are restricted to three layers of pseudo-archaic language, i.e. modal verbs, word formation and lexico-semantic choices, all of which ranked amongst the three features most frequent in Table 1. Furthermore, my selection is based on a preceding piloting stage in which all transcripts were semi-automatically and manually browsed for respective examples. In the course of that I was able to already exclude such phenomena that were not present at all in the corpus, including any (mis-)use of archaic personal pronouns or determiners, archaic syntax,⁵ (pseudo-)archaic inflection, contractions, salient use of homonymy and anachronistic lexico-semantic choices.

⁵ I would like to thank Gabriella Mazzon, who kindly made me aware of the fact that utterances such as "You know nothing, Jon Snow" (cf. e.g. GoT, S2 E7, S3 E5) in the series do in fact not qualify as syntactically (pseudo-)archaic.

5 Saliency versus Frequency, or: Dissecting the Discursive Layers in Search for (Pseudo-) Archaisms in GoT

In the following I will argue and demonstrate that archaisms and particularly pseudo-archaisms may not be particularly frequent token-wise, are however highly salient in GoT.

5.1 Modal Verbs, or: The Archaic Use of *Shall*

The modal verb *shall* occurs 134 times in the corpus, indicating a future reference that would usually be expressed by the use of *will*-future or *going to*-future in Modern English. In contrast, the modal verb *will* occurs 3,586 times in the corpus. Thus, is not frequent but salient (even though it is not listed as significantly key in the corpus), given that it additionally entails the implication of inevitability, personal determination or compulsion of fate, as the following examples show. Note that *shall* as a future marker was only replaced by *will* as recently as the 17th century.

- (23) Jon, Sam, and Konrad [in unison]: Hear my words, and bear witness to my vow: night gathers, and now my watch begins. It shall not end until my death. I shall take no wife, hold no lands, father no children. I shall wear no crowns and win no glory. I shall live and die at my post. I am the sword in the darkness. I am the watcher on the walls. I am the shield that guards the realms of men. I pledge my life and honor to the Night's Watch, for this night, and all the nights to come. (GoT 2011, S1 E7)
- (24) Bobono: The last drink he shall ever take. And vengeance shall be mine. (GoT 2016, S6 E6)
- (25) Cersei: When the war is won, the Lion shall rule the land, the Kraken shall rule the sea, and our child shall one day rule them all. (GoT 2018, S8 E4)

5.2 Archaic Word-Formation

The GoT corpus contains a range of (pseudo-)archaic formations that do not stick out by frequency at all. For one, compound adjectives containing {born} as their endocentric head occur in a number of variants in GoT (cf. Table 2).

Particularly frequent is *ironborn*, which is concretely used in reference to a seafaring people Iron Islands off the west coast of Westeros, cf. (26), (27).

Table 2 Compounds featuring {born} as a second component. *Source* © Monika Kirner-Ludwig

| Item | Frequency in GoT corpus | MI score |
|------------------|-------------------------|----------|
| <i>born</i> | 107 | – |
| <i>ironborn</i> | 93 | 140.200 |
| <i>stormborn</i> | 26 | 40.900 |
| <i>highborn</i> | 22 | 33.700 |
| <i>reborn</i> | 7 | – |
| <i>firstborn</i> | 6 | – |
| <i>lowborn</i> | 5 | 8.600 |
| <i>newborn</i> | 5 | – |
| <i>unborn</i> | 5 | – |
| <i>trueborn</i> | 5 | – |
| <i>base-born</i> | 1 | |
| TOTAL | 281 | |

(26) Balon: We do not sow. We are **ironborn**. We're not subjects (GoT 2012, S2 E3)

(27) Theon: And me my father gave me a choice and I made it. I could never be a Stark. But **ironborn**, that's what I was born to be. (GoT 2013, S3 E4)

Stormborn is Daenerys Targaryen's cognomen, used when others refer to her, or when she refers to herself in an official manner; cf. (28) and (29).

(28) Missandei: This is Daenerys Targaryen, the **Stormborn**, the Unburnt, the Queen of the Seven Kingdoms of Westeros, the Mother of Dragons. It is to her you owe your freedom. (GoT 2013, S3 E10)

(29) Daenerys: But perhaps it's good the people see that Daenerys **Stormborn** made every effort to avoid bloodshed, and Cersei Lannister refused. (GoT 2018, S8 E4)

Other than *ironborn* or *stormborn*, *highborn* is not tied to a specific individual or people, but refers to the social status of e.g. Jon's father (31) or other noblemen and women. However, in most instances (in 15 out of 22, to be exact), *highborn* is used in a disparaging manner by someone lower born. The much less frequent adjective *trueborn*, on the other hand, is consistently used in a positive manner and incomplementarily to *bastard*. *Base-born*, which only occurs one single time in the corpus, is a synonym to *lowborn*, but a pseudo-archaism, considering that it is attested only after the Middle Ages, i.e. since 1553 (cf. (34)).

- (30) Yoren: Aye. But it's not all of 'em's done bad things. Some of 'em's just poor lads looking for steady feed. Some of 'em's **highborn lads** looking for glory. (GoT 2011, S1 E3)
- (31) Locke: A bastard, eh? Took you for **highborn**.
 Jon: My father was **highborn**. My mother wasn't.
 Locke: Name's Locke.
 Jon: Jon Snow. You fight well. What brought you up here?
 Locke: A sense of duty. I wanted to do my part for the safety of the realm. I was a game warden in the Stormlands. Fed a prized partridge to my hungry kids. I was stupid enough to get caught. Chose the Wall over losing my hand. Figured I wouldn't have to suck up to any highborn cunts here. (GoT 2014, S4 E4)
- (32) Sansa: We'll never get him back. Rickon is Ned Starks **trueborn** son, which makes him a greater threat to Ramsay than you, a bastard. (GoT 2016, S6 E9)
- (33) Theon: Sansa of the House Stark comes here to be wed. A woman grown, **trueborn** and noble. (GoT 2015, S5 E6)
- (34) Barden: I'm not coming to the Twins to scheme a plan against the fucking Tullys, I'm on a hunt, you see. A long hunt, a dangerous hunt. And I can't be bothered by **base-born** cunts like you. (GoT 2016, S6 E3)

Further, we encounter 11 mentions of the noun *raper* (none of *rapist*) in the corpus. This derivate of the verb *rape* is first attested in 1878 (OED), so does qualify as a pseudo-archaism—which would have been true, too, for the more common noun *rapist*, which, too, is first attested for the second half of the 19th century (1869, cf. OED). However, if the writers were aware of these two options, their choice of *raper* over *rapist* was an informed one, given that the suffix {ist} as in *rapist* is in itself rather young (attested from 1842 onwards), whereas the suffix {er} in *raper* has been attested since Old English.

Finally, a handful of past participle forms of (formerly) strong verbs occur in their archaic forms in GoT, featuring the inflectional suffix {en} instead of the weak dental suffix, e.g. *misshapen* (*misshapen*, (35)) and *molten* (< *melt*, (36); OED: “chiefly *archaic*”), *downtrodden* (< *downtread*, (37)), *beholden* (< *behold* ‘bound to’, (38)) and *forlorn* (< †*forlese*, (39)). What is important to mention, though, is that both occurrences of *molten*, one of the three occurrences of *downtrodden* and seven out of eight occurrences of *forlorn* in the corpus do actually not occur in the diegetic dialogue, but in the pseudo-stage directions (cf. e.g. (40), (41)).

- (35) Tyrion: They look at me and they see a **misshapen** little beast. Their contempt is their weakness. (GoT 2016, S6 E4)
- (36) Drogo: A crown for a king [PSDs: DROGO raises the pot of **Molten** gold over VISERYS' head and promptly pours it onto his skull.] (GoT 2011, S1 E6)
- (37) Jaime: Yes, he's always been a champion of the **Downtrodden**. (GoT 2017, S7 E7)
- (38) Jon: You're right. You're not guilty of your father's crime. And I'm not **beholden** to my ancestor's vows. Daenerys: Then why are you here? (GoT 2017, S7 E3)
- (39) Robb: I've missed you.
Catelyn: Yes, you look positively **forlorn**. (GoT 2012, S2 E6)
- (40) Varys: She found out, didn't she? Found out, and exiled you. [PSDs: (Jorah looks **downtrodden**)] And now you hope to win back her favor with a gift. (GoT 2015, S5 E4)
- (41) [PSDs: Sansa is shown sitting on her bed looking **forlorn**.] (GoT 2011, S1 E8)

A genuine adjective ending in {en} and apparently archaic (even though not labelled as such by the OED) is *sullen*, which occurs but 4 times throughout – twice in stage directions (cf. (42), (43)) and twice in dialogue (cf. (44), (45)):

- (42) [PSDs: The camera pans across the **sullen** crowd, including Arya and Hot Pie. The SOLDIER places a rat in a bucket...] (GoT 2012, S2 E4)
- (43) [PSDs: Inside her carriage, Cersei watches the people on the street, a **sullen** look on her face] (GoT 2015, S5 E3)
- (44) Selyse: You barely know her. You think she's sweet because she smiles when you visit. She's **sullen** and stubborn and sinful. (GoT 2014, S4 E2)
- (45) Tyrion: Don't worry. I'll be fine. Nothing broken, I don't think. Where are we now? Not the Rhoayne. [PSDs: No response]. Long, **sullen** silences and an occasional punch in the face. The Mormont way. (GoT 2015, S5 E5)

5.3 (Pseudo-)Archaic Vocabulary

The discussion of formations in {born} in 5.2. allows for a smooth transition into this final section on (pseudo-)archaic vocabulary in GoT. The lexical layer is by far the most prominent dimension featuring pseudo-archaisms, which was also true for the 12 films investigated in my earlier study (2020).

Of course, the significant prominence of pseudo-medieval vocabulary is per se not surprising, given that the setting of the narrative is fantastic-medieval to begin with. In other words: things and concepts will have to be called by their names

Table 3 Stereotypically medieval and fantasy-medieval frames as represented in GoT.
 Source © Monika Kirner-Ludwig

| Frames | Absolute frequency | Relative frequency (%) | Cf |
|------------------------------------|--------------------|------------------------|----------|
| Kings, queens & servants | 12,499 | 2.47 | Table 4a |
| Weapons, war and violence | 10,970 | 2.17 | Table 4b |
| Family and legacy | 4,899 | 0.96 | Table 4c |
| Sex, alcohol and game(s) | 3,694 | 0.73 | Table 4d |
| Medieval spaces | 2,623 | 0.51 | Table 4e |
| Romance, honor and friendship | 2,396 | 0.47 | – |
| The fantastic and the supernatural | 1,656 | 0.33 | Table 4f |
| | 38,737 | 7,64 | |

or be shown on screen. A number of studies have addressed the most stereotypical concepts typically associated with the Middle Ages and as I have shown elsewhere (2020), pseudo-medieval and fantasy-medieval movies have been relatively consistent in terms of referring to respective topics throughout. For one, these are concepts associated with castles, nobility and armory (cf. also Traxel 2008, p. 130; Sturtevant 2010, p. 5) as well as with romance (cf. Hasty 2016). Both are represented in merely all pseudo-medieval as well as fantasy-medieval FTVs. Sorcery, curses, magic and dragons are similarly salient across the fantasy-medieval genre.

This being said, I investigated the GoT corpus in regard to vocabulary that would be representative of these topics and concepts in order to carve out what the transcripts as a whole are made up of in terms of lexical material. Due to Sketch Engine's automated parts of speech (POS) tagging function, the user has an efficient time to separate all function words (e.g. prepositions, determiners, conjunctions) from the lexico-semantic material of interest, as the former are not further relevant to this study. Function words make up for ca. 43% of the corpus, which left me with 57% of the word stock to work with. Out of that, only 7.6% responded to the lexico-semantic fields or frames under investigation (cf. Table 3).⁶

Table 4a Kings, queens and servants. *Source* © Monika Kirner-Ludwig.

| Item | Frequency (GoT corpus) | Frequency (reference corpus) | Relative frequency (GoT corpus) | Relative frequency (reference corpus) | MI Score |
|---------------|------------------------|------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|----------|
| “handmaiden” | 37 | 7,637 | 57.60000 | 0.30000 | 45.200 |
| “lord” | 1,609 | 2,798,020 | 2504.30000 | 108.30000 | 22.900 |
| “queen” | 542 | 992,319 | 843.60000 | 38.40000 | 21.400 |
| “king” | 1,600 | 3,166,967 | 2490.30000 | 122.60000 | 20.200 |
| “lady” | 721 | 1,525,591 | 1122.20000 | 59.10000 | 18.700 |
| “queensguard” | 11 | 58 | 17.10000 | 0.00000 | 18.100 |
| “knight” | 178 | 386,626 | 277.00000 | 15.00000 | 17.400 |
| “milady” | 10 | 2,239 | 15.60000 | 0.10000 | 15.200 |
| “eunuch” | 16 | 19,527 | 24.90000 | 0.80000 | 14.800 |
| “manservant” | 6 | 3,207 | 9.30000 | 0.10000 | 9.200 |

Let us focus on those small groupings making up less than 8% of the vocabulary. Many of these words are statistically significant in key when compared to a reference corpus, in this case the English Web 2018 (enTenTen18, ‘reference corpus’), which is about 33,600 times larger (21,522,585,853 tokens) than the GoT corpus (cf. Table 4a–4f). The cut-off point for MI scores was 07.000.

Note that archaic concepts in relation with weapons, war and violence are also expressed in archaically sounding verb phrases such as *readying an arrow, a horse, a saddle, the shield, the sword*, etc., although it needs to be highlighted that most of these actually occur in the PSDs rather than the diegetic dialogue; cf. (46)–(50).

(46) [PSDs: Ned hands Ice to a guard before going over to Bran, **who is readying his saddle**.] (GoT 2011, S1 E1)

(47) [PSDs: Talisa **readies the cart**, carrying a wounded man] (GoT 2012, S2 E4)

(48) [PSDs: The Unsullied **ready their spears**. The Masters' soldiers **ready their swords**] (GoT 2016, S6 E9)

(49) [PSDs: The Lannister pikemen drop their spears into a fighting position and **ready their shields**] (GoT 2017, S7 E4)

(50) [PSDs: The soldiers strain to **ready the weapon** for another strike.] (GoT 2018, S8 E5)

⁶ 42,426 tokens (8.38%) cover names of persons, places and languages and were thus not included in any further deliberations.

Table 4b Weapons, war and violence. *Source* © Monika Kirner-Ludwig

| Item | Frequency (GoT corpus) | Frequency (reference corpus) | Relative frequency (GoT corpus) | Relative frequency (reference corpus) | MI Score |
|------------------|------------------------|------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|----------|
| “sword” | 709 | 494,401 | 1103.50000 | 19.10000 | 54.800 |
| “crossbow” | 53 | 23,773 | 82.50000 | 0.90000 | 43.500 |
| “dagger” | 100 | 68,429 | 155.60000 | 2.60000 | 42.900 |
| “watchman” | 42 | 35,661 | 65.40000 | 1.40000 | 27.900 |
| “spear” | 103 | 130,295 | 160.30000 | 5.00000 | 26.700 |
| “battlement” | 20 | 9,356 | 31.10000 | 0.40000 | 23.600 |
| “soldier” | 485 | 126,5071 | 754.90000 | 49.00000 | 15.100 |
| “swordsman” | 13 | 1,4771 | 20.20000 | 0.60000 | 13.500 |
| “master-at-arms” | 8 | 892 | 12.50000 | 0.00000 | 13.000 |
| “guard” | 430 | 1,308,597 | 669.30000 | 50.70000 | 13.000 |
| “steward” | 49 | 138,846 | 76.30000 | 5.40000 | 12.100 |
| “axe” | 63 | 205,958 | 98.10000 | 8.00000 | 11.000 |
| “armor” | 78 | 269,680 | 121.40000 | 10.40000 | 10.700 |
| “kingsmoot” | 6 | 206 | 9.30000 | 0.00000 | 10.300 |
| “slaughter” | 60 | 211,994 | 93.40000 | 8.20000 | 10.200 |
| “kill” | 908 | 3,571,938 | 1413.30000 | 138.30000 | 10.200 |
| “footsoldier” | 6 | 1,044 | 9.30000 | 0.00000 | 9.900 |
| “armorer” | 6 | 3,069 | 9.30000 | 0.10000 | 9.200 |
| “swordplay” | 6 | 3,199 | 9.30000 | 0.10000 | 9.200 |
| “swordfight” | 5 | 1,116 | 7.80000 | 0.00000 | 8.400 |
| “armory” | 10 | 29,221 | 15.60000 | 1.10000 | 7.800 |
| “stagger” | 15 | 55,587 | 23.30000 | 2.20000 | 7.700 |
| “sheath” | 22 | 96,518 | 34.20000 | 3.70000 | 7.400 |
| “shieldbearer” | 4 | 156 | 6.20000 | 0.00000 | 7.200 |
| “squired” | 4 | 300 | 6.20000 | 0.00000 | 7.100 |

5.4 (Pseudo-)archaic Address Formulae

The use of (pseudo-)archaic address formulae is dispersed across the complete corpus of GoT and adhered to by almost all characters when addressing anyone

Table 4c Family and legacy. *Source* © Monika Kirner-Ludwig

| Item | Frequency (GoT corpus) | Frequency (reference corpus) | Relative frequency (GoT corpus) | Relative frequency (reference corpus) | MI Score |
|-------------|------------------------|------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|----------|
| “ironborn” | 93 | 1,020 | 144.80000 | 0.00000 | 140.200 |
| “bannermen” | 40 | 794 | 62.30000 | 0.00000 | 61.400 |
| “bastard” | 176 | 97,598 | 273.90000 | 3.80000 | 57.500 |
| “stormborn” | 26 | 387 | 40.50000 | 0.00000 | 40.900 |
| “highborn” | 22 | 1,163 | 34.20000 | 0.00000 | 33.700 |

Table 4d Sex, alcohol and game(s). *Source* © Monika Kirner-Ludwig

| Item | Frequency (GoT corpus) | Frequency (reference corpus) | Relative frequency (GoT corpus) | Relative frequency (reference corpus) | MI Score |
|--------------|------------------------|------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|----------|
| “brothel” | 123 | 34,122 | 191.40000 | 1.30000 | 82.900 |
| “whore” | 158 | 69,351 | 245.90000 | 2.70000 | 67.000 |
| “raven” | 188 | 99,670 | 292.60000 | 3.90000 | 60.400 |
| “cunt” | 62 | 51,189 | 96.50000 | 2.00000 | 32.700 |
| “prostitute” | 79 | 105,162 | 123.00000 | 4.10000 | 24.400 |
| “joust” | 17 | 12,179 | 26.50000 | 0.50000 | 18.700 |
| “fuck” | 358 | 856,316 | 557.20000 | 33.20000 | 16.300 |
| “piss” | 46 | 145,037 | 71.60000 | 5.60000 | 11.000 |
| “gallop” | 19 | 49,476 | 29.60000 | 1.90000 | 10.500 |
| “boar” | 19 | 48,479 | 29.60000 | 1.90000 | 10.600 |
| “bitch” | 47 | 178,180 | 73.20000 | 6.90000 | 9.400 |

higher in rank or in an intentionally polite manner. The distributions are shown in Table 5.

The address formula < determiner + *grace* > as a term of address of a superior individual has indeed been in use since the 12th century, most commonly with the premodifying 2nd person possessive determiner, i.e. *Your grace*, which is used to address ladies as well as men of higher rank. The formula also occurs with

Table 4e Medieval spaces. *Source* © Monika Kirner-Ludwig

| Item | Frequency (GoT corpus) | Frequency (reference corpus) | Relative frequency (GoT corpus) | Relative frequency (reference corpus) | MI Score |
|---------------|------------------------|------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|----------|
| “courtyard” | 200 | 154,041 | 311.30000 | 6.00000 | 44.800 |
| “throne” | 326 | 321,910 | 507.40000 | 12.50000 | 37.800 |
| “citadel” | 72 | 54,694 | 112.10000 | 2.10000 | 36.300 |
| “castle” | 394 | 714,935 | 613.20000 | 27.70000 | 21.400 |
| “drawbridge” | 11 | 7,726 | 17.10000 | 0.30000 | 13.900 |
| “dungeon” | 49 | 133,776 | 76.30000 | 5.20000 | 12.500 |
| “chamber” | 295 | 932,913 | 459.20000 | 36.10000 | 12.400 |
| “gate” | 287 | 966,322 | 446.70000 | 37.40000 | 11.700 |
| “battlefield” | 45 | 183,745 | 70.00000 | 7.10000 | 8.800 |
| “wallen” | 5 | 2,436 | 7.80000 | 0.10000 | 8.000 |
| “bedchamber” | 5 | 4,909 | 7.80000 | 0.20000 | 7.400 |

Table 4f The fantastic and the supernatural. *Source* © Monika Kirner-Ludwig

| Item | Frequency (GoT corpus) | Frequency (reference corpus) | Relative frequency (GoT corpus) | Relative frequency (reference corpus) | MI Score |
|---------------|------------------------|------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------|----------|
| “three-eyed” | 76 | 1,037 | 118.30000 | 0.00000 | 114.700 |
| “dragonstone” | 76 | 1,789 | 118.30000 | 0.10000 | 111.600 |
| “weirwood” | 43 | 990 | 66.90000 | 0.00000 | 65.400 |
| “direwolf” | 43 | 1,031 | 66.90000 | 0.00000 | 65.300 |
| “dragon” | 398 | 568,532 | 619.50000 | 22.00000 | 27.000 |
| “undead” | 43 | 501,17 | 66.90000 | 1.90000 | 23.100 |
| “dwarf” | 90 | 169,229 | 140.10000 | 6.60000 | 18.700 |
| “priestess” | 19 | 30,467 | 29.60000 | 1.20000 | 14.000 |
| “undying” | 12 | 15,571 | 18.70000 | 0.60000 | 12.300 |

Table 5 (Pseudo-)archaic address formulae⁷. *Source* © Monika Kirner-Ludwig

| Address formulae | Frequency | Address formulae | Frequency |
|----------------------|-----------|-------------------|-----------|
| <i>My lord</i> | 311 | | |
| <i>My lady</i> | 206 | | |
| <i>My queen</i> | 33 | | |
| <i>My king</i> | 22 | | |
| <i>Milady</i> | 10 | <i>Your grace</i> | 494 |
| <i>My prince</i> | 8 | <i>His grace</i> | 15 |
| <i>My princes*</i> | 5 | <i>Her grace</i> | 4 |
| <i>Your lordship</i> | 3 | <i>My grace</i> | 2 |
| 598 | | 515 | |

the 3rd person possessive determiners *his* and *her* (OED *grace* n.).⁸ Interestingly, though, the formula *my grace* addressing someone of higher rank, which occurs but twice in the full corpus, once addressing Cersei, once addressing Daenerys, is a pseudo-archaism. It is not attested for Middle English or even later than that and seems to be an interference—either on the scriptwriters’ or the actors’ part—with the formulae *my lord*, *my lady* etc., which do in fact use the first person singular possessive determiner.

- (51) Cersei: Twenty-thousand men, is it?
Harry: Yes, **Your Grace** A few died in transit (GoT 2018, S8 E1)
- (52) Catelyn: I would have dressed, **Your Grace**..
Cersei: This is your home. (GoT 2011, S1 E2)
- (53) Sansa [to Joffrey]: As it please, **Your Grace**, I ask mercy for my father, Lord Eddard Stark, who was Hand of the King (GoT 2011, S1 E8)
- (54) Davos: I wasn't there, **My Grace**.
Daenerys: No. Of course not. (GoT 2017, S7 E3)
- (55) Cersei: You need to talk to him, you need to talk to my son to come and see me, come and see his mother.
Qyburn: I tried **my grace**, he wouldn't see me (GoT 2015, S5 E8)

⁷ The asterisk here and elsewhere indicates a so-called ‘wild card’ search. Browsing for <my princes* > will yield results for *my princes*, *my princess*, *my princesses*, *my princes'* etc.

⁸ Note that your grace and his grace are still stylistically common in the UK, amongst others, to address Roman Catholic bishops.

Men and women of higher or similar rank as the lady addressed would usually use *my lady* or *<Lady + first name >* ; *Lord* and *my lord* is used respectively:

- (56) Joffrey [to Sansa]: Come forward, My Lady. (GoT 2011, S1 E8)
- (57) Brienne: If you'll follow me, my lady.
 Catelyn: You fought bravely today, Lady Brienne. (GoT 2012, S2 E3)
- (58) Tyrion [to Sansa]: My lady.
 [PSDs: Distracted by the flying dragons, Sansa does not answer.]
 Tyrion: "My lord" is the standard response. (GoT 2018, S8 E4)

In fact, my lord seems to be used for individuals ranking higher than someone to be addressed with *your grace*, as the viewer learns in S2 E3, when Catelyn addresses King Renly Baratheon and is criticized by Brienne. A few turns back, Ser Colen of Greenpools, a knight, addresses the king as *your grace* (60).

- (59) Catelyn: It will be enough to know that justice was done, my lord.
 Brienne [correcting Catelyn]: Your Grace. And you should kneel when you approach the King.
 Renly: There's no need for that. Lady Stark is an honored guest. (GoT 2012, S2 E3)
- (60) Colen: Your Grace, I have the honor to bring you Lady Catelyn Stark, sent as an envoy by her son Robb, Lord of Winterfell. (GoT 2012, S2 E3)

The archaic and well-attested formula *your lordship* only occurs three times in the GoT corpus, twice used by Bronn to address Tyrion and once by Shae addressing Tywin. Why this particular formula was inserted so rarely and unsystematically is unclear—in other instances, Bronn uses *my lord* to address Tyrion as well as other higher ranking individuals. Interestingly, the differentiation between *m'lord* and *my lord* is addressed by Tywin in S2 E7; cf. (67).

- (61) Bronn: I'm guessing the lady and I can tell more unpleasant stories than your lordship.
Tyron: So I was 16.... (GoT 2011, S1 E9)
- (62) Bronn: As much as I appreciate a walk in the sunshine, your lordship, I am wondering why you sent for me.
(GoT 2013, S3 E1)
- (63) Tywin: How did you come to be in his service?
Shae: He stole me. I was with another man, a knight in your lordship's army. (GoT 2014, S4 E6)
- (64) Bronn [to Tyron]: Fair enough. But don't go looking for me to bend the knee and "My Lord" you every time you take a shit. I'm not your toady and I'm not your friend. (GoT 2011, S1 E8)
- (65) Bronn [to Janos]: The lads will escort you. The streets aren't safe at night, my lord.
Janos: These men are under my command. (GoT 2012, S2 E2)
- (66) Bronn: My lord.
Tyron: You have new clothes.
Bronn: Do you like 'em? (GoT 2014, S4 E7)
- (67) Tywin [to Arya]: Lowborn girls say "M'lord," not "My Lord." If you're going to pose as a commoner, you should do it properly.
Arya: My mother served Lady Dustin for many years, My Lord. (GoT 2012, S2 E7)

The address formulae *my queen* and *my king* appear only in address of kings and queens proper, as

- (68) Tyron [to Daenerys]: If I have failed you, my queen, forgive me Beleg
- (69) Cersei: Sansa, come here, little dove.
Sansa: My queen. (GoT 2012, S2 E9)
- (70) Davos: Come. You're troubled, my king.
Stannis: Yeah (GoT 2012, S2 E2)
- (71) Guard: Lady Tyrell, my king.
Joffrey: Send her in. (GoT 2013, S3 E2)
- (72) Wolkan [to Jon]: A raven, My King, from the Citadel. (GoT 2017, S7 E2)
- (73) Lorena: My King.
Ashter: What the fuck did you do?
Lorena: What? (GoT 2016, S6 E7)

The address titles *ser/sir* are used interchangeably in the GoT corpus and cannot be clearly distinguished based on the transcripts (given that they are quasi-homophones). All in all, together they occur 598 times, with 24 male individuals being addressed once or several times. Out of these, 17 are attestedly knights (cf. <https://gameofthronesfanon.fandom.com/wiki/>, last accessed 3 September 2021),⁹

⁹ Dontos Hollard, Selmy Barristan, Gregor ‘The Mountain’, Willis Wode, Jaran Dragen, Jaime Lannister, Aron Santagar, Vardis Egen, Jaremy Rykker, Davos Seaworth, Alton Lannister, Ilyn Payne, Meryn Trant, Waymar Royce, Loras Tyrell, Ashter Stark.

7 probably are but cannot be verified as such,¹⁰ and Ser Jorah Mormont used to be one.¹¹ It should be noted that *ser* is a rarely attested spelling variant of *sir* and *sire* (with *sire* occurring only three times in the corpus) and is now explicitly labelled as an archaic title of distinction, as opposed to *sir*, which is still very much in conventional use (OED). Examples (74) and (75) show *ser* in use during the 15th century.

(74) Right worthy and worshepefull ser. (1425 W. PASTON in *Paston Lett. & Papers* (2004) i. 3; cited from OED)

(75) Wer-euer þou commys, speke honestly To ser or dame (c1500 *Young Children's Bk.* (Ashm. 61) in *Babees Bk.* (2002) i. 21; cited from OED)

5.5 Recurrent Archaic and Obsolete Concepts

Archaic and partly obsolete themes are subtly recurrent in GoT, with one of these being the concept of the *oath* as a “solemn or formal declaration invoking God (or a god, or other object of reverence) as witness to the truth of a statement, or to the binding nature of a promise or undertaking”(OED), e.g. made by a liege to their king. Occurrences are not frequent, do, however, show a rather wide range of collocates (cf. Table 6) and appear throughout the series with the exception of Season 8, as displayed in Fig. 2.

Shame is another concept that is archaically colored in GoT, being closely associated with or even resulting from dishonor or disgrace. As for the noun *shame*, only 29 out of the 45 occurrences seem in fact relevant for this argument, as in 16 instances *shame* occurs in the phrase (*such/what a*) *shame*, which is void of the emotional weight that *shame* carries in its bare, non-idiomatic use (cf. Table 7). Particularly the fact that shame is publicly paraded and judged is a recurrent theme in GoT.

¹⁰ Rodrik Cassel, Alliser Thorne, Vance Corbray, William Blackfell, Kormed Grayburn, Ethan Snow, Ramsay Bolton.

¹¹ Ser Pounce is a cat.

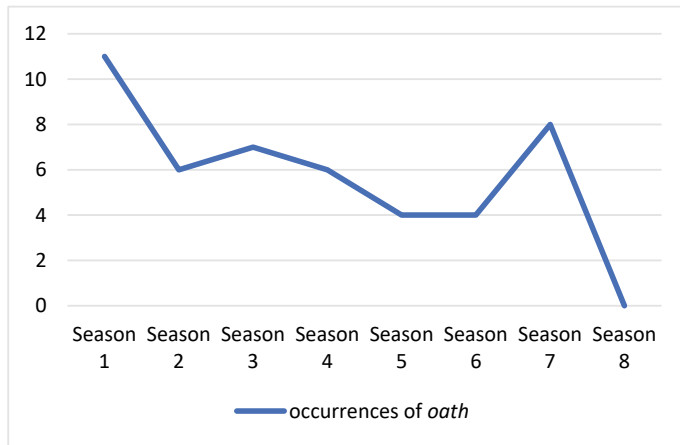


Fig. 2 Occurrences of *oath* across the 8 seasons of GoT. Source © Monika Kirner-Ludwig

Table 6 Collocates of *oath* in GoT. Source © Monika Kirner-Ludwig

| | |
|------------------------------|----|
| <i>swear an oath</i> | 21 |
| <i>break an oath</i> | 4 |
| <i>fulfill an oath</i> | 1 |
| <i>release from an oath</i> | 2 |
| <i>fall short of an oath</i> | 1 |
| <i>forbidden by oath</i> | 1 |
| <i>sacred oath</i> | 2 |
| <i>violate an oath</i> | 1 |
| <i>keep an oath</i> | 1 |
| <i>bound by oath</i> | 1 |
| <i>take an oath</i> | 2 |
| <i>by oath</i> | 1 |
| other | 8 |
| | 46 |

Table 7 The concept of *shame*. Source © Monika Kirner-Ludwig

| | Word class | Hits total | Irrelevant | Relevant |
|---------------|---------------------------|------------|------------|-----------|
| <i>shame</i> | noun | 45 | 16 | 29 |
| <i>shame</i> | verb | 1 | 0 | 1 |
| <i>shamed</i> | adjective/past participle | 3 | 0 | 3 |
| | | 49 | 16 | 33 |

- (76) [Cersei stands naked before the citizens of King's Landing and is forced to start walking down the stairs, while the Septa repeats the word] **Shame. Shame. Shame. Shame.** [Septa rings the bell through the duration of Cersei's walk so everyone is made aware.] (GoT 2015, S5 E10)
- (77) Lady Olenna [to Cersei]: My dear, you have been stripped of your dignity and authority, **publicly shamed**, and confined to the Red Keep. (GoT 2016, S6 E4)
- (78) Viserys: When Dothraki are defeated in combat, they cut off their braid **so the whole world can see their shame**. Khal Drogo has never been defeated. (GoT 2011, S1 E1)
- (79) Jorah: **I brought shame to my house**. I broke my father's heart. I forfeited the right to claim this sword. (GoT 2017, S7 E6)

Throughout the series, women—with the obvious exceptions being Arya, Daenerys and Missandei—give in to the rather traditional and old-fashioned role of the obedient wife (cf. e.g. (3) above), the caring mother and the passive object of sexual desire. This is reflected in some of the archaic language items (apart from numerous utterances that express respective role distributions without making use of any archaic vocabulary). For one, transitive verb phrases such as *to bed (a female) someone* in the sense of 'taking a woman to bed for intercourse' occurs 9 times in GoT. It is labelled as *archaic* by OED (cf. *bed* n., 3.). For another, we find the zero-derived verb *whore* in 8 occurrences, one of which is a pseudo-archaism featuring it as a reflexive verb (cf. (85)).

- (80) Tywin [to Tyrion]: You chose to spend your days as you always have, **bedding harlots** and drinking with thieves (GoT 2013, S3 E1)
- (81) Why should I spare the son of some tavern **slut** Robert **bedded** one drunken night? (GoT 2013, S3 E8)
- (82) Tyrion [to Lancel]: [...] any thought to what King Joffrey will have to say when he finds out you've been **bedding his mother**? (GoT 2012, S2 E4)
- (83) Tywin [to Tyrion]: There, you see? You will wed her, **bed her**, and put a child in her. (GoT 2013, S3 E5)
- (84) Robb: [Gets up from his seat and addresses WALDER] If you think the time is right, Lord Walder, by all means, **let us bed them** [the newly weds] (GoT 2013, S3 E9)
- (85) Daenerys: And the Copper King offers me a single ship on the condition that I lie with him for a night. Does he think I will **whore** myself for a boat? (GoT 2012, S2 E6)

This being said, certain vocabulary items are restricted to males—no single woman in GoT *beds* anyone. This is also true for certain lower style items, such as the verb phrases *piss* and *take a piss*, which occur 23 times and only 2 instances are uttered by women breaking with that 'rule' (even though in (86) Arya is merely repeating Gendry's choice of words).¹²

- (86) Gendry: Well, pull your cock out and **take a piss** then.
Arya: I don't need **to take a piss**. (GoT 2012, S2 E2)

- (87) Brienne: I have to **piss**. (GoT 2018, S8 E4)

The adverb *aye* in GoT is also clearly a word of masculine, rough style, which is evident from the fact that all *ayes* but two are uttered by men across lower ranks (e.g. (88), (89))—it occurs 137 times in the corpus. Only Yara and Ygritte get to use this affirmative adverb occasionally, which supports the impression of Ygritte as a wildling and of Yara as a woman of a relatively masculine type (cf. (90)–(92)). Note that *aye* borders between representing a pseudo-archaism and an archaism, as it is attested only since 1576 (OED).

¹² 6 occurrences are part of the phrase *piss off*.

Table 8 Archaic adverbials and prepositional phrases. *Source* © Monika Kirner-Ludwig

| | Hits | Examples |
|----------------------------|------|----------------|
| <i>at someone's behest</i> | 1 | Cf. (93) |
| <i>But as you please</i> | 2 | Cf. (94), (95) |
| <i>if it please</i> | 7 | Cf. (96), (97) |

- (88) Tyrion: Because you're my friend.
Bronn: **Aye**, I'm your friend. (GoT 2014, S4 E7)
- (89) Arya: He took us in. He fed us and you...
Hound: **Aye**, he took us in. (GoT 2014, S4 E3)
- (90) Jon: You seemed to like it.
Ygritte: **Aye**, I liked it some. (GoT 2013, S3 E5)
- (91) Jon: You're afraid. Aren't you?
Ygritte: **Aye**. It's a long way up and a long way down. (GoT 2013, S3 E6)
- (92) Theon: Winterfell is the heart of the North.
Yara: **Aye**, it is, hundreds of miles from the sea. (GoT 2012, S2 E8)

A few archaic adverbials and prepositional phrases also appear in the corpus (cf. Table 8). Examples (93) to (97) show them in context.

- (93) Lancel: I am here **at Her Grace's behest**, not to drink with you, Imp. (GoT 2012, S2 E4)
- (94) Rast: You girls can do **as you please**. (GoT 2011, S1 E4)
- (95) Littlefinger: It won't take more than an hour. But **as you please** (GoT 2011, S1 E5)
- (96) Davos: **If it please**, my lady, I understand how you feel.
Lyanna: I don't know you, Ser...? (GoT 2016, S6 E7)
- (97) Brienne [to Catelyn]: **If it please you**, Brienne's enough. I'm no lady. (GoT 2012, S2 E3)

6 Conclusion

As my corpus analyses have shown, language seems to play a comparably marginal role frequency-wise in contributing to the intradiegetic scripted TCD sounding

'medieval'. GoT does not overdo the use of pseudo-archaisms or, e.g., archaic pronouns at all. If anything, it is the subtle layers of vocabulary that bring the pseudo-medieval feel home. No mock-archaisms or any frame-breaking archaic oddities are used. Language is not ridiculed at all, but respectfully woven in so as to convey coherent authenticity within the frame of the diegetic narrative. This is achieved by a diligent and rather complex texture of linguistic layers blending both pseudo- as well as genuinely archaic words and phrasings together.

References

- Aberth, John. 2003. *Knight at the Movies: Medieval History on Film*. New York: Routledge.
- Bildhauer, Bettina. 2011. *Filming the Middle Ages*. London: Reaktion Books Ltd.
- Bryant, Brantley L. 2010. *Geoffrey Chaucer Hath a Blog*, New York: Palgrave Macmillan.
- Burt, Richard. 2007. Getting schmedieval: Of manuscript and film prologues, paratexts, and parodies. *Exemplaria* 19 (2): 217–242.
- Amy de la Bretèque, François. 2004. *L'Imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, Paris: Honoré Champion.
- Görlach, Manfred, ed. 1981. *The gestes of Mac and Morris. Presented to Hans Kurath on the occasion of his 90th birthday*. Heidelberg: Winter.
- Harris, Roy. 2004. *The Linguistics of History*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Harty, Kevin J. 1987. Cinema Arthuriana: Translations of the Arthurian Legend to the Screen. *Arthurian Interpretations* 2: 95–113.
- Hasty, Will. 2016. *The Medieval Risk-Reward Society: Courts, Adventure, and Love in the European Middle Ages*. Columbus, OH: Ohio State University Press.
- Kiening, C. and Adolf, H., eds. (2006), *Mittleler im Film*. [Trends in Medieval Philology 6]. Berlin: Walter de Gruyter.
- Kirner-Ludwig, Monika. 2020. Adapting scripture to transcript: A cognitive-pragmatic approach to cinematic strategies of evoking obsolete frames. In *Telecinematic Stylistics*, Eds. Christian Hoffmann and Monika Kirner-Ludwig. 223–262. London et al.: Bloomsbury.
- Kirner-Ludwig, Monika. 2018. Great pretenders: the phenomenon of impersonating (pseudo-) historical personae in medieval blogs (or: blogging for someone else's fame?). In *The Discursive Construction of Identities On- and Offline: Personal, group and collective*, Eds. Birte Bös, Sonja Kleinke, Sandra Mollin and Nuria Hernández, [DAPSAC 78], 15–56. Amsterdam/New York: John Benjamins.
- Lenard, Alexander and Israel Walker. 1991. *Winnie ille Pu. A. A. Milne's Winnie-the-Pooh in Latin*. New York: Penguin Books.
- Rosenstone, Robert. 2006. *History on Film/Film on History*. London: Longman Pearson.
- Rowling, Joanne K. 1999. *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*. London: Bloomsbury.
- Rowling, Joanne K. 2000. *Harry Potter and the Goblet of Fire*. London: Bloomsbury.
- Sayer, Duncan, Erin Sebo and Kyle Hughes. 2019. A Double-edged Sword: Swords, Bodies, and Personhood in Early Medieval Archaeology and Literature. *European Journal of Archaeology* 22 (4): 542–566.

- Sturtevant, Paul B. 2010. *Based on a True History? The Impact of Popular 'Medieval Film' on the Public Understanding of the Middle Ages*. Doctoral dissertation, The University of Leeds, Institute for Medieval Studies and Centre for World Cinemas. Available online: http://etheses.whiterose.ac.uk/1117/1/Paul_B_Sturtevant_PhD_Thesis_2010.pdf.
- Traxel, Oliver M. 2008. Medieval and Pseudo-Medieval Elements in Computer Role-Playing Games: Use and Interactivity. *Studies in Medievalism* 16: 125–42.
- Traxel, Oliver M. 2012. Pseudo-Archaic English: The Modern Perception and Interpretation of the Linguistic Past. *Studia Anglica Posnaniensia* 47(2–3): 41–58.

Software

Sketch Engine, <http://www.sketchengine.co.uk>

Films and series

- A Knight in Camelot* [movie]. Screenplay by Joe Wiesenfeld. 1998. USA: Rosemont Productions, Walt Disney Television.
- Beowulf* [movie]. Screenplay by Neil Gaiman and Roger Avary. 2007. USA: Paramount Pictures/Warner Bros. Pictures.
- Black Knight* [movie]. Screenplay by Darryl J. Quarles, Peter Gaulke & Gerry Swallow. 2001. 20th Century Fox.
- Parasite*기생충 [movie]. Screenplay by Bong Joon-ho.
- Crouching Tiger, Hidden Dragon*/臥虎藏龍/卧虎藏龙 [movie]. Screenplay by Wang Hui Ling, James Schamus & Kuo Jung Tsai. 2000. Taiwan, Hongkong, USA, China: SONY Pictures.
- Utz, R. (2011b). Preface: A Moveable Feast: Repositionings of 'the Medieval' in Medieval Studies, Medievalism, and Neomedievalism. In C. L. Robinson & P. Clements (Eds.), *Neomedievalism in the Media: Essays on Film, Television, and Electronic Games* (Introduction). Lewiston, ME: Edwin Mellen.

Further Reading

- Bednarek, Monika. 2018. *Language and Television Series. A Linguistic Approach to TV Dialogue*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bednarek, Monika. 2010. *The Language of Fictional Television: Drama and Identity*. London/New York: Continuum.
- Biggs, Adam T., Stephen H. Adamo and S. R. Mitroff. 2014. Rare, but obviously there: Effects of target frequency and salience on visual search accuracy. *Acta Psychologica* 152: 158–165.
- Lakowski, Romuald I. 2015. "A wilderness of Dragons": Tolkien's treatment of dragons in Roverandom and Farmer Giles of Ham. *Mythlore* 34 (1): 83–103.

- Lionarons, Joyce T. 1998. *The Medieval Dragon: The Nature of the Beast in Germanic Literature*. Enfield Lock, UK: Hisarlik Press.
- Marrone, Steven P. 2015. *A History of Science, Magic, and Belief: From Medieval to Early Modern Europe*. New York: Palgrave.
- McConnell, Winder. 2015. The Dragon in medieval Literature of Europe. *Zeitschrift für Deutsches Altertum und deutsche Literatur* 144 (1): 127–132.
- Piazza, Roberta, Monika Bednarek and Fabio Rossi, eds. 2011. *Telecinematic Discourse. Approaches to the language of films and television series*. Amsterdam: Benjamins.
- Quaglio, Paulo. 2009. Television dialogue and natural conversation. In *Corpora and Discourse: The challenges of different settings*. Eds. Annelie Ädel and Randi Reppen. 189–210. Amsterdam: Benjamins.
- Rider, Catherine. 2012. *Magic and Religion in Medieval England*. London: Reaktion Books.
- Rose, Carol. 2000. *Giants, Monsters, and Dragons: An Encyclopedia of Folklore, Legend, and Myth*. New York: Norton.
- A Knight's Tale*, 2001 ...?
- Arthur of the Britons* [TV series]. Produced by Harlech production. 1972–1973. UK: ITV.
- Becket* [movie]. Screenplay by Edward Anhalt. 1964. UK: Paramount Film Service & Keep Films.
- Braveheart* [movie]. Screenplay by Randall Wallace. 1995. USA: Paramount Pictures/20th Century Fox.
- Walt Disney's *Robin Hood* [movie]. Screenplay by Ken Anderson and Larry Clemmons. 1973. USA: Buena Vista Distribution.
- Walt Disney's *The Sword in the Stone* [movie]. Story by Bill Peet. 1963. USA: Buena Vista Distribution.
- Dragonheart* [movie]. Screenplay by Pogue, C. E. and P. R. Johnson. USA: Universal. 1996. [transcript used to be available on http://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=dragonheart in 2017).
- Dragonslayer* [movie]. Written by Hal Barwood and Matthew Robbin. 1981. Paramount Pictures/Buena Vista International Distribution.
- First Knight* [movie]. Screenplay by William Nicholson. 1995. USA/UK: Sony Pictures Releasing.
- Game of Thrones* [GoT] [TV series]. Screenplay by David Benioff and Daniel Brett Weiss. 2011–2019. USA: Warner Bros. Television. Transcripts available online: <http://transcripts.foreverdreaming.org/viewtopic.php?f=67&t=7739> (last accessed 5 May 2021).
- Kingdom of Heaven* [movie]. Screenplay by William Monahan. 2005. UK/USA: 20th Century Fox.
- Knightfall* [TV series]. Created by Don Handfield and Richard Rayner. 2017–2019. USA: Lionsgate.
- Marco Polo* [TV series]. Created by John Fusco. 2014–2016. USA: Netflix.
- Medici: Masters of Florence* [TV series]. Created by Frank Spotnitz and Nicholas Meyer. 2016–2019. Italy: Rai 1.
- Merlin* [TV series]. Screenplay by Julian Jones, Jake Michie, Johnny Capps and Julian Murphy. UK: Endemol Shine UK. 2008–2012.
- Han Jin-won*. 2019. South Korea: CJ Entertainment.

- Robin Hood: Men in Tights* [RHMT] [movie]. Screenplay by Mel Brooks, Evan Chandler and J. David Shapiro. 1993. USA: 20th Century Fox et al. Transcripts available online: http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/r/robin-hood-men-in-tights-script.html (last accessed 5 May 2021).
- Robin Hood: Prince of Thieves* [movie]. Screenplay by Pen Densham and John Watson. 1991. USA: Warner Bros.
- Snow White and the Huntsman* [movie]. Screenplay by Evan Daugherty, John Lee Hancock and Hossein Amini. 2012. USA: Universal Pictures.
- The Adventures of Robin Hood* [movie]. Screenplay by Norman Reilly Raine, Seton I. Miller & Rowland Leigh. 1938. USA: Warner Bros. Pictures. *The Last Kingdom* [TV series]. Created by Stephen Butchard. 2015. UK: BBC Two/Netflix.
- The Legend of Beowulf* [movie]. Screenplay by Neil Gaiman & Roger Avary. 2007. Paramount Pictures/Warner Bros. Pictures.
- The Lord of the Rings: The Return of the King* [movie]. Screenplay by Fran Walsh, Philippa Boyens and Peter Jackson. 2003. USA: New Line Cinema/WingNut Films.
- The Lord of the Rings: The Two Towers* [movie]. Screenplay by Fran Walsh, Philippa Boyens, Stephen Sinclair and Peter Jackson. 2002. USA: New Line Cinema/WingNut Films.
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [movie]. Screenplay by Fran Walsh, Philippa Boyens and Peter Jackson. 2001. USA: New Line Cinema/WingNut Films.
- The Tudors* [TV series]. Created by Michael Hirst. 2007–2010. UK et al.: Sony Pictures Television.
- The Vikings* [movie]. Screenplay by Calder Willingham & Dale Wasserman. 1958. USA: United Artists.
- The War Lord* [WL] [movie]. Screenplay by John Collier and Millard Kaufman. 1965. USA: Universal Pictures. [transcript used to be available on http://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=war-lord-the in 2017]
- The Witcher* [TV series]. Created by Andrzej Sapkowski and Lauren Schmidt Hissrich. 2019. USA: Netflix.
- Vikings* [TV series]. Screenplay by Michael Hirst. 2013–2020. Canada/Ireland: History television.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





„If you think this has a happy ending, you haven't been paying attention!“ – Der Widerspruch von Serialität und Finalität bei Game of Thrones

Tobias Unterhuber

Zusammenfassung

Das Serienfinale von Game of Thrones wurde von Kritikerinnen und Kritikern und Fans gleichermaßen überwiegend negativ aufgenommen. Hierfür wurden vor allem handwerkliche Fehler der Showrunner verantwortlich gemacht sowie die fehlende Vorlage von George R. R. Martin. Diese Erklärung scheint aber zu kurz gegriffen. Vielmehr zeigt das Serienfinale grundlegende Probleme im Verhältnis von Serialität und Finalität auf, die gerade durch die Erwartung von Komplexitätssteigerung im Quality-TV noch multipliziert werden. Neben diesen strukturellen Gründen scheint es aber vor allem das Vorführen des eigenen Publikums zu sein, das entgegen der Konventionen der Serie dazu gebracht wurde, auf ein Happy End zu hoffen, nur um umso mehr enttäuscht zu werden. Dies wird ausführlich am Beispiel der Figur Daenerys Targaryen analysiert, die von der Serie zunächst als Heilsbringerin inszeniert wird, nur um ein umso tragischeres Ende zu finden. Dass dabei diese positive Inszenierung immer schon fragwürdig war, wurde vom Publikum lange Zeit ignoriert. Abschließend stellt der Beitrag die Frage, ob das Verschwinden von Game of Thrones aus dem öffentlichen Diskurs nicht auch in dem nicht-reproduzierbaren Ereignischarakter der Serie selbst begründet liegt.

T. Unterhuber (✉)

Institut für Germanistik, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: tobias.unterhuber@uibk.ac.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_7

125

1 Enttäuschung ohne/mit Ende?

So groß und wichtig Game of Thrones als Medienereignis war, so groß war die Enttäuschung über das Ende der Serie. Die Unzufriedenheit brach sich in zahllosen Forenbeiträgen, YouTube-Videos, Social-Media-Beiträgen und Feuilleton-Artikeln Bahn. „So einen Schluss hat Game of Thrones nicht verdient, schreiben die Kritiker, so einen Schluss hat überhaupt keine Fernsehserie verdient, schreiben die Fans.“ (Weisbrod 2019) Dass diese Unterscheidung der Sprecherinnen- und Sprecher-Positionen nicht so klar zu ziehen ist, zeigt unter anderem Christian Simon, der der Serie Selbstverrat vorwirft, (Simon 2019) in der *Washington Post* wiederum wurde davon gesprochen, dass das Serienfinale auch die positiven Erinnerungen an die früheren Staffeln zerstört habe, „ruining the show in its entirety“ (Andrews 2019). In der *New York Times* sieht Ross Douthat sogar ein Ende der Fantasy-Begeisterung gekommen, weil das Ende der Serie so unbefriedigend sei. (Douthat 2019) Auffällig ist auf jeden Fall, dass jede und jeder eine (meist negative) Meinung zu haben schien, gerade weil Game of Thrones „nie nur eine Serie, sondern ein kulturelles Ereignis“ war (Knödler 2019). Selbst der Quarterback der Greenbay Packers meldete sich umfangreich zu Wort, um die Logiklücken des Serienfinales zu analysieren. (Boren 2019). Und Lizzy Francis wiederum stellte die wichtige Frage, ob Eltern, die ihre Kinder die Namen Khaleesi oder Daenerys gegeben hatten, dies bereuen sollten. (Francis 2019).

Bereits am Ausstrahlungstag der letzten Folge hatte eine Petition, die einen Neudreh der achten Staffel durch kompetentere Personen forderte (Hert 2019), über einer Million Unterstützerinnen und Unterstützer und in Großbritannien wurde eine Seelsorge-Hotline eingerichtet. (Weiss 2019) Wenn überhaupt in den Monaten nach dem Serienfinale über Game of Thrones geschrieben wurde, ging es vor allem um Trauerarbeit, eine mögliche Versöhnung mit dem Ende (Röhlig 2019), die Rückbesinnung auf das wahre Genie George R. R. Martins gegen das falsche von David Benioff und D. B. Weiss (Maas 2019), weil Martin ja vielleicht in der Literatur doch noch alles retten könnte. Auch wenn es sich bei der GoT-Fanszene um eine besonders toxische handeln mag (Unterhuber 2016) und man Benioff und Weiss durchaus handwerkliche Fehler vorwerfen kann, erklärt dies nicht die heftigen Reaktionen. Gleichzeitig steht Game of Thrones hier bei weitem nicht alleine in der Seriengeschichte, wie so gerne behauptet wird. So wurde 2017 ein Neudreh von *Star Wars: The Last Jedi* (Taylor 2019) und bereits 2012 ein neues Ende für die Computerspielserie *Mass Effect* gefordert. (Rittmann 2012) Doch gab es solche Bestrebungen und Wünsche schon weit früher. Denn schon Arthur Conan Doyle machte ähnliche Erfahrungen wie die beiden Showrunner.

Conan Doyle veröffentlichte seine Sherlock-Holmes-Geschichten zunächst, nach zwei Romanen, monatlich im *Strand Magazine* von 1891 bis 1893. Eigentlich lies Conan Doyle seine Hauptfigur sterben, weil er sich anderen Projekten widmen wollte und ihn der Erfolg seiner Erzählungen daran hinderte. (Schleich und Nesselhauf 2016, S. 20) Allerdings blieb es dabei nicht. Fans der Geschichten bombardierten ihn jahrelang mit Forderungen nach einer Fortsetzung. Schließlich gab er dem Druck des Publikums 1903, also knapp zehn Jahre später, nach. Er machte den Tod des Ermittlers rückgängig und veröffentlichte ab da einen Großteil der 60 bekannten Sherlock Holmes-Geschichten.

Es scheint also so, als hätte nicht nur *Game of Thrones* ein Problem mit dem Enden. Vielmehr scheint es, dass wir ganz grundsätzlich normalerweise nicht wollen, dass das serielle Erzählen aufhört und vielleicht tut sich auch das serielle Erzählen selbst schwer ein Ende zu finden. Diesen beiden Aspekten möchte ich im Folgenden nachgehen und dabei auch das Ende von *Game of Thrones* aus verschiedenen Blickwinkeln genauer beleuchten. Dabei stellen sich folgende Fragen: Erstens, inwiefern existiert ein grundlegender Widerspruch zwischen Serialität und Finalität, also warum tut sich das serielle Erzählen so schwer damit, aufzuhören? Zweitens, warum und wie führt die letzte Staffel von *Game of Thrones* uns diesen Widerspruch auch auf inhaltlicher Ebene vor Augen und inwiefern wurden dabei die Rezipierenden vorgeführt? Dabei soll es nicht darum gehen, handwerkliche Fehler oder Probleme der letzten Staffel zu untersuchen oder die Serie mit seiner Vorlage abzugleichen. Es geht vielmehr darum, *Game of Thrones* als existierendes kulturelles Artefakt anzuerkennen und zu interpretieren, ohne die Intention seiner Macher oder hypothetische alternative Enden miteinzubeziehen. Denn, meiner These folgend, geht es eben nicht nur um handwerkliche oder allgemeine Probleme des Seriellen, die *Game of Thrones* aus dem öffentlichen Diskurs so schnell verschwinden ließen, sondern darum, dass wir der Serie auf den Leim gegangen sind und mit dieser Täuschung nicht zurechtkommen. Deshalb möchte ich abschließend über *Game of Thrones* als Medienereignis sprechen, das abrupt abbrach und fast von einem Tag auf den nächsten aus den öffentlichen Diskursen verschwand.

2 Serialität versus Finalität

Serielles Erzählen stellt „eine temporal wie lokal ubiquitäre Erzähltradition [dar], die sich seit dem 8. Jahrhundert bis heute über verschiedene intermediale Transformationen hinweg erhalten hat“. (Mielke 2006, S. 2) In vielen dieser medial

unterschiedlichen Varianten des seriellen Erzählens, gibt es eine Problematisierung zwischen dem Seriellen, das auf unendliche Fortsetzung ausgerichtet ist, und dem Finalen, das dieser Fortsetzung aus verschiedensten Gründen – seien es narrative, produktionstechnische oder rezeptionsbedingte – diametral entgegensteht. Entsprechend oft thematisiert serielles Erzählen deshalb das Erzählen selbst als Motiv. (Mielke 2006, S. 19) Das Begehren, dass das serielle Erzählen nicht enden soll, scheint dabei tief zu sitzen, aber auch das serielle Erzählen selbst möchte oder kann nicht (ohne weiteres) enden. Die *Geschichten aus Tausendundeiner Nacht* (2010) sind in sich durch ihre Unabschließbarkeit motiviert. Scheherazade erzählt Nacht für Nacht dem Sultan eine Geschichte, die wiederum den Beginn einer weiteren in sich trägt, um ihrer angeordneten Hinrichtung zu entkommen. Das Erzählen dient dem Aufschieben des immer unmittelbar bevorstehenden Todes. Einen verwandten Erzählanlass finden wir auch in Boccaccios *Decamerone* (2019). Hier erzählt sich eine Adelsgesellschaft abwechselnd Geschichten, um der Pest in Florenz zu entfliehen und das Sterben in der Stadt zu vergessen, gleichwohl viele der Erzählungen wiederum um den Tod kreisen. Aber dieser wird durch das Erzählen ‚eingefangen‘. Das Erzählen dient somit als Bewältigungsstrategie (Koschorke 2012, S. 11) in einer „krisenhafte[n] Situation“, mit dessen Hilfe „Todesangst innerhalb und außerhalb des Erzählten kompensiert wird“ (Mielke 2006, S. 27). Christine Mielke setzt deshalb das serielle Erzählen ganz allgemein mit dem Verdrängen des Todes in Verbindung. Solange erzählt wird, sind wir am Leben.

„[D]as Erzählen bedeutet immer eine Auseinandersetzung mit Formen und Prozessen der Gemeinschaft. Als wichtigste gemeinschaftserhaltende und -stabilisierende Aufgabe gilt für die Narration, dass mit ihrer Hilfe konstruktiv gegen den Tod angegangen wird. Der Tod wird dabei sowohl als biologisches, aber vor allem als soziales Phänomen verstanden“ (Mielke 2006, S. 23)

Entsprechend scheint es, dass wir nicht wollen, dass das Erzählen aufhört, sondern dass es unendlich weitergeht. Normalerweise. Die Beliebtheit von Daily Soaps und Telenovelas sowie der stetige Wunsch nach Fortsetzungen, Remakes, Reunions und Reboots unterstreicht dies ebenso wie die inoffizielle Fortsetzung von Erzählungen durch Fanfictions, die in den letzten Jahren immer weiter zugenommen hat. Gerade wenn Serien zum täglichen oder wöchentlichen Ablauf gehören, erzeugen sie ein Gefühl der Ordnung, also der Kontingenz- und Komplexitätsreduktion. Jeden Tag die gleichen Figuren zu sehen, die man kennt, kann ein Gefühl der Regelmäßigkeit erzeugen, das im starken Kontrast zur alltäglichen Kontingenzerfahrung steht oder sogar als rituelle „Disziplinierung des Alltags“ begriffen werden kann (Wünsch 2010, S. 194 f.). Damit setzt sich in der

Rezeption fort, was die Serie bereits auf inhaltlicher und struktureller Ebene auszeichnet: „Die Serie stellt durch eine Akzentuierung der Wiederholung potenziell die Stabilität von Ordnung zur Schau oder zumindest die Stabilität der grundsätzlichen Stabilisierungsleistung von Erzählungen“ (Schlicker 2016, S. 93.) Aber mit der möglichen endlosen Fortsetzbarkeit schleichen sich auch Probleme ein. Denn Serialität ist nicht einfach Wiederholung, sondern Wiederholung mit Differenz. Es muss also immer das Gleiche, aber nicht Dasselbe sein. Entsprechend absurd werden beispielhaft Plots in Daily Soaps, um Kontinuität und Neuartigkeit gleichzeitig zu gewähren. Im Falle der sogenannten Quality TV-Serien, ein Begriff, der gestiegene Komplexität von seriellen Produktionen seit Ende der 1990er fassen soll (Schlicker 2016, S. 87 f.) und dabei „einen Paradigmenwechsel in mehrfacher Hinsicht darstellt“ (Schlicker 2016, S. 113), spitzt sich dies ebenfalls zu. Wie Jason Mittell feststellt, ist narrative Komplexität in Serien etwas, das Rezipientinnen und Rezipienten anlockt, aber auch etwas, an das wir uns nach und nach gewöhnen.

„[I]n den letzten zwei Dekaden [ist] ein neues Paradigma des Geschichtenerzählens im amerikanischen Fernsehen entstanden [...]. Zu diesem Paradigma gehört die Neufassung des Verhältnisses von episodischen und fortsetzungsorientierten Formaten, ein größeres Maß an Selbstreflexion bei der Ausgestaltung von Erzählmechanismen sowie gestiegene Ansprüche an das Zuschauerengagement, und zwar sowohl auf der Ebene des diegetischen Vergnügens als auch bezüglich formaler Kenntnisse und Kompetenzen.“ (Mittell 2012, S. 120)

Mit der gestiegenen Komplexität von Serien geht, wie bei Mittell bereits formuliert, auch eine andere Art der Rezeption, eine Form „aktive[n] Zuschauerverhalten“ (2012, S. 104) einher. So verlangt zum Beispiel „Game of Thrones eine intensive Lektüre und inszeniert sich als besonders komplexer Text, der Komplexität als konstitutives Identitätsmerkmal kultiviert.“ (Schlicker 2016, S. 123) Dadurch aber, dass Zuschauerinnen und Zuschauer diese höheren Anforderungen meistern und sich ein Gewöhnungseffekt einstellt, erwartet das Publikum immer mehr narrative Spezialeffekte, eine gesteigerte Metareflexivität (Mittell 2012, S. 111 f.) sowie immer neue Überraschungen (Mittell 2012, S. 119). Dies führt zu einer Steigerungslogik, in der Serien auf die veränderte Rezeptionshaltung reagieren, indem sie sich in Komplexitätssteigerung ergehen, um dem Publikum neue Herausforderungen und damit Rezeptionsanreize zu bieten.

Diese Entwicklung aber verschärft die bereits angesprochene Diskrepanz zwischen Serialität und Finalität erneut und führt das serielle Erzählen in eine Zwickmühle. Einerseits soll es nicht enden, andererseits ist die geforderte Komplexität irgendwann nicht mehr zu bewältigen. Hinzu kommt, dass Serien, ob sie

wollen oder nicht, irgendwann enden müssen. Die Frage ist: Aber wie? „Es stellt sich für neuere Serien, deren Komplexität im Quality-TV-Diskurs hervorgehoben wird, damit die Frage, wie verhindert wird, dass Komplexität die oben genannte Grenze [der Zeit] und so die Relation zwischen den Elementen lockert.“ (Klein 2012, S. 230) Serien müssen ihre Komplexität ein- und auflösen, das bedeutet, Plotlines zu bündeln, Nebenstränge entweder zu beenden oder in den Hauptstrang münden zu lassen und damit die Erzählung zu Ende führen. Game of Thrones spannte über fast zehn Jahre immer weitere und komplexere Netze, diese aber müssen, um abschließbar zu sein, auch wieder reduziert werden. Damit geht das Ende einer Serie immer mit einer Form von Komplexitätsreduktion zusammen. Statt wie zuvor immer etwas mehr hinzuzufügen, muss nun weggenommen und verengt werden. Die Serie wechselt von einer offenen zu einer geschlossenen Form. Dies aber läuft der von Mittell beschriebenen narrativen Steigerungslogik zuwider und kann somit den Unmut des Publikums erzeugen, das eben nicht weniger, sondern mehr Komplexität wünscht. Gerade aber durch den Gewöhnungseffekt stellt dies Produzentinnen und Produzenten auf die Probe, neben der sowieso bereits komplexen Problematik eines Zu-Ende-Erzählens auch noch überraschend zu Ende zu erzählen, was durch die Proliferation von Fandiskursen und Fantheorien erneut erschwert wird. Denn:

„Fans entwickeln eine besondere Beziehung zum Objekt ihres Fantums, eine Art Besitzanspruch. Das gilt für alle Serien, aber doch besonders für Game of Thrones. Die Serie, die ihre Zuschauer seit acht Jahren begleitet, lädt mehr als andere dazu ein, ja, fordert es fast, sich mit ihr in Beziehung zu setzen: Weil so viel passiert, das eingeordnet werden möchte, weil die Erzählstränge so komplex wie zahlreich sind – und die Charaktere so ambivalent. Wer alle gut viertausend Minuten angeschaut hat, hat vermutlich auch noch einmal genau so lange diskutiert, analysiert, nachgelesen: jeden Nebensatz interpretiert, Wetten abgeschlossen, Theorien gesponnen.“ (Knödler 2019)

Mit diesem besonderen Verhältnis zu einer Serie geht darüber hinaus auch die Vorstellung einher, die Serie besonders gut zu verstehen, sogar „besser als ihre Showrunner“. (Knödler 2019) Kombiniert mit der bereits anfangs beschriebenen Funktion seriellen Erzählens als Hinauszögern des Todes, ergibt sich hier ein kaum lösbares Spannungsverhältnis.

Entsprechend stellt sich die Frage, welche Serien aus dem Zeitalter des Quality-TVs überhaupt gelungene Enden besitzen, welche Serien nach ihrem Ende also dem medienkulturellen Gedächtnis in guter Erinnerung geblieben sind. Eine mögliche Antwort wäre: vor allem Serien, die nicht freiwillig endeten. Christian von Tschilschke gibt in diesem Zusammenhang sogar zu bedenken, dass

„[w]as kein Ende hat, kann nur brachial abgebrochen werden oder eben ‚verenden‘“ (2018, S. 37) Serien wie *Firefly*, die nicht nur Kult, sondern auch zum Mythos wurden, ziehen diese Kraft gerade daraus, dass ihnen kein inhaltliches Ende beschienen war. Und vielleicht ist die vorzeitige Einstellung einer Serie somit auf langfristige Sicht eher ein Glücksfall, weil sie den Raum für Spekulationen offenlässt, wie alles verlaufen hätte können, wie es enden hätte können. Deswegen fungiert auch *A Song of Ice and Fire* vorerst noch als Hoffnung, gerade weil Martin seine Saga noch nicht vollendet hat. Serien so enden zu lassen, dass das Publikum zufrieden ist, scheint entsprechend schwer möglich, weil weder wir als Zuschauerinnen und Zuschauer wollen, dass es endet, noch Serialität als Aufschieben von Finalität, wie Mielke erklärt, gut darin ist, selbst final zu werden. Diese Aspekte sind Teil dessen, warum das Ende von *Game of Thrones* nur enttäuschen konnte. Slavoj Žižek argumentiert ähnlich, wenn er mit Verweis auf Stephen Kings Einlassung (2019) feststellt, dass „dissatisfaction was not generated by the bad ending but the fact of the ending itself. In our epoch of series which in principle could go on indefinitely, the idea of narrative closure becomes intolerable.“ (Žižek 2019).

Daniel Illger fügt dem noch hinzu, dass *Game of Thrones* „als populärkultureller Heilsbringer unserer Gegenwart unter einem Anspruch an Sinnstiftung ächzt, dem sie selbst unter den günstigsten Umständen kaum genügen kann“, und es deshalb wohl „unvermeidlich [sei], dass ein Ende, in dem sich *alles* erfüllen soll (was auch immer unter diesem ‚alles‘ zu verstehen ist), bei beträchtlichen Teilen der Zuschauerschaft ein Gefühl hinterlässt, das dem Gegenteil von Erfüllung gleicht.“ (2020) Dabei geht er davon aus, dass dies nicht nur am seriellen Format liegt, sondern auch am Genre Fantasy. Denn Fantasy sei vor allem über das „Versprechen eines nie endenden, potentiell unendlich erweiterbaren Erzählraums als Kunsterfahrung“ definiert, also, dass immer „eine weitere Geschichte, ein weiteres Abenteuer wartet“. (Illger 2020) Simon Spiegel fügt dem hinzu, dass aber diese „wundersame Verzauberung“, die der Fan wieder und wieder zu erleben wünscht“ leider „nur begrenzt wiederholbar ist.“ (2020) Dass dabei, sprichwörtlich geworden, vor allem dem Anfang ein Zauber innewohne (Illger 2020), wohingegen das Ende immer auch das Ende dieses Zaubers wäre, erschwert nicht nur für *Game of Thrones*, sondern für Fantasy-Erzählungen im Allgemeinen Handlungen abzuschließen, weswegen sie als Reaktion zu ausuferndem Worldbuilding und damit zur Ermöglichung immer neuer Erzählungen tendieren.

All dies erklärt zumindest zum Teil die vehemente Ablehnung und Abwertung, die *Game of Thrones* erfahren hat. Im Folgenden aber soll gezeigt werden, dass das Ende von *Game of Thrones* bei weitem intelligenter gestaltet ist, als das den

Anschein hat, weil es stringent eine Strategie der Publikumsüberraschung und -täuschung fortführt, die die ganze Serie auszeichnet.

3 Verteufelt rational – Daenerys als Spielerin des Spiels der Throne

Dass das Ende von Game of Thrones „gründlich misslungen ist“ (Spiegel 2020), scheint nicht nur unter Fans und Kritikerinnen und Kritikern, sondern selbst unter Forscherinnen und Forschern ein Allgemeinplatz zu sein. Gleiches gilt für die „ganze Reihe schwerwiegender bis desaströser handwerklicher Fehler [...], vor allem, was Figurenentwicklung, Handlungslogik und Dramaturgie betrifft.“ (Illger 2020) Aber sind die Handlungsverläufe und Figurenentwicklungen wirklich so unplausibel, wie vielerorts behauptet? Ich möchte dies an der Figur mit der wohl umstrittensten Entwicklung, Daenerys Targaryen, genauer beleuchten. Es gab viel Aufruhr darüber, dass ihre Handlungen in der letzten Staffel nicht zu ihren vorherigen Taten passen würden, also „out of character“ wären (Parkin 2019). Zusätzlich boten Benioff und Weiss als Erklärung dafür nur die Antwort an, dass sie, wie die Hälfte ihrer Familie (Dockterman 2019; Dumaraog 2019), verrückt sei, womit sie eine der wichtigsten weiblichen Figuren der Serie stigmatisierten, wobei viele Fans und Kritikerinnen und Kritiker gar nicht den Sachverhalt, dass Daenerys verrückt wird, problematisierten, sondern, wie dies dargestellt wurde. (McCluskey 2019). Ich halte aber sowohl Benioff und Weiss Aussagen als auch die Kritik an diesen für unterkomplexe Interpretationen. Manuela Kalbermatten formuliert ihre Kritik hier deutlich fundierter, wenn sie aufzeigt, dass es nicht einfach ‚starke‘ Frauenfiguren waren, die Game of Thrones aus Perspektive der Geschlechterforschung und des Feminismus interessant machten, sondern „die Ambivalenz nicht nur in der Darstellung von Weiblichkeit, sondern auch in der Verhandlung verschiedener Geschlechterdiskurse und (post-)feministischer Positionen“, die die Serie „zu einem Forum kultureller Selbstverständigung, einem Ort, an dem Bedeutung laufend erstritten und verhandelt werden muss“, machte. (2020) Diese Ambivalenzierung sei aber mit dem Serienfinale gebrochen worden und damit die Mehrdeutigkeit zugunsten „einfacher Erklärungen“ aufgeben worden (Kalbermatten 2020):

„Daenerys dreht durch und legt mit ihrem letzten Drachen ganz King’s Landing in Schutt und Asche – notabene *nachdem* die Stadt kapituliert hatte. Sie tritt damit in die Fußstapfen ihres vom Wahnsinn gezeichneten Vaters, der von ‚Fire and Blood‘ geträumt und dessen Paranoia zu Folter, Krieg und schließlich zur Ermordung und

Vertreibung der Targaryens geführt hatte. Das größte Problem dieser Wendung liegt vielleicht gar nicht darin, dass sie überstürzt erscheint und narrativ wie psychologisch nicht ausreichend nachvollziehbar gemacht wurde. Irritierend erscheint vor allem der Entscheid, eine komplexe Figur radikal zu essentialisieren.“ (Kalbermatten 2020)

Dass es diese Verengung von Ambivalenz zur Eindeutigkeit gab, scheint auf der Hand zu liegen. Allerdings sollten wir vielleicht der vor allem auf intradiegetischer Ebene von Männern geäußerten Erklärung nicht ohne Vorsicht Glauben schenken (Vineyard 2019). Denn deren Aussagen sind durchaus politisch motiviert. Alle Figuren wollen die Zukunft Westeros mitgestalten und entsprechend sind auch ihre Argumentationen von diesen Vorstellungen beeinflusst. Der Verweis auf die genetische Veranlagung, verbunden mit der Stereotypisierung von Frauen als ‚hysterisch‘ und ‚verrückt‘ sind nicht als objektiv zu verstehen, auch wenn sie von den Showrunnern selbst vorgebracht werden, es sind einfache und unterkomplexe Erklärungsmuster, die eine unangenehmere Lesart der Figur verhindern sollen. Denn, wenn Daenerys King's Landing niederbrennt, bricht das weder mit ihrem vorherigen Verhalten (Parkin 2019) noch ist dies irrational. Schon in der zweiten Staffel sagt Daenerys explizit, was sie bereit ist zu tun, um ihre Ziele zu erreichen: „I am Daenerys Stormborn of the blood of old Valyria and I will take what is mine. With fire and blood, I will take it.“ (S02E06) Dies zeigt sich auch in ihren Taten, denn „burning people alive is something Dany does in every season of the show“: (Parkin 2019) Mirri Maz Durr, Pyat Pree, Kraznys mo Naklo, Vertreter des Adels von Meereen, der Tempel in Vaes Dothrak und alle Menschen darin, Randyll und Dickon Tully und schließlich Varys, wie Jeffrey Parkin aufzählt. (2019) Und dies sind nur die Hinrichtungen durch Feuer. „Even Dany once had 163 people crucified – some of whom were innocent (or at least less-than-guilty).“ (Parkin 2019) Allerdings bot uns die Serie für die meisten dieser Gräueltaten eine einfache Erklärung an: „Dany might occasionally do terrible things, but they're (arguably) justifiable. She may make mistakes from time to time, but her heart is generally in the right place.“ (Parkin 2019) Obwohl uns also Game of Thrones wieder und wieder zeigte, dass moralische Integrität, eine klare Unterscheidung in Gut und Böse für die vielschichtigen Figuren der Serie kaum möglich ist, begnügten wir uns damit, Daenerys als zumindest gut meinende Heldin zu begreifen. Ramsay Boltons Ausspruch „If you think this has a happy ending, you haven't been paying attention“ (S03E06), bestätigt sich für die Zuschauerinnen und Zuschauer auf unangenehme Weise, weil die Voraussetzungen und auch die Ambivalenz der Figur Daenerys nicht gesehen wurde. So wurde beispielsweise die „auf die christliche Erlösungslehre verweisende Überdetermination von Daenerys' Geschichte“ (Petersen 2016, S. 233) unhinterfragt angenommen genau wie auch die Orientalismen und „implizite[n] Rassismen“ der

„weißhaarige[m] Lichtgestalt Daenerys“ (Koch 2018, S. 138) mit ihrer „dramatic and pronounced whiteness“ (Downes und Young 2019, S. 230) ignoriert wurden. Dass Daenerys Pläne sogar in der in realpolitischen Zusammenhängen verdächtig gewordenen Aussage „we will bring back peace“ (S07E02) – und man möge zur Verdeutlichung hinzufügen: ‚democracy‘ – Ausdruck fand, schien ebenfalls nicht als suspekt wahrgenommen zu werden. (Olesker 2020, S. 54).

Was Daenerys mit ihrem Genozid in King’s Landing tut (S08E04), ist also nur die Fortführung all ihrer vorherigen Taten. Sie war nie zurückhaltend damit Blut zu vergießen, wenn es ihren Aufstieg förderte, nur, dass sie alles mit dem Versprechen einer besseren Welt und des Brechens des Kreislaufs rechtfertigte und wir als Zuschauerinnen und Zuschauer dies glaubten. Daenerys ist eine White-Savior-Figur, der wir nur allzu gerne glaubten, dass sie das Spiel der Throne beenden könnte, indem sie es spielt. Und gerade in der Episode „The Bells“ (S08E04) beginnt sie es voll und ganz zu spielen, ein Spiel, bei dem man gewinnt oder stirbt. Innerhalb der Logik dieses Spiels ist Milde eine Schwäche, ist Vertrauen gefährlich, ist Daenerys’ Verhalten nicht irrational, sondern vollkommen und damit verteuftelt rational, wie Aaron Bady beschreibt:

„Rationality is the ability to *learn*: to extrapolate from past experiences, to analyze the present situation, and to anticipate possible future outcomes. None of these idiots are rational; they keep doing the same thing but expecting a different result (just as we do by watching) and we accept it because we recognize their characters doing the things their characters do, and because we like their characters, we’re happy to watch it on our screens. But the only *rational* person, here, is Daenerys. She has experienced rebellions, both for her and against her, and has learned from them; she correctly apprehends that time is not on her side (King’s Landing is not going to rebel against Cersei and her allies are all betraying her, which will only continue) and she correctly realizes that the only way to win — and not die — is to *be a dragon*. Without allies who will serve her out of love, she must do what dragons do: eat the sheep.“ (Bady 2019)

Ihre Lernfähigkeit und „ihre Fähigkeit, mit Alteritätserfahrungen und politischen Rückschlägen produktiv umzugehen“ (Koch 2018, S. 138), zeichneten Daenerys bereits in den früheren Staffeln aus. Doch weil wir glaubten, Daenerys wäre anders, könnte „Retterin“ und „gute Herrin“ sein (Petersen 2016, S. 233), obwohl uns seit Staffeln ihr Narzissmus, ihre Kompromisslosigkeit und ihre Brutalität gezeigt wurden und in der Allegorie der Drachen als manifestierter „Wille[n] zur Macht“ – „gewalttätig, gnadenlos und kaum zu bändigen“ (Koch 2018, S. 138) – verdeutlicht wurde, nehmen wir ihr und der Serie ihr Verhalten übler als den anderen Figuren. Insbesondere übler als den männlichen Figuren, die größtenteils nichts in acht langen Staffeln gelernt zu haben scheinen.

„When Jon and Tyrion do really dumb things that blow up in their face [...] the show gets away with it because they are Our Heroes. We not only forgive them, we fail to see through them; we *let them* have it both ways. This particularly works for the men, who the show expects us to see as loyal to their queen, even as they are flagrantly disloyal to her.“ (Bady 2019)

Dies zeigt sich besonders deutlich an Tyrion und Jon, die beide immer wieder die gleichen Fehler begehen, ihr Wort brechen und Verrat begehen, aber jedes Mal ein anderes Ergebnis erwarten, also sich zutiefst irrational verhalten und sich dabei aber als moralisch überlegen verstehen. Der Meme-gewordene Ausspruch „You know nothing, Jon Snow“ bewahrheitet sich bis zum Ende immer wieder, bis Jon endlich der tragische und traurige Held sein kann, der er immer sein wollte und sein Leben an der Eismauer fristen darf. Mit Abstrichen gilt dies auch für Arya und Sansa. Nur Daenerys scheint hier die große Ausnahme zu bilden, wohl, weil sie zuvor am deutlichsten als Hoffnungsträgerin markiert wurde.

Aber dem Ganzen liegt noch ein viel entscheidenderes Problem zugrunde: Wir haben die unbequeme Wahrheit vergessen, die uns Game of Thrones von Anfang an beibrachte: Es gibt keine gerechte Herrschaft in einem ungerechten System und nebenbei auch keinen gerechten Krieg.

„But a deeper problem is that we don't want to admit that Daenerys is *right*, because we don't want to admit what monarchy is. There are no good kings and queens, something Varys should have known [...]. Kings and queens are selfish people who will kill you when they need you to die; while Tyrion should have been reading Machiavelli, Hobbes, and Carl Schmitt, Daenerys was out learning, in the field, what exactly the throne is. She is open about it. She is honest. She *had* wanted everyone to love her, and tried to make it happen. But as the people who loved her kept dying — and as her „allies“ turned against her and her enemies grew stronger — she correctly identified the failure of this strategy, and changed tactics. Just like she attacked the ships from the sun — ambushing them instead of letting them ambush her — she has abandoned a failing tactic, based on her knowledge of the field of play, and adopted a winning one.“ (Bady 2019)

Frei nach Adorno gibt es eben kein Wahres im Falschen. Das Spiel der Throne ist ein System, in dem nur das Recht der Stärkeren und der Mächtigen zählt, in der alle nur als potenzielle Opfer oder Gegner existieren, die jederzeit geopfert werden können. Als Cersei den Suizid ihres Sohnes in Kauf nimmt und die Große Septe mitsamt des High Sparrow und großen Teilen des Hauses Tyrell in die Luft sprengt (S06E10), wird das nur zu deutlich gemacht. Das System patriarchal-hegemonialer Herrschaft in Westeros ist nur darauf ausgerichtet, dass jemand siegt, der Rest ist unwichtig genau wie die Kosten des Sieges irrelevant sind. Dass die Königreiche einen Bürgerkrieg führen angesichts der Bedrohung durch den

Night King unterstreicht dies. Dass uns Game of Thrones dies zwar immer wieder vorgeführt hat und wir es trotzdem ignoriert haben und auf ‚gute Königinnen und Könige‘ hofften, ist der eigentliche Clou der letzten Staffel:

„The problem, ultimately, is not that Daenerys is a *mad* queen; there is no such thing. It’s a redundant phrase. Power corrupts and absolute power – dragon power, destiny power, fantasy power – most of all. To be a king or queen is to win the game, and to win the game, everyone else has to lose, and die. That’s the game. And if the fantasy of „High Fantasy“ is always that absolute rulers might rule well and kindly and with good intentions for their people, then Game of Thrones has abruptly woken up and remembered what a queen is.“ (Bady 2019)

Aus dieser Perspektive reiht Game of Thrones in seiner finalen Staffel eben nicht Klischee an Klischee, sondern desavouiert eines der letzten, das es noch aufrechtzuerhalten schien: das der Heilsbringerin, die alles anders machen würde. In einer ironischen Wendung jedoch vernichtet Daenerys dennoch den eisernen Thron durch ihren Tod. Wenn das Rad, also der Kreislauf gebrochen werden kann, dann nur durch das Ableben der Königinnen und Könige und dem Ende der Monarchie. Allerdings entpuppen sich dabei die Zerstörung des Throns genauso wie die Ermordung Daenerys als rein symbolische Handlungen. So realisiert sich weder das fantastische Ideal einer gerechten Herrschaft noch verfliegt die quasi-magische Bedeutung des eisernen Throns. Ihr Tod und seine Zerstörung ändern schlussendlich nichts. Wieder treffen die Mächtigen und Reichen zusammen und beschließen, wie die Zukunft aussehen soll. Dass die Serie auch die Hoffnungen des Publikums auf eine andere Gesellschafts- und Herrschaftsform kennt, wird im Einwurf Samwell Tarlys und der Reaktion der anderen Adligen nur allzu deutlich:

„SAMWELL: We represent all the great houses. But whomever we choose, they won’t just rule over lords and ladies. Maybe the decision about what’s best for everyone should be left to ... well, everyone.

EDMURE: Maybe we should give the dogs a vote as well.

ROYCE: I’ll ask my horse!“ (S08E06)

Die Idee der Demokratie und damit einer grundlegenden Veränderung wird verlacht und alles wird auch unter dem neuen König seine bekannten Wege gehen, nur ein wenig reformiert (Seyferth 2016). Das Spiel der Throne geht auch ohne den eisernen Thron weiter. Was Game of Thrones in seiner letzten Staffel schafft, ist uns unbequeme Wahrheiten zu präsentieren, nachdem es uns, die Hoffnung gab, dass es anders sein könnte. Es ist eine Form der Publikumskränkung, weil wir selbst vorgeführt wurden und uns aber auch gerne der Täuschung hingeben wollten, auch wenn wir allein schon aus dem Personal der Serie, das fast nur

aus Adligen oder Vergleichbaren besteht, erkennen hätten können, dass es sich um eine Tragödie handelt. Und bekanntermaßen entsteht die Tragik in der Tragödie vor allem aus der Fallhöhe seiner zunächst edel wirkenden Figuren. Bei Game of Thrones sind es nicht nur die Figuren, die fallen, sondern auch die Zuschauerinnen und Zuschauer selbst, die mit ihnen mitfieberten und hofften. Es liegt nahe zu vermuten, dass diese Publikumstäuschung und -kränkung es ist, die Game of Thrones so schnell und fast vollständig aus dem öffentlichen Diskurs verschwinden ließ und das obwohl es nicht durch ein anderes Medienereignis abgelöst wurde. (Rosenberg 2021).

4 Das Verschwinden von Game of Thrones

Game of Thrones mag an sich bereits ein interessantes künstlerisches Artefakt sein, aber wirklich interessant ist es als Medien- und Diskursphänomen und dies gilt besonders für sein Verschwinden aus dem öffentlichen Diskurs. Einige Gründe für das abrupte Abreißen wurden hier bereits aufgeführt. Der allgemeine Widerspruch von Serialität und Finalität, der Widerspruch von Komplexitätssteigerung und -reduktion, das nicht eingelöste Versprechen des Fantastischen und vor allem aber die Kränkung des Publikums.

Dennoch reicht all dies nicht als Erklärung aus. Wie schon Knödler festhielt, greift es zu kurz, Game of Thrones nur als Serie zu begreifen (2019). Vielmehr muss der Ereignischarakter von Game of Thrones berücksichtigt werden. Als Streaming-Serie, die sich noch der für ein Binge-Watching geeignete Veröffentlichung ganzer Staffeln entzog, erreichte sie ein weltweites Publikum Woche für Woche mehr oder minder gleichzeitig. Dass hier sogar mit immer geringer werdendem Abstand auch Lokalisierungen veröffentlicht wurden, unterstreicht dies. Damit erzeugte die Erstausstrahlung eine Form serieller Synchronizität und eine nicht zu reproduzierende Anschlusskommunikation, an der man durch ihre Omnipräsenz in allen Medien und Kommunikationsformen teilnehmen musste. Es galt: Man kann nicht nicht über Game of Thrones sprechen und anekdotisch kann jede und jeder dies wohl für sich belegen. Diese Kommunikation über Game of Thrones ist dabei mindestens genauso bedeutsam wie die Serie selbst. Denn die Serie forderte damit nicht nur eine im Sinne Mittells engagierte Rezeption ein, sondern vor allem eine Form von Präsenz und Gegenwärtigkeit, die eher an frühere Zeiten des Fernsehens erinnert; nur statt auf nationaler nun auf globaler Ebene. Dadurch erhielt oder erzeugte sie etwas Ereignishaftes und Singuläres, das – ganz entgegen der seriellen Logik – nicht einfach wiederholt werden kann.

Medienverzeichnis

- Andrews, T. M. 2019. ‚Game of Thrones‘ is just a TV show. So why do people feel personally affected by the finale? *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2019/05/22/game-thrones-is-just-tv-show-so-why-do-people-feel-personally-affected-by-finale/>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Bady, A. 2019. Game of Thrones: Season 8, “The Bells”. *LA Review of Books*. <https://lareviewofbooks.org/article/game-of-thrones-the-bells/>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Boccaccio, G. 2019 [1470]. *Das Dekameron*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Boren, C. 2019. Aaron Rodgers hated the ‚Game of Thrones‘ ending. Here’s why. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/sports/2019/05/22/aaron-rodgers-des-troyed-game-thrones-ending-heres-why/>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Chenou, Marianne, und Johann Christoph Bürgel. 2010. *Geschichten aus Tausendeiner Nacht*. Stuttgart: Reclam.
- Dockterman, E. 2019. How Daenerys Finally Turned Into the Mad Queen on Game of Thrones. *Time*. <https://time.com/5587311/daenerys-mad-queen-game-of-thrones/>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Douthat, R. 2019. How ‚Game of Thrones‘ Failed Fantasy. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2019/05/21/opinion/game-of-thrones-finale.html>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Downes, Stephanie, und Helen Young. 2019. The maiden fair: Nineteenthcentury medievalist art and the gendered aesthetics of whiteness in HBO’s Game of Thrones. *postmedieval. A journal of medieval cultural studies*. Vol. 10, 2: 219–235.
- Dumaraog, A. 2019. Game of Thrones Showrunners Explain Daenerys’ Controversial Decision (But Not Well). *Screenrant*. <https://screenrant.com/game-thrones-daenerys-mad-queen-red-keep-explained/>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Francis, L. 2019. Should Parents Of a Baby ‚Khaleesi‘ or ‚Daenerys‘ Feel Any Regret? Yahoo!News. https://news.yahoo.com/parents-baby-khaleesi-daenerys-feel-164201359.html?soc_src=social-sh&soc_trk=ma. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Game of Thrones: S02E06: The Old Gods and the New. USA 2012. Regie: David Nutter. *HBO*.
- Game of Thrones: S03E06: The Climb. USA 2013. Regie: Alik Sakharov. *HBO*.
- Game of Thrones: S06E10: The Winds of Winter. USA 2016. Regie: Miguel Sapochnik. *HBO*.
- Game of Thrones: S08E04: The Bells. USA 2019. Regie: Miguel Sapochnik. *HBO*.
- Game of Thrones: S08E06: The Iron Throne. USA 2019. Regie: David Benioff und D. B. Weiss. *HBO*.
- Game of Thrones: S07E02: Stormborn. USA 2017. Regie: Mark Mylod. *HBO*.
- Hert. 2019. Umstrittenes Ende von ‚Game of Thrones‘. *Süddeutsche Zeitung*.
- Illger, Daniel. 2020. Das Spiel ist aus. Über das unvermeidliche Scheitern von Game of Thrones. *Zeitschrift für Fantastikforschung*. doi: <https://doi.org/10.16995/zff.3018>.
- Kalbermatten, Manuela. 2020. „Cocks are important, I’m afraid“ Geschlechterpolitische (Fehl)Entscheidungen im Game-of-Thrones-Universum. *Zeitschrift für Fantastikforschung*. doi: <https://doi.org/10.16995/zff.3018>.

- King, Stephen. 2019. Twitter. <https://twitter.com/StephenKing/status/1129150700167077891>. Zugegriffen: 11. August 2021.
- Klein, Thomas. 2012. Diskurs und Spiel. Überlegungen zu einer medienwissenschaftlichen Theorie serieller Komplexität. In *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Hrsg. Frank Kelleter, 225–239. Bielefeld: transcript.
- Knödler, J. 2019. Von der unbändigen Wut auf ein Ende. *Süddeutsche Zeitung*. <https://www.sueddeutsche.de/medien/game-of-thrones-staffel-acht-fans-1.4454462>. Zugegriffen: 1. September 2021.
- Koch, Lars. 2018. „Power resides where men believe it resides“. Die brüchige Welt von Game of Thrones. In *Von Game of Thrones bis House of Cards. Politische Perspektiven in Fernsehserien*. Hrsg. Anja Besand, 129–166. Wiesbaden: Springer.
- Koschorke, Albrecht. 2012. *Wahrheit und Erfindung. Grundzüge einer Allgemeinen Erzähltheorie*. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Maas, S. 2019. Game of Thrones: Lasst uns die achte Staffel vergessen – und dreht eine neue! *Spiegel*. <https://www.spiegel.de/kultur/tv/game-of-thrones-staffel-8-petition-fordert-neu-dreh-der-finalen-staffel-a-8745a80f-00ff-4db1-8578-4d3ef64ec19c>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- McCluskey, M. 2019. All the Evidence That Daenerys Could Turn Out to Be the Mad Queen on Game of Thrones. *Time*. <https://time.com/5575244/game-of-thrones-daenerys-mad-queen/>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Mielke, Christine. 2006. *Zyklisch-serielle Narration. Erzähltes Erzählen von 1001 Nacht bis zur TV-Serie*. Berlin/New York: de Gruyter.
- Mittell, Jason. 2012. Narrative Komplexität im amerikanischen Gegenwartsfernsehen. In *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*. Hrsg. Frank Kelleter, 97–122. Bielefeld: transcript.
- Olesker, Ronnie. 2020. Chaos is a ladder: A study of identity, norms, and power transition in the Game of Thrones universe. *The British Journal of Politics and International Relations*. Vol. 22, 1: 47–64.
- Parkin, J. 2019. Charting Daenerys Targaryen's course from Khaleesi to ‚Mad Queen‘. *Polygon*. <https://www.polygon.com/game-of-thrones/2019/5/16/18627860/daenerys-targaryen-mad-queen-prophecy-foreshadowing-deaths-game-of-thrones>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Petersen, Christoph. 2016. Die drei Drachen Des Königs. Politische Theologie in ASOIAF. In *Die Welt von „Game of Thrones“*. *Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins „A Song of Ice and Fire“*. Hrsg. Markus May et al., 227–246. Bielefeld: transcript.
- Rittmann, Tim. 2012. Mass Effect 3: Spieler fordern ein neues Ende für die Trilogie. *ZEIT*. <https://www.zeit.de/digital/games/2012-03/mass-effect-3-ende-protest/komplettansicht>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Röhlig, M. 2019. Diese Probenszene mit ‚Jon‘ und ‚Dany‘ versöhnt viele mit dem Ende von ‚Game of Thrones‘. *Spiegel*. <https://www.spiegel.de/kultur/tv/game-of-thrones-finale-diese-szene-mit-emilia-clarke-und-kit-harrington-ist-das-bessere-ende-a-acd819a4-0806-454a-8af1-6ff78461bdac>. Zugegriffen: 10. August 2021.

- Rosenberg, A. 2021. „Game of Thrones“ was the last must-watch pop culture aimed at adults. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/opinions/2021/04/19/game-of-thrones-10th-anniversary-must-watch-pop-culture-adults/>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Schleich, Martin, und Jonas Nesselhauf. 2016. *Fernsehserien. Geschichte, Theorie, Narration*. Tübingen: A. Francke.
- Schlicker; A. 2016. *Autor – TV-Serie- Medienwandel: (De-)Figurationen serieller Autorschaft*. Marburg: Schüren.
- Seyferth, Peter. 2016. Realistische Fantastik. Macht in ASOIAF. In *Die Welt von „Game of Thrones“*. *Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins „A Song of Ice and Fire“*. Hrsg. Markus May et al., 247–263. Bielefeld: transcript.
- Simon, C. 2019. Pro/Contra zum GoT-Staffelfinale: Warum Dany, warum? *Süddeutsche Zeitung*. <https://www.sueddeutsche.de/medien/game-of-thrones-ende-kritik-1.4455673>. Zugegriffen: 1. September 2021.
- Spiegel, Simon. 2020. Die Sehnsucht nach dem Wunderbaren. *Zeitschrift für Fantastikforschung*. doi: <https://doi.org/10.16995/zff.3018>.
- Taylor, C. 2019. The Choose-Your-Own-Ending generation: Fan petitions have gone too far. *Mashable*. <https://mashable.com/article/game-thrones-fan-petition>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Tschiltschke, Christian von. 2018. Die abgebrochene Serie. Zum Scheitern des seriellen Prinzips in der Moderne. In *Serialität und Moderne. Feuilleton, Stummfilm, Avantgarde*. Hrsg. Daniel Winkler et al., 31–45. Bielefeld: transcript.
- Unterhuber, Tobias. 2016. „I read the fucking books!“ Subkulturelle Reaktionen auf den Medien- und Publikumswechsel von ASOIAF zu GOT. In *Die Welt von „Game of Thrones“*. *Kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins „A Song of Ice and Fire“*. Hrsg. Markus May et al., 384–394. Bielefeld: transcript.
- Vineyard, J. 2019. Is Daenerys Just Upset or Are the Targaryens Really That Crazy? *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2019/05/13/arts/television/daenerys-targaryen-game-of-thrones.html>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Weisbrod, L. 2019. Unterm Rad. Warum tut das Ende von „Game of Thrones“ so weh? *ZEIT*. <https://www.zeit.de/2019/22/game-of-thrones-finale-letzte-staffel-hbo-fernsehserie>. Zugegriffen: 10. August 2021.
- Weiss, R. 2019. In England gibt es jetzt Seelsorge für „Game of Thrones“-Fans. *Jetzt*. <https://www.jetzt.de/glutzen/40-pfund-fuer-die-game-of-thrones-seelsorge>. Zugegriffen: 11. August 2021.
- Wünsch, Manuela. 2010. Serialität und Wiederholung in filmischen Medien. In *Kunst der Serie. Die Serie in den Künsten*. Hrsg. Christine Blättler, 191–203. München: Wilhelm Fink.
- Žižek, S. 2019. Game of Thrones tapped into fears of revolution and political women – and left us no better off than before. *Independent*. <https://www.independent.co.uk/voices/game-thrones-season-8-finale-bran-daenerys-cersei-jon-snow-zizek-revolution-a8923371.html>. Zugegriffen: 10. August 2021.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Sprachvarietäten in Game of Thrones

Wieso klingt die deutsche Synchronfassung anders?

Christina Scharf

Zusammenfassung

Dieser Beitrag beschäftigt sich mit der Frage, warum die deutsche Synchronfassung der ersten Staffel der Serie Game of Thrones anders klingt als das englische Original. Die Frage bezieht sich dabei auf die realen diatopischen und diastratischen englischen Sprachvarietäten, die in der Serie als Varietäten der fiktiven Common Tongue neu verankert werden, und darauf ob bzw. inwieweit diese in der deutschen Synchronfassung als Varietäten der Gemeinen Zunge vorkommen. In einem ersten Schritt werden dazu die Eigenschaften und Auswirkungen der im Original vorkommenden Sprachvarietäten analysiert, indem die Charaktere in vier Gruppen aufgeteilt werden. Auf diese Analyse folgen eine Diskussion der aktuellen Translationsstrategien im Umgang mit (vor allem diatopischen) Sprachvarietäten bei der Synchronisation sowie eine vergleichsbasierte Analyse ihres Vorkommens in der deutschen Synchronfassung der Staffel. Abschließend wird eine neue Translationsstrategie für die Synchronisation von Sprachvarietäten in Fantasyfilmen und -serien vorgeschlagen.

1 Einleitung

Die 2011 erstmals veröffentlichte HBO-Serie Game of Thrones (2011–2019), die auf George R. R. Martins fünfteiliger Buchreihe A Song of Ice and Fire (1996–2011) basiert, erfreut sich auch zwei Jahre nach Ausstrahlung der achten und

C. Scharf (✉)

Institut für Translationswissenschaft, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: contact@translation-scharf.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: *Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive*, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_8

143

letzten Staffel (2019) noch großer Beliebtheit. Wie alle Beiträge in diesem Band versucht auch der vorliegende, eine auf ein sehr bestimmtes Fachgebiet – die Translationswissenschaft – einzugrenzende Frage zu beantworten: Wieso klingt die deutsche Synchronfassung anders? Diese Frage bezieht sich dabei auf den veränderten Einsatz der im englischen Original vorkommenden diatopischen und diastratischen Sprachvarietäten.

Bevor näher auf diese Frage eingegangen werden kann, wird in Abschn. 2 vorerst eine varietätenlinguistische Analyse der Originalversion der Serie vorgenommen. Diese dient der Aufklärung darüber, welche realen Sprachvarietäten des Englischen als fiktive Varietäten der *Common Tongue*, der *Lingua franca* in Martins Universum, in der Serie neu verankert werden, welchem Zweck sie dienen und wie sie sich auf die Handlung und Rezeption der Serie auswirken. Aufgrund der Fülle an Material ist diese Analyse auf die erste Staffel der Serie *Game of Thrones* (*Game of Thrones* 2011a) beschränkt.

Nach der Analyse des englischen Ausgangsmaterials werden unterschiedliche Ansätze der Translationswissenschaft bezüglich des Umgangs mit (vor allem diatopischen) Sprachvarietäten bei der Synchronisation diskutiert. In weiterer Folge wird die deutsche Synchronfassung dahingehend analysiert, ob darin dieselben sprachlichen Informationen weitergegeben werden oder ob es hier aufgrund der Translationsstrategie Unterschiede bei der Charakterisierung der Rollen gibt. Schließlich soll im letzten Abschnitt ein Ausblick auf mögliche weitere Forschungsthemen und -ansätze in der Medien-, Sprach- und vor allem der Translationswissenschaft gegeben werden.

2 Wie klingt *Game of Thrones* auf Englisch?

Die erste Staffel von *Game of Thrones* (*Game of Thrones* 2011a) basiert auf George R. R. Martins erstem Buch *A Game of Thrones* (1996) und besteht aus 10 Folgen, die durchschnittlich 57 min lang sind (z. B. Folge 1 „Winter is Coming“ 61 min, Folge 10 „Fire and Blood“ 53 min).

In den 567 min Filmmaterial der ersten Staffel bekommt das englischsprachige Publikum einige interessante sprachliche Unterschiede zu hören, die aus unterschiedlichen Blickwinkeln analysiert werden können, wie das etwa Lydia Hayes (2021), Gala Rebane (2019) sowie Cécile Viollain und Hugo Chatellier (2020) bereits getan haben. Die Autorinnen und der Autor dieser Studien haben sich beispielsweise mit „northern and southern-English dialectal memes“ (Hayes 2021, S. 168 ff.) oder mit den verschiedenen Sprachideologien in *Game of Thrones*

(Rebane 2019, S. 174 ff.) auseinandergesetzt. Viollain und Chatellier (2020) analysieren in ihrem Artikel die unterschiedlichen Aussprachen gewisser Phoneme in der Serie im Vergleich zu realen diatopischen und diastratischen Varietäten des Englischen und sprechen dabei passender und dazu noch unterhaltsamerweise von einem „Game of Phones“. Die folgende Analyse bezieht sich teils auf diese drei sowie auch weitere Studien, stellt jedoch mehr eine soziolinguistische Analyse der intendierten Auswirkung auf die Rezeption – durch Stereotypisierung bzw. Einstellungen zu gewissen Varietäten – dar, als eine des Talentes einzelner Schauspielerinnen und Schauspieler dafür, englische Dialekte und Akzente vorzuführen, die nicht ihre muttersprachlichen sind (s. beispielsweise Viollain und Chatellier 2020), oder eine präzise linguistische Aufklärung zu den Ursprüngen und der Vielfalt englischer Dialekte (s. beispielsweise Trudgill 1992).

2.1 „Do you speak the Common Tongue?“¹

George R. R. Martins Bücher und die spätere Serie spielen in einer von ihm erschaffenen fiktiven Welt, in der es die Kontinente *Westeros*² und *Essos* gibt. Das im Titel der Serie angedeutete „Spiel um Throne“ bezieht sich auf den Kontinent Westeros, auf dem sich die sogenannten *Sieben Königslande* (*Seven Kingdoms*)³ befinden, die zu Beginn der Handlung unter der Regentschaft eines gemeinsamen Königs stehen und deren Feudalregierung jener des mittelalterlichen Englands ähnelt.⁴ Die Sieben Königslande bestehen aus *Dorne* (*Dorne*), den *Flussländern* (*Riverlands*), dem *Grünen Tal von Arryn* (*Vale of Arryn*), dem *Norden* (*The North*), den *Sturmländern* (*Stormlands*), der *Weite* (*The Reach*) und den *Westländern* (*Westerlands*) und werden nach Norden hin von einer großen Mauer aus Eis (*The Wall*) eingegrenzt („Seven Kingdoms“ o. J. und Renner 2014).

Nördlich dieser Mauer verbergen sich große Gefahren, auf die hier nicht weiter eingegangen werden kann. In Bezug auf die Mauer ist es für diese varietätenlinguistische Studie nur wichtig, zu erwähnen, dass alle Menschen auf dem Kontinent Westeros, auch die nördlich der Mauer lebenden *Wildlinge* bzw. das

¹ Das fragt Daenerys Khal Drogo, den Anführer der Dothraki, kurz nach ihrer Hochzeit (S01E01, 56:30–56:35).

² Später im Text beschreiben die Substantive „Westerosi“ und „Essosi“ sowie die Adjektive „westerosi“ und „essosi“ die Herkunft der jeweiligen Charaktere.

³ Im Folgenden werden bei Erstnennung die deutschen sowie englischen Eigennamen und Ortsnamen angegeben. Um einen besseren Lesefluss zu gewährleisten, wird später jeweils nur in einer Sprache angeführt.

⁴ Vgl. dazu näher auch den Beitrag von Schwarz in diesem Band.

Freie Volk (*Wildlings* oder *Free Folk*), im Original die *Common Tongue* (*Gemeine Zunge*) sprechen. Wichtig ist dies, da innerhalb von Martins Universum noch zahlreiche weitere Sprachen gesprochen werden. Zwei davon sind *Dothraki* und *Hoch Valyrisch* (*High Valyrian*), mit deren Kreation der amerikanische Linguist David J. Peterson beauftragt wurde (Peterson 2015, S. 15 ff.)⁵.

Damit die Leserschaft der Bücher und später das Publikum der Serie die jeweiligen Werke besser rezipieren können, wird Martins fiktive Sprache namens *Common Tongue* im Original von verschiedenen Varietäten der realen Sprache Englisch dargestellt (und in synchronisierten Versionen jeweils von der Sprache des Zielpublikums). Wie im *High Fantasy Fiction Genre*, beginnend mit Tolkiens *Lord of the Rings*-Reihe (1954–1955), üblich, wird auch in Martins fiktivem Universum standardmäßig britisches Englisch gesprochen (Wheeler 2012). Wheeler (2012), Lien (2016) und andere begründen diesen Trend damit, dass *Game of Thrones* in erster Linie für ein US-amerikanisches Publikum produziert wurde, für welches britische Varietäten „exotisch genug sind, um Zusehende in eine andere Realität zu transportieren, [...] und gleichzeitig für ein weltweites Publikum verständlich sind“ (übersetzt aus dem Englischen; Wheeler 2012). Durch den Einsatz aktueller britischer Varietäten entsteht hier ein Anachronismus: Die Varietäten sind nicht wirklich mittelalterlich, wirken aber auf das US-amerikanische Publikum älter. Die Annahme, dass im Mittelalter in England bereits nicht-rhotische Varietäten gesprochen wurden, ist zwar falsch, aber ihr Einsatz als pseudo-diachronische Markierung erzielt effektiv die beabsichtigte Wirkung, indem sie dabei helfen, das Publikum „zurück“ in eine pseudo-mittelalterliche Ära zu bringen“ (übersetzt aus dem Englischen; Viollain und Chatellier 2020, S. 10).

2.2 Varietäten der *Common Tongue*

Da nun erklärt wurde, dass und weshalb die *Lingua franca* des Kontinents Westeros von britischem Englisch dargestellt wird, gilt es zunächst genauer zu untersuchen, welche Varietäten die *Common Tongue* aufweist, welche phonetischen Charakteristika diese auszeichnen und welche soziolinguistischen Stereotypen mit ihnen verbunden werden.

Obwohl, wie in Abschn. 2.1 erwähnt, alle Menschen auf dem Kontinent Westeros die *Common Tongue* sprechen, gibt es auf diesem doch sehr großen

⁵ In seinem Artikel im Sammelband *Mastering the Game of Thrones* (2015) beschreibt Peterson unter anderem, wie die Produzenten Benioff und Weiss entschieden haben, diese Sprachen kreieren zu lassen, und wie er an diese herausfordernde Aufgabe herangegangen ist (s. Peterson 2015, S. 15–34).

Gebiet kulturelle Unterschiede, die im Original unter anderem durch die Charakterisierung der Rollen durch sprachliche Markierungen verstärkt werden. Die These, dass die sprachlichen Unterschiede innerhalb von Westeros eine Nachbildung jener der britischen Inseln sei, hat sich unter anderem in einer Studie von Lien (2016, S. 46 ff.) allerdings nicht bewahrheitet. Auch Rebane (2019, S. 175 ff.) dementiert in ihrem Artikel sprachliche Analogien zwischen Westeros und England. Obwohl sehr grobe Übereinstimmungen (Nord-Süd-Muster) zu beobachten sind, zeigt eine genauere Untersuchung, dass es sich vielmehr um eine Methode der Rollencharakterisierung durch „moral commentary“ (Rebane 2019, S. 175 ff.) im Sinne des präzisen Einsatzes von englischen Akzenten und Dialekten bei Charakteren handelt, für welche die Stereotypenmarker, die mit der jeweiligen realen Varietät einhergehen, zutreffen.

Dieser letzten These wird auch hier nachgegangen. Im Gegensatz zu Violain und Chatellier (2020, S. 11 ff.), welche die Charaktere in drei Gruppen teilen, wird hier jedoch eine Einteilung in vier soziolinguistische Gruppen vorgeschlagen: Die Charaktere der ersten Staffel⁶ können in „nördliche“, „südlich-vornehme“, „südlich-bürgerliche“ und „essosi“ Sprecher und Sprecherinnen aufgeteilt werden. Hier wurden bewusst keine realen diatopischen oder diastratischen Bezeichnungen für die Gruppen gewählt, da die Theorie der sprachlichen Analogie zwischen Westeros und England, wie erwähnt, bereits widerlegt wurde.

2.2.1 Die „nördliche“ Gruppe

Wie Hayes (2021) sehr kurz und prägnant erklärt, spricht die Mehrheit der Charaktere aus dem Norden von Westeros einen nord-englischen Yorkshire-Dialekt und zählt im Rahmen dieser Analyse als Sprecher und Sprecherinnen der „nördlichen“ Varietät. Die häufigsten und deutlichsten Markierungen des Yorkshire-Dialekts sind, unter anderen, das „/h/ dropping“ (/h/ am Anfang von Worten wird nicht ausgesprochen), sogenannte „foot vowels“ /ʊ/ (keine Unterscheidung des Vokals in Worten wie „cup“ und „love“), das „/g/ dropping“ bei Endkonsonanten ([ŋ] wird zu /n/ in „Winter is coming“), der kurze Vokal /æ/ (in Worten wie „run faster“; auch als „BATH-broadening“ bekannt) sowie das sogenannte „tapped /r/“ zwischen Vokalen mancher Charaktere (Hayes 2021, S. 178).

⁶ Hier ist der Zusatz „in der ersten Staffel“ sehr wichtig, da es in der vierten Staffel (2013) durch das Auftreten von Charakteren aus Dorne (dem südlichsten der Sieben Königreiche) zu einer Verschiebung des Modells kommt. Sprachliche, aber auch kulturelle Normen, die dem Publikum in Staffel eins als „südlich“ vermittelt werden, müssen ab Staffel vier immer mit einem „abgesehen von Dorne“ versehen werden.

Die wichtigsten Charaktere der ersten Staffel, die diese phonetischen Markierungen aufweisen, sind beispielsweise Eddard „Ned“ Stark, König Robert Baratheon, Robb Stark und Jon Snow. Ein Hauptargument gegen die These der geografischen Nachahmung Englands bei der Auswahl des Yorkshire-Dialektes für den Norden ist, dass, abgesehen von einigen Charakteren aus diesem Königsland, auch König Robert Baratheon so spricht, obwohl er aus den Sturmländern stammt. Dazu gibt es verschiedene Theorien. Viollain und Chatellier (2020) beschreiben dies als soziolinguistische Markierung mit der Absicht, seine Verbundenheit mit Ned Stark sowie seine Einsamkeit unter den anders Gesinnten in der Hauptstadt *Königsmund* (*King's Landing*) zu betonen. Zudem hebt der sprachliche Unterschied zwischen dem König und seinem (vermeintlichen) Sohn Joffrey hervor, dass die beiden nichts gemeinsam haben, während Ned und Robb Stark sich zusätzlich zu anderen Charakterzügen auch in ihrer Aussprache sehr ähneln (Viollain und Chatellier 2020, S. 19).

Insgesamt – nicht nur im Game-of-Thrones-Universum – sind Stereotypenmarker des Yorkshire-Dialektes Eigenschaften wie Ehrlichkeit, Einfachheit (durch die Konnotation der Arbeiterklasse), Desinteresse an Macht, Härte und authentische Männlichkeit (Viollain und Chatellier 2020, S. 19). Hayes (2021, S. 184) listet in einer Tabelle ebenfalls viele diastratische Marker des Yorkshire und anderer nordenglischer Varietäten auf, von denen einige auch auf die Charaktere der fiktiven nördlichen Varietät zutreffen: mittlere bis untere soziale Schicht, informell, unzivilisiert, ungehobelt, trotzig, patriotisch, gegen Überheblichkeit, Sinn für Humor, Loyalität und Integrität.

2.2.2 Die „südlich-vornehme“ Gruppe

Ungleich ähnlicher Analysen werden „südliche“ Charaktere hier in zwei Gruppen unterteilt, da sie ansonsten mit Abstand die größte und in Bezug auf ihre soziolinguistischen Marker zugleich eine sehr inhomogene Gruppe darstellen würden. Daher rührt die hier vorgenommene Einteilung in „südlich-bürgerliche“ und „südliche-bürgerliche“ Sprecher und Sprecherinnen.

Zur ersten Gruppe zählen alle Charaktere, die mit einem sogenannten englischen *prestige accent* sprechen; viele davon in Staffel eins sind Adelige in der Hauptstadt *Königsmund*, aber auch Angehörige anderer Häuser und Personen mit höheren Stellungen. Die hier als „vornehm“ eingesetzten, realen Akzente und Dialekte des Englischen sind jene, die – je nach Analyse – als *Received Pronunciation* (RP), *Southern British English* (SBE), *Standard Southern British English* (SSBE) oder *Estuary English* (EE) bezeichnet werden. In dieser Analyse wird nicht näher auf die sehr geringen und schwer definierbaren phonetischen Unterschiede zwischen RP, SBE, SSBE und EE eingegangen (s. dazu Trudgill 1992

und „Accents in Britain“ o. J.), sondern nur auf ihre gemeinsamen Hauptkontrastpunkte zu nördlichen Varietäten. Wichtiger ist es, ihre soziolinguistischen Marker und die mit ihnen verbundenen Stereotypen zu analysieren.

Stark vereinfacht ausgedrückt, bezeichnet SBE jenes Englisch, das britische Wörterbücher aufweisen. Um jedoch den Kontrast zu den in Abschn. 2.2.1 erwähnten spezifischen Aussprachecharakteristika der „nördlichen“ Gruppe verdeutlichen zu können, werden hier die dominantesten phonetischen Eigenschaften dieser Varietäten genannt: Das erste phonetische Unterscheidungskriterium wird häufig „BATH-broadening“ genannt. Bei vielen Wörtern, die im Norden mit einem kurzen /æ/-Vokal ausgesprochen werden (Beispiel oben „run faster“), hört man bei SBE-Sprechern und Sprecherinnen lange /ɑː/-Vokale (beispielsweise Bei „bath“, daher der Name). Ein zweiter deutlich erkennbarer Unterschied wird „FOOT/STRUT opposition“ genannt. Wie oben aus der anderen Perspektive erwähnt, sprechen SBE-Sprecher und Sprecherinnen Worte wie „love“ und „cup“ im Gegensatz zu Personen mit Yorkshire-Dialekt unterschiedlich aus, nämlich mit zwei klar unterscheidbaren Vokalen: „love“ mit dem längeren /ʌ/ und „cup“ mit dem kurzen /ʊ/ (Viollain und Chatellier 2020, S. 12 ff.).

Aus soziolinguistischer Perspektive ist RP eine diastratische Varietät ohne regionale Zugehörigkeit, die heute immer häufiger als Unterkategorie von SSBE bezeichnet wird. RP-Sprecher und Sprecherinnen sind meist Angehörige der Oberschicht und oberen Mittelschicht Englands, da diese Aussprache vorwiegend an elitären Privatschulen unterrichtet wurde und keiner diatopischen Zuordnung unterliegt („Accents in Britain“ o. J.). Die neuere Kategorisierung SSBE, der RP im weitesten Sinne angehört, hingegen weckt weniger sozioökonomische Assoziationen (Lien 2016, S. 19) und ist diatopisch der sehr großen Region Südenglands zugeordnet. In animierten Filmen und Spielfilmen werden Bösewichte häufig klischeehaft mit RP-Akzent dargestellt, um sie von den meist General American (GA) sprechenden Hauptcharakteren zu unterscheiden (Viollain und Chatellier 2020, S. 11 und Reinacher 2016). Lydia Hayes (2021) unterscheidet in ihrer Studie zwischen SBE und RP. Ihre tabellarische Auflistung der diastratischen Marker dieser Varietäten zeigt genau, welche Charakterisierungen durch den Einsatz dieser Markierungen möglich sind. Für SBE listet sie „(h)igh social class; refinement; formality, deceit; cunning; pretentiousness; seriousness; intelligence; untrustworthiness“, während die Varietät RP in ihrer Analyse noch ein soziokulturelles Niveau darübersteht (Hayes 2021, S. 184). In Game of Thrones werden durch den Einsatz dieser sprachlichen Markierungen auch viele dieser Assoziationen beim Publikum ausgelöst: Etwa sprechen die Lannisters alle SBE-Varietäten – zwar nicht alle dieselben, aber das liegt vermutlich daran, dass Peter Dinklage (Tyrion Lannister) sowie Nikolaj Coster-Waldau

(Jaime Lannister) im Gegensatz zu Lena Headey (Cersei Lannister) nicht muttersprachlich britisches Englisch sprechen (s. dazu Viollain und Chatellier 2020, S. 16 ff. oder Lien 2016, S. 37 ff.). Auch Lord Varys, der eigentlich Essosi ist, spricht RP. Dies ist wohl bezeichnend für seine Anpassungsfähigkeit und seinen hart erarbeiteten, nicht angeborenen Status als Mitglied des Königsrats.

2.2.3 Die „südlich-bürgerliche“ Gruppe

Die dritte Gruppe, jene der „südlich-bürgerlichen“ Sprecher und Sprecherinnen, ist wesentlich kleiner als die zweite. Tatsächlich fallen nur zwei wiederkehrende Charaktere der ersten Staffel in diese Gruppe (Gendry und Pypar), die dadurch charakterisiert wird, dass ihr eben nur „unwichtige“, bürgerliche Charaktere angehören. Abgesehen von Gendry und Pypar, sprechen einige Wachen, manche der Frauen in den Freudenhäusern sowie die Rekruten für die Nachtwache, denen Arya Stark in Folge 10 begegnet, diesen realen Dialekt: *Cockney*. Die reale Varietät *Cockney* ist diatopisch London, vor allem Ostlondon, zuzuordnen und gleichzeitig eine diastratische Varietät der Arbeiterklasse.

Die deutlichsten phonetischen Eigenschaften dieser Varietät sind vor allem das sogenannte „/h/ dropping“, wobei mit /h/ beginnende Wörter ohne diesen Anfangskonsonanten ausgesprochen werden, und „glottal stopping“, wobei kurzzeitig die Luftzufuhr unterbrochen wird, was jeweils für kurze Momente die Stimmbänder „verschließt“ und als [ʔ] transkribiert wird. Des Weiteren sprechen *Cockney*-Sprecher und Sprecherinnen die typisch englischen Laute /θ/ und /ð/ als /f/ und /v/ aus, was „th-fronting“ genannt wird. Auch „/l/ vocalization“, die Betonung von /l/-Lauten vor Konsonanten, ist ein Charakteristikum des *Cockney*-Dialekts (s. dazu Lien 2016, S. 19 und Lundervold 2013, S. 45, 74).

In dieser Analyse wird diese Gruppe explizit als eigene angeführt, obwohl keiner der Hauptcharaktere ihr angehört, da die soziolinguistischen Implikationen dieser stilistischen sprachlichen Markierung sehr deutlich sind. Abgesehen von seiner realen diatopischen Konnotation stellt der Einsatz von *Cockney* nämlich auch eine klare diastratische Markierung dar, da dieser Dialekt eindeutig der Arbeiterklasse zugeordnet ist. In Szenen, in denen „nördliche“/„südlich-vornehme“ Sprecher und Sprecherinnen also „südlich-bürgerlichen“ Charakteren gegenüberstehen, werden diese Dialekte als Varietäten jeweils in der obersten bzw. der untersten Bevölkerungsschicht der Sieben Königslande neu verankert und verlieren (gegebenenfalls) ihre realen diatopischen Konnotationen. Gut ersichtlich ist diese Kontrastmarkierung in einer Szene, in der Arya Stark zurück in den Königspalast möchte, nachdem sie einer Katze nachgejagt ist. Sie ist schmutzig, und ihr Aussehen entspricht nicht dem einer „Lady“, weshalb die

Wachen sie anfangs auslachen und abweisen. Als Arya sich dann in gehobenem Sprachregister und in einem SBE-Dialekt verteidigt und ihnen droht, wodurch ihre Zugehörigkeit zur Oberschicht verdeutlicht wird, glauben die Wachen ihr und gewähren ihr Einlass (S01E05, 26:15–26:50).

2.2.4 Die „*essosi*“ Gruppe

Die vierte und letzte Analysegruppe wird hier „*essosi*“ genannt. Allerdings ist diese Bezeichnung sehr vereinfachend, da die Charaktere, die in diese Gruppe hineinfallen, nicht alle aus demselben Ort kommen – im Gegenteil, der Kontinent Essos ist noch viel größer als Westeros. Die erste Staffel von Game of Thrones spielt zwar vorwiegend am Kontinent Westeros, dennoch werden dem Publikum bereits einige *essosi* Charaktere vorgestellt, deren Sprache mit Akzenten markiert ist. Just aufgrund Essos' Größe und seiner Vielzahl an Sprachen, ergibt es Sinn, dass nicht alle *Essosi* mit demselben Akzent sprechen. Die Gruppe ist demnach in ihrem Gebrauch von Akzenten sehr heterogen, aber homogen darin, welche Wirkung diese Markierungen auf die Rezeption der jeweiligen Rollen haben. Die verwendeten Akzente werden hier nicht genauer auf ihre phonetischen Merkmale untersucht, da dies den Rahmen dieses Beitrags sprengen würde.

Zu den Akzenten der *essosi* Charaktere soll an dieser Stelle nur der Schauspieler Miltos Yerole mou zitiert werden, der Arya Starks „Tanzlehrer“ Syrio Forel spielt. Auf die Frage, warum er einen italienischen Akzent für die Rolle gewählt habe, antwortete er in einem Interview:

„It is not Italian. I am Greek Cypriot and I used a little of that, but I did not want to make it a specific accent – as Braavosi is a fantasy language – and so I used a little Greek, a little Italian and a little Spanish and then pushed it East into Persia.“
(„Conversation with Miltos Yerole mou“ 2013)

Dies bestätigt die soziolinguistische Annahme, dass die sprachlichen Markierungen der Charaktere der „*essosi*“ Gruppe dem Publikum eben nur Information über ihre Herkunft geben sollen, ohne andere stereotypischen Assoziationen zu wecken. Ein zweites Argument für den Einsatz erfundener und/oder nicht zuordenbarer exotischer Akzentmarkierungen anstelle erkennbarer Akzente ist der, dass es beleidigend und rassistisch wäre, wenn etwa die Dothraki, ein Volk, das dem Publikum als kriegerisch und gewalttätig vorgestellt wird, eine andere natürliche Sprache oder Englisch mit einem erkennbaren Akzent sprächen. Peterson nennt dieses Argument sowohl in Bezug auf Akzentmarkierungen, wenn *essosi* Charaktere Englisch sprechen, als auch als Argument für die Kreation von Kunstsprachen und gegen den Einsatz einer natürlichen Sprache für Martins Dothraki oder die Sprachen anderer *essosi* Völker (Peterson 2015, S. 21).

3 Verschiedene translationswissenschaftliche Ansätze zur Übertragung von Sprachvarietäten

Der deutschsprachige Raum ist in puncto Synchronisation vs. Untertitelung eindeutig ein sogenanntes „Synchronisationsgebiet“.⁷ Die folgende Diskussion basiert auf dem Wissen, dass, wie Seifferth (2009, S. 131) bezüglich des Einsatzes von Sprachvarietäten in deutschen Synchronfassungen schreibt, „Dialekte seit langem verpönt“⁸ und „Akzente in der Synchronfassung oft nicht berücksichtigt“ werden. An dieser Synchronisationspraktik hat sich seit 2009 nichts geändert, doch vielleicht kann dieser Beitrag einen Anstoß dafür geben, dass deutsche Synchronisationen von internationalen Film- und Fernsehproduktionen zukünftig etwas weniger „monoton“⁹ klingen.

Unter „monoton“ ist hier der ausschließliche Gebrauch der Standardsprache zu verstehen, aufgrund dessen „synchronisierten Filmen zwangsläufig etwas Unnatürliches“ anhaftet (Herbst 1994, S. 95). Denn wie aus der varietätenlinguistischen Analyse der englischen Version von *Game of Thrones* hervorgeht, „dienen von der Standardsprache abweichende Varietäten der Charakterisierung [...], markieren den soziokulturellen Hintergrund und verstärken das Lokalkolorit“ (Korycińska-Wegner 2011, S. 75), finden aber in der deutschen Synchronfassung keine bzw. jedenfalls keine äquivalenten Entsprechungen. Diesbezüglich schrieb Herbst bereits 1994, dass „direkte Äquivalenz hinsichtlich der von Akzent oder Dialekt getragenen Bedeutungselemente eines Textes in dem Sinne, daß diese Bedeutungselemente auch in der synchronisierten Fassung durch Akzent oder Dialekt ausgedrückt werden könnten, [unmöglich erscheinen]“. In einer Fußnote fügt er dem hinzu, „der einzige Fall, in dem der Gebrauch von Dialekt in Synchronfassungen überzeugend wirkt,“ sei, „wenn es sich um einen Dialekt der Zielsprache handelt, der im Film aufgrund des Ortes der Handlung bzw. der Herkunft bestimmter Personen gesprochen wird“ (Herbst 1994, S. 96). Allerdings umfassen die von Herbst diskutierten Beispiele keinen Fantasy-Film.

⁷ Weiterführende Literatur zur Geschichte der Synchronisation und anderer Formen der audiovisuellen Übersetzung beispielsweise in Nagel (2009), Korycińska-Wegner (2011), Helin (2004) sowie in Herbst (1994, 2007, 2020).

⁸ Laut Hesse-Quack (1969) tendierte man bei der Synchronisation ins Deutsche bereits in den 1960ern zur Standardisierung. Die Charakterisierung von Personen durch Dialekte ging bereits damals fast immer verloren oder wurde „umbogen“, indem Einheitsdialekte angewandt wurden (Hesse-Quack 1969, S. 196).

⁹ „[A] total lack of accent difference may introduce an unintended element of monotony into a film.“ (Herbst 2020, S. 443).

Kolb (1999) nennt in ihrem Beitrag über Strategien für den Umgang mit Sprachvarietäten in Literaturübersetzungen Beispiele, in denen die Übertragung eines Dialekts in einen zielsprachlichen Dialekt funktioniert: die *Asterix*-Bände (in denen die kulturellen Verankerungen bereits im Original „gebrochen“ sind und durch die Übertragung daher kein neuer Bruch entsteht), Dialektgedichte oder Theaterstücke mit unspezifischen soziokulturellen Hintergründen (Kolb 1999, S. 278 ff.). Ziel dieses Beitrags ist es daher nicht, den bestehenden gängigen Übertragungsstrategien für Sprachvarietäten (beispielsweise nach Kolb 1999 und Herbst 1994) zu widersprechen, sondern vielmehr, sie um eine weitere Methode zu ergänzen. Denn während es meiner Ansicht nach zutrifft, dass die direkte Übertragung von Cockney in einen Tiroler Dialekt bei einem in London spielenden Film dazu führen würde, dass „der soziokulturelle Hintergrund in krassem Widerspruch zur sprachlichen Zuordnung der Protagonisten“ (Kolb 1999, S. 279) stünde, stellt sich mir die Frage, ob Herbsts Übertragungsstrategien für indirekte Äquivalenz (Verbalisierung relevanter Information, Anpassung der Stilebene, der Stimmqualität und der Sprechweise; s. dazu Herbst 1994, S. 107 ff.) für Filme und Serien des Fantasy-Genres wirklich der einzig mögliche Weg sind.

Dieselbe Frage stellt Nadiani (2004) bezüglich eines ähnlichen Themas, der deutschen Synchronisation italienischer Filme: „Dialekte und filmische Nicht-Übersetzung – Der einzig mögliche Weg?“. In seinem Beitrag plädiert Nadiani dafür, „den Gebrauch des Dialekts und seines ‚Geistes‘ im Originalfilm [...] so weit es geht ‚hinüberzuretten‘“, da es „für die Rezeption eines synchronisierten filmischen Kunstwerkes wichtig ist, dass das Dialektale eine wie auch immer geartete Entsprechung in der Ziel- und Kultursprache findet und somit dem Werk durch eine ‚betrügerische‘, aber doch glaubhafte Interpretation (Synchronisation und Untertitelung sind ja immer auch Interpretationen) sein Potenzial beim Zielzuschauer [sic] entfalten hilft“ (Nadiani 2004, S. 54).

In Übereinstimmung mit Nadiani schreibt Seifferth (2009): „Eine Serie wird nur dann Erfolg haben, wenn der kulturelle Transfer so gelingt, dass die kulturelle Andersartigkeit zwar vorhanden ist, aber als kompatibel mit dem eigenen kulturellen Umfeld empfunden wird.“ (S. 134). Bemerkbar sei dies auch daran, dass originalsprachlich deutsche Serien durch den Einsatz kultureller Gegebenheiten, wie Dialekten, authentischer und beliebter würden, wie etwa an den Bayrisch sprechenden Polizisten in *Die Rosenheim-Cops* erkennbar sei (Seifferth 2009, S. 134). Beispielhaft hierfür sind des Weiteren die *Tatort*-Folgen aus dem gesamten deutschsprachigen Raum, in denen die österreichischen Ermittler

und Ermittlerinnen deutlich anders sprechen als ihre Kölner Kollegen und Kolleginnen. Nicht nur, aber besonders das macht das Lokalkolorit der Serie aus.¹⁰ Auch in englischsprachigen Originalproduktionen wird das Lokalkolorit meist durch Sprachvarietäten verstärkt – ob reales oder fiktives Lokalkolorit, ist dabei egal, wie an *Game of Thrones* zu erkennen ist. Dass Charaktere in (englischen wie deutschen) originalsprachlichen Produktionen immer mehr durch sprachliche Markierungen charakterisiert werden, spricht eindeutig dafür, dass diesen auch bei der Synchronisation mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden sollte.

Auch weitere Autoren und Autorinnen haben sich bereits mit der Thematik der Übertragungsstrategien für Dialekte in literarischen und/oder filmischen Werken auseinandergesetzt. So spricht sich etwa auch Englund Dimitrova (2004), die sich hauptsächlich mit den Methoden der Dialektübersetzung in literarischen Werken für das Sprachenpaar Schwedisch-Englisch beschäftigt, dafür aus, dass man immer versuchen sollte, sprachliche Markierungen so gut wie möglich zu übertragen. Sie betont, dass sie zwar keine bestimmte Methode der Dialektübersetzung vorziehe, aber dass ihre Beobachtungen¹¹, laut denen Übersetzungen immer weniger sprachliche Markierungen enthalten als ihre jeweiligen Originale, sehr ernüchternd seien (Englund Dimitrova 2004, S. 127 ff.). In einer Studie zu deutschen Synchronfassungen russischer Filme kommt Döring (2006) ebenfalls zu dem Schluss, dass Dialekte und Akzente „nur selten [...] in der ziel-sprachigen Version als solche wiedergegeben [werden]“ (S. 75). Sie analysiert ihre Fallbeispiele daher in weiterer Folge basierend auf Herbsts oben genannten Übertragungsstrategien für indirekte Äquivalenz¹².

Ein viel diskutiertes Thema in der Translationswissenschaft ist der Qualifikationsgrad derer, die Synchronisationen erstellen, denn diese Personen müssen, neben anderen erforderlichen Kenntnissen, „Varietäten zunächst als solche erkennen, also in der Ausgangssprache (AS) über die entsprechende linguistische und kulturelle Kompetenz verfügen“ (Kolb 1999, S. 278). Tatsächlich schreibt

¹⁰ Für eine genaue Analyse der verschiedenen Dialekte und der Häufigkeit ihres Gebrauchs in der Serie *Tatort* seit Ausstrahlung der ersten Folge im Jahr 1970, vgl. „Die Sprache des *Tatort*: Dialektgebrauch und Dialektwandel in einer Fernseh-Krimiserie“ von Maximilian Schneider (2013).

¹¹ Englund Dimitrova (2004) beschreibt drei allgemeine Tendenzen bei dieser Art der Übersetzung und stellt dazu ein Kontinuum mit sechs Kategorien auf. Dieses reicht von ganz links (1) „variety / register with specific regional origin,“ bis hin zu (6) „marked written / elevated language“ (s. Englund Dimitrova 2004, S. 127 ff.).

¹² Siehe Fallbeispiele in Döring (2006, S. 77 ff.); oder Herbsts „Unmöglichkeit direkter Äquivalenz“ (1994, S. 96 ff.) sowie die „Möglichkeiten indirekter Äquivalenz“ (1994, S. 107 ff.).

Gottlieb (2018), dass die Qualität der Filmuntertitelung seit der Entwicklung digitaler Medien schlechter geworden sei, da Synchronisationen und Untertitelungen früher in den jeweiligen Ländern der Zielsprache in Auftrag gegeben und von Muttersprachlern und Muttersprachlerinnen bearbeitet wurden, während US-amerikanische Produktionsfirmen heute mehr daran interessiert seien, den Preis durch den Einsatz von sogenanntem „fansubbing“ und „fandubbing“ auf Kosten der Qualität der Übersetzung und Publikumszufriedenheit zu drücken (Gottlieb 2018, S. 333 f.). Diese Problematik wird hier erwähnt, da die kulturspezifischen Kenntnisse der Übersetzenden und deren Wissen über Sprachvarietäten (unabhängig von der Art der Translation) ihre Wahl einer Translationsstrategie beeinflussen können. Die deutsche Synchronfassung von Game of Thrones wurde von einer deutschen Synchronfirma, der FFS Film- & Fernseh-Synchron GmbH, erstellt und fällt nicht in diese Kategorie.

Ein weiteres Hindernis, das der Übertragung von sprachlichen Markierungen im Weg steht, sind die Umstände, unter denen Rohübersetzungen für Synchronisationen sowie Untertitel oft erstellt werden müssen. Übersetzer und Übersetzerinnen müssen nämlich häufig auf Basis der Dialogliste des Films, der sogenannten „continuity“ (Herbst 1994, S. 16), nicht aber des Bild- oder Tonmaterials arbeiten, was nicht ihnen geschuldet ist, aber unter Umständen etwa zu Kohärenzfehlern zwischen Metaphern und Bildern führen kann. Genauso wenig wie bildliche Informationen werden Akzente oder Dialekte der Charaktere im Dialogbuch angemerkt, weshalb die Rohübersetzer und Rohübersetzerinnen diese gar nicht mitbedenken könnten, selbst wenn sie wollten, und daher manchmal unbewusst sprachliche Markierungen nivellieren. Auch dieser Punkt bezieht sich nicht auf die deutsche Synchronfassung von Game of Thrones, sondern auf eine bekannte Problematik in der Synchronisationsbranche allgemein.¹³

Es gibt (sofern mir bekannt) bisher keine vergleichbare Analyse der deutschen Synchronfassung einer originalsprachlich englischen Fantasy-Serie. Allerdings gibt es eine Game-of-Thrones-Analyse für das Sprachenpaar Englisch-Spanisch, in der beschrieben wird, dass die spanische Synchronfassung der Serie, *Juego de Tronos*, einen Standardisierungsprozess durchlaufen hat, wie es in Spanien üblich ist (Hayes 2021, S. 182 ff.). In der spanischen Version wurden laut Hayes (2021) keine spanischen Akzente oder Dialekte eingesetzt – stattdessen wurde eine auch im deutschen Sprachraum bekannte Strategie angewandt: der Einsatz von Registervariation innerhalb der Standardsprache anstelle diatopischer und

¹³ Bisher konnten keine konkreten Informationen über die Vorgehensweise bei diesem Projekt in Erfahrung gebracht werden.

diastراتischer Varietäten (S. 183). Dies entspricht Herbsts Methode der indirekten Äquivalenz durch Einsatz „stilistische[r] Varianten bzw. Registervarianten“ (Herbst 1994, S. 108). Offenbar sind die spanische und die deutsche Synchronisationsbranche einander ähnlich, denn für die deutsche Synchronfassung wurde dieselbe Strategie gewählt. Dazu mehr im nächsten Abschnitt.

4 Wie klingt Game of Thrones auf Deutsch?

Nach diesem Einblick in verschiedene Ansätze zur Übertragung von Sprachvarietäten in verschiedenen Translationsarten, aber vor allem bei der Synchronisation, soll hier nun spezifisch auf die deutsche Synchronfassung der ersten Staffel von Game of Thrones eingegangen werden (Game of Thrones 2011b). Die Synchronisation wurde 2011 unter der Leitung von Jan Odle von der FFS Film- und Fernseh-Synchron GmbH in München durchgeführt.

Wie bereits in Abschn. 3 vorweggenommen wurde und wie es im deutschen Sprachraum auch üblich ist, wurden die soziolinguistischen Markierungen der Game-of-Thrones-Charaktere weitgehend nivelliert: Während das Analysemodell des englischen Originals vier Kategorien hat, hat das deutsche Gegenstück nur zwei, nämlich eine „essosi“ Gruppe und eine einzige für alle Westerosi. Denn obwohl die fiktiven Akzente der Essosi in die deutsche Synchronfassung „übertragen“ wurden, um die Herkunft der jeweiligen Charaktere zu kennzeichnen, sprechen alle Westerosi Standarddeutsch mit Registervariationen, aber ohne diatopische oder diastatische Markierungen. Hinzugefügt bzw. verstärkt werden in der deutschen Synchronfassung die diachronischen Markierungen durch den Gebrauch archaischer deutscher Höflichkeitsformen (mit den Pronomen „Euch“/„Ihr“) in Kombination mit den direkt aus dem Original übernommenen pseudo-archaischen Anreden „Mylord“ und „Mylady“¹⁴. Diese stilistischen Merkmale haben im Deutschen eine stärkere Wirkung, da sie von der Standardsprache abweichen, während im Englischen „nur“ die erwähnten Anreden und Titel wie „Ser“ kombiniert mit den üblichen Pronomen der zweiten Person („you“) zum Einsatz kommen.

¹⁴ Vgl. dazu näher den Beitrag von Kirner-Ludwig in diesem Band.

4.1 Wie sprechen Essosi die Gemeine Zunge?

Essosi Charaktere, die im Original mit fiktiven bzw. nicht zuordenbaren, aber von der Standardsprache abweichenden Akzenten die Common Tongue sprechen, wie Syrio Forel (Arya Starks „Tanzlehrer“), Irri und Jhiqui (Daenerys Dienerinnen) oder Shae (Prostituierte und später Tyrions Geliebte), sprechen auch die Gemeine Zunge mit Akzenten. Im Folgenden wird auf einen der Charaktere aus dieser Kategorie genauer eingegangen: Shae.

Shae wird von der deutschen Schauspielerin Sibel Kekilli gespielt und spricht in der Originalfassung Englisch mit einem „ausländischen“ Akzent. Da die Schauspielerin als Muttersprachen Deutsch und Türkisch hat, könnte es sein, dass sie für diese Rolle versucht hat, diese Akzente zu mischen, hier folgt jedoch keine genaue phonetische Analyse der sprachlichen Markierung. Denn interessant ist vielmehr, dass ihr Akzent gleich in ihrer ersten Szene thematisiert wird (S01E09, ab 25:20), was eine zusätzliche Komplikation bei der Auswahl einer Translationsstrategie darstellt. Auf Tyrions Frage „What sort of accent is that?“, antwortet Shae „Foreign“. Laut Herbst ist die einzige Option für die Übersetzung hier, „dem Synchrontext eine erklärende Anmerkung hinzuzufügen“ (übersetzt aus dem Englischen; Herbst 2020, S. 442), allerdings stimmt das nicht unbedingt. Synchronautor Jan Odle und Sibel Kikelli (die Shae selbst synchronisiert) haben eine andere Strategie gewählt: Da es sich um einen fiktiven Akzent der Common Tongue handelt, kann man ihn ohne Probleme in einen fiktiven Akzent der Gemeinen Zunge übertragen bzw. einen solchen eigens dafür kreieren. Dieser erfüllt dieselbe stereotypisierende Funktion, Shae als Essosi zu charakterisieren, und hat dieselbe Wirkung auf die Rezeption des Publikums, da er ebenfalls keine anderen realen Konnotationen auslöst. So beantwortet Shae Tyrions Frage in der Synchronfassung ebenfalls passend mit „Exotisch“. Da Shaes Akzent in dieser Szene thematisiert wird, ist der Einsatz dieser Translationsstrategie hier besonders wichtig, doch sie wurde passenderweise auch für die anderen Charaktere der „essosi“ Gruppe eingesetzt. Dadurch fällt es dem Publikum leichter, die Rollen zuzuordnen, und die Charaktere bewahren dieselben Merkmale.

4.2 Wie sprechen Westerosi die Gemeine Zunge?

Für die drei weiteren Gruppen der varietätenlinguistischen Analyse der englischen Version wurden andere Translationsstrategien gewählt. Hier wird anhand von Kontrastbeispielen aufgezeigt, ob bzw. welche Charakterisierungen durch

sprachliche Markierungen bei der Synchronisation wegfallen oder verändert werden. Dazu wurden aus der Originalversion Fallbeispiele gewählt, welche die fiktiv-diatopischen Nord-Süd-Markierungen oder die sprachlichen Unterschiede zwischen südlich-vornehmen und südlich-bürgerlichen Westerosi aufzeigen.

4.2.1 Nord-Süd-Motiv

Jene atmosphärischen Elemente, die durch die sprachliche Trennung der großen Häuser des Südens und denen des Nordens erzielt werden, gehen in der deutschen Synchronfassung verloren. Beispielsweise sind keine sprachlichen Unterschiede zwischen Jaime Lannister und Ned Stark mehr zu bemerken, wie man an einem Vergleich zwischen den beiden Versionen ihrer ersten Unterhaltung erkennen kann (S01E01, ab 46:05). Im Original spricht Ned Stark in einem deutlich markierten nördlichen Dialekt (Sean Beans muttersprachlicher Sheffield-Dialekt), was die von seinem matten, dunklen Kostüm und seiner fettigen Frisur ebenfalls betonte „Härte der Nordmänner“ verstärkt. Im Gegensatz dazu wirkt Jaime Lannisters SBE eher weich, seine Aussage aber dennoch arrogant. Auch diese Rolle wird durch das glänzende Leder seiner Kleidung und seine ordentliche Frisur zusätzlich charakterisiert, was natürlich in der deutschen Synchronfassung unverändert bleibt. Doch etwas ändert sich dennoch: Die Nivellierung der diatopischen Markierung führt dazu, dass sie sich nun beide in einem hohen Sprachregister ausdrücken und Standarddeutsch sprechen. Dadurch verliert das Nord-Süd-Motiv eine seiner Bedeutungsebenen und damit an Nachdruck. Durch den Einsatz archaischer Höflichkeitsformen wirken die Beziehungen zwischen den Charakteren insgesamt etwas distanzierter und „mittelalterlicher“: Etwa wird aus „I’m sure we’ll have a tournament to celebrate your new title, if you accept.“ in der deutschen Version „Dann gibt’s zur Feier der neuen Würde bestimmt ein Turnier, wenn Ihr sie annehmt.“ (S01E01, 46:13–46:17).

Zu diesem Zeitpunkt wurde in der Pilotfolge bereits erklärt, wer die beiden Charaktere sind, jedoch lässt sich vermuten, dass es dem englischsprachigen Publikum leichter fällt, der Handlung zu folgen und die zahlreichen Charaktere, die es bereits in dieser Pilotfolge vorgestellt bekommt, zuzuordnen, da es dieses zusätzliche, immer wiederkehrende Informationselement bei jeder Äußerung erneut hört. Diese These wurde noch nicht mittels einer spezifischen soziolinguistischen Vergleichsstudie beider Versionen der Serie überprüft, weshalb keine statistischen Angaben zur durchschnittlichen individuellen Perzeption gemacht werden können. Bereits belegt wurde jedoch, dass der Einsatz von Sprachvarietäten in Game of Thrones der symbolischen Charakterisierung der Rollen dient (Lien 2016, S. 46 ff.; Viollain und Chatellier 2020, S. 20 f.). Dass ihre Abwesenheit daher im Umkehrschluss zu einer weniger starken Charakterisierung

und einem Informationsverlust führt, ist naheliegend. Hayes fasst in ihrer linguistischen Analyse der spanischen Synchronfassung ebenfalls zusammen, dass Standardisierung in der Synchronfassung zu einer „Simplifizierung der Charaktere“ führt und dass das Nord-Süd-Motiv „stattdessen durch Elemente wie Handlung, Charakterentwicklung und Kostüme“ (übersetzt aus dem Englischen; Hayes 2021, S. 186) dargestellt wird.

4.2.2 Südlich-vornehm vs. Südlich-bürgerlich

Da alle Westerosi in der deutschen Synchronfassung Standarddeutsch sprechen, sind auch die diastratischen Unterschiede im Vergleich zur englischen Version abgeschwächt. Allerdings wurden diese sprachlichen Markierungen, im Gegensatz zu den in Abschn. 4.2.1 besprochenen, durch eine von Herbsts „Möglichkeiten indirekter Äquivalenz“ (1994, S. 108) in einer abgeschwächten Form wiedergegeben: der Registervariation. „Damit wird die Bedeutung, die eine Varietät zum Ausdruck bringt, auf einer anderen sprachlichen Ebene realisiert, nämlich der der funktionalen oder stilistischen Varianten“ (Herbst 1994, S. 108). In der deutschen Synchronfassung hört man also bei manchen Charakteren am Sprachregister, welcher sozialen Schicht sie angehören. Ein Risiko der Registervariation innerhalb der Standardsprache ist jedoch, dass „die mit einem niedrigen Soziolekt u. U. verbundene Komponente des Primitiven oder Ordinären durch die Wortwahl [überhöht werden könnte]“, wodurch die stereotypen Assoziationen, die erzeugt werden sollten (beispielsweise niedere soziale Schicht), „als individuelle Eigenschaften der entsprechenden Person interpretiert“ werden könnten (beispielsweise Dummheit) (Herbst 1994, S. 110).

In der ersten Staffel von Game of Thrones konnte im Rahmen dieser Analyse kein solcher Fall der vollständigen Umänderung der intendierten Wirkung der sprachlichen Charakterisierungsmerkmale festgestellt werden. Häufiger geschieht es, dass Charaktere, die etwa im Original eine nördliche Varietät aufweisen, in der Synchronfassung völlig neutral sprechen. Es kommt also zu einem Verlust. Bei der hier besprochenen Kategorie der Soziolekt-Markierungen von Charakteren hingegen kommt es zu einer Abschwächung, da innerhalb der Standardsprache weniger Variation möglich ist als durch den Einsatz verschiedener diastratischer Varietäten.

Wie in der Analyse des Originals bereits besprochen, gehören nur sehr wenige wiederkehrende Charaktere der Gruppe der „südlich-bürgerlichen“ Sprecher und Sprecherinnen an. Da der Großteil der Hauptrollen Mitglied einer adeligen Familie ist, ist diese geringe Anzahl im Vergleich zu „südlich-vornehmen“ und „nördlichen“ Sprechern und Sprecherinnen allerdings wenig überraschend. Als Beispiel wurde in Abschn. 2.2.3 bereits eine Szene genannt, in der Arya Stark

versucht, wieder in den Königspalast zu gelangen, nachdem sie einer Katze nachgejagt ist (S01E05, 26:15–26:50). In der deutschen Synchronfassung ist hier auch ein sprachlicher Unterschied zu vernehmen, der aber geringer ausfällt. Die Wachen verschlucken etwa die Endkonsonanten [t] bei Worten wie „nich(t)“ oder „bring(t) mir nur nicht(t) viel“. In Folge 10 trifft Arya Stark auf junge Rekruten für die Nachtwache. Yoren, der die Rekruten anwirbt und zur Mauer bringt, denkt, sie könne als Junge getarnt am sichersten nach Norden reisen, nachdem ihr Vater ermordet wurde. Die Jungen namens Hot Pie (Heiße Pastete) und Lommy Greenhands (Lommy Grünhand), auf die sie dort trifft, sprechen im Original einen starken Cockney-Dialekt (S01E10, 40:20–41:15). Dies ist vor allem am markanten *h-dropping*, den *glottal stops* sowie den Dialekt-Formen „(H)e ain't no squire, look a(t) (h)im“ oder „I could use me a sword like tha(t)“ erkenntlich. In der deutschen Synchronfassung drücken sich diese Jungen ebenfalls nicht sehr förmlich aus, doch bis auf wenige verschluckte Endkonsonanten (beispielsweise „das is(t) doch kein Knappe“) und verkürzte Formen anstelle von „ein/e/r“ wie bei „Wie kommt (ei)ne Gossenratte wie du zu (ei)nem Schwert?“, die Mündlichkeitssignale darstellen, drücken sich die Jungen hier in der Standardsprache aus. Ihr Vokabular und ihre Grammatik sind nicht markiert.

5 Fazit und Ausblick – Wieso klingt die deutsche Synchronfassung anders?

Nach Analyse der in der ersten Staffel von *Game of Thrones* vorkommenden Sprachvarietäten – in ihren realen Kontexten sowie als Varietäten der *Common Tongue* – und ihrer dortigen Funktionen komme ich zu dem Schluss, dass die Synchronisation zum Verlust von – wenn auch fiktivem – Lokalkolorit sowie einer Abschwächung beabsichtigter soziolektaler Markierungen vieler Charaktere führt.

Dieser Beitrag verdeutlicht, dass und warum es bei dieser Synchronisation zu markanten Veränderungen der durch sprachliche Markierungen beigefügten Charakteristika kommt: Zum einen werden die diatopischen Markierungen der Charaktere, die das Nord-Süd-Motiv betonen, nicht in die deutsche Synchronfassung übertragen, und zum anderen fallen die diastratischen Markierungen in dieser geringer aus, da Registervariation innerhalb der deutschen Standardsprache weniger deutliche Unterscheidungsmerkmale wiedergeben kann als zwei bekannte Sprachvarietäten, die dem Publikum jeweils in Verbindung mit

bestimmten Stereotypen bekannt sind. Verstärkt wird in der deutschen Synchronfassung die diachronische Markierung mittels pseudo-archaischer Anreden und archaischer Höflichkeitsformen.

Aus translationswissenschaftlicher Perspektive ist klar, warum es bei dieser Synchronisation zu den analysierten Unterschieden kommt – und wieso die deutsche Synchronfassung folglich anders klingt. Diese Translationsstrategie wird dadurch begründet, „dass Akzente¹⁵ regionale und soziale Konnotationen tragen, die prinzipiell nicht durch Akzente mit ähnlichen Konnotationen in anderen Sprachen wiederzugeben sind“ (Herbst 2007, S. 102), weil es im Falle der Übertragung in einen zielsprachlichen Dialekt zu einer Abstraktion käme. Wie in Abschn. 3 besprochen, ist dieses Argument schlüssig, sofern es sich um Filme und Serien handelt, die in der realen Welt spielen. Allerdings möchte ich mit diesem Beitrag dazu anregen, die angenommene Allgemeingültigkeit dieser Translationsstrategie zu überdenken, da es, wie mir scheint, im Fantasy-Genre keinen Grund dazu gibt. Gemeint ist damit, dass die sprachlichen Merkmale den Charakteren im Fall von Game of Thrones, wie aufgezeigt, zur Markierung stereotyper Charaktereigenschaften beigefügt wurden – nicht als Markierung ihrer realen regionalen Herkunft. Es wäre also denkbar, hier bei der Synchronisation mit deutschen Varietäten zu arbeiten, die mit denselben Stereotypen in Verbindung gebracht werden, da es zu keiner Abstraktion des fiktiven Handlungsortes käme. Eine solche Veränderung der Translationsstrategie für das Fantasy-Genre würde zudem zu einer höheren Funktionsäquivalenz zwischen den Versionen beitragen und dazu führen, dass die Fantasy-Welten, in die wir, das Publikum, so gerne eintauchen, auf Deutsch genauso facettenreich klingen wie die Originale.

Literatur

Primärquellen

Game of Thrones. 2011a. Produktion: David Benioff und Daniel Brett Weiss. 2011a.. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.

Game of Thrones. 2011b. Produktion: David Benioff und Daniel Brett Weiss. 2011b. *Game of Thrones*. Deutsche Synchronfassung. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.

¹⁵ Herbst verwendet hier zwar den Begriff „Akzent“, bezieht sich aber auf Dialekte und Soziolekte, wie aus der Erklärung, dass diese „regionale und soziale Konnotationen tragen“, zu verstehen ist (2007, S. 102).

- Synchronbuchautor: Jan Odle. Synchronstudio: FFS Film- und Fernseh-Synchron GmbH München.
- Martin, George R. R. 1996. *A Song of Ice and Fire*. 5 Bde. London: Voyager Books.
- Tolkien, J. R. R. 1954. *The Lord of the Rings*. 1. Aufl. 3 Bde. London: George Allen and Unwin.

Sekundärliteratur

- ‘Accents in Britain – A Nation Defined by the Way It Speaks’. o. J. *Accent Bias Britain* (blog). o. J. <https://accentbiasbritain.org/accents-in-britain/>. Zugegriffen: 06. August 2021.
- ‘Conversation with Miltos Yerolemou’. 2013. *MY WALK OF FAME* (blog). 10. Mai 2013. <https://mywalkoffame.wordpress.com/2013/05/10/conversation-with-miltos-yerolemou/>. Zugegriffen: 06. August 2021.
- Döring, Sigrun. 2006. Kulturspezifika im Film: Probleme ihrer Translation. Buchreihe *TRANSÜD. Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens*, Bd. 10, Hrsg. Baumann et al. Berlin: Frank & Timme.
- Englund Dimitrova, Birgitta. 2004. Orality, Literacy, Reproduction of Discourse and the Translation of Dialect. In *Dialektübersetzung und Dialekte in Multimedia*. Buchreihe *Nordeuropäische Beiträge aus den Human- und Gesellschaftswissenschaften*, Bd. 24, Hrsg. Irmeli Helin, 121–139. Frankfurt am Main: Lang.
- Hayes, Lydia. 2021. Bastard from the North or Kingg in th’ Nohrth?: /bɑː.stəd/ /frɒm/ /ðə/ /nɔːθ/or/kiŋg/ /m/ /ðə/ /nɔːθ/. In *The Dialects of British English in Fictional Texts*, Hrsg. Donatella Montini und Irene Ranzato, 168–193. New York and London: Routledge.
- Helin, Irmeli, Hrsg. 2004. Dialektübersetzung und Dialekte in Multimedia. Buchreihe *Nordeuropäische Beiträge aus den Human- und Gesellschaftswissenschaften*, Bd. 24. Frankfurt am Main: Lang.
- Herbst, Thomas. 1994. Linguistische Aspekte der Synchronisation von Fernsehserien: Phonetik, Textlinguistik, Übersetzungstheorie. Buchreihe *Linguistische Arbeiten*, Bd. 318. o. H. Tübingen: Niemeyer.
- Herbst, Thomas. 2007. Filmsynchronisation als multimediale Translation. In *Sprach(en)kontakt – Mehrsprachigkeit – Translation: 60 Jahre Innsbrucker Institut für Translationswissenschaft*, Hrsg. Lew N. Zybatow, 93–105. Forum Translationswissenschaft 7. Frankfurt am Main, Wien u. a.: Lang.
- Herbst, Thomas. 2020. What Film Translation Can Tell Us About the Creation of Meaning, the Role of Accents and Gestures – A Few Essayistic Remarks About Multimodality. *Zeitschrift Für Anglistik Und Amerikanistik* 68 (4): 433–450. <https://doi.org/https://doi.org/10.1515/zaa-2020-2018>.
- Hesse-Quack, Otto. 1969. Der Übertragungsprozeß bei der Synchronisation von Filmen: eine interkulturelle Untersuchung. Buchreihe *Neue Beiträge zur Film- und Fernsehforschung*, Bd. 12. München, Basel: E. Reinhardt.
- Kolb, Waltraud. 1999. Sprachvarietäten (Dialekt/Soziolekt). In *Handbuch Translation*. 2. Aufl. Buchreihe *Stauffenburg-Handbücher*, Hrsg. Mary Snell-Hornby, 278–280. Tübingen: Stauffenburg-Verlag.

- Korycińska-Wegner, Małgorzata. 2011. Übersetzer der bewegten Bilder: audiovisuelle Übersetzung – ein neuer Ansatz. Buchreihe *Posener Beiträge zu Germanistik*, Bd. 30. Hrsg. Czesław Karolak. Frankfurt am Main, Wien [u. a.]: Peter Lang GmbH.
- Lien, Yngvild Audestad. 2016. *Game of Thrones: A Game of Accents? A Sociolinguistic Study of the Representation of Accents in HBO's Television Series*. Masterarbeit, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmliui/handle/11250/2403673>. Zugegriffen: 06. August 2021.
- Lundervold, Lene. 2013. *Harry Potter and the Different Accents: A sociolinguistic study of language attitudes in Harry Potter and Game of Thrones*. Unveröffentlichte Masterarbeit, University of Bergen.
- Nadiani, Giovanni. 2004. Dialekt und filmische Nicht-Übersetzung. Der einzig mögliche Weg? In *Dialektübersetzung und Dialekte in Multimedia*. Buchreihe *Nordeuropäische Beiträge aus den Human- und Gesellschaftswissenschaften*, Bd. 24, Hrsg. Irmeli Helin, 53–74. Frankfurt am Main: Lang.
- Nagel, Silke. 2009. Das Übersetzen von Untertiteln. Prozess und Probleme am Beispiel der Kurzfilme SHOOTING BOKKIE, WASP und GREEN BUSH. In *Audiovisuelle Übersetzung: Filmuntertitelung in Deutschland, Portugal und Tschechien*. Buchreihe *Leipziger Studien zur angewandten Linguistik und Translatologie*, Bd. 6, Hrsg. Peter A. Schmitt, 23–140. Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH.
- Peterson, David J. 2015. The Languages of Ice and Fire. In *Mastering the Game of Thrones: Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*, Hrsg. Jes Battis und Susan Johnston, 15–34. Jefferson, NC: McFarland.
- Rebane, Gala. 2019. 'There Is No Word for Thank You in Dothraki': Language Ideologies in Game of Thrones. In *Multilingualism in Film*, Hrsg. Ralf Junkerjürgen und Gala Rebane, 169–196. Berlin, Bern, u. a.: Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/b16092>.
- Reinacher, Lynn. 2016. *Discrimination in a Land Far, Far Away – Stereotyped Dialects in Animated Children's Films*. Masterarbeit, Christian-Albrechts-Universität zu Kiel. <https://www.anglistik.uni-kiel.de/de/fachgebiete/kultur-und-medienwissenschaften/popular-culture/materialien/animated-children2019s-films>. Zugegriffen: 06. August 2021.
- Renner, Franziska. 2014. Sieben Königsländer, sieben Häuser, sieben Götter. *FOCUS Online*. https://www.focus.de/kultur/kino_tv/game-of-thrones-alles-auf-einen-blick-sieben-koenigslaender-sieben-haeuser-sieben-goetter_id_3819204.html. Zugegriffen: 06. August 2021.
- Schneider, Maximilian. 2013. *Die Sprache des Tatort: Dialektgebrauch und Dialektwandel in einer Fernseh-Krimiserie*. 2. Aufl. Marburg: Tectum Wissenschaftsverlag.
- Seiffert, Veronika. 2009. Die deutsche Synchronisation amerikanischer Fernsehserien. Buchreihe *Heidelberger Studien zur Übersetzungswissenschaft*, Bd. 14. Hrsg. Joachim Kornelius und Jekatherina Lebedewa. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier.
- 'Seven Kingdoms'. o. J. In *A Wiki of Ice and Fire*. o. J. https://awoiaf.westeros.org/index.php/Seven_Kingdoms. Zugegriffen: 06 August 2021.
- Trudgill, Peter. 1992. *The dialects of England*. 2. Aufl. Cambridge, MA, USA and Oxford, UK: Blackwell Publishers.
- Viollain, Cécile, und Hugo Chatellier. 2020. The Phonology of the Northern, the Southern and the Foreign in *Game of Thrones*. *TV/Series* 18. <https://doi.org/10.4000/tvseries.4508>.
- Wheeler, Brian. 2012. Why Are Fantasy World Accents British? *BBC News Magazine*. <https://www.bbc.com/news/magazine-17554816>. Zugegriffen: 06. August 2021.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



A World of Ice and Fire aus rechtswissenschaftlicher Perspektive



Vom Tyrann(inn)enmord zur Sezession des Nordens: Die Allgemeine Staatslehre in Game of Thrones

Anna Gamper

Zusammenfassung

Die Allgemeine Staatslehre und die Kultserie Game of Thrones verbindet mehr, als man von einer altherwürdigen Wissenschaft annehmen würde, auch wenn es für Fiktionales in der Staatstheorie – von „Politeia“ bis Thomas Hobbes’ „Leviathan“ – längst prominente Beispiele gibt. Bei genauem Hinsehen entpuppen sich jedoch verschiedene maßgebliche Themen, Handlungsabläufe und auch das Finale der komplexen Serie als eine Reihe illustrativer Lehrbeispiele darüber, wie staatliche Ordnungen entstehen und zerfallen, Staatsformen sich wandeln und welche Auswirkungen das Fehlen einer „geschriebenen“ Verfassung hat. Vor dem Hintergrund aktueller Sezessionsbestrebungen in Europa und weltweit erhebt sich etwa die Frage, ob sich die Sezession des Nordens als legitimer Versuch, das äußere Selbstbestimmungsrecht eines unterdrückten Volks zu verwirklichen, deuten lässt. Ist das tragische Ende von Daenerys Targaryen ein legitimer Tyranninnenmord, nachdem ihr Widerstand gegen Sklaverei und das Regime einer anderen Tyrannin in einen Gewaltexzess gemündet hatte, der, verbunden mit ihrem Anspruch auf Weltherrschaft, alles andere als Freiheit und Grundrechte erwarten ließ? Und wird Westeros am Ende zu einer Demokratie, bloß weil – statt der bisherigen Erbmonarchie – eine Wahlversammlung den neuen König bestimmt?

Herzlicher Dank für die redaktionelle Bearbeitung ergeht an Frau Univ.-Ass. Mag. *Sarah Bartl* und Frau stud. Mit. *Sophie Raab*.

A. Gamper (✉)

Institut für Öffentliches Recht, Staats- und Verwaltungslehre, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: anna.gamper@uibk.ac.at

Diesen und anderen ausgewählten Problemstellungen geht der Beitrag nach und bemisst diese an den staatstheoretischen Erkenntnissen der Gegenwart.

1 Fiktion in der Allgemeinen Staatslehre

Die Allgemeine Staatslehre nimmt für sich in Anspruch, eine Wissenschaft zu sein, die ihre Erkenntnisse nicht aus der Untersuchung eines einzigen Staats ableitet oder auf einen einzigen Staat projiziert, sondern vielmehr abstrahiert und generalisiert. Sie will das Phänomen „Staat“ letztlich durch seine gesamte bisherige Geschichte und in globaler Dimension erfassen.¹ Dass dabei aber nicht nur Realität, sondern auch Fiktion eine Rolle spielt, belegen bereits früheste staatsphilosophische Werke: Platons „Politeia“ wie auch seine anderen Dialoge sind in der Form fiktiver Streitgespräche zwischen verschiedenen Gesprächspartnern verfasst, die unter anderem über das Wesen des Staates diskutieren. Die Verteidigungsreden des Sokrates in der „Apologie“ haben zwar einen wahren historischen Hintergrund, stellen gleichzeitig aber ein Stück Weltliteratur dar. Auch in späterer Zeit erweisen sich staatstheoretisch bedeutsame Werke gleichzeitig als bedeutende literarische, ja fiktionale Werke: Die „Utopia“ von *Thomas Morus* ist ein Beispiel dafür. *Thomas Hobbes* wiederum nannte sein Hauptwerk „Leviathan“ – der Name des im Buch Hiob beschriebenen drachenartigen² Meereseungeheuers, auch wenn der Zusatztitel „or The Matter, Forme and Power of a Commonwealth Ecclesiasticall and Civil“ wesentlich nüchterner klingt. Während *John Locke*³ die Figur des Gesellschaftsvertrags mit Nachweisen auf den Abschluss

¹ Dazu schon paradigmatisch Jellinek (1929, S. 9 f.): „Die allgemeine Staatslehre sucht das Fundament der gesamten Staatslehre zu legen, indem sie die Erscheinung des Staates überhaupt sowie die Grundbestimmungen, die er darbietet, wissenschaftlicher Forschung unterzieht. Ihre Resultate werden nicht durch Untersuchung einer staatlichen Einzelindividualität, sondern vielmehr der gesamten geschichtlich-sozialen Erscheinungsformen des Staates gewonnen.“

² Vgl. nur Hiob 41, 7–13: „Reihen von Schilden sind sein Rücken, verschlossen mit Siegel aus Kieselstein. Einer reiht sich an den andern, kein Lufthauch dringt zwischen ihnen durch. Fest haftet jeder an dem andern, sie sind verklammert, lösen sich nicht. Sein Niesen lässt Licht aufleuchten; seine Augen sind wie des Frührots Wimpern. Aus seinem Maul fahren brennende Fackeln, feurige Funken schießen hervor. Rauch dampft aus seinen Nüstern wie aus kochendem, heißem Topf. Sein Atem entflammt glühende Kohlen, eine Flamme schlägt aus seinem Maul hervor.“

³ Vgl. dazu näher Locke (1689), Buch II. Kap. VIII.

historisch-realer Gesellschaftsverträge zu entfiktionalisieren versuchte, fiktionalierte *Jean-Jacques Rousseau* diesen sogar in Form seines Erziehungsromans „*Émile ou De l'éducation*“.

Der Allgemeinen Staatslehre waren und sind mithin keine Grenzen, sei es in Bezug auf die Fiktionalität der von ihr untersuchten Staaten oder der verwendeten Literaturgattung, gesetzt. Der Sprung von den großen staatstheoretischen Utopiasten zu einem zeitgenössischen Bestsellerautor wie *George R. R. Martin* erscheint dennoch zugegebenermaßen gewaltig. Bei näherem Blick zeigt sich allerdings, dass die von *Martin* in seiner – durch die Verfilmung als TV-Serie auch als *Game of Thrones* bekannt gewordene – Romanreihe „*A Song of Ice and Fire*“⁴ geschaffene Welt erstaunlich viele Themengebiete der Allgemeinen Staatslehre berührt: Diese reichen von der Staats- und Regierungsformenlehre über Föderalismus und Sezession, Staatsgrenzen und Migration, Grundrechte, Sklaverei und Widerstandsrecht bis hin zur Frage der Zulässigkeit des Tyrann(innen)mords.

Im Rahmen einer interdisziplinären wissenschaftlichen Untersuchung von *Game of Thrones* – hier primär verstanden als die mittlerweile abgeschlossene TV-Serie, da die Romanvorlagen bislang nur fünf (von sieben) Bände umfassen – soll die Sicht der Allgemeinen Staatslehre daher nicht fehlen. Abseits des Unterhaltungswerts eines aus Sicht der Rechtswissenschaft einigermaßen unkonventionellen Themas, soll im Folgenden dargestellt werden, dass die Allgemeine Staatslehre weit genug ist, um selbst die Monumentalwelt von Westeros und Essos problemlos in ihre Kategorien einzufügen.

2 Zentralisierung, Dezentralisierung und Sezession in der Welt von Eis und Feuer

Zentralisierung und Dezentralisierung sind permanente Prozesse in der realen Staatenwelt wie auch in der von *Game of Thrones*. In der bisher nicht verfilmten, in Buchform erschienenen Vorgeschichte „*Fire and Blood*“ (*Martin* 2018) wie auch „*The World of Ice and Fire*“ (*Martin et al.* 2014) wird in epischer Breite erzählt, wie der Targaryen-Herrscher *Aegon I* und seine Nachfolger ein den Kontinent Westeros umfassendes Gesamtreich vornehmlich aus der Eroberung bis

⁴ Bisher erschienen Band I: *A Game of Thrones* (1996), Band II: *A Clash of Kings* (1998), Band III: *A Storm of Swords* (2000), Band IV: *A Feast for Crows* (2005) sowie Band V: *A Dance with Dragons* (2011).

dahin unabhängiger, zersplitterter Fürstentümer und Königreiche schufen. Eingedenk seiner Entstehungsgeschichte trägt dieses Gesamtreich den Namen *Seven Kingdoms*.

Während die *Seven Kingdoms* am Ende der Serie als zwar um den „Norden“ territorial reduzierter, ansonsten aber wiederum stabilisierter Staat (*Six Kingdoms*) übrigbleiben, durchzieht die vorhergehende Handlung eine rasche Abfolge von *failed states*: Zu diesen gescheiterten Staaten zählen zunächst die verschiedenen Diadochenreiche nach *Robert Baratheons* Tod, aber auch die versuchte Errichtung einer Theokratie sowie eines Bündnisses von Thron und Altar durch den radikalen Bettelorden der *Sparrows*.

Die Staaten des Ostens erscheinen dagegen zunächst als buntes Mosaik von Stadtstaaten, zu denen die Free Cities genauso gehören wie die Sklavenhalterhochburgen von Astapor, Yunkai und Meereen. Während die Free Cities ihre Unabhängigkeit bewahren, gilt dies nicht für die drei letztgenannten Städte, die von *Daenerys Targaryen* erobert und trotz eines Rückeroberungsversuchs der früheren Sklavenhalter gehalten werden. Kein geschlossenes Siedlungsgebiet weisen die Dothraki auf, die zunächst als nomadisierende Stämme ohne gemeinsame Spitze in die städtischen Gebiete einfallen, unter *Khal Drogo* hingegen geeint und nach kurzfristigem erneuten Zerfall durch *Daenerys* wiedervereint werden. Da *Daenerys* zwar in Personalunion Herrscherin sowohl der von ihr eroberten Stadtstaaten als auch der Dothraki und der von ihr befreiten Sklavenarmee der *Unsullied* ist, jedoch keine Regelungen über ihre Nachfolge hinterlässt, ist zu vermuten, dass es nach ihrem Tod keine geordnete Herrschaft über diese „Völker“ und Territorien geben wird. Vielmehr ist deren Auflösung in Anarchie oder miteinander rivalisierende Gruppen, aber auch ein Wiederaufleben der Sklavenherrschaft – wenn auch zumindest nicht über die *Unsullied*, die nach Naath segeln – sehr wahrscheinlich.

Das Reich der *Seven Kingdoms*, wie es zu Beginn der Serie existiert, ist ein durchaus der Drei-Elemente-Lehre⁵ nachempfundener Staat mit Staatsgebiet, Staatsvolk und einer stark zentralistisch ausgeübten Staatsgewalt. Die Herausbildung einer territorialen Identität des Staats wird besonders an den nördlichen Staatsgrenzen und der dort errichteten Mauer sichtbar, die das Staatsvolk vor den „Wildlingen“ schützen soll. Migration ist illegal, wobei die „Wildlinge“ diese freilich auch nicht mit friedlichen Mitteln betreiben. Bemerkenswert ist ihr Versuch, sich eine kephale Herrschaftsordnung mit *Mance Rayder* als *King-Beyond-the-Wall* zu geben, um derjenigen der *Seven Kingdoms* Geschlossenheit und Stärke entgegenzusetzen: Freilich ist *Mance* kein Erbmonarch, sondern ein

⁵ Grundlegend Jellinek (1929, S. 394 ff.).

nach dem Leistungsprinzip erkorener Führer des *Free Folk*, das bei aller Grausamkeit und Archaik zumindest ein höheres Demokratiebewusstsein als die Völker diesseits der Mauer, aber auch im Vergleich zu den ihnen zivilisatorisch sonst eher vergleichbaren Dothraki entwickelt hat.

Die *Seven Kingdoms* unter *Robert Baratheons* Herrschaft könnten am ehesten als asymmetrischer Regionalstaat qualifiziert werden, in dem einzig Dorne, als weitgehend autonomes, obzwar nicht vollständig souveränes Fürstentum, einen Sonderstatus genießt. Zum Bundesstaat jedoch fehlt einiges, was den Eigennamen des Gesamtreichs – *Seven Kingdoms* – als *falsa nominatio* erscheinen lässt. Weder sind die subnationalen Regionen der *Seven Kingdoms* nämlich die kontinuierten Sukzessoren der historischen Königreiche noch verfügen sie über selbstständige regionale Parlamente mit Gesetzgebungskompetenzen und Verfassungsautonomie; Parlamentarismus ist freilich auch auf nationaler Ebene unbekannt. Die Regionen der *Seven Kingdoms* bilden gewissermaßen Verwaltungssprengel, an deren Spitze ein dem Monarch unterworfenen *Warden* des Nordens, Südens, Westens und Ostens steht, der vom Monarchen ernannt wird, wofür die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Dynastie regelmäßig Voraussetzung ist; auch Wechsel sind dabei jedoch möglich, wie die Ablöse der Starks durch die Boltons in der Funktion des *Warden of the North* zeigt.

Der viele Jahrhunderte währende Einigungsprozess von Westeros stieß immer wieder auf – letztlich erfolglosen – Widerstand einzelner Regionen wie des Nordens, der Iron Islands oder Dornes, die ihre Unabhängigkeit wiederzuerlangen oder, wie im Fall der Iron Islands, ihre Herrschaft sogar auszuweiten versuchten. Gleichwohl kann die offene Revolution gegenüber dem letzten Targaryen-König *Aerys II* nicht primär als Versuch gedeutet werden, den Zentralstaat zu zerschlagen. Vielmehr kommt mit dem einem anderen Adelsgeschlecht entstammenden *Robert Baratheon* ein neuer Zentralherrscher an die Macht, ohne dass an der Organisationsstruktur des Reichs Wesentliches geändert wird. Dass es freilich dennoch (auch) ein Föderalismusproblem ist, das nach der Ermordung *Roberts* aufblüht, wird insbesondere an der Ausrufung des Nordens wie auch der Iron Islands als selbstständige Königreiche sichtbar. Während die Truppen *Robb Starks* jedoch primär die Rache für die Hinrichtung *Ned Starks* zum Ziel haben und *Balon Greyjoy* zwar Teile des Nordens erobert, dabei jedoch nicht das Gesamtreich zum Ziel hat, geht es *Stannis* bzw. *Renly Baratheon* um die Nachfolge als Gesamtherrscher des Reichs. Auch das Fürstentum Dorne nützt das kriegerische Geschehen, um wieder unabhängig zu werden, scheitert damit jedoch letztlich ebenso wie die Iron Islands.

Anders der Norden: Dort wird unmittelbar nach der Hinrichtung *Ned Starks* ein eigenes Königreich mit *Robb Stark* als König ausgerufen. Der Vorgang wiederholt sich einige Zeit später mit der Proklamation *Jon Snows* zum *King in the North*. Beide Könige scheitern aus unterschiedlichen Gründen, und mit ihnen der unabhängige Norden. Nicht zuletzt spielt die Frage der Wiedereingliederung des Nordens in das Gefüge des Gesamtstaats eine besondere Rolle im schwelenden Disput zwischen *Jon Snow* und *Daenerys Targaryen*. Während *Jon* die Wiedereingliederung zunächst akzeptiert und sich aus Staatsräson auch persönlich als *King in the North* *Daenerys* unterwirft, ist es *Sansa Stark*, die nach dem Tod von *Daenerys* ihre Zustimmung zur Einsetzung ihres Bruders *Bran* als Wahlmonarch der *Seven Kingdoms* an das Versprechen knüpft, dem Norden seine Unabhängigkeit zu gewährleisten. Letztlich setzt es daher nur *Sansa* als spätere *Queen in the North* durch, dem Norden eine unbestrittene und von allen Teilen des Reichs akzeptierte Unabhängigkeit zu verschaffen – mit anderen Worten: seine Sezession erfolgreich durchzuführen. Die Königswürde des Nordens ist bezeichnenderweise als „in the North“ und nicht „of the North“ intituliert, was als zarte demokratische Andeutung einer auf den Willen eines souveränen Volks (und nicht eines souveränen Herrschers, wie auch die Herrschertitel „Kaiser der Franzosen“ oder „König der Belgier“ zu konnotieren suchten) gestützten Monarchie – nach dem Modell des britischen „king in parliament“ – verstanden werden könnte. Demokratisch legitimiert ist die Königswürde des Nordens freilich trotzdem nicht, da es lediglich die Vertreter verschiedener regionaler Adelshäuser sind, die *Robb Stark*, später *Jon Snow* und letztlich *Sansa Stark* zum König bzw. zur Königin ausrufen. Sie orientieren sich dabei zudem an der dynastischen (auf ehelicher oder, wie im Falle *Jon Snows* zumindest angenommen wird, nicht-ehelicher Abstammung beruhenden) Zugehörigkeit zum Haus Stark, dem alle diese Personen entstammen. Eine strikte Rangfolge, etwa nach Primogenitur oder ehelicher Abstammung, gibt es dabei nicht, auch Frauen sind, wie die Krönung *Sansa Starks* zeigt, nicht gehindert, Königin zu werden, auch obwohl ihr jüngerer Bruder *Bran Stark* theoretisch in Personalunion zur Königswürde der *Six Kingdoms* diejenige des Nordens hätte mitausüben können.

Die verschiedenen Sezessionsversuche von Teilen der *Seven Kingdoms* erinnern durchaus an bekannte Modelle der Sezessionismustheorie. Zunächst einmal erweist sich die Erfolglosigkeit sämtlicher einseitig herbeigeführter Sezessionen. Es fehlt eine „geschriebene“ Verfassung, die eine Sezession verbietet oder – was freilich nur wenige Verfassungen der realen Welt tun –⁶ unter bestimmten

⁶ Art 39 Abs 1 und 4 Äthiopien, Art 74 der Verfassung von Usbekistan, Art 113 und 115 iVm Anhang 3 St Kitts and Nevis, Art 338 ff. Verfassung von Papua-Neuguinea; mittlerweile nicht

Bedingungen ermöglicht. Sieht man die unbeschränkte Herrschaftsmacht eines zentralen Herrschers innerhalb des gesamten seiner Herrschaft unterworfenen Territoriums als eine Art von Gewohnheitsrecht, ist die Abspaltung eines Teils des Reichs jedenfalls unzulässig. Ein Verfassungsgericht, das – so wie im Fall des katalanischen Gesetzes über das Selbstbestimmungsreferendum⁷ – die Verfassungswidrigkeit der Sezession aussprechen könnte, fehlt in der Welt von Eis und Feuer gänzlich.

Bemerkenswerterweise liegen die Motive für die genannten Sezessionsversuche jedoch in beiden vom Völkerrecht (teilweise) anerkannten Legitimationsgründen einer Sezession (Mancini 2008, S. 554 ff., 2013, S. 487 ff.; Novic und Urs 2016, Rz. 2; Tancredi 2016, S. 90 ff.), nämlich Dekolonisierung sowie (im Fall der [umstrittenen] *remedial secession*) krassen Menschenrechtsverletzungen. Sowohl die vielen Eroberungszüge der Targaryens, mit denen bislang selbständige territoriale Einheiten zugunsten eines Großreichs vernichtet und auch der Norden erobert wurden, als auch die Unterdrückung und Gräueltaten gegenüber der Familie Stark und ihren nördlichen Gefolgsleuten würden nach diesen Maßstäben das Streben nach Unabhängigkeit rechtfertigen.

Die am Schluss der Serie in der zur Bestimmung eines neuen Gesamtherrschers abgehaltenen Wahlversammlung (Game of Thrones S08E06) vereinbarte Unabhängigkeit des Nordens erinnert dagegen an das in der bekannten Entscheidung des kanadischen *Supreme Court* zur Sezession Quebecs⁸ skizzierte Verhandlungsmodell: Der *Supreme Court* hatte darin eine Unabhängigkeit Quebecs dann als zulässig erachtet, wenn in Verhandlungen der abspaltungswilligen Provinz sowohl mit dem Bund als auch den anderen Territorien und Provinzen Kanadas Einvernehmen darüber erzielt worden sei. Dies geschieht, wenn auch stark verkürzt, in der erwähnten Wahlversammlung. Die Bedingung Sansa Starks zur Kür ihres Bruders als neuem Herrscher ist die Unabhängigkeit des Nordens. Die Wahlversammlung stimmt dieser Bedingung zu, worauf auch sie der Wahl Brans zustimmt. Eine Volksabstimmung zur Unabhängigkeitsfrage findet freilich nicht statt.

mehr in Kraft ist die Verfassung des Sudans von 2005, die die Sezession des Südsudans im Jahr 2011 ermöglicht hatte. Ausführlich dazu Gamper (2018, S. 62 ff.).

⁷ Vgl. zur *LLei del referèndum d'autodeterminació* (*Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*, núm. 7449 A vom 06.09.2017) die Entscheidung des spanischen Verfassungsgerichts STC 114/2017 vom 17. Oktober 2017.

⁸ *Supreme Court of Canada, Reference re Secession of Quebec*, [1998] 2 S.C.R. 217.

3 Von der Erb- zur Wahlmonarchie: Wird Westeros eine Demokratie?

Auf derselben Wahlversammlung (Game of Thrones S08E06) geschieht noch anderes Bemerkenswertes: Die bisherige Staatsform der Erbmonarchie wird in eine Wahlmonarchie umgewandelt. Dies gilt offenbar nicht nur für den einmaligen Akt der Wahl *Bran Starks* zum neuen König, sondern auch für dessen Nachfolge, wird er selbst doch auf Grund seiner Lähmung ohne direkte Nachfahren bleiben. Ein Rotationsprinzip ist dafür augenscheinlich nicht vorgesehen. Ob *Sansa Stark* oder ein ihr nachfolgendes Staatsoberhaupt des nunmehr unabhängigen Nordens bei späteren Wahlversammlungen zur Bestimmung eines neuen Monarchen stimmberechtigt sein wird, wird nicht festgelegt. Da der Norden nicht mehr länger Teil der *Seven Kingdoms* – es findet in der letzten Folge daher ein Begriffswandel (*Six Kingdoms*) statt – ist, muss wohl davon ausgegangen werden, dass damit auch die Stimme des Nordens in der Wahlversammlung verlorengeht. Über derartige Konsequenzen der Unabhängigwerdung des Nordens diskutiert man in der Wahlversammlung jedoch nicht. Spätere Konflikte scheinen dadurch zumindest möglich.

Wahlberechtigt ist freilich nicht das Volk der *Seven Kingdoms*, sondern einzelne – die Kampfhandlungen überlebt habende – Vertreter der wichtigsten Adelsdynastien von Westeros, die in dieser Vertretungsfunktion ihrerseits jedoch keiner Wahl unterlagen. Dies entspricht indes keiner repräsentativen Demokratie, sondern einer aristokratisch⁹ geprägten Oligarchie. Kontrastierend kann diese Königswahl mit der einige Zeit zuvor stattgefundenen Wahl der Nachfolge *Balon Greyjoys* auf den Iron Islands (Game of Thrones S06E05) verglichen werden, für die ebenfalls eine Wahlversammlung abgehalten wurde. Zwar werden mit dem Sohn, dann der Tochter und dem Bruder *Balons* Angehörige der bisherigen Dynastie als dessen Nachfolger vorgeschlagen, doch erfolgt diese Wahl nicht nach zwingend festgelegten Nachfolgeregeln, sondern nach politischer Opportunität und muss darüber hinaus durch ein Überlebensritual im Meer abgesichert werden.

Anders als die Wahl *Euron Greyjoys*, unterliegt die Wahl *Bran Starks* offenkundig einem „ungeschriebenen“ Einstimmigkeitsprinzip, was sich daran zeigt, dass *Sansa Stark* ihre Zustimmung zur Wahl *Brans* an die Bedingung der Unabhängigkeit des Nordens zu knüpfen vermag. Setzt man die Mitglieder der

⁹ Hier im doppelten Sinne, nämlich einer Adesherrschaft, aber auch im antiken Sinne der Aristokratie als „Herrschaft der Besten“, handelt es sich bei den Vertretern doch sämtlich um in der Serie positiv gezeichnete Charaktere.

Wahlversammlung mit Vertretern der verschiedenen Regionen des Reichs gleich, ähnelt der Vorgang in manchen Zügen der Wahl des Kaisers des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation oder, in der Gegenwart, des malaysischen *Yang di-Pertuan Agong* durch die Herrscher der einzelnen Gliedstaaten Malaysias¹⁰ bzw. des Herrschers der Vereinigten Arabischen Emirate durch die im Höchsten Föderationsrat vertretenen Herrscher¹¹.

Ähnlichkeiten finden sich aber auch zu den Vorgängen, die zur Ausrufung *Robb Starks*, später *Jon Snows* und *Sansa Starks* zum *King* oder zur *Queen in the North* führen. Während in den ersten beiden Fällen, wie erwähnt, eine aus Vertretern regionaler Adelshäuser bestehende Wahlversammlung die jeweilige, zum Teil sehr spontan verlaufende Kür vornimmt, ist der Zuseher zwar mit *Sansa Starks* Krönung und der ihr entgegengebrachten Huldigung durch die Adeligen des Nordens, jedoch keinem davor stattfindenden Wahlvorgang konfrontiert. Im Gegensatz zur Wahl *Bran Starks*, die keiner Präferenz für eine bestimmte Dynastie, sondern seiner persönlichen Qualifikation geschuldet war, scheint jedoch vorgezeichnet, dass die *Kings* und *Queens in the North* stets Haus Stark entstammen.

An der Machtfülle des Herrschers der *Six Kingdoms* scheint sich jedoch durch den Wahlvorgang nichts verändert zu haben. Zwar wird der Herrscher weiterhin durch sein *Small Council* beraten und durch die *Hand of the King* vertreten, das Volk kann sich jedoch weder unmittelbar noch mittelbar an der Herrschaftsausübung beteiligen. Weder demokratische Wahlen noch Plebiszite sind vorgesehen. Nur sehr kurz wird eine demokratische Wahl durch „everyone“ von *Samwell Tarly* vorgeschlagen, was von anderen Mitgliedern der Wahlversammlung mit Gelächter und der verächtlichen Bemerkung, ob dann auch Hunde und Pferde wählen sollten, abgetan wird. Der Zuschauer wird dennoch verlockt, an eine Demokratisierung des Gemeinwesens zu glauben, die scheinbar mit dem Abgehen von der Erbmonarchie und der Bestimmung eines Herrschers nach sachlichen und gemeinwohlorientierten Kriterien wie Weisheit, Wissen und Uneigennützigkeit verbunden ist. Die Wahlmonarchie mag durch die positiv gezeichnete Figur *Bran Starks* bestechen, sie mag dem Reich einen föderalistischen Zug verleihen, sie beseitigt den strukturellen Demokratiemangel jedoch nicht, solange der Herrscher bloß von einer selbst nicht demokratisch legitimierten Wahlversammlung aus deren Mitte gewählt wird.

Die Monarchie bleibt, soweit ersichtlich, eine absolute. Keine „geschriebene“ Verfassung verankert Demokratie und Gewaltenteilung. Auch von Grundrechten

¹⁰ Art 32 Abs 3 Verfassung von Malaysia.

¹¹ Art 51 Verfassung der Vereinigten Arabischen Emirate.

ist wenig zu bemerken, bedenkt man, auf welch kurzem Wege *Jon Snow* in die Verbannung geschickt wird. Ein freilich noch weniger faires Verfahren stellte seinerzeit der infame Prozess gegen *Tyrion Lannister* dar, dem unter haarsträubenden verfahrensrechtlichen Bedingungen vorgeworfen wurde, seinen Neffen *Joffrey* ermordet zu haben. Unabhängige Richter gibt es nicht, selten objektive Beweisverfahren oder das Recht zur Verteidigung, auch keine menschenwürdigen Haftbedingungen oder Strafen, was übrigens auch unter dem kurzlebigen Regime der *Sparrows* nicht anders wird, wie *Cersei Lannisters* Bußgang dramatisch belegt. Somit ist es bis zum Schluss der persönlichen Entscheidung des Herrschers am Eisernen Thron überlassen, Willkür zu üben oder nicht, gerecht zu sein oder nicht, das Gemeinwohl im Auge zu haben oder eben nicht. Ob *Bran Stark* den Willen und die politische Kraft haben wird, dem Reich zukünftig eine andere Verfasstheit zu geben, bleibt ungewiss.

4 Das Paradoxon der „guten“ Tyrannin

Weit von einer liberalen Demokratie entfernt, wirkt Westeros dennoch – freilich nur relativ – liberaler und demokratischer als Essos (jedenfalls östlich der Free Cities). Demokratie, Gleichbehandlung und Abschaffung der Sklaverei sind daher das revolutionäre politische Programm, mit dem *Daenerys Targaryen* durch die östlichen Lande zieht. „To break the wheel“ – „not to stop the wheel“ – ist ihre im Gespräch mit *Tyrion Lannister* (Game of Thrones S05E08) erklärte Absicht, die sie letztendlich in der gesamten Welt realisieren will. Sie unterliegt dabei dem fundamentalen Irrtum, dass die bloße Persönlichkeit eines Herrschers imstande sein soll, ein institutionelles System zu ändern. Wie in der antiken¹² Vorstellung vom guten „König“ und dem schlechten „Tyrannen“ will sie ihre Monokratie damit rechtfertigen, im Gegensatz zu anderen Herrschern das Gemeinwohl vor Augen zu haben. Dies verkennt den grundsätzlichen Unterschied zwischen Monokratie und Demokratie, der von der Persönlichkeit des Staatsoberhauptes zu lösen ist.

Darüber hinaus ist *Daenerys Targaryen* auch weniger gemeinwohlorientiert, als sie selbst von sich glaubt. Denn auch wenn sie Sklaven befreit und damit deren Menschenwürde schützt, lässt sie gleichzeitig unzählige Personen des *Ancien Régime* einschließlich der ihnen Untergebenen, die völlig schuldlos Befehlen

¹² Dazu paradigmatisch Aristoteles, Politik, III, 7. Kapitel 1297b und Cicero, *De Re Publica*, II 47–48.

unterlagen, umbringen. Während sie von einer gerechten, der Vorherrschaft bisheriger Dynastien entrückten Gesellschaft träumt, sieht sie sich selbst durchaus als von Geburt dazu bestimmte Alleinherrscherin. Während die auf keine bestimmte Dynastie fixierte, neue Wahlmonarchie in Westeros wenigstens die Möglichkeit einer konsekutiven persönlichen Gewaltenteilung mit sich bringt, verschlimmert *Daenerys* die Situation sogar durch ihren Absolutheitsanspruch, nur sie könne die einzig legitime Herrscherin, und zwar überhaupt der ganzen Welt, sein. Die „Mutter“ der Drachen *Drogon*, *Rhaegal* und *Viserion* wird dadurch nicht nur allegorisch zum *Leviathan*, von dem behauptet wird, dass „keine Macht auf Erden ihm vergleichbar sei“¹³. Eine im Wesentlichen durch den todbringenden Einsatz ihrer Drachen ermöglichte Herrschaft kann von Beginn an nicht für sich beanspruchen, auf Friedensliebe und Gemeinwohlorientierung gegründet zu sein. Auch lässt *Daenerys* nicht erkennen, sich im Fall einer in ihrem Sinn durchgeführten Eroberung der Welt freiwillig aus ihrem Amt zurückziehen und eine Demokratie einführen zu wollen.

Die Abschaffung der Sklaverei, für die sie sich einsetzt, erfolgt zwar primär im ehrlichen Bestreben, allen Menschen die gleiche Würde und gleiche Rechte zu garantieren. Doch zeugt gleichzeitig gerade die Annahme ihrer persönlichen Hervorgehobenheit unter allen anderen Menschen davon, dass sie in Bezug auf die eigenen Privilegien nicht von gleicher Würde oder gleichen Rechten aller Menschen ausgeht. Zumindest als Nebeneffekt verfolgt sie die Abschaffung der Sklaverei außerdem mit dem Kalkül, aus den ehemaligen Sklaven Anhänger für ihre eigene Sache zu gewinnen, wenngleich sie formal deren Zustimmung dazu einholt; ähnliche Zwecke verfolgt ihre Propagandarede in der letzten Folge (Game of Thrones S08E06), in der sie Dothraki und *Unsullied* unter Einsatz gezielter Rhetorik aufruft, mit ihr zusammen die Welt zu „befreien“ und das „Rad zu brechen“. Doch um welche Befreiung und welchen Bruch des Rads geht es dabei?

Wie keine andere Person steht *Daenerys* für überbordenden Zentralismus, der in einen von ihr beherrschten „guten“ Weltstaat münden soll. Was freilich „gut“ sein soll, bestimmt sie: Weder ist die Unabhängigkeit des Nordens für sie akzeptabel, noch duldet sie einen anderen Herrscher neben sich. Unklar bleibt ihr letztes Angebot an *Jon Snow*, an ihrer Seite die Welt zu befreien (Game of Thrones

¹³ So das in lateinischer Sprache verfasste Zitat am Frontispiz des „Leviathan“, mit Anspielung auf Hiob 41, 25.

S08E06); da sie ja weiß, dass er – statt¹⁴ und nicht bloß neben ihr – der rechtmäßige Thronerbe wäre, ist dieses mutmaßliche Angebot einer Doppelregentschaft¹⁵ von vornherein obskur.

Vergleicht man daher die absolute Monarchie nach den Vorstellungen *Daenerys Targaryens* mit der am Ende eingeführten, ebenfalls absoluten Wahlmonarchie unter *Bran Stark*, ist letzteres Modell zumindest das gelindere Übel, weil es weder den Anspruch auf die ganze Welt von Eis und Feuer noch auf den Norden stellt. Vor allem geht es nicht von einer Herrschaftslegitimation durch Geburt aus, sondern gründet sich auf eine Wahl, die es gestattet, unterschiedliche Personen aus unterschiedlichen Dynastien – wenn auch aus einem demokratisch eng begrenzten Kreis – zu wählen. Ironischerweise wird *Daenerys'* Anspruch darauf, das Rad dynastischer Herrschaften zu beenden, zwar von ihr konsequent umzusetzen versucht, indem sie sich selbst als zur Weltherrschaft Berufene erklärt (wer ihr mangels Nachkommenschaft einst nachfolgen hätte sollen, bleibt freilich offen) und anderen Dynastien dafür die Legitimation abspricht. Wer sich vom „Bruch des Rads“ jedoch erhofft hätte, dass die Demokratie eingeführt würde, wird enttäuscht. Denn *Daenerys* will das Rad dynastischer Herrschaft lediglich durch die Quadratur ihrer eigenen absolutistischen Herrschaft ersetzen. Der Anwendung der Radbruchschen Formel (Radbruch 1946, S. 107), auf die sogleich zurückzukommen ist, wird durch diesen „Bruch des Rads“ jedenfalls bald neuer Anlass geboten.

Dagegen führt die Wahlmonarchie das Rad zwar weiter, solange es die Vertreter bestimmter Dynastien sind, die das aktive und passive Wahlrecht in der Wahlversammlung ausüben. Kreisrund ist dieses Rad aber nicht, da das Herrscheramt dabei individuell, und nicht kraft zwingender Rotation, vergeben wird.

5 Sic semper tyrannis!?

Eng verknüpft mit der inhärenten Widersprüchlichkeit der vermeintlich „guten“ Tyrannin *Daenerys Targaryen* sind zwei weitere klassische Themen der Allgemeinen Staatslehre: Berechtigt die Ausübung von Unrecht zur Ausübung des

¹⁴ So die im *Great Council* unter *Jaeharys I* festgelegte Thronfolgeregel, die weibliche Nachkommen und deren Nachkommenschaft benachteiligt.

¹⁵ In sehr seltenen Fällen sehen heutige Verfassungen eine doppelte Staatsspitze nach dem Vier-Augen-Prinzip vor (vgl. für den Fall einer Monarchie Art 43 Verfassung von Andorra).

Widerstandsrechts¹⁶? Berechtigt die Ausübung von Unrecht speziell sogar zum sogenannten „Tyrann(inn)enmord“¹⁷?

Die erste Frage stellt sich in *Game of Thrones* in sehr vielen Kontexten, und zwar immer wieder in doppelter, gleichsam spiegelverkehrter Kombination: So etwa deutlich in Zusammenhang mit den Gräueln der Sklavenbefreiung in Astapor, Yunkai und Meereen, wenn Widerstand gegen (zumindest behauptetes) Unrecht zum eigenen Unrecht wird, aber auch an der Mauer, wenn *Ser Alliser Thorne* die Meuterei gegen *Jon Snow* damit begründet, dass dieser seinerseits die Gesetze der *Night's Watch* verraten habe, nach deren Gelübde dieser die Funktion des „shield that guards the realms of men“¹⁸ aufgetragen ist. Überhaupt durchzieht die ganze Serie fundamental die Frage, ob zwischen Übeln abgewogen und das geringere zugunsten des größeren Übels in Kauf genommen werden darf und muss. Eine „geschriebene“ Verfassung existiert nirgendwo, es fehlen aber auch „ungeschriebene“ Grundrechte sowie eine unabhängige Kontrollinstanz über Grundrechtsverletzungen. Während einzelne Targaryen-Herrscher, wie insbesondere *Aegon I* und *Jaehaerys I*, zumindest versuchten, lokale Rechtsvorschriften durch zentrale zu ersetzen, generell Rechtsvorschriften zu sammeln, zu modernisieren und zu vereinheitlichen, scheinen spezielle Regeln, die man als materielles Verfassungsrecht verstehen könnte, weitgehend zu fehlen. Gewohnheitsrecht dürfte eine größere Rolle spielen, garantiert ein *limited government*¹⁹ aber ebenso wenig. Der fehlende rechtliche Schutz vor „unerträglicher Unge rechtigkeit“ (Radbruch 1946, S. 107) als Voraussetzung eines naturrechtlich begründeten Widerstandsrechts könnte daher durchaus ins Treffen geführt werden. Freilich beschränkt sich der geleistete Widerstand nicht auf Formen des

¹⁶ Mit weiteren Nachweisen zum ideengeschichtlichen Hintergrund: Gamper (2021, S. 273 ff.); Haller et al. (2020, S. 394 ff.); Pernthaler (1996, S. 256 ff.); Zippelius (2017, S. 131 ff.).

¹⁷ Zur Ambivalenz der Legitimität des Tyrannenmords schon Cicero, *De officiis*, III 19: „Saepe enim tempore fit, ut, quod turpe plerumque haberi solet, inveniatur non esse turpe; exempli causa ponatur aliquid, quod pateat latius: Quod potest maius esse scelus quam non modo hominem, sed etiam familiarem hominem occidere? Num igitur se astrinxit scelere, si qui tyrannum occidit quamvis familiarem? Populo quidem Romano non videtur, qui ex omnibus praeclaris factis illud pulcherrimum existimat. Vicit ergo utilitas honestatem? Immo vero honestas utilitatem secuta est.“

¹⁸ Da es sich demzufolge um den Schutz der „Reiche der Menschen“ und nicht den Schutz „der Menschen“ handelt, lässt sich der Schutz *vor* den Wildlingen eher aus dem Gelübde ableiten als der Schutz *der* Wildlinge – diese verfügen nämlich über kein Reich.

¹⁹ Zu dieser grundsätzlichen Aufgabe einer Verfassung schon *Federalist Papers* No 40 und 53.

zivilen Ungehorsams²⁰, sondern folgt vielmehr dem Talionsprinzip. Subsidiarität und Verhältnismäßigkeit werden dabei gerade nicht gewahrt: Wenn beispielsweise *Daenerys* die ganze Hauptstadt mit vielen Unschuldigen trotz der durch das Läuten der Glocken erfolgten Unterwerfung dafür büßen lässt, dass *Cersei* ihre Freundin und Ratgeberin *Missandei* umbringen ließ und sich *Daenerys'* Herrschaftsansprüchen nicht beugen wollte, ist dies nicht das gelindeste Mittel, das diesem Unrecht entgegengesetzt werden könnte, sondern geradezu ein Widerstandsexzess.

Die zweite Frage, die unmittelbar mit dem Widerstandsrecht zusammenhängt, ist die nach der Legitimität des Tyrann(inn)enmords als einer *ultima ratio* des Widerstands gegen Unrecht. Dabei ist der Tyrann(inn)enmord eine auffällige Klammer zwischen Beginn und Ende von *Game of Thrones*: Der Usurpator *Robert Baratheon* ist am Thron, nachdem sein Vorgänger *Aerys II* vom damaligen Befehlshaber der Königswache *Jaime Lannister* ermordet wurde, den deshalb der Schmähdname *Kingslayer* bis zum Ende seiner Tage verfolgen wird. Ob diese seine Verfehmung gerecht ist, wird zu Recht bei verschiedenen Gelegenheiten diskutiert, scheint *Jaime* doch die Tat nicht aus purem Verrat und eigener Machtgier, sondern vor allem mit der Absicht unternommen zu haben, *King's Landing* vor den pyromanischen Attacken des neronianische Züge tragenden *Mad King* zu bewahren.

Nachdem in der Serie viele weitere Fürsten und Könige ein anderen Motiven geschuldetes gewaltsames Ende fanden, steht auch am Ende der Serie (*Game of Thrones* S08E06) ein Tyrann(inn)enmord, in diesem Fall die Ermordung von *Aerys'* Tochter *Daenerys*. Anders als ihrem Vater gelang es ihr davor noch, *King's Landing* in Schutt und Asche zu legen. Die Beweggründe sind freilich unterschiedliche: Während *Aerys II* die Stadt aus Wahnsinn brennen sehen wollte, geht es *Daenerys* darum, den Tod *Missandei's* zu rächen sowie *Cersei's* Herrschaft im Allgemeinen ein Ende zu bereiten. Sie glaubt, einem höheren Wohl zu dienen, indem sie durch dieses Vorgehen die Stadt und das ganze Reich von einer Diktatur befreit. Paradoxerweise spielt auch hier das Motiv des Tyrann(inn)enmords eine Rolle, da *Cersei's* Unrecht von *Daenerys* als Anlass dafür genommen wird, die Stadt in Flammen zu setzen.

Gerade diese Fehlvorstellung von Schuld und Sühne, von der Inkaufnahme angeblich gelinderer Übel und einem absoluten, auf Geburt gegründeten Herrschaftsanspruch ist es aber, die *Daenerys* so gefährlich macht, was vom auf ihren

²⁰ Dazu grundlegend Thoreau (1849).

Befehl inhaftierten *Tyrion Lannister* im Gespräch mit *Jon Snow* eindringlich aufgezeigt wird: Nur die Ermordung der Tyrannin könne verhindern, dass die ganze Welt ein Schicksal wie *King's Landing* erleiden werde müssen.

Der durch die Verwüstung ihrer Residenz unausweichlich gewalttätige Tod einer Tyrannin, nämlich *Cersei*, führt auf diese Weise rasch zur Ermordung einer anderen Tyrannin. Der Unterschied dabei ist freilich der, dass im zweiten Fall einzig *Daenerys*, nicht aber die mit ihr Verbündeten oder andere Menschen umgebracht werden. Es ist in diesem Fall tatsächlich die Ermordung einer Einzelnen, die ein Unrechtsregime zu beenden vermag. Die Vernichtung *Cersei*, die von der unnötigen Ermordung vieler Unschuldiger begleitet wird, kann diese Bedingung von vornherein nicht erfüllen.

Ist die Ermordung von *Daenerys* also legitim, um die Welt vor Schlimmerem zu bewahren?

Die Antwort darauf hängt letztlich von der Gewichtung des quantitativen Arguments ab: Ist der Tod der Einzelnen in Kauf zu nehmen, wenn das Leben vieler dadurch gerettet werden kann? Nimmt die Einzelne, die Handlungen setzt oder setzen will, die unvereinbar mit elementarsten Rechten anderer Menschen, wie dem Recht auf Leben, sind, an, sich ihrer eigenen Rechte, wie des Rechts auf Leben, zu begeben? Mangels positiver Verankerung sowohl von Grundrechten als auch eines im Fall ihrer Verletzung ausübbareren Widerstandsrechts könnte dafür wohl überhaupt nur eine naturrechtliche Grundlage in Betracht kommen. Hat *Daenerys* mit ihrem Verhalten im Sinne des kategorischen Imperativs somit einen konkludenten Grundrechtsverzicht für ihr eigenes Recht auf Leben abgegeben und in der Folge die Sanktion zu ertragen, oder geht sie davon aus, dass es solche Rechte ohnehin nicht gibt, dann aber eben auch nicht für sie?

Von den jeweiligen Protagonisten des *Game of Thrones* wird der Tyrann(inn)enmord jedoch offenbar als unzulässig erachtet und – wenn auch unterschiedlich – sanktioniert. Während *Jaime Lannister* pardonierte wird, für lange Zeit Ehren und Würden wiedererlangt und zumeist nur hinter vorgehaltener Hand als Tyrannenmörder gebrandmarkt wird, ereilt ihn am Ende sein Schicksal mittelbar durch die Tochter des von ihm Ermordeten. Die Ermordung von *Daenerys* geschieht weniger als unmittelbare Sühne für die Vernichtung *Cersei* und Verwüstung von *King's Landing* als vielmehr vorbeugend, um der Welt solche Gräueltaten in Zukunft zu ersparen. Ihr Mörder *Jon Snow* wird trotz dieser grundsätzlich ehrenhaften Absicht dennoch verurteilt, den Rest seines Lebens als Mitglied der *Night's Watch* zu verbringen, wofür im Übrigen keine Rolle zu spielen scheint, dass er selbst der rechtmäßige Thronerbe wäre und letztlich Mörder

einer Königin war, die gar keinen Anspruch auf den Thron hatte und dies auch wusste.

6 Epilog

Dank seiner hochkomplexen Handlungsstränge stellt Game of Thrones eine Saga dar, die geradezu lehrbuchhaft – zumeist durchaus abschreckend – für viele Themen der Allgemeinen Staatslehre herangezogen werden kann. Nicht zuletzt tritt diese auffällige Themenlage auch aus dem Serientitel Game of Thrones selbst zutage, der ursprünglich nur der Titel des ersten Bandes der Romanreihe war. Anders als der eigentliche Originaltitel der Reihe („A Song of Ice and Fire“), akzentuiert Game of Thrones das vielleicht wichtigste Leitthema der Serie, nämlich den Kampf um Macht. Mit großem, im Sinne der antiken Tragödien Ἔλεος und Φόβος beim Zuschauer auslösenden Drama, endet das Spiel der Throne schließlich auch in der Verbrennung des Eisernen Throns selbst – und damit des Symbols totalitärer Ansprüche und des *bellum omnium contra omnes*²¹. Ein liberal-demokratischer Verfassungsstaat ist Westeros zwar auch am Ende der Serie nicht geworden: immerhin jedoch ihm ein kleines Stück näher gerückt.

Literatur

- Aristoteles, *Politik*, Buch III, 7. Kapitel. 1297b.
 Cicero, *De officiis*, Buch III. 19.
 Cicero, *De Re Publica*, Buch II. 47–48.
 Gamper, Anna. 2018. Regionalismus und Sezession. Verfassungsrechtliche Herausforderungen und Antworten im europäischen Vergleich. In *Integration oder Desintegration? Herausforderungen für die Regionen in Europa*, Hrsg. P. Bußjäger, W. Obwexer, A. Gamper und E. Happacher, 59–94. Baden-Baden: Nomos.
 Gamper, Anna. 2021. *Staat und Verfassung*. Aufl. 5. Wien: Facultas.
 Haller, Walter, A. Kölz, und T. Gächter. 2020. *Allgemeines Staatsrecht*. Aufl. 6. Baden-Baden: Nomos.
 Hobbes, Thomas. 1642. *Elementorum philosophiae sectio tertia de cive*. Paris.
 Hobbes, Thomas. 1651. *Leviathan or the Matter, Forme and Power of a Commonwealth Ecclesiasticall and Civil*. London.
 Jellinek, Georg. 1929. *Allgemeine Staatslehre*. Aufl. 3. Berlin: Springer.

²¹ Hobbes (1642), Vorwort.

- Locke, John. 1689. *Two Treatises of Government*. Buch II. Kapitel VIII. London.
- Mancini, S. 2008. 'Rethinking the boundaries of democratic secession: Liberalism, nationalism, and the right of minorities to self-determination'. *International Journal of Constitutional Law*. <https://doi.org/10.1093/icon/mon022>.
- Mancini, Susanna. 2013. Secession and Self-Determination. In *The Oxford Handbook of Comparative Constitutional Law*, Hrsg. M. Rosenfeld und A. Sajó, 481–500. Oxford: Oxford University Press.
- Martin, George. 2018. *Fire and Blood*. New York: Bantam Books.
- Martin, George, E. Gracia, und L. Antonsson. 2014. *The World of Ice and Fire*. New York: Bantam Books.
- Morus, Thomas. 1516. *Utopia*. Löwen.
- Novic, Elisa, und P. Urs. 2016. Secession – State territory. In *Max Planck Encyclopedia of Comparative Constitutional Law*, Hrsg. R. Grote, F. Lachenmann, und R. Wolfrum.
- Pernthaler, Peter. 1996. *Allgemeine Staatslehre und Verfassungslehre*. Aufl. 2. Wien, New York: Springer.
- Radbruch, G. 1946. Gesetzliches Unrecht und übergesetzliches Recht. *Süddeutsche Juristen-Zeitung* 1: 105-108.
- Rousseau, Jean-Jacques. 1762. *Émile ou De l'éducation*. Amsterdam.
- Tancredi, Antonello. 2016. In Search of a Fair Balance between the Inviolability of Borders, Self-determination and Secession in International Law. In *Law, Territory and Conflict Resolution. Law as a Problem and Law as a Solution*, Hrsg. M. Nicolini, F. Palermo und E. Milano, 90–104. Leiden: Brill/Nijhoff.
- Thoreau, Henry. 1849. Resistance to Civil Government. In *Aesthetic Papers*, Hrsg. Elizabeth P. Peady, 189–211. Boston, New York: The Editor and G.P. Putnam.
- Zippelius, Reinhold. 2017. *Allgemeine Staatslehre*. Aufl. 17. München: C.H. Beck.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





„Ein Lannister begleicht immer seine Schulden“: Was bedeutet dieses Motto aus schuldrechtlicher Sicht?

Simon Laimer und Susanna Eder

Zusammenfassung

In diesem Beitrag wird der inoffizielle Familienwahlspruch „Ein Lannister begleicht immer seine Schulden“ aus privatrechtlicher Sicht betrachtet. Zwar mag die Familie Lannister den Ausspruch inflationär verwenden, aber von der wohl reichsten und ältesten Dynastie in Westeros kommend, hat er dennoch eine starke Symbolwirkung. Das Haus Lannister kann es sich leisten, sich aus (fast) jeder Situation herauszukaufen. Der Wahlspruch soll somit die Liquidität der Familie widerspiegeln, sodass man einem Lannister ohne Sorge Kredit gewähren können sollte. Doch wie verhält es sich aus rechtlicher Sicht, wenn etwa Tyrion, gefangen im Mondtor auf der Burg Hohenehr, das Familienmotto als Bekräftigung seines Schuldversprechens heranzieht? Man könnte zunächst an eine rechtsgeschäftliche Garantie denken, wonach der Versprechende für den zugesagten Erfolg einsteht und bei Ausbleiben auf volle Genugtuung haftet. Will Tyrion damit darüber hinaus aussagen, dass seine Familie für ihn einsteht, so muss man zwischen einer Verwendungszusage und einer Leistungsgarantie unterscheiden. Des Weiteren ist jener Fall zu würdigen, in dem z. B. Tywin Lannister, Oberhaupt des Hauses und Lord von Casterlystein, verspricht, für die Schulden seiner Kinder einzustehen, könnte es sich dabei doch möglicherweise um eine persönliche Kreditsicherheit handeln, die freilich ihrerseits rechtlich einzuordnen ist.

S. Laimer (✉) · S. Eder
Institut für Zivilrecht, Universität Linz, Linz, Österreich
E-Mail: simon.laimer@jku.at

S. Eder
E-Mail: susanna.eder@jku.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: *Game of Thrones* aus interdisziplinärer Perspektive, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_10

185

1 Problemstellung und Einordnung

Das Haus Lannister von Casterlystein ist eines der einflussreichsten, mächtigsten und ältesten Häuser von Westeros. Die alte Dynastie ist durch Reichtum, Intrigen und Macht geprägt. Neben dem offiziellen Wahlspruch „Hört mich brüllen“ pflegt das Haus Lannister das Motto „Ein Lannister begleicht immer seine Schulden.“ (Martin 2010, S. 456). Dieser Leitspruch zielt unter anderem auf den Reichtum der Lannisters ab, die es sich demnach leisten können, sich aus (fast) jeder Situation herauszukaufen, und sich selbst deshalb auch als zahlungskräftige Schuldner darstellen, denen man ohne Sorge Kredit gewähren kann. Aus rechtlicher Sicht ist man freilich geneigt zu fragen, ob es bei einer derartigen „Eigenwerbung“ bleibt oder ob einem Gläubiger besondere Rechte eingeräumt werden, wenn etwa ein Familienmitglied beim Eingehen einer Schuld den inoffiziellen Wahlspruch zum Besten gibt oder wenn damit angedeutet wird, dass ein Lannister für die Schuld des anderen einstehen würde. Es wird sich zeigen, dass sich aus diesen sechs Wörtern eine Reihe von rechtlichen Fragestellungen ergibt.

Aber nach welchem Recht sollen wir uns auf die Suche nach Antworten begeben? Es ist davon auszugehen, dass in den einzelnen Gebieten der Königslande von Westeros und auch auf dem Kontinent von Essos verschiedene Rechtsordnungen gelten. Schließt etwa ein Lannister mit der Bank von Braavos einen Kreditvertrag, so ist im Streitfall zu klären, von welchem Recht diese grenzüberschreitende Vereinbarung geprägt ist. In alten Zeiten haben sich die Gerichte damit auseinandergesetzt, wie weit der Anwendungsanspruch des eigenen Rechts reicht. Das moderne *Internationale Privatrecht* fragt hingegen nach dem Rechtsverhältnis zwischen den beteiligten Parteien und danach, welchem nationalen Recht es unterliegt. Nach den von einem österreichischen Gericht heutzutage heranzuziehenden Regeln wäre es den Vertragspartnern in gewissen Grenzen regelmäßig erlaubt, neben dem zuständigen Gericht auch das anzuwendende Recht selbst zu bestimmen (Lurger und Melcher 2020, S. 26).

Um eine solche Auswahlentscheidung zu treffen, ist es freilich notwendig, Informationen über das fremde Recht einzuholen. Werden Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen verschiedenen Rechten analysiert,¹ spricht man von *Rechtsvergleichung*.² Mit der Entwicklung des Rechts über die Zeit und den durchaus unterschiedlichen rechtlichen Lösungen in den verschiedenen Epochen

¹ Siehe im hier interessierenden Zusammenhang Schwartze (2017, S. 371 ff.).

² Vgl. etwa Laimer (2017, S. 287).

beschäftigt sich hingegen die *Rechtsgeschichte*.³ Wir wollen die Frage nach der rechtlichen Bedeutung des Lannister-Wahlspruchs jedoch auf der Grundlage des heute geltenden (materiellen) österreichischen *Privatrechts* erörtern.⁴ Dafür sind die Gesetze nach bestimmten Methoden im Sinne der sogenannten *Rechtsdogmatik* auszulegen (Kerschner und Kehrer 2014, §§ 6, 7 Rz. 18 ff.) und die konkrete Problematik darunter zu subsumieren. Zu klären ist, ob die Aussage überhaupt auf rechtliche Bindung gerichtet ist. Durch Auslegung ist der Erklärungsinhalt zu ermitteln ([§§ 914 f. ABGB] Heiss 2017, § 914 Rz. 63 ff.; Vonkilch 2011, § 914 Rz. 138 ff.).

2 Zweipersonales Rechtsverhältnis

Wie verhält es sich nun, wenn etwa Tyrion, gefangen im Mondtor auf der Burg Hohenehr, das Familienmotto „Ein Lannister begleicht immer seine Schulden“ im Rahmen eines Schuldversprechens äußert? Darin könnte zunächst eine sogenannte *rechtsgeschäftliche Garantieübernahme* liegen, mit der die Erfüllung einer wirksam übernommenen Verpflichtung so versprochen wird, dass der Gläubiger selbst dann vermögensmäßig wie bei Erfüllung gestellt wird (sogenannte Haftung auf das Erfüllungsinteresse),⁵ wenn der Schuldner das Unterbleiben der Leistung gar nicht zu vertreten hat (Riedler 2021, § 880a Rz. 3 ff.; Dullinger 2014a, b, § 880a Rz. 13), was freilich bei Sachschulden eher von Bedeutung ist als bei Geldschulden.

Was aber gilt, wenn er damit andeuten will, dass seine Familie für ihn einsteht? Wirksam verpflichten kann man sich nur selbst, sofern man nicht von einem anderen dazu ermächtigt wurde, ihn zu vertreten, und dies dem Vertragspartner auch offenlegt (Dullinger 2014a, § 880a Rz. 1; Dullinger 2021, S. 160; Riedler 2021, § 880a Rz. 1). Verspricht also Tyrion ohne eine solche Vollmacht etwa die Leistung seines Bruders, so wird Jaime dadurch nicht verpflichtet (Vertrag zu Lasten Dritter). In dem Fall handelt es sich in der Regel um nicht mehr als das Versprechen Tyrions, alles Zumutbare zu tun, um Jaime zur Leistungserbringung zu bewegen (*Verwendungszusage*, § 880a Hs. 1 ABGB).⁶ Er müsste dem

³ Vgl. Arbeitsgemeinschaft österreichische Rechtsgeschichte (2018, S. 1 ff.); Schennach (2015, S. 1 ff.).

⁴ Für einen öffentlich-rechtlichen Blick siehe Gamper in diesem Band.

⁵ OGH 1 Ob 963/53 SZ 26/303; 1 Ob 608/88 SZ 61/232; 7 Ob 210/00h. Vgl. auch Koziol (1981, S. 44); Graf (2019, § 880a Rz. 19).

⁶ Vgl. Koziol (1981, S. 6); Graf (2019, § 880a Rz. 5).

Versprechensempfänger bei Ausbleiben der Leistung nur dann verschuldensunabhängig das Erfüllungsinteresse ersetzen, wenn er für den Erfolg ausdrücklich eingestanden ist (*Leistungsgarantie*, § 880a Hs. 2 ABGB).⁷ Soweit durch eine solche Garantie aber die Leistung einer materiell fremden Schuld gesichert wird, muss die Zusage außerdem schriftlich abgegeben werden, ansonsten ist sie nicht wirksam (analog § 1346 Abs. 2 ABGB).⁸

3 Mehrpersonales Rechtsverhältnis

Wie wäre es hingegen, wenn Tywin Lannister, Oberhaupt des Hauses und Lord von Casterlystein, verspricht, für die Schulden seiner Kinder einzustehen? Es könnte sich dabei möglicherweise um eine *persönliche Kreditsicherheit* handeln, bei der eine Person mit ihrem Vermögen dafür haftet, dass der Hauptschuldner eine bestimmte Verbindlichkeit gegenüber dem Gläubiger erfüllt (auch Interzessionsgeschäfte genannt).⁹ Die Funktion ist simpel: Erhält der Gläubiger durch eine solche Sicherheit die Gewähr dafür, dass er bei Ausfall des Schuldners eine andere Person in Anspruch nehmen kann, dann wird er eher geneigt sein, den Kredit zu gewähren (Böhler 2012, Rz. 1/4). Von diesen persönlichen Sicherheiten¹⁰ gibt es mehrere Arten, die unterschiedliche Besonderheiten aufweisen. Eines der wesentlichen rechtlichen Probleme aller persönlichen Sicherheiten ist dabei das Verhältnis zwischen der gesicherten Hauptschuld, also dem in unserem Beispiel von einem der Familienmitglieder abgegebenen Versprechen, einerseits und der von Tywin Lannister übernommenen Besicherung andererseits (vgl. Drobnig 2009, S. 242).

3.1 Bürgschaft

Zunächst kommt hier die Bürgschaft in Frage. Es handelt sich dabei um einen regelmäßig zwischen dem Bürgen und dem Gläubiger abgeschlossenen Vertrag, mit dem der Bürge dem Gläubiger Befriedigung für den Fall verspricht, dass der eigentliche (Haupt-)Schuldner seiner Verpflichtung nicht nachkommt (§ 1346

⁷ RIS-Justiz RS0017031; Koziol (1981, S. 3 f.).

⁸ RIS-Justiz RS0017732; Bydlinski (2020a § 880a Rz. 3).

⁹ Vgl. etwa Markl und Pittl (2018, S. 172 f.).

¹⁰ Siehe dazu etwa Harrer (2002, S. 5); Bülow (1999, Rz. 11).

Abs. 1 ABGB] Schwartze 2012, Rz. 2/2; Bydlinski 2020b, § 1346 Rz. 1; Dullinger 2017, S. 161).¹¹ Die Bürgschaft ist vom Entstehen, Umfang und auch vom Bestand der Hauptschuld abhängig ([man spricht vom *Akzessorietätsgrundsatz*; §§ 1351, 1361 S. 1 ABGB] Bydlinski 2020c, § 1347 Rz. 2; Neumayer und Rabl 2020a, § 1347 Rz. 2). Geht die Hauptschuld unter, dann erlischt auch die Bürgschaftsverpflichtung (Schwartze 2012, Rz. 2/36 m. w. N.). Zwar kann der Bürge auch für künftige Forderungen eintreten,¹² seine Verpflichtung ist dann aber durch das künftige Entstehen der Hauptschuld bedingt (Bydlinski 2020d, § 1351 Rz. 1; Neumayer und Rabl 2020b, § 1351 Rz 2 m. w. N.).

Dabei muss eine Bürgschaftserklärung ausreichend *bestimmt* oder zumindest bestimmbar sein, womit die Rechtsprechung¹³ aber – teilweise in u. E. fragwürdiger Weise¹⁴ – recht großzügig umgeht. So muss weder der Hauptschuldner genannt sein, noch die Schuld ziffernmäßig feststehen (Faber 2016a, § 1346 Rz 6). Eine vom Hauptschuldner an den Gläubiger übermittelte Erklärung ist aber in aller Regel nur dann wirksam, wenn der Gläubiger darin genannt ist.¹⁵ Von der Vereinbarung hängt es ferner ab, in welcher Reihenfolge der Gläubiger den Bürgen in Anspruch nehmen kann ([Subsidiaritätsgrundsatz] Dullinger 2021, S. 16), ob also Bürge und Hauptschuldner wie Gesamtschuldner gleichrangig gegenüber dem Gläubiger haften (Neumayer und Rabl 2020c, § 1357 Rz. 1) oder ob der Gläubiger – so die Zweifelsregel des § 1355 ABGB¹⁶ – zunächst Zahlung vom Hauptschuldner verlangen muss (Dullinger 2017, S. 163) oder ob er vor Inanspruchnahme des Bürgen gar versuchen muss, die Forderung gegen den Hauptschuldner durchzusetzen (Bydlinski 2020e, § 1356).¹⁷ Zahlt der Bürge, so muss er sehen, ob er beim – möglicherweise nicht zahlungskräftigen – Hauptschuldner Regress nehmen kann (Dullinger 2017, S. 165). Besondere Schutzregelungen bestehen aber für den Verbraucherbürgen. Bürgschaftsübernahmen durch vermögenslose Angehörige, was hier freilich weniger relevant ist, werden regelmäßig als sittenwidrig eingestuft und sind daher nichtig.¹⁸

¹¹ Vgl. etwa zum deutschen Recht Habersack (2020, § 765 Rz. 1 ff.).

¹² RIS-Justiz RS0032143. So ausdrücklich in § 765 Abs. 2 BGB.

¹³ RIS-Justiz RS0032062.

¹⁴ Vgl. auch Neumayer und Rabl (2020a, § 1347 Rz. 16).

¹⁵ OLG Innsbruck, 2 R 46/85, EvBl 1986/1937.

¹⁶ Siehe dazu Schwartze (2017, S. 375).

¹⁷ Zum Abbedingen der subsidiären Haftung bei einem kaufmännischen Bürgen in Deutschland siehe Schwartze (2017, S. 374).

¹⁸ OGH 1 Ob 544/95 JBl 1995, 651. Faber (2016a, § 1346 Rz. 18); Neumayer und Rabl (2020a, § 1347 Rz. 170 f.); Rehbein (1996, S. 25); Hadjiani (2003, S. 83 ff.).

Nachdem die Bürgschaft also durchaus gewisse Risiken mit sich bringt, verlangt das Gesetz zur Warnung des Bürgen die *schriftliche* Abgabe seiner Erklärung ([§ 1346 Abs. 2 ABGB] Schwartz 2012, Rz. 2/22), was in der Regel die eigenhändige Unterfertigung der Urkunde (§ 886 ABGB)¹⁹ oder eine sichere elektronische Signatur erfordert.²⁰ Scheitert daher eine Bürgschaftsübernahme durch Tywin Lannister auf der Grundlage einer derart allgemeinen Aussage im Sinne des Familienmottos nicht schon am Bestimmtheitserfordernis, dann fällt sie jedenfalls dem Schriftformgebot zum Opfer.

3.2 Schuldbeitritt

Als nächstes könnte man an einen Schuldbeitritt im Sinne des § 1406 Abs. 2 ABGB²¹ denken, bei dem jemand, etwa Tywin Lannister, neben dem ursprünglichen Schuldner, z. B. einem seiner Nachkommen, zu Sicherungszwecken als Mitschuldner hinzutritt.²² Beim Schuldbeitritt haften Alt- und Neuschuldner dem Gläubiger gegenüber solidarisch (Schwartz und Laimer 2012, Rz. 3/1). Er hat demnach die Wahl, wen von beiden Schuldnern er in Anspruch nimmt. Im Gegensatz zur Bürgschaft ist beim Schuldbeitritt nicht auch der dauernde Bestand der Hauptschuld erforderlich (man spricht daher von *Beitrittsakzessorietät*).²³ Die Schuld des Beigetretenen entspricht somit zwar im Zeitpunkt ihres Entstehens der Verpflichtung des Urschuldners, sie kann sodann aber eine davon unabhängige Entwicklung nehmen. Dabei muss die Schuld wenigstens dem Grunde nach

¹⁹ Ebenso § 126 Abs. 1 BGB. Übermittlung der Urkunde mit Telefax oder eingescannt als E-Mail-Anhang reicht in Österreich aus; siehe dazu RIS-Justiz RS0128981; Dullinger (2014b, § 886 Rz. 4). Etwa ein Siegel der Lannisters genügt dem Schriftformerfordernis (abweichend von seiner historischen Bedeutung) nach dem heute geltenden österreichischen Recht hingegen nicht. Ist eine Person des Schreibens unkundig oder wegen eines Gebrechens unfähig, kann die Unterschrift aber entweder durch ein gerichtlich oder notariell beglaubigtes oder entsprechend bezeugtes Handzeichen ersetzt werden; vgl hierzu Kalss (2019, § 886 Rz. 7).

²⁰ Zahlt der Bürge trotz ungültiger Schriftform, so ist der Formmangel geheilt, und der Bürge kann diese Zahlung nicht gemäß § 1432 ABGB zurückfordern. Siehe dazu RIS-Justiz RS0102904.

²¹ In Deutschland ist der Schuldbeitritt nicht gesetzlich geregelt, jedoch im Rahmen der Vertragsfreiheit als freiwillige Gesamtschuldnerschaft gemäß § 311 Abs. 1 BGB zulässig. Siehe dazu etwa Looschelders (2020, S. 472).

²² Eine (privative) Schuldübernahme würde hingegen die Zustimmung des Gläubigers voraussetzen; siehe hierzu etwa Lukas (2015, § 1406 Rz. 5 m. w. N).

²³ RIS-Justiz RS0032137; OGH 1 Ob 633/88; Schwartz und Laimer (2012, Rz. 3/6).

feststehen, auch wenn sie erst in der Zukunft entsteht und ihre Höhe noch offen ist.²⁴

Bei einem Beitritt zur Sicherung einer materiell fremden Schuld²⁵ befindet sich der Beitretende demnach in einer schlechteren rechtlichen Position als der Bürge. Die Rechtsprechung verlangt daher zu Recht auch für den Schuldbeitritt zu Sicherungszwecken die Einhaltung der *Schriftform* ([analog § 1346 Abs. 2 ABGB] Neumayr 2020, §§ 1405–1406 Rz. 4 m. w. N.).

Ist z. B. Ser Gregor Clegane von Cersei eine fürstliche Belohnung versprochen, wenn er im Gerichtsprozess von Tyrion als Kämpfer antritt, so könnte Tywin dieser Schuld zur Besicherung jedenfalls nur dann wirksam beitreten, wenn er seine Erklärung schriftlich abgibt.

3.3 Garantie

Des Weiteren ist zu fragen, ob eine echte²⁶ Garantie vorliegt. Im Gegensatz zu einer Bürgschaft ist eine solche Garantie *abstrakt*, also rechtlich losgelöst von dem besicherten Rechtsverhältnis.²⁷ Der Garant hat daher selbst dann zu leisten, wenn dieses Verhältnis zwischen Gläubiger und Hauptschuldner mangelhaft oder gar ungültig ist (Dullinger 2014a, § 880a Rz. 7). Er kann sich, anders als bei einer Bürgschaft, entsprechend nicht auf Einreden oder Einwendungen berufen, die dem Schuldner gegenüber dem Gläubiger nach dem zugrunde liegenden Rechtsverhältnis zwischen diesen beiden Parteien zustehen mögen (Koziol 2009, Rz. 3/95). Der Garant übernimmt gegenüber dem Gläubiger vielmehr eine selbständige Verpflichtung, sodass er, anders als beim Schuldbeitritt, gerade nicht gleichrangig neben dem Hauptschuldner in das ursprüngliche Schuldverhältnis eintritt.²⁸

Ist nicht klar, welches Sicherungsgeschäft vorliegt, so ist im Zweifel von einer Bürgschaft auszugehen, die für den Sicherungsgeber im Vergleich die geringste

²⁴ RIS-Justiz RS0014682; Thöni (2011, § 1406 Rz. 16).

²⁵ Zur Abgrenzung Schwartz und Laimer (2012, Rz. 3/5).

²⁶ Eine unechte Garantie liegt vor, wenn die gesetzlichen Haftungsregeln bloß wiederholt oder modifiziert werden; siehe dazu u. a. Koziol (1981, S. 5 f.).

²⁷ RIS-Justiz RS0061794; Koziol (1981, S. 21 ff.); Riedler (2021, § 880a Rz. 13). Vgl. zum deutschen Recht etwa Heinemeyer (2019, § 414 Rz. 23).

²⁸ OGH 1 Ob 525/91; Neumayer und Rabl (2020a, § 1347 Rz. 61); Koziol (1981, S. 16).

Belastung darstellt.²⁹ Wird die Leistung einer materiell fremden Schuld garantiert (Sicherungsgarantie), so bestehen freilich auch hier für den Garantiegeber zumindest die gleichen Risiken wie für den Bürgen. Es ist daher heute ganz herrschende Ansicht, dass auch die Garantie dem *Schriftformgebot* unterliegt (analog § 1346 Abs. 2 ABGB).³⁰ Garantiert also Jaime für die Zahlung des Solds, den Cersei der von ihr angeworbenen Söldnertruppe (der goldenen Kompanie) versprochen hat, so sollten sich die Soldaten nicht mit einer bloß mündlichen Garantieerklärung zufrieden geben.

3.4 Patronatserklärung

Eine etwas neuere Erscheinung der persönlichen Kreditsicherung ist die sogenannte *Patronatserklärung*, die freilich insbesondere bei Großkonzernen als Mittel zur Unterstützung von Tochtergesellschaften bei der Vergabe von Krediten eine Rolle spielt. Der „Patron“ will mit Hilfe der Patronatserklärung die Zweifel des Gläubigers an der Bonität der Tochtergesellschaft ausräumen.³¹ Dabei werden „weiche“ von „harten“ Patronatserklärungen abgegrenzt. Während erstere nicht mehr sind als eine rechtlich unverbindliche Erklärung guten Willens (Leitner 2002, S. 517 f.; Neumayer und Rabl 2020a, § 1347 Rz 92), sichert der Patron mit letzterer typischerweise entweder der Tochtergesellschaft oder deren Gläubiger zu, das Tochterunternehmen finanziell dermaßen auszustatten, dass es seinen Verbindlichkeiten nachkommen kann.³² Damit wird also keine unmittelbare Haftung des Patrons gegenüber dem Kreditgeber begründet. Vielmehr ist es die Kreditnehmerin, die die Leistung erhalten soll (Bollenberger und Kellner 2012, Rz. 4/2). Freilich reicht die allgemeine Aussage „Ein Lannister begleicht immer seine Schulden“ u. E. nicht aus, um darin eine verbindliche Zusage von Tywin Lannister zu sehen, seine Nachkommen etwa mit Blick auf einen gewissen Kredit finanziell entsprechend auszustatten.

²⁹ OGH 1 Ob 137/03h JBl 2004, 243; Schwartze und Laimer (2012, Rz. 3/13); Faber (2016b, § 1347 Rz. 6).

³⁰ RIS-Justiz RS0017732; zuletzt OGH 4 Ob 205/09i; Dullinger (2017, S. 169).

³¹ Vgl dazu Leitner (2002, S. 517); Bollenberger und Kellner (2012, Rz. 4/1 ff.).

³² Vgl Schwartze (2012, Rz. 2/8); Neumayer und Rabl (2020a § 1347 Rz. 90).

4 Fazit

Wie sich somit zeigt, lässt sich für die Gläubiger aus dem inoffiziellen Wahlspruch der Lannisters nicht viel gewinnen, das vor Gericht durchsetzbar wäre. Bevor sich ein Kreditgeber also zu sehr davon beeindrucken lässt, ist es ihm anzuempfehlen, dass er sich vor Abschluss des Kreditgeschäfts doch noch juristischen Rat einholt. Angesichts der inflationären Verwendung des Wahlspruchs (bei gleichzeitig überschaubarer rechtlicher Relevanz) haben wir freilich Verständnis für jede/n, der/die ihn nicht mehr hören oder lesen kann. Freilich darf nicht übersehen werden, dass z. B. die größte und mächtigste Bank des GoT-Universums, die Eiserne Bank von Braavos – neben Söldnertruppen – ein äußerst effektives, wahrscheinlich besser als jede persönliche Sicherheit „funktionierendes“ Druckmittel einsetzt: Zahlt ein Schuldner seine Schuld nicht zurück, gewährt die Eiserne Bank stets den Feinden des Schuldners einen Kredit, um gegen ihn ins Feld zu ziehen.

Abschließend sei noch jede/r gewarnt: Der gefürchtete Ruf des Hauses Lannister kommt nicht von ungefähr, und dem Ausspruch „Ein Lannister begleicht immer seine Schulden“ wohnt auch eine dunklere Bedeutung inne, nämlich dass die eiskalten Strategen entsetzliche Rache an denjenigen nehmen, die sich gegen sie wenden.

Literatur

- Arbeitsgemeinschaft österreichische Rechtsgeschichte, Hrsg. 2018. *Rechts- und Verfassungsgeschichte*. 5. Aufl. Wien: facultas.
- Bollenberger, R., und M. Kellner. 2012. Die Patronatserklärung. In *Österreichisches Bankvertragsrecht*. Bd. VIII: Kreditsicherheiten, Teil I, Hrsg. P. Apathy, G. Iro und H. Koziol, 281–332. 2. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Böhler, E. 2012. Allgemeiner Teil des Kreditsicherungsrechts. In *Österreichisches Bankvertragsrecht*. Bd. VIII: Kreditsicherheiten, Teil I, Hrsg. P. Apathy, G. Iro und H. Koziol, 1–204. 2. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Bülow, P. 1999. *Recht der Kreditsicherheiten*. Heidelberg: C.F. Müller Verlag.
- Bydlinski, P. 2020a. Von Verträgen und Rechtsgeschäften überhaupt. § 880a. In *Kurzkomentar zum ABGB*, Hrsg. H. Koziol, P. Bydlinski und R. Bollenberger, 1004–1007. 6. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Bydlinski, P. 2020b. Von Befestigung der Rechte und Verbindlichkeiten. § 1346. In *Kurzkomentar zum ABGB*, Hrsg. H. Koziol, P. Bydlinski und R. Bollenberger, 1808–1816. 6. Aufl. Wien: Verlag Österreich.

- Bydlinski, P. 2020c. Von Befestigung der Rechte und Verbindlichkeiten. § 1347. In *Kurzkommentar zum ABGB*, Hrsg. H. Koziol, P. Bydlinski und R. Bollenberger, 1816–1818. 6. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Bydlinski, P. 2020d. Von Befestigung der Rechte und Verbindlichkeiten. § 1351. In *Kurzkommentar zum ABGB*, Hrsg. H. Koziol, P. Bydlinski und R. Bollenberger, 1820–1821. 6. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Bydlinski, P. 2020e. Von Befestigung der Rechte und Verbindlichkeiten. § 1356. In *Kurzkommentar zum ABGB*, Hrsg. H. Koziol, P. Bydlinski und R. Bollenberger, 1825–1827. 6. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Drobnig, U. 2009. Bürgschaft (modernes Recht). In *Handwörterbuch des Europäischen Privatrechts*. Bd. I: Abschlussprüfer – Kartellverfahrensrecht, Hrsg. J. Basedow, K. Hopt und R. Zimmermann, 241–244. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Dullinger, S. 2014a. § 880a. In *ABGB-Kommentar*. Teilband §§ 859–916 (Vertragsrecht), Hrsg. P. Rummel und M. Lukas. 4. Aufl. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Dullinger, S. 2014b. § 886. In *ABGB-Kommentar*. Teilband §§ 859–916 (Vertragsrecht), Hrsg. P. Rummel und M. Lukas. 4. Aufl. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Dullinger, S. 2017. *Schuldrecht Allgemeiner Teil*. 6. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Faber, W. 2016a. § 1346. In *ABGB Praxiskommentar*. Bd. 6, Hrsg. M. Schwimann und G. E. Kodek. 4. Aufl. Wien: LexisNexis Verlag ARD ORAC.
- Faber, W. 2016b. § 1347. In *ABGB Praxiskommentar*. Bd. 6, Hrsg. M. Schwimann und G. E. Kodek. 4. Aufl. Wien: LexisNexis Verlag ARD ORAC.
- Graf, G. 2019. § 880a. In *ABGB-ON – Kommentar zum Allgemeinen bürgerlichen Gesetzbuch*, Hrsg. A. Kletečka und M. Schauer. Aufl. 1.05. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Habersack, M. 2020. § 765. In *Münchener Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch*. Bd. 7: Schuldrecht – Besonderer Teil IV, Hrsg. J. Säcker, R. Rixecker, H. Oetker und B. Limperg. 8. Aufl. München: C.H.Beck.
- Hadjiani, A. 2003. Sicherungsleistungen naher Angehöriger im englischen, deutschen und österreichischen Privatrecht. *Zeitschrift für Europarecht, Internationales Privatrecht und Rechtsvergleichung* Heft 3: 83–89.
- Harrer, F. 2002. *Sicherungsrechte*. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Heinemeyer, S. 2019. Vorbemerkungen. Vor § 414. In *Münchener Kommentar zum Bürgerlichen Gesetzbuch*. Bd. 3: Schuldrecht – Allgemeiner Teil II, Hrsg. J. Säcker, R. Rixecker, H. Oetker und B. Limperg. 8. Aufl. München: C.H.Beck.
- Heiss, H. 2017. § 914. In *ABGB-ON – Kommentar zum Allgemeinen bürgerlichen Gesetzbuch*, Hrsg. A. Kletečka und M. Schauer. Aufl. 1.02. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Kalss, S. 2019. § 886. In *ABGB-ON – Kommentar zum Allgemeinen bürgerlichen Gesetzbuch*, Hrsg. A. Kletečka und M. Schauer. Aufl. 1.05. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Kerschner, F., und J. Kehrer. 2014. Auslegung. §§ 6, 7. In *Großkommentar zum ABGB – Klang Kommentar*. §§ 1 bis 43, Hrsg. A. Fenyves, F. Kerschner und A. Vonkilch, 73–155. 3. Aufl. Wien: Verlag Österreich.

- Koziol, H. 1981. Der Garantievertrag. Buchreihe *Recht, Wirtschaft, Außenhandel*, Bd. 2. Hrsg. H. Haschek und P. Doralt. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Koziol, H. 2009. Die Bankgarantie. In *Österreichisches Bankvertragsrecht*. Bd. VIII: Kreditsicherheiten, Teil I. Hrsg. P. Apathy, G. Iro und H. Koziol, 225–352. 2. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Laimer, S. 2017. Rechtsvergleichung als Grundlage für die transnationale Zirkulation der Ideen. *Zeitschrift für das Privatrecht der Europäischen Union* Heft 6: 287–288.
- Leitner, S. 2002. Die Patronatserklärung. *Österreichisches BankArchiv* Heft 7: 517–527.
- Looschelders, D. 2020. *Schuldrecht Allgemeiner Teil*. 18. Aufl. München: Verlag Franz Vahlen.
- Lukas, M. 2015. § 1406. In *ABGB-ON – Kommentar zum Allgemeinen bürgerlichen Gesetzbuch*, Hrsg. A. Kletečka und M. Schauer. Aufl. 1.01. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Lurger, B., und M. Melcher. 2020. Internationales Privatrecht. Buchreihe *Bürgerliches Recht*, Bd. VII, Hrsg. P. Bydlinski und F. Kerschner. 3. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Markl, C., und R. Pittl. 2018. *Einführung in das Privat- und Wirtschaftsrecht. Teil I: Privatrecht*. 5. Aufl. Graz: Neuer Wissenschaftlicher Verlag.
- Martin, G. R. R. 2010. *A Game of Thrones*. New York: Bantam Books.
- Neumayr, M. 2020. Verbindlichkeiten. §§ 1405–1406. In *Kurzkommentar zum ABGB*, Hrsg. H. Koziol, P. Bydlinski und R. Bollenberger, 1904–1906. 6. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Neumayer, G., und Th. Rabl. 2020a. § 1347. In *ABGB-ON – Kommentar zum Allgemeinen bürgerlichen Gesetzbuch*, Hrsg. A. Kletečka und M. Schauer. Aufl. 1.05. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Neumayer, G., und Th. Rabl. 2020b. § 1351. In *ABGB-ON – Kommentar zum Allgemeinen bürgerlichen Gesetzbuch*, Hrsg. A. Kletečka und M. Schauer. Aufl. 1.05. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Neumayer, G., und Th. Rabl 2020c. § 1357. In *ABGB-ON – Kommentar zum Allgemeinen bürgerlichen Gesetzbuch*, Hrsg. A. Kletečka und M. Schauer. Aufl. 1.05. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Rehbein, D. 1996. Bürgschaften mittelloser Angehöriger. *Österreichisches BankArchiv* Heft 1: 25–35.
- Riedler, A. 2021. § 880a. In *ABGB Praxiskommentar*. Bd. 5. Hrsg. M. Schwimann und G. E. Kodek. 5. Aufl. Wien: LexisNexis Verlag ARD ORAC.
- Schennach, M. 2015. *Rechtsgeschichte. Ein Quellenbuch*. Wien: Manz'sche Verlags- und Universitätsbuchhandlung.
- Schwartze, A. 2012. Die Bürgschaft. In *Österreichisches Bankvertragsrecht*. Bd. VIII: Kreditsicherheiten, Teil I, Hrsg. P. Apathy, G. Iro und H. Koziol, 205–254. 2. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Schwartze, A. 2017. Personal Guarantees Between Commercial Law and Consumer Protection. In *General Reports of the XIXth Congress of the International Accademy of Comparative Law*, Hrsg. M. Schauer und B. Verschraegen, S. 371–381. Heidelberg: Springer Verlag.

- Schwartz, A., und S. Laimer. 2012. Schuldbeitritt und Kreditauftrag. In *Österreichisches Bankvertragsrecht*. Bd. VIII: Kreditsicherheiten, Teil I, Hrsg. P. Apathy, G. Iro und H. Koziol, 255–280. 2. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Thöni, W. 2011. § 1406. In *Großkommentar zum ABGB – Klang Kommentar. §§ 1375 bis 1410*, Hrsg. A. Fenyves, F. Kerschner und A. Vonkilch, 458–507. 3. Aufl. Wien: Verlag Österreich.
- Vonkilch, A. 2011. Auslegungsregeln bei Verträgen. § 914. In *Großkommentar zum ABGB – Klang Kommentar. §§ 897 bis 916*, Hrsg. A. Fenyves, F. Kerschner und A. Vonkilch, 344–488. 3. Aufl. Wien: Verlag Österreich.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



A World of Ice and Fire aus sozialwissenschaftlicher Perspektive



The Great Educators? The Societal Relevance of Game of Thrones from an International Relations' Perspective

Franz Eder

Abstract

What impact does Game of Thrones (GoT) have on International Relations (IR) as a discipline and how can IR contribute to a more nuanced understanding of the dynamics in Westeros? Research has shown that this epos has a pedagogical, an interpretative and an explanatory function. The series allows scholars to teach IR theories more effectively and enjoyably, it helps us to better understand contemporary political and societal phenomena, and political activists can utilize GoT to cause change in real-world. This article has two aims: first, it summarizes these three strands of research and by doing so, explains the developments in Westeros from an International Relations' perspective. Second, it addresses a fourth aspect of GoT that has not been seriously considered yet: its educational function. Game of Thrones conveys key concepts of IR to ordinary people without the need of academics as intermediaries. GoT is able to condition the way ordinary human beings and political decision-makers think. Consequently, the epos has a constitutive effect on the behavior of these individuals. Hence, the creators are great educators because they are more successful than most academics in making central concepts and insights of IR known to a broader public.

F. Eder (✉)

Institut für Politikwissenschaft, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: franz.eder@uibk.ac.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: *Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive*, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_11

199

1 Introduction

Eleven years ago, in 2011, the American pay television network Home Box Office (HBO) premiered *Game of Thrones*, a TV adaption of the award-winning novels *A Song of Ice and Fire* by George R. R. Martin. Not even David Benioff and D. B. Weiss, the TV series creators of *GoT*, could have imagined the tremendous success of the series. *GoT* won the most Emmy awards ever in TV history, became part of modern-day pop-culture and entered into our daily lives.

Also academia discovered this pop-cultural phenomenon as a new and genuine field of research with every discipline having its own “take on what lessons can be drawn from the story” (Carpenter 2019). Hence, no wonder that Political Science and especially its sub-discipline of International Relations ever since have dealt extensively with *GoT*, because, as the creators of the series explained, “the show is about politics” (Olesker 2020, p. 47).

This inevitably raises the question, what impact does *Game of Thrones* have on International Relations as a discipline and how can IR contribute to a more nuanced understanding of the dynamics in Westeros (*GoT*’s main stage of developments)?

Until now, three strands of scholarship have given answers to these questions (Carpenter 2016). The first and most dominant strand emphasizes the *pedagogical function* of *GoT*. The TV series as well as the novels help International Relations scholars as teachers to present IR theories in a better and more enjoyable way. The second strand focuses on the *interpretative function* of the series. Authors in this strand argue that *GoT*, as a pop-cultural phenomenon, must be understood as a mirror of today’s society and, thus, helps us to better understand the real-world and its dynamics. Finally, authors in third strand seek to understand the *explanatory function* of *GoT*, that is, what real-world effects these fantasy stories have on political processes.

All these contributions have taught us much about the nexus of *Game of Thrones*, IR and world politics. However, they miss one crucial point: *Game of Thrones* not only helps IR scholars to better teach their profession (pedagogical function), or influences key decision makers in their way of thinking about the real-world and facilitate the framing of transnational issues by advocacy groups (explanatory function). Science-fiction and fantasy series like *GoT* also have an *educational function*. They convey key concepts of IR to a broader audience and teach them what causes conflict and war, and how to maintain peace and stability without the need of academics as intermediaries.

Whereas most academics fail in transferring their valuable knowledge to society, George R. R. Martin with his novels *A Song of Ice and Fire* and especially David Benioff and D. B. Weiss as creators of the TV series *Games of Thrones* have an unparalleled success in communicating core IR insights to the broader public. Although they are not representative of the closed circle of IR academia, they are more efficient in making central concepts and insights of our profession known to society, than most of us. Hence, these authors have a lasting societal relevance because they comprehensively contribute to a greater political agency of citizens (Senn and Eder 2018, p. 5).

To substantiate this thesis, the article will proceed as follows: first, I will review the state of research on the nexus between GoT, IR and world politics in more detail. Second, I will follow the pedagogical strand of scholarship and retell GoT from an IR perspective. I will then show in a third step that the books and series not only have an impact on elites or can be used by these elites to influence the broader public, but that they also shape the thinking of people without intermediaries (i.e., the educational function). Finally, I will conclude the article by summarizing my argument.

2 State of Research

Research on the nexus of Game of Thrones, International Relations and world politics runs along three strands of scholarship. The first and most dominant strand emphasizes the *pedagogical function* of GoT. According to this approach, pop-culture in general and GoT in particular serve as mechanisms through which we are able to teach IR theories in a more enjoyable and more effective way (Clapton and Shepherd 2017, p. 5; Boaz 2020, p. 240). The use of metaphors and analogies from fantasy and science-fiction novels and series resonates more to students that are increasingly out of touch with historical developments (Neumann and Nexon 2006; Carpenter 2016, p. 54; Milkoreit 2019, p. 63; Olesker 2020, p. 49). Dyson (2015, p. vii) even argues that IR “has developed a language and analytical approach that is intimidating to newcomers”. Thus, GoT helps us to overcome this hurdle and to reach out to newcomers. Others go even further and argue that the integration of such pop-cultural phenomena into teaching produces “higher grades, retention, and satisfaction among students” (Young et al. 2018, p. 362).

Closely linked to this strand are studies that conceive fantasy and science-fiction as data, because they “offer alternative reality data points that would enrich our notoriously data-poor discipline” (Dyson 2015, p. ix). Because we can only

refer to a limited number of conflicts and cases of alliance building in world history, GoT increases the number of cases for theoretical analysis (Clapton and Shepherd 2017, p. 9; Boaz 2020, p. 240). Hence, fiction becomes data that is treated like randomly generated data-points for statistical analysis (although it is not random data!).

Most studies in this pedagogical strand conceive Westeros as a typical realist world (Muno 2019, p. 135; Boaz 2020, p. 251), where due to the lack of a monopoly of violence (Larsson and Lundström 2020, p. 120) and the dynamics of Realpolitik (Dyson 2015, p. 30) zero-sum thinking dominates (Drezner 2011). However, GoT is not only a realist theory's paradise of power politics and survival. It also prominently features core liberal ideas such as rule-based behavior, the role of trust and the benefit of cooperation, all issues mainly embodied and brought forward by the main characters from the House of Stark (Saideman 2013; Dyson 2015, p. 23; Boaz 2020, p. 251).

Not only Realism and Liberalism feature prominently in GoT. Also constructivist issues like the role of norms (Carpenter 2012; Dyson 2015, p. 79; Olesker 2020, pp. 47, 57), identities (Dyson 2015, p. 69; Olesker 2020, p. 47), the social construction of power (Drezner 2011; Carpenter 2012; Dyson 2015, p. 32; Olesker 2020, p. 53) or the role of strategic narratives in foreign policy formulation (Carpenter 2019) are themes that IR scholars have detected in GoT and used for pedagogical purposes.

Besides referring to GoT to teach students the most prominent theoretical IR schools, the series also have become a means of conveying the basic concepts of humanitarian intervention and the Responsibility to Protect (R2P) (Dyson 2015, p. 82; Boaz 2020, p. 251). Daenerys Targaryen and her politics of freeing enslaved people, unleashing the power of her dragons on her enemies and by doing so, fighting for "the greater good", seems to be the perfect example to illustrate these concepts and their possible pitfalls. Furthermore, some authors argue that the story line of the white walkers and their "promise" of an eternal winter serves as an ideal analogy for discussing collective goods problems (Olesker 2020, p. 50–51) like climate change (Carpenter 2012; Olesker 2020, p. 251).

To sum up the scholarship in this strand, the GoT universe provides IR scholars in their role as teachers a variety of themes that serve a pedagogical purpose, facilitating the transfer of knowledge in a much more comprehensible and more enjoyable way than wars and alliance building dynamics of the 19th century can do.

A second strand of scholarship focuses on the *interpretative dimension* of fantasy and science-fiction. According to this strand, GoT is like a mirror of today's society. It reveals a view of the real-world that often may not be comprehensible

at first sight. Hence, it helps us to better understand contemporary phenomena and dynamics, and makes it easier to estimate their consequences by referring to alternative worlds (Carpenter 2016, p. 55; Clapton and Shepherd 2017, p. 9; Milkoreit 2019, p. 63; Olesker 2020, p. 49). It is therefore not surprising that authors in this strand link GoT to sociocritical analyses of sexism and racism (Askey 2018) or gender roles and norms (Carpenter 2012; Boaz 2020, p. 247; DiGioia 2020).

Authors in the third and final strand of scholarship primarily focus on the *explanatory function* of fantasy and science-fiction. They argue that series and novels like GoT have a causal or constitutive effect and that they have a real-world impact at the end of the day (Neumann and Nexon 2006; Carpenter 2016, p. 5; Olesker 2020, p. 49). Pop-culture in general has the potential to become a driver of change (Grayson et al. 2009, p. 160 f.) and hence political actors and activists can instrumentalize the story for political mobilization (Milkoreit 2019).

The insights, that fantasy and science-fiction can make a difference and that GoT does have real-world effects, are important results that considerably extend our knowledge on the GoT, International Relations and world politics nexus. Nevertheless, these studies miss one important, yet crucial aspect: Game of Thrones not only serves as a vehicle for political activists or politicians to rally support for their political concerns. As I will argue on the following pages, GoT also has the potential to educate the broader public on three key issues of International Relations, that is (1) the need for order as a prerequisite for peace and stability, (2) the centrality of decision-makers and political leadership in world politics, and (3) the complexity of political processes that are never issues of black and white, but more resemble the many shades of gray.

To substantiate these arguments, I will first join the pedagogical strand and retell Game of Thrones from an IR perspective along these three topics. I will then argue why GoT also has an *educational function* in the sense that it teaches people these IR lessons without the need of IR scholars/teachers as intermediaries, and why its creators—Martin as well as Benioff and Weiss—therefore succeed in having lasting societal relevance by contributing to a greater political agency of citizens (Senn and Eder 2018, p. 5).

3 Life in Westeros: “nasty, brutish and short”

The underlying cause for the events, that keep readers and viewers of Game of Thrones thrilled, is basically a clash of cultures (Dyson 2015, p. 73) over the Iron Throne between the Houses Stark and Lannister, both representing two dominant

schools of IR theory—Liberalism and Realism. As Dyson (2015, p. 69) notes, this clash is primarily shaped by the origins and identities of these dynasties, an argument that is central to constructivist approaches in IR (see, for example, Katzenstein 1996).

On the one side, House Stark, descendants of the First Men (the indigenous people of Westeros), have a close relationship to ecological issues and historical traditions. As Wardens of the North, they feel responsible for bridging the preferences of diverse actors from all parts of Westeros, they think in longer time-horizons (also expressed in one of their main leitmotifs “The North Remembers!”) and hence uphold values such as loyalty and trust (Dyson 2015, p. 70), the core liberal ingredients for long-term cooperation.

On the other side, House Lannister, descendants of the Andals, the conqueror of Westeros that marginalized the First Men, represent the new and wealthy establishment. The family history is characterized by a tremendous economic and financial rise, making the house the most wealthy of all Westerosi dynasties. The Lannisters have learned that only overwhelming material power (i.e., financial resources coupled with military capabilities) guarantees their dominant position. Tywin Lannister, head of House Lannister and the main architect of its rise, summarizes this mindset in the quote “[a] lion doesn’t concern himself with the opinion of sheep” (Benioff and Weiss 2011), referencing Thucydides’ famous quote in the *Melian Dialogue*: “the strong do what they can and the weak suffer what they must”.

These two dynasties, representatives of opposing organizing principles in world politics, are on course of coalition in a fragile political order, held together on the one side by King Robert I Baratheon, the seventeenth ruler of the Seven Kingdoms, and on the other side by the memories of the vicious rule of Aerys Targaryen, the Mad King. King Robert I is the guarantor of a moderate form of world government, a loose form of federalism. The seven kingdoms have a maximum of sovereignty in domestic and international affairs, but are still subject to the Iron Throne and its order. This order builds upon an alliance system that is primarily based on kinship and friendship (Larsson and Lundström 2020, p. 120). King Robert is married to Cersei of House Lannister; named Jon Arryn, the head of House Arryn, to his Hand (a position similar to a prime minister); and conceives Eddard Stark, the head of House Stark, as his closest friend. Hence, Robert Baratheon succeeds in uniting the most powerful houses of the Realm for the sake of a stable and peaceful Kingdom.

This short period of calm suddenly collapses with the deaths (and as we will discover later, the murders) of Jon Arryn and King Robert I soon after. A struggle erupts over the question of succession. House Lannister claims the throne

for Joffrey, apparent son of King Robert and Queen Cersei. House Baratheon, in contrast, rightfully questions the legitimacy of King Robert's paternity of his children, but is split over the question whether Robert's younger brothers Stannis or Renly are the legitimate heirs to the throne. Eddard Stark, recently appointed to the King's Hand by Robert I after the death of John Arryn, seeks to mediate between the houses but does not grasp for power for himself. This apparently noble gesture will cost him his head at the end of season one and an unflattering characterization by Drezner (2011) as a "moron of first class". By now, the Realm has transformed from a moderate form of world government to an anarchic system, characterized by a lack of a centralized monopoly of power (a classic feature of an anarchic system). However, an anarchic system as such does not necessarily lead to chaos and a *bellum omnium contra omnes*, as long as some basic rules shape the behavior of actors in the system (Bull 2002). But these organizing principles cease to exist with the deaths of King Robert I and Eddard Stark.

This brings me to the *first lesson* GoT teaches its audience: without some basic form of order in the system that shapes the expectations of its actors, peace and stability will be threatened by rising and/or unsatisfied powers, and conflict will erupt. Westeros now turns into a classical realist Hobbesian world, with no ordering principles, where human nature is not constrained by rules and norms. It is this human nature, "[t]he root of all evil" (Waltz 2001, p. 3), and its "the lust for power" (Morgenthau 1974, p. 9) that transforms Westeros "into an arena of evil where individuals have no choice but to partake selfishness even if they otherwise seek to comport with the moral obligation to be unselfish toward others" (Tellis 2006, p. 609). Jorah Mormont, one of the closest and most loyal followers and advisers of Daenerys Targaryen, sums this situation best with the quote, "[t]here's a beast in every man and it stirs when you put a sword in his hand" (Benioff and Weiss 2013c).

In this context, and for the time being, House Stark is doomed to fail. Its liberal orientation, focusing on long-term cooperation and mutual trust, does not fit into this world. The Starks fail to establish a new order that would benefit their orientation because they totally misunderstand the motives of other actors in the system to uphold existing alliances or to enter new ones. House Stark has to pay a high price for the failure to understand that Westerosi politics has fundamentally changed. The episode of the *Red Wedding*—the slaughtering of key figures of House Stark and its allies by the House of Frey and the House of Bolton—illustrates this miscalculation brilliantly.

The starting point for this tragedy is the attempt of Catelyn Stark (the widow of Eddard Stark and mother to Robert (Robb Stark), the King of the North)

to strengthen the Northern alliance system by marrying Robert Stark to one of Walder Frey's daughters. Robb refuses to enter this marriage and instead secretly marries Talisa, a battlefield medic. House Frey perceives this refusal as an insult, that further nourishes its discontent with the current status quo as a minor house in the Realm. As Lebow (2006) argues, such perceived humiliations of human beings directly affect their drive for spirit (i.e., one of the essential drives for human action), diminish their drive for reason and foster the drive for appetite (the urge for power) and finally result in "anger and resistance" (Lebow 2006, p. 436).

At first glance, the Freys pretend to be satisfied with the offer of Edmure Tully, Robb's uncle, to marry one of Walder Frey's daughters instead. However, the Starks have to discover that this wedding is only a pretense to bring key figures of House Stark and its allies to the Twins, where they walk right into a trap and get murdered by the Freys and the Boltons, former close allies and vassals of the Starks. This underlines the argument of Schweller (1994) that powers, dissatisfied with the current status quo, do not balance against rising powers (in this case House Lannister) but bandwagon with them. They are like jackals that follow lions, hoping to receive the leave from the table, as soon as the sheep are slaughtered.

And both, Freys and Boltons, massively profit from their bandwagoning behavior. Tywin Lannister appoints Walder Frey to Lord of Riverrun and the Freys become the main vassals in the Riverlands. The Boltons, on the other hand, rise to the Wardens of the North and become the new Lords of Winterfell. This underlines the fact that the Starks and their vision of long-term cooperation, trust and loyalty, are outdated to the current situation. The Lannisters, on the other side, and especially Tywin Lannister, prevail in this struggle and temporarily rise to unrivaled power. Tywin symbolizes the role model of a realist actor that does not need loyal friends but that pursues its interests viciously and allies with other powers as it suits him. Cersei Lannister represents a similar character and lets viewers know, "[w]hen you play the game of thrones, you win or you die" (Benioff and Weiss 2011). She thinks in zero-sum categories and strives, similar to offensive realists (Mearsheimer 2003), for the absolute dominance of her House in the Realm.

The fact that both, Tywin and Cersei, will finally lose this game and die (Tywin at the end of season four and Cersei in the final season during the Battle of King's Landing) underlines that (material) power alone cannot guarantee success in the long term. Power, as Morgenthau (2006, p. 12) argues, must always be accompanied by prudence and moral. However, many characters, especially those from House Lannister, lack moral (Kovács 2020). House Lannister misses the fact

that “the gains that power achieves without justice cannot endure” (Carpenter 2012). Power always requires a “social purpose” (Drezner 2011). They do not utilize their hegemonic power to create a new order that cements their status quo and thereby reduces the incentives for other actors to balance against their dominant position, like liberal institutionalism would advise (Ikenberry 2001). Instead, with their focus on power as an end in itself and not as a means for establishing order, they lay the foundation for the counter-alliance comprising the Houses Targaryen, Stark, Arryn, Martell, Highgarden, and even members of House Lannister, and the Dothraki and Unsullied armies, that leads to the final demise of House Lannister.

This brings me to the *second lesson* that Game of Thrones teaches us: the importance of decisionmakers for world politics or to put it in another way, “It’s the individual, stupid!” Following the argument of Byman and Pollack (2001), individuals and their personal characteristics play a decisive role in world politics, the more fluid circumstance are. Crucial events in world history can always be traced back to individual decision-makers and their actions. This insight is obviously applicable to Game of Thrones too (Drezner 2013; Saideman 2013). Petyr Baelish (Littlefinger), the Master of the Coin, confirms this observation nicely with the quote: “Chaos isn’t a pit. Chaos is a ladder. Many who try to climb it fail and never get to try again. The fall breaks them. And some, are given a chance to climb. They refuse, they cling to the Realm or the gods or love. Illusions. Only the ladder is real. The climb is all there is” (Benioff and Weiss 2013a). The missing order and the uncertainty of developments in Westeros favor those characters that are skillful leaders, and allows them to break out of structures and norms, usually constraining their agency. But leaders are not born as leaders, they become one. Hence, it is not surprising that GoT not only gives voice to the subaltern (Larsson and Lundström 2020, p. 123), but allows characters such as eunuchs, orphans, “bastards”, “imps” and women to rise and become powerful.

This rise of atypical leaders is closely linked to another theme in GoT, that is the social construction of power. Varys, the Master of Whisperers, summarizes this concept in the following quote: “Power resides where men believe it resides; it’s a trick, a shadow on the wall, and a very small man can cast a very large shadow” (Benioff and Weiss 2013b). Power, to endure, needs to be socially founded (Carpenter 2012) and carried by the people, an actor seeks to govern. The rise of Daenerys Targaryen from a banned and hunted former princess to the beloved liberator of enslaved cities and conqueror of Westeros, is one of the many examples in GoT, how individual traits and skills can transform outsiders to successful leaders. Missandei, a former slave and then advisor to the new queen,

puts this in simple terms: “All of us who came with her from Essos, we believe in her. She’s not our queen because she’s the daughter of some king we never knew. She’s the queen we chose” (Benioff and Weiss 2017).

The case of Daenerys Targaryen also shows that individuals not only can make it to the top and become respected leaders. They are also responsible for their own downfall. At the climax of her power, and clearly marked by various cruel and immoral decisions during this journey, Daenerys has lost touch with her subjects, not listening to her trusted advisors and unchecked by any institutional constraints. Hence, her death by the hands of Jon Snow is inevitable.

The secret hero of this epos, however, comes definitely from House Lannister—Tyrion the “imp”. Carpenter (2019) even conceives him as a game changer, because it is him, who convinces Jon Snow in the final season to take responsibility, to murder the tyrant Daenerys, and to seize power and claim the Iron Throne for himself. Tyrion is depicted as the most skillful political actor in GoT. He “understands power, its uses, and its complexities, in a way that few others in Martin’s epic do. He recognizes that brute force is a limited tool, and knowledge and intelligence are often more useful than the sword” (Dyson 2015, p. 32). Furthermore, it is him who realizes the power of language in politics. As Carpenter (2019) argues, Tyrion’s overall language and arguments “draw... on a deeper critical constructivism that emphasizes the productive power of political narrative.” GoT thereby demonstrates that winning the battle in the discursive political arena is often more important than being in command of sheer material power. And again, it is the skills of individuals and their willingness to utilize these skills that changes world politics.

The *third and final lesson* for readers and viewers of GoT, is the fact that world politics is complex and, as representatives of foreign policy analysis would argue, multifactorial (Hudson 2005). Every development has more than one cause, and there is no such thing as unambiguous good or evil. For example Jamie Lannister, depicted in the first season as the disloyal kingslayer, the incestuous lover of his own sister and as a ruthless executor, turns at the end of the story to an almost admirable noble knight, fighting for the greater good on the side of the winners. Or Daenerys Targaryen, worshiped and beloved from the beginning but finally rejected as a mad tyrant. Game of Thrones forces us to empathize with the characters that are not depicted in simple black and white, but in the many shades of gray. Sewer (2011) points to this when he compares GoT to *The Lord of the Rings*:

Tolkien’s monsters are literally monsters—his orcs, uruk-hai, and ringwraiths lack genuine free will, let alone the potential for individual moral redemption. Most of

Martin's monsters are people—and just when you've decided to hate them, he writes a chapter from their perspective, forcing you to consider their point of view.

GoT reminds us that we should not succumb to the temptation of and content ourselves with simple and mono-causal explanations. In the analysis of world politics we should seek to empathize with all sides, and we should not take sides prematurely.

As I have argued in this section, Game of Thrones teaches its consumers a variety of key insights of International Relations research without clearly naming these concepts. Hence, it is not surprising, that several authors attribute this epos a pedagogical as well as explanatory function. In the following section, I will demonstrate that we must also praise GoT for its educational function.

4 George R. R. Martin, David Benioff and D. B. Weiss as the Great Educators?

Having in mind the three rules I outlined in the section before, I will now show that Game of Thrones not only has a pedagogical and an explanatory function (besides the interpretative function), in the sense that teachers or activists exploit these stories for conveying lessons to students and influencing citizens in a certain direction. GoT also exhibits an *educational function* that affects people without the recourse to intermediaries.

Research on science-fiction and fantasy has shown that we are able to observe something like a “scifi-literacy effect” (Young and Carpenter 2018, p. 562), which means that these genres influence their consumers in real-world. Stories like GoT condition the way ordinary human beings (Furman and Musgrave 2017; Olesker 2020, p. 49) and political decision-makers (Grayson et al. 2009, p. 117) think. By doing so, these stories have a constitutive effect on the behavior of these individuals. As experimental studies (Young and Carpenter 2018) as well as surveys after certain episodes of GoT have demonstrated (Carpenter 2019), we can scientifically measure these effects. As Carpenter (2019) underlines, American public opinion not only turned massively against Daenerys Targaryen and boosted the reputation of Jon Snow after the former's brutal seizure of King's landing in the final season. It also exhibited the preferences of the American public for just wars and the protection of civilians in conflicts.

Again, this shaping of people's thinking happens without the doings of third parties. As Boaz (2020, p. 241) argues, “[w]riters... can often offer their audiences inroads to truths inaccessible in other public realms.” Fantasy and

science fiction “expose people to nontraditional ways of imagining” (Askey 2018, p. 65) and thereby shape their conceptions of real-world. Kidd and Castano (2013, p. 377) add that the polyphonic composition of these stories “prompts readers [and viewers, FE] to enter a vibrant discourse with the author and her character”. Thus, consumers of GoT are forced to engage with a variety of opinions and perspectives.

George R. R. Martin as the author of the A Song of Ice and Fire novels and David Benioff and D. B. Weiss as creators of the Game of Thrones series thereby achieve something, political scientists and International Relations scholars in general often fail to do. They convey core themes of world politics to an audience without needing academia to translate these concepts to them. Furthermore, they not only shape the way individuals think but also have an effect on their actions along these lessons I have presented in the section before. In sum, we can conceive Martin, Benioff and Weiss as “great educators” (Rusk and Scotland 1979) because they have a lasting impact on society, and hence are more successful in teaching international relations to a broader audience as the average IR scholar ever will be.

5 Conclusion

In this article I asked what impact Game of Thrones has on International Relations as a discipline and how IR can contribute to a more nuanced understanding of the dynamics in Westeros? Besides its *interpretative* and *explanatory* function, GoT primarily serves two purposes: a *pedagogical* and an *educational*. Concerning the former, GoT allows scholars of IR to teach their subject in a more enjoyable and effective way to students, that are increasingly unaware of more traditional IR examples such as 19th century wars and coalition dynamics. Following this line of reasoning, GoT resembles a classical clash of cultures between two opposing ordering principles in international affairs, that is Realism (embodied by the House of Lannister) and Liberalism (embodied by the House of Stark). Teachers of IR can refer to the story to underline three central insights of the discipline: (1) the need for order as a prerequisite for peace and stability, (2) the centrality of decision-makers and political leadership in world politics, and (3) the complexity of political processes that are never issues of black and white, but more resemble the many shades of gray.

Concerning the educational function, I argued that both the GoT books as well as the series have an additional and until now overlooked purpose: these stories are able to convey the core insights mentioned before to a broader audience

without the need of academics as intermediaries. Therefore, I conceive George R.R. Martin as well as David Benioff and D. B. Weiss as great educators because they have a lasting impact on society with their stories. They teach people how to successfully behave in international affairs, what causes conflicts and wars, and what guarantees peace and stability over the long run. Hence, they are more successful in conveying key insights to a broader audience than traditional scholars are.

From an academic's perspective, it is worth considering to integrate Game of Thrones or similar science fiction novels into teaching. Moreover, these stories should inspire how we seek to convey key insights of our profession to a broader audience that is somehow immune to our over-professionalized language and abstract concepts. Overall, GoT underlines that fact that there exists a close nexus between International Relations and pop-cultural phenomena, and that we should exploit this nexus more seriously for teaching and third mission.

References

- Askey, B. 2018. 'I'd Rather Have No Brains and Two Balls': Eunuchs, Masculinity, and Power in Game of Thrones. *The Journal of Popular Culture*, 51 (1): 50–67. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12647>.
- Benioff, David, and D.B. Weiss. 2011. You Win or You Die. *HBO – Game of Thrones*, Season 1 (Episode 7).
- Benioff, David, and D.B. Weiss. 2013a. The Climb. *HBO – Game of Thrones*, Season 3 (Episode 6).
- Benioff, David, and D.B. Weiss. 2013b. The Night Lands. *HBO – Game of Thrones*, Season 2 (Episode 2).
- Benioff, David, and D.B. Weiss. 2013c. Walk of Punishment. *HBO – Game of Thrones*, Season 3 (Episode 3).
- Benioff, David, and D.B. Weiss. 2017. The Spoils of War. *HBO – Game of Thrones*, Season 7 (Episode 4).
- Boaz, C. 2020. How Speculative Fiction Can Teach about Gender and Power in International Politics: A Pedagogical Overview. *International Studies Perspectives* 21 (3): 240–257. <https://doi.org/10.1093/isp/ekz020>.
- Bull, Hedley. 2002. *The Anarchical Society: A Study of Order in World Politics*. 3rd ed. London: Palgrave Macmillan.
- Byman, D., and K. Pollack. 2001. Let Us Now Praise Great Men: Bringing the Statesman Back In. *International Security* 25 (4): 107–146.
- Carpenter, C. 2012. Game of Thrones as Theory. *Foreign Policy*, March 29.
- Carpenter, C. 2016. Rethinking the Political / -Science- / Fiction Nexus: Global Policy Making and the Campaign to Stop Killer Robots. *Perspectives on Politics* 14 (1): 53–69. <https://doi.org/10.1017/S1537592715003229>.

- Carpenter, C. 2019. Armies, Gold, Flags—and Stories. *Foreign Policy*, May 27.
- Clapton, W., and L. J. Shepherd. 2017. Lessons from Westeros: Gender and power in Game of Thrones. *Politics* 37 (1): 5–18. <https://doi.org/10.1177/0263395715612101>.
- Daniel, J. F., and P. Musgrave. 2017. Synthetic Experiences: How Popular Culture Matters for Images of International Relations. *International Studies Quarterly* 61 (3): 503–516. <https://doi.org/10.1093/isq/sqx053>.
- Digioia, A. 2020. The Queen in the North: Conceptualising International Relations Popular Culture, Gender, and How Feminine Power Won the Game of Thrones. *St Anthony's International Review* 16 (1): 116–146.
- Drezner, D. W. 2011. What can Game of Thrones tell us about our world's politics?. *Foreign Policy*, June 23.
- Drezner, D. W. 2013. Ideas, Identity, and Game of Thrones. *Foreign Policy*, June 10.
- Dyson, Stephen Benedict. 2015. *Otherworldly Politics: The International Relations of Star Trek, Game of Thrones, and Battlestar Galactica*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Grayson, K., M. Davies, and S. Philpott. 2009. Pop Goes IR? Researching the Popular CultureWorld Politics Continuum. *Politics* 29 (3): 155–163. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9256.2009.01351.x>.
- Hudson, V. M. 2005. Foreign Policy Analysis: Actor-Specific Theory and the Ground of International Relations. *Foreign Policy Analysis* 1 (1): 1–30.
- Ikenberry, G. John. 2001. *After Victory: Institutions, Strategic Restraint, and the Rebuilding of Order after Major Wars*. Princeton, NJ and Oxford: Princeton University Press.
- Katzenstein, Peter J., ed. 1996. *The Culture of National Security: Norms and Identity in World Politics*. New York: Columbia University Press.
- Kidd, D. C., and E. Castano. 2013. Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind. *Science* 342 (6156): 377–380. <https://doi.org/10.1126/science.1239918>.
- Kovács, G. 2020. 'I'm all that stands between them and chaos:' a monstrous way of ruling in A Song of Ice and Fire. *Humanities and Social Science Communications* 7 (70): 1–7. <https://doi.org/10.1057/s41599-020-00562-3>.
- Larsson, S., and M. Lundström. 2020. Anarchy in the Game of Thrones. *Neohelicon* 47: 117–129. <https://doi.org/10.1007/s11059-020-00522-5>.
- Lebow, R. N. 2006. Fear, interest and honour: outlines of a theory of International Relations. *International Affairs* 82 (3): 431–448.
- Mearsheimer, John J. 2003. *The Tragedy of Great Power Politics*. New York and London: W. W. Norton & Company.
- Milkoreit, M. 2019. Pop-cultural Mobilization: Deploying Game of Thrones to Shift US Climate Change Politics. *International Journal of Politics, Culture, and Societies* 32: 61–82. <https://doi.org/10.1007/s10767-017-9273-7>.
- Morgenthau, Hans J. 1974. *Scientific Man vs. Power Politics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Morgenthau, Hans J. 2006. *Politics Among Nations: The Struggle for Power and Peace*. Boston: McGraw Hill.
- Muno, Wolfgang. 2019. 'Winter Is Coming?' Game of Thrones and Realist Thinking. In *The Interplay Between Political Theory and Movies: Bridging Two Worlds*, Ed. Ulrich Hamenstädt, 135–149. Cham: Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90731-4_9.

- Neumann, I. B., and D. H. Nexon. 2006. Introduction. In *Harry Potter and International Relations*, 1–23. Ed. Lanham et al.: Rowman & Littlefield.
- Olesker, R. 2020. Chaos is a ladder: A study of identity, norms, and power transition in the Game of Thrones universe. *The British Journal of Politics and International Relations* 22 (1): 47–64. <https://doi.org/10.1177/1369148119885065>.
- Rusk, Robert R., and James Scotland. 1979. *Doctrines of the Great Educators*. 5th ed. New York: St. Martin's Press.
- Saideman, Stephen. 2013. The Game of Thrones and Popular Understandings of International Relations. *E-International Relations*. March 22. <https://www.e-ir.info/2013/03/22/the-gameof-thrones-and-popular-understandings-of-international-relations/>.
- Schweller, R. L. 1994. Bandwagoning for Profit: Bringing the Revisionist State Back In. *International Security*, 19 (1): 72–107.
- Senn, M., and F. Eder. 2018. Cui Bono Scientia Politica? A Multi-Dimensional Concept of Relevance and the Case of Political Science in Austria. *Austrian Journal of Political Science* 47 (3): 1–17. <https://doi.org/10.15203/ozp.2756.vol47iss3>.
- Serwer, Adam. 2011. A Liberal's Guide to Middle Earth. April 4. <https://prospect.org/culture/liberal-s-guidemiddle-earth/>.
- Tellis, Ashley. 2006. Morgenthau: Politics as the Struggle for Power. In *Politics Among Nations: The Struggle for Power and Peace*, Ed. Hans J. Morgenthau, 607–616. Boston: McGraw Hill.
- Waltz, Kenneth N. 2001. *Man, the State and War: A Theoretical Analysis*. New York: Columbia University Press.
- Young, K. K., and C. Carpenter. 2018. Does Science Fiction Affect Political Fact? Yes and No: A Survey Experiment on 'Killer Robots'. *International Studies Quarterly* 62 (3): 562–576. <https://doi.org/10.1093/isq/sqy028>.
- Young, L. D., N. C. Ko, and M. Perrin. 2018. Using Game of Thrones to Teach International Relations. *Journal of Political Science Education* 14 (3): 360–375. <https://doi.org/10.1080/15512169.2017.1409631>.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





Game of Thrones und die Ästhetik der Macht

Helmut Staubmann

„You may say, ‚Well‘ dragons don‘t exist.‘ It‘s, like, yes, they do – the category ‚predator‘ and the category ‚dragon‘ are the same category. It absolutely exists. It‘s a superordinate category. It exists absolutely more than anything else.“

Jordan B. Peterson (2018a)

„You don‘t get the gold without the dragon.“

Jordan B. Peterson (2019)

Zusammenfassung

Ein soziologischer Blick auf den Publikumserfolg von Game of Thrones legt nahe, dass dieser nicht an einer Widerspiegelung aktueller gesellschaftlicher Realitäten liegt, sondern in der spezifischen Form der literarischen Fiktion und filmischen Inszenierung. Die Ästhetik der Macht als künstlerische Gestaltung oder, im ursprünglichen Wortsinn, Versinnlichung eines der bedeutendsten und wirkmächtigsten sozialen Phänomene in der Form einer Fantasy Fiction stellt das eigentliche Faszinosum der Serie dar. Gewalt oder Nacktheit entfalten erst in diesem Kontext ihre Wirkungen. Einen wesentlichen Anteil an der Erzeugung von Spannung hat die Darstellung der Vielschichtigkeit der Macht als *soziales* Phänomen. Die Serie greift dabei auf Metaphern wie die von Drachen

H. Staubmann (✉)

Institut für Soziologie, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: Helmut.Staubmann@uibk.ac.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: *Game of Thrones* aus interdisziplinärer Perspektive, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_12

215

zurück, die kulturgeschichtlich mit Unzählbarkeit und Übermacht fundamentaler Kräfte verbunden sind. Drachen und Ungeheuer aller Art in Träumen, Märchen, in Literatur und Filmen stellen ein Faszinosum dar, gerade weil sie die in der Sphäre der Wirklichkeit verdrängten Kräfte ästhetisch appäsentieren und damit eine „erlösende“ Wirkung erzielen. Die gelungene Gestaltung des Spannungsfeldes von Chaos und Ordnung mit Stilmitteln tief verwurzelter kultureller Metaphern ist ein entscheidender Faktor der faszinierenden Wirkung auf ein weltweites Publikum.

1 Fantasy Fiction und soziale Realität

Sowohl die Buchreihe Das Lied von Eis und Feuer (Originaltitel *A Song of Ice and Fire*) als auch die Filmserie *Game of Thrones* haben seit ihrem Erscheinen eine enorme gesellschaftliche Resonanz erfahren. Die Serie gilt als eine der populärsten Produktionen der TV-Geschichte. Ein großer Teil der Fangemeinde im Internet berichtet über ein graduelles Hineingezogen-Werden in die komplexe Handlungsstruktur, das in eine Faszination mündet, der man sich kaum wieder entziehen kann. All dies sind Voraussetzungen, die dazu prädestinieren, zu einem Studienobjekt der Soziologie zu werden. Das war aber bislang nicht oder nur in einem marginalen Ausmaß der Fall. Die auffallende „soziologische Abstinenz“ zu *Game of Thrones* mag damit zusammenhängen, dass der In-Beziehung-Setzung der fiktiven Welt von *Game of Thrones* mit der gesellschaftlichen Realität im Rahmen der dominanten soziologischen Paradigmen Schranken gesetzt sind. Die sogenannte Cultural Sociology und die Kulturproduktion und -rezeption, die sie analysiert, haben sich über einen Zeitraum von mehreren Jahrzehnten quasi co-evolutionär entwickelt. Beide legen ihren Schwerpunkt auf einen sozio-politischen Symbolismus bzw. dessen sozialwissenschaftliche Interpretation. *Game of Thrones* lässt sich schwer in diese Tradition einordnen. Der Publikumserfolg liegt nicht an einer Widerspiegelung aktueller gesellschaftlicher Realitäten, sondern in der spezifischen Form der Fiktion selbst, in der es um die Ästhetisierung fundamentaler menschlicher Kräfte geht und die in dieser Weise eine Wirkung durch eine effektvolle Metaphorik erzielt.

In einem Interview wurde dem Autor der Serie, George R. R. Martin, die Frage gestellt, ob er zustimmen würde, dass es in seinen Büchern um Macht gehe. Und Martin antwortete, ja, gewiss, es gehe um Macht, den Gebrauch von Macht, es gehe um die Art, wie die Sehnsucht nach Macht und die Lust zur Macht uns korrumpiert, so wie uns auch der Mangel an Macht korrumpieren könne. All dies bringe Menschen dazu, Dinge zu tun, die sie nicht tun sollten

(George R. R. Martin 2019a). Soweit die Sichtweise des Autors selbst. Also, Geschichten über machtlüsterne Menschen, die dazu gebracht werden, Dinge zu tun, die sie nicht tun sollten, das ist in jedem Fall etwas, wo man gerne hinhört oder hinsieht, und etwas, was jede Menge Spannung verspricht. Hier liegt ein Ausgangspunkt für die Erklärung des Erfolges der Serie: Die Ästhetik der Macht als künstlerische Gestaltung oder, im ursprünglichen Wortsinn, Versinnlichung eines der bedeutendsten und wirkmächtigsten sozialen Phänomene in der Form einer Fantasy Fiction. Die Attraktivität von Game of Thrones basiert demnach nicht auf einem inhaltlich-thematischen oder soziopolitischen Realismus, sondern auf formal-ästhetischen Qualitäten.

Zu den Themen der Geschichten und Verfilmungen, die im gängigen Verständnis nicht den Normen entsprechen, zählen wohl die exzessive Gewalt und ebenso exzessive Sexualität. Eine Studie des Institutes für Soziologie der Universität Wien ging zunächst von der Hypothese aus, dass dies die Hauptmotive für den Konsum der Serie sind. Die Hypothese wurde jedoch im Zuge der empirischen Erhebung falsifiziert. Es konnte klar belegt werden, dass diese Inhalte als solche nicht zu den zentralen Motiven des Konsums der Serie zählen. „Vorkommen von sexuellen Handlungen und Nacktheit“ wurden nur von 18 % der Befragten als Motiv genannt, und Gewaltszenen wie Folter und Hinrichtung von 20 %. Es wäre ja auch verwunderlich, wenn in einer Zeit des Überangebotes von Sexualität und von Gewalt im Internet hier noch Bedarf nach einer im Vergleich dazu trotz alledem moderaten Filmserie eine wichtige Rolle spielen würde. Die Studie berichtet zwar von signifikanten Unterschieden in den entsprechenden Antworten von Männern und Frauen, aber das ist analog bei Umfragen zur Häufigkeit von Geschlechtsverkehr der Fall, den Männer den Umfragen zufolge signifikant häufiger haben als Frauen, was aber das bislang ungelöste Rätsel nach sich zieht, mit wem eigentlich, wenn es tatsächlich so wäre. Dass bei solchen Antworten Stereotype bzw. Selbststereotype eine Rolle spielen, dürfte also klar sein. Ausschlaggebend für Game of Thrones-Rezipient*innen waren vielmehr die Aspekte „Interesse am Verlauf und Ausgang der Intrigen“ (87,6 %) und „mehrere parallellaufende Handlungsstränge“ (66,7 %)“ (Dietrich et al. 2015, S. 34). Ähnlich war das Ergebnis bei der Erhebung der Rezipient*innen-Meinungen über die Gründe der Beliebtheit der Serie: Gewalt und Sex sind nachrangig gegenüber Story/Handlung, Unvorhersehbarem und den spezifischen Figuren der Handlung eingestuft (Dietrich et al. 2015, S. 41). Es ist also, kurz zusammengefasst, nicht der Realismus der Sexualität oder der Gewalt, der die Attraktivität von Game of Thrones darstellt, sondern die Einbindung dieser Inhalte in eine spezifische Form der Fiktionalität.

Ähnlich verhält es sich mit Versuchen, politische und soziale Inhalte als Widerspiegelung gesellschaftlicher Realitäten zu dekodieren. Auf soziologischen Internetseiten finden sich durchwegs Aussagen wie, die Popularität von *Game of Thrones* basiere darauf, dass sie die Realität der Gesellschaft reflektiere, die Korruption in der Gesellschaft darstelle etc. Selbst wenn diese Analysen zutreffend wären, ist daraus nicht der immense Publikumserfolg zu begründen. Wenn jemand an Korruption in der Gesellschaft interessiert ist, dann würden sich einfach die Nachrichten im Hauptabendprogramm empfehlen, die stehen *Game of Thrones* ja um nichts nach.

George R. R. Martin, der es ja wissen muss, hat einmal gemeint, er wolle nichts über reale Politik schreiben, und er habe nicht vor, Lektionen zu erteilen (teaching lessons), sondern Geschichten zu erzählen (telling stories)¹. Und es sind gerade diese Geschichten, die das Faszinosum ausmachen. Die Leitthemen der zeitgenössischen Soziologie wie Gender, soziale Ungleichheit oder neoliberal agierende Machteliten mögen zwar als Inhalte zu erkennen oder hineinzuninterpretieren sein, aber sie bestimmen nicht als solche den Verlauf der Handlung und stellen auch keine Attraktoren für das Publikum dar. Die Handlungs- und Inszenierungslogik in *Game of Thrones* entwickelt sich quasi aus sich heraus. Sie stellt eine fiktive Welt im eigentlichen Sinne dar. Es ist die Formenlogik der Fantasy Fiction, die die Spannung erzeugt und damit ihr Publikum begeistert. Sie entfaltet ihre Wirkung durch die ästhetische Konstruktion von Metaphern. Sehr abstrakt und theoretisch ausgedrückt, findet sich in gelungener Fantasy Fiction keine homomorphe Widerspiegelung, sondern eine funktionale Ästhetisierung von Gesellschaft und Lebenswelt der Rezipient*innen. Das soll im Folgenden am Beispiel des spezifischen Machtbegriffes in *Game of Thrones* und der Metapher von Drachen ausgeführt werden.

2 „Power is a Curious Thing My Lord“

Diese Aussage versuche ich sinngemäß den Studierenden in meinen Soziologie-Lehrveranstaltungen zu vermitteln, wenn es um das Thema der Macht geht. In dieser wunderbaren Formulierung findet sich der Satz in einem Dialog zwischen Tyrion Lannister und Lord Varys (beide sind in der Handlung Berater des Königs Joffrey). Dieser Dialog enthält in gewisser Weise den Geist der gesamten Serie.

¹ Zitiert nach Beaton (2016, S. 211). Sie fügt hinzu: „It is important not to reduce the aesthetic qualities of Martin’s work to thematic concerns“.

„Power is a curious thing“, beginnt Varys in der Szene und gibt Tyrion ein Rätsel auf: „Three great men sit in a room, a king, a priest, and a rich man. Between them stands a common sellsword. Each great man bids the sellsword kill the other two². Who lives, who dies?“ Die unmittelbare Antwort von Tyrion: „It depends on the sellsword“. Varys fragt nach: „Does it? He has neither crown nor gold nor favor with the gods.“ Tyrion insistiert: „He has a sword, the power of life and death.“ Varys: „But if it’s swordsmen who rule why do we pretend kings hold all the power. When Ned Stark lost his head, who was truly responsible? Joffrey, the executioner or something else?“ Tyrion, überfordert von der Sache, gibt auf. Varys sieht die Lösung so: „Power resides where men believe it resides. It’s a trick, a shadow. And a very small man can cast a very large shadow.“ (Game of Thrones, „What Is Dead May Never Die“). Im Buch findet sich eine Fortsetzung: „A shadow on the wall, yet shadows can kill“ (Martin 2003, S. 113).

Der Punkt in diesem Dialog ist wohl der, dass ein Verständnis von Macht als Möglichkeit zur Durchsetzung von Eigeninteressen mithilfe von überlegenen Mitteln, in der Regel sind es Waffen, zu kurz greift. Ein solcher individualistischer oder utilitaristischer Machtbegriff geht auf Thomas Hobbes und dessen berühmte Schrift *Leviathan* (2017 [1651]) zurück. Hobbes hat es in einer chaotischen Zeit des englischen Bürgerkrieges des 17. Jahrhunderts, eines „Naturzustandes“ des Krieges aller gegen alle, verfasst. Das Gewaltmonopol eines „absoluten“ Herrschers erscheint als die Grundlage der Überwindung des Naturzustandes. Die Ästhetisierung eines solchen utilitaristischen Machtverständnisses würde bald langweilig werden, vielleicht mit Ausnahme für einfach gestrickte und sadistisch veranlagte Personen. Aus dem angeführten Dialog und in der Entfaltung des Plots der Serie wird klar, dass in Game of Thrones ein viel differenzierter Machtbegriff literarisch und filmisch in Szene gesetzt wird. Genau dies hat einen wesentlichen Anteil an der Erzeugung von Spannung. Game of Thrones ästhetisiert die Vielschichtigkeit der Macht als *soziales* Phänomen.

Soziologisch betrachtet ergibt sich aus der Tatsache, dass der Mensch ein *soziales* Wesen ist, eine Grundspannung oder, sagen wir, eine Grundangst, nämlich die des Ausgeschlossen-Werdens. Das hat gewiss phylogenetische Ursprünge, da über den längsten Zeitraum der Menschheitsgeschichte ein sozialer Ausschluss auch den Tod bedeutete. Aber auch die modernen Formen eines Ausschlusses können dramatische Konsequenzen haben. Das ist der quasi anthropologisch-soziologische Ausgangspunkt einer Reihe von grundlegenden Handlungsmotiven

² Im Buch findet sich die Ergänzung: „Do it,‘ says the king, ‚for I am your lawful ruler.‘ ‚Do it,‘ says the priest, ‚for I command you in the name of the gods.‘ ‚Do it,‘ says the rich man, ‚and all this gold shall be yours.‘“ (Martin 2003, S. 113).

wie das Streben nach Status oder Prestige oder eben das Streben nach Macht, weil sie das Grundbedürfnis des Dazugehörens absichern. Darauf basieren aber auch scheinbar gegenteilige Motive wie das der Submissivität von Sykophanten (also schmierige Kriecher, Speichellecker) und des Flagellantentums, um ein Beispiel aus den mittelalterraffinen Game of Thrones-Inszenierungen zu nennen, da all dies ebenfalls die Zugehörigkeit sichert. Dies ist wunderbar im berühmten „Walk of Atonement“ Cerseis in Szene gesetzt. Cersei ist die Königinmutter und wird von einer religiösen Sekte dazu gezwungen, geschoren und nackt in beschämender Weise durch die Hauptstadt zu gehen. Der „Walk of Atonement“ dient der Absolution ihrer Sünden durch diese erniedrigende Bloßstellung.

Scham und Beschämung sind genuin soziale Gefühle. Beschämt zu werden durch Nacktheit, geschorenes Haar, kurz vulnerabel zu sein, um ein heute geläufiges Wort zu verwenden, wurde nach einer Aussage des Autors in der Absicht inszeniert, Cersei die beeindruckende und Macht verleihende Schönheit einer Majestät zu entziehen und damit der Öffentlichkeit ihre Machtlosigkeit zu zeigen, um sie am Ende dieser Szene gebrochen und zerstört zu sehen. Cerseis „Walk of Atonement“ ist ein Beispiel, dass die Ästhetisierung der Macht in Game of Thrones auf dieser grundlegenden sozialen Dimension der *conditio humana* aufbaut. Und dies hat wiederum einen wesentlichen Anteil an der Erzeugung von Spannung, wie auch an der affektiven Aufgeladenheit bei der Identifikation mit einzelnen Figuren. Gewaltdarstellungen oder Nacktheit, wie in jener Szene, entfalten erst dadurch ihre Wirkungen.

3 Die Metaphorik von Drachen

George R. R. Martin antwortete auf die Frage nach der Bedeutung der Drachen in seinen Erzählungen: „I love dragons ... I loved dragons initially in the work of other people.... And it is interesting how many societies have dragons in their mythology. ... They represent power of course in the books.“ (Martin 2019b) Es ist gerade die Macht in der Differenziertheit und sozialen Dimension, die diese Repräsentation zur Voraussetzung hat. Die Komplexität und Unberechenbarkeit von Macht, das Kippen von Macht in Ohnmacht, von Loyalität in Illoyalität – also ihre „Schattenhaftigkeit“ in der Sprache von Varys – sind ein durchgehendes Stilmittel des Spannungsaufbaus. Treue und Verrat, Morde im Kontext von Liebe und Freundschaft illustrieren das Phänomen. Eine Schlüsselszene dazu findet sich in der letzten Episode der letzten Staffel. Die vermeintlich legitime Erbin des Eisernen Throns Daenerys wird zunächst als die strahlende Siegerin dargestellt, nachdem sie sich mit übergroßer Grausamkeit gegen ihre Feinde durchgesetzt hat.

Sie trifft auf Jon Snow, der sie als Tyrannin wahrnimmt und zur Rede stellt, ihr aber in Folge eines Gespräches dann doch die Treue schwört. Ein passionierter Kuss scheint ihre Vereinigung in Macht und Liebe zu besiegeln, „jetzt und für immer“, wie Jon Daenerys bei romantischer Hintergrundmusik ins Ohr flüstert, um ihr kurz danach einen Dolch in die Brust zu drücken. Und gerade in diesem Moment chaotisch-anarchischen Zusammenbruchs einer idyllischen Ordnung erscheint im Hintergrund ein Drache. (Game of Thrones, „The Iron Throne“).

Wie in dieser Szene sind Unzählbarkeit und Übermacht fundamentaler Kräfte kulturgeschichtlich mit der Metapher des Drachen verbunden. Es sind Ungeheuer in archaisch furchteinflößender Form. Der kanadische Psychologe Jordan B. Peterson verwendet den Ausdruck „Dragon of Chaos“ für die Urangst von Menschen gegenüber dem Unkontrollierbaren, dem undurchschaubar Dunklen, dem Hobbesschen „Naturzustand“ des Kampfes Aller gegen Alle. Der größte Drachen von allen, meint Peterson, existiere im eigenen Herzen. „...That malevolence also exists in your heart, and that is the greatest dragon of all – just as mastering that malevolence constitutes the greatest and unlikely of individual achievements.“ (2021, S. 415). Man müsse sich mit ihm konfrontieren, um Ordnung in das eigene Leben zu bringen, und solle ihm nicht ausweichen und ihn nicht verdrängen. Drachen und Ungeheuer aller Art in Träumen, Märchen, in Literatur und Filmen stellen ein Faszinosum dar, gerade weil sie den in der Sphäre der Wirklichkeit verdrängten Drachen ästhetisch appäsentieren und uns damit von ihm „erlösen“.

Der Sieg über den „Dragon of Chaos“ hat aber eine Kehrseite, die ihn in anderer Form zurückkehren lässt. Zu starre Ordnung nämlich kann dem Leben Schaden zufügen und ist genauso gefährlich wie das Chaos. In diesem Sinne ist es in der Hobbesschen Theorie gerade der die Ordnung herstellende absolute Herrscher, der mit der Metapher des Leviathans verbunden wird. Georg Simmel (1996 [1918]) hat es als die Tragödie der Kultur bezeichnet, dass sie, geschaffen für ein erfülltes Leben und zur Bewältigung einer als chaotisch-bedrohlich erlebten Natur, dem Leben ein todbringendes Korsett werden kann. Heimito von Doderer, ein berühmter österreichischer Literat, hat es in seinem Aufsatz „Die Wiederkehr der Drachen“ (1970) wunderbar literarisch dargestellt:

„Was aber hätte uns wesentlich die Wiederkehr der Drachen zu sagen, gesetzt, sie träten da und dort ganz unmissverständlich und unbestreitbar aus der Tiefe der Zeiten hervor? ... Ist die Großstadt nichts als eine letzte Metastase des Urwaldes, in dessen direkte Grundbedeutung sie zurückkehren soll, überwachsen und überwildert, wie einst die großen Städte Mittelamerikas dem Urwalde wieder anheimfielen? Es ist eine alte Meinung, dass die Erscheinung von Chimären und Ungeheuern einen Wechsel der Zeiten anzeigt. ... Werden sich die Nachkommen

des motorisierten Neandertalers unserer Zeit ... dereinst wieder von den Wäldern umfasst sehen und den wiedergekehrten Drachen gegenüber?“ (1970, S. 26).

Kultur sei, so Jordan Peterson, sowohl weiser König als auch autoritärer Tyrann. Wir müssen lernen, diese beiden Pole in Balance zu halten, um mit den Herausforderungen der Wechselhaftigkeiten des Lebens umgehen zu können (Peterson 2021, S. 435). Oder, um zu Game of Thrones zurückzukehren, ein Zitat von Lord Baelish: „Chaos isn't a pit. Chaos is a ladder“. (Game of Thrones, „The Climb“).

Kurz zusammengefasst: Die Drachen-Metapher ästhetisiert sowohl die Unkontrollierbarkeit archaischer Kräfte als auch den Verlust der Lebendigkeit im Falle ihrer Verdrängung. Es geht um die Ästhetisierung des Spannungsfeldes der Kräfte des Chaos und der Kämpfe um Ordnung sowie deren Fallen. Dies wird in Game of Thrones mit Stilmitteln tief verwurzelter kultureller Metaphern erreicht. Darauf beruht, so meine These, die faszinierende Wirkung auf ein weltweites Publikum.

4 Resümee

Eine Welt aus Feuer und Eis ergibt im Mittelwert eine lauwarmer Welt, wohltemperiert wie das Klima in unseren Wohnzimmern und die dazugehörige Hintergrundmusik. Wir haben dies in unserer Gesellschaft so eingerichtet mit all den vielen Vorteilen, aber, wie wir manchmal empfinden, doch auch einigen damit verbundenen Opfern. Game of Thrones erinnert daran, dass wir in ein größeres Universum eingebettet sind, das sich unserer Kontrolle entzieht und auf das wir in unserer Existenz doch angewiesen sind. Dies mag beängstigend sein, aber es ist auch ein Wegweiser aus einer berechenbaren und beengenden Welt, einem „stahlharten Gehäuse“ der modernen Kultur, wie es Max Weber genannt hat. Und Jordan Peterson hat auch einen Tipp, wie man angesichts dessen handeln sollte: „If you have to fight a dragon, you should go to its lair before it comes to your village.“ Und so erscheint es als Desiderat, die mit der Filmserie verbundene Suggestion mitzunehmen in das reale Leben, um auch hier dem verdrängten Drachen einen Platz zurückzugeben, oder, anders ausgedrückt, gelegentlich ein wenig mehr Feuer und Eis zuzulassen.

Literatur

- Beaton, Elizabeth. 2016. Female Machiavellians in Westeros. In *Women of Ice and Fire. Gender, Game of Thrones, and Multiple Media Engagements*, Hrsg. A. Gjelsvik und R. Schubart, 193–217. London: Bloomsbury.
- Dietrich, Marlene, S. Hofmann, M. Lordick, M. Maier, und S. Reisinger. 2015. *Game of Thrones. Eine quantitative Erhebung über die Gründe der Beliebtheit der TV-Serie aus mediensoziologischer Perspektive*. Endbericht Forschungspraktikum, Universität Wien.
- Doderer, Heimito von. 1970. *Die Wiederkehr der Drachen*. München: Biederstein.
- Hobbes, Thomas. 2017 [1651]. *Leviathan, or the Matter, Forme and Power of a Common Wealth Ecclesiasticall and Civil*. UK: Penguin Random House.
- Martin, George. 2003. *A Song of Ice and Fire*. Glasgow: Harper Collins.
- Peterson, Jordan. 2018a. Interview. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/05/18/style/jordan-peterson-12-rules-for-life.html>. Zugegriffen: 21. Mai 2021.
- Peterson, Jordan. 2021. *Beyond Order: 12 More Rules for Life*. Canada: Random House.
- Simmel, Georg. 1996 [1918]. Der Begriff und die Tragödie der Kultur. In *Georg Simmel Gesamtausgabe*, Bd. 14, 385–416. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

YouTube-Interviews

- Martin, George. 2019a. „George RR Martin on Power and Leadership“. YouTube. https://www.youtube.com/results?search_query=Georg+RR+Martin+interview+on+power+and+leadership. Zugegriffen: 21. Mai 2021.
- Martin, George. 2019b. „George RR Martin on the History and Lore of Dragons“. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1iEJz15Cx4c>. Zugegriffen: 21. Mai 2021.
- Peterson, Jordan. 2019. „You don't get the gold without the dragon“. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LjIAzKo62MQ&t=283s>. Zugegriffen: 21. Mai 2021.

Filmmaterial

- The Climb, *Game of Thrones*, Season 3, Episode 6, 2013. HBO, Regie: Alik Sakharov, Drehbuch: David Benioff und D. B. Weiss.
- The Iron Throne, *Game of Thrones*, Season 8, Episode 6, 2019. HBO, Regie und Drehbuch: David Benioff und D. B. Weiss.
- What Is Dead May Never Die, *Game of Thrones*, Season 2, Episode 3, 2012. HBO, Regie: Alik Sakharov, Drehbuch: Brian Cogman.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





„Das Volk ... interessiert mich nicht“. Wirtschafts- und sozialhistorische Betrachtungen von Game of Thrones

Andreas Exenberger

Zusammenfassung

Dieser Beitrag liefert einen kursorischen Überblick über die wirtschaftlichen Verhältnisse in der Welt von Game of Thrones. Dabei stellt sich die Welt von Westeros als agrarisch und ständisch dar, die Welt von Essos als von Handel, Sklaverei und Plünderungen geprägt. Die Sicht der Elite auf das einfache Volk ist zudem stark funktional, Menschen sind Manövriermasse für die Zwecke der Mächtigen. Ökonomische Verhältnisse stehen in der Serie allerdings auch klar im Hintergrund. Etwas fundiertere Darstellungen finden sich nur in Bezug auf das Finanzwesen und insbesondere der Blick auf Lebensrealitäten der einfachen Bevölkerung ist von starken Stereotypen geprägt. Dabei wird viel Potenzial vergeben, die Relevanz von sozialen Verhältnissen für historische Umwälzungen zu thematisieren.

1 Einführung

„JAIME: Rosengarten wird nie einem Meuchelmörder gehören! BRONN: Nein? Wer waren denn eure Vorfahren? Wer hat eure Familie reich gemacht? Fesche Jungs in Seidentüchern? Das waren auch Meuchelmörder. So haben alle großen Häuser mal angefangen. Mit 'nem fiesem Mistkerl, der gut war im Leuteumbringen. Töte ein paar Hundert und du wirst Lord, töte ein paar Tausend und du wirst König.“ (GoT S08 E04, 40:14)

A. Exenberger (✉)

Institut für Wirtschaftstheorie, -politik und -geschichte, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich

E-Mail: andreas.exenberger@uibk.ac.at

Bronn, das „Mietschwert“ von Tyrion und später Jaime Lennister, fungiert in der TV-Serie *Game of Thrones* auch als zynischer Kommentator der Geschichte. Als er, beauftragt von Cersei Lennister mit der Ermordung ihrer Brüder, von Jaime und Tyrion ein besseres Angebot als die von Cersei versprochene Burg Schnellwasser erreichen möchte und von Tyrion den reichen Herrensitz Rosengarten angeboten erhält, ist Jaime aufrichtig empört. Er fügt sich aber schließlich doch – wobei es nicht die bestechende Argumentation des Emporkömmlings ist, der es am Ende ja sogar zum „Meister der Münze“ bringt, sondern seine geladene Armbrust, mit der er seine beiden zeitweiligen Mitstreiter überzeugt. Dieses Bild fasst einiges über die fiktive Welt von Westeros und Essos in der sprichwörtlichen Nusschale zusammen. Wer Gewalt anwenden kann, der macht die Regeln, und wer Gold hat, kann sich Leute leisten, die Gewalt anwenden können (und vieles andere mehr). Wer nicht, allerdings auch nicht. Politische Ökonomie auf ihren autoritären Kern verdichtet.

Aber auch eine zugegeben recht banale Feststellung und wir werden noch sehen, dass der Umgang mit Wirtschaft in der Serie leider auch generell nicht unbedingt von hoher Originalität geprägt ist. Das motiviert auch ganz zentral diesen Beitrag: ich fand vom ersten Moment an den Aspekt der Lebensverhältnisse stark unterbelichtet, verspürte ein Unbehagen und sah eine vergebene Chance; daher wollte ich mich einmal systematisch mit einer Wirtschafts- und Sozialgeschichte von *Game of Thrones* beschäftigen und damit auch diesem Unbehagen näher auf den Grund gehen. Die Gelegenheit bot sich im Zusammenhang mit der interdisziplinären Tagung „Beyond the Wall“ in Innsbruck.

Ich wurde in die Welt von *Game of Thrones*, der TV-Serie von David Benioff und D. B. Weiss, mit einiger zeitlichen Verzögerung über familiäre Notwendigkeiten hineingezogen. Hatte ich es anfangs aus verschiedenen Gründen geradezu aktiv vermieden, in diesen fiktiven Kosmos einzutauchen, blieb mir irgendwann nichts anderes mehr übrig. Wir holten das Versäumte nach und blieben bis zum bitteren Ende dabei. Meine Ausführungen behandeln dabei voll und ganz die Serie, denn mit den bislang fünf Büchern aus der Reihe *A Song of Ice and Fire* (1996 bis 2011) von George R. R. Martin habe ich bis heute – trotz ihrer unbestreitbaren Qualität als historisch informierter Unterhaltungsliteratur – keinen Kontakt aufgenommen und weiß daher auch nicht, ob mein Unbehagen sich dort ebenfalls einstellen würde. *Game of Thrones* erwies sich jedenfalls schnell als exzellent erzählte und farbenfroh inszenierte Geschichte, geradezu ein Musterbeispiel moderner Serienunterhaltung mit besonderer Freude daran, zentrale Charaktere abrupt aus der Handlung zu entfernen. Mit zunehmender

Distanz zur literarischen Vorlage verlor sie freilich auch an Strahlkraft und enttäuschte vor allem mit der achten und letzten Staffel die allerdings auch stark hochgeschaukelten Erwartungen vieler Fans.

Game of Thrones ist aber auch voll von Stereotypen. Speziell am Schluss gibt es deutliche Anklänge an die „First Order“ in der letzten *Star-Wars*-Trilogie (und damit an die NS-Ästhetik einer Leni Riefenstahl), die Schilderung von Essos ist voll von Orientalismen und erinnert teilweise an Zack Snyders *300* und Westeros ähnelt oft einem modernen Mittelaltermarkt mehr als einer möglichen realen Vorlage. Trotzdem ist die Serie um einen gewissen Realismus bemüht, auch wenn sie natürlich nicht den Anspruch hat, das „wahre“ europäische Mittelalter abzubilden, das wäre angesichts des Fantasy-Settings auch geradezu grotesk. Vielleicht am besten gelingt eine Vermittlung von fremden Vorstellungswelten wohl anhand der Selbstverständlichkeit, mit der mystische, ja oft magische Elemente in die Handlung Eingang finden. In unserer heutigen aufgeklärten Gesellschaft glauben wir zu wissen, dass es so etwas nicht gibt. Menschen des europäischen Mittelalters sahen das hingegen ganz anders und in Game of Thrones müssen wir teils Unglaubliches schlicht als real existierend akzeptieren, weil wir es mit eigenen Augen sehen.

Die Bücher von George R. R. Martin sind wohl historisch informierter geschrieben als die Serie und die Parallelen des „Liedes von Eis und Feuer“ speziell zur englischen Geschichte sind teils offensichtlich. Hervorragend diskutiert werden sie in einer angenehmen Mischung von Berichten aus der fiktiven Welt von sechs Serien-Staffeln und fünf Büchern und der realen Welt in Carolyn Larringtons *Winter is Coming: Die mittelalterliche Welt von Game of Thrones* (2016), die für diesen Beitrag mit Interesse gelesen wurde (wie übrigens auch ein umfangreiches Online-Wiki, das den Wissensstand der Fan-Community dokumentiert). Doch sonst wird Game of Thrones in wissenschaftlichen Publikationen zwar durchaus als Metapher bemüht, es gibt aber nach meiner Kenntnis keine wie auch immer geartete Auseinandersetzung mit ökonomischen Aspekten des Serieninhalts. Auch Larrington, Literaturwissenschaftlerin mit Schwerpunkt englisches Mittelalter, beschäftigt sich zwar viel mit Gesellschaft, widmet aber dem Thema Wirtschaft wenig Raum. Dieser Beitrag adressiert auch diese Lücke.

Dabei ist durchaus verständlich, dass Wirtschaft keinen besonderen Stellenwert in der Serie hat. Schließlich wird ja schon im Titel deutlich, dass sich die Erzählung auf das „Spiel“ um die Macht konzentriert und daher das Leben, die Gefühlswelten und die sozialen Mechanismen in der Elite im Zentrum der Handlung stehen. Vom Leben der einfachen Menschen erfahren wir vergleichsweise

wenig oder es wird uns aus der Sicht der Elite nähergebracht.¹ Diese Perspektive wird in der Serie kaum nuanciert, nur wenig mit tatsächlichen Verhältnissen kontrastiert und auch nicht durch Stimmen aus dem Volk ausbalanciert. Vielmehr sehen wir vieles an Handlungen des einfachen Volkes, das primär dazu zu dienen scheint, uns die Erwartungshaltung der Elite zu bestätigen. Eine solche Schilderung deckt sich dabei mit einer langen Tradition in den Geschichtswissenschaften, die ohne „Alltagsgeschichte“ auskommt – und das anfangs nicht zuletzt aus Quellenmangel. Die Armen schreiben keine Geschichte, oft schon allein deshalb, weil sie gar nicht schreiben können, wie das offenbar auch in Westeros die Regel ist. Aber aus den Aufzeichnungen der Schriftkundigen wird immer nur ein Ausschnitt von Geschichte deutlich, jedenfalls eine spezifische Perspektive, was in der Serie durchaus wiederholt thematisiert wird, wenngleich immer nur sehr knapp.

Diese soziale Frage steht daher im Mittelpunkt des folgenden Beitrags, der dafür an anderer Stelle Abstriche machen muss. So wären etwa die Geschlechterverhältnisse zweifellos ein eigenes Thema wert, jedoch kaum ökonomisch. Ihre Schilderung ist einerseits ebenfalls von starken Stereotypen geprägt (nicht zuletzt bei ökonomischer Arbeitsteilung), bricht diese andererseits aber auch in teils kreativer Weise. Sie würden daher eine spezifische Auseinandersetzung verlangen, die am Ziel dieses Beitrags jedoch vorbeigehen würde.

Ausgehend davon möchte ich nun im Folgenden ein unvermeidlich unvollständiges Bild einer Wirtschafts- und Sozialgeschichte von Westeros und Essos zur Zeit des „Thronstreits“ entwerfen. Primärquelle ist dabei die deutschsprachige Version der Serie. Zwar würde die englische Version auch Nuancen in der Sprache erschließen, wenn Soziolekte auch Klassenzugehörigkeit markiert werden (für diese Diskussion sei auf den Beitrag von Frau Scharf in diesem Band verwiesen), aber letztlich würden diese Markierungen vor allem eine weitere Ebene der Stereotypisierung hinzufügen und viele der relevanten Information werden ohnehin auf der Bildebene transportiert. Auf den folgenden Seiten werden daher zuerst die Grundlagen des Wirtschaftens in Westeros geschildert, dann speziell das Verhältnis zwischen Elite und dem Volk und schließlich der in der Serie am ehesten thematisierte ökonomische Sachverhalt, nämlich die Finanzwirtschaft, ehe wir uns

¹ Hier darf ein Verweis auf die Bücher nicht fehlen, in denen es ein zentrales Erzählelement ist, die Handlung mittels mittlerweile mehr als 30 Point-of-View-Charakteren voranzutreiben, d. h. Figuren, aus deren Perspektive wir die Handlung erfahren. Darunter sind nur sehr ausnahmsweise Personen außerhalb der Elite, nämlich zwei Angehörige der Nachtwache (Will und Chett), ein Novize der Zitadelle von Altsass (Pate) und ein Angehöriger des Freien Volkes (Varamyr), die allerdings alle nur jeweils ein einziges Kapitel schildern (bezeichnenderweise jeweils einen Prolog). (Westeros.org o. J. b).

einer knappen Darstellung der Wirtschaft in Essos widmen. Daran schließt sich noch ein Kapitel an, in dem gezielt auf die Auswirkungen des Krieges auf die Lebensverhältnisse verwiesen und dabei eine spezielle Teilerzählung besonders in den Mittelpunkt gerückt wird, ehe ein kurzes Resümee den Beitrag abrundet.

2 Durch und durch ständisch und ganz und gar agrarisch

Westeros ist in wirtschaftlicher Hinsicht sehr konventionell: die meisten Menschen leben am und vom Land, Städte üben verschiedene zentrale Funktionen aus (wie etwa die von Häfen und Marktplätzen), das Geldwesen funktioniert auf Edelmetallbasis und ermöglicht Kredit, und Armut ist außerhalb der Elite allgegenwärtiges Schicksal. Der Landtransport von Waren oder Menschen ist vergleichsweise mühsam und langsam, die meisten Menschen müssen zu Fuß gehen, Waren holpern auf Karren dahin und selbst zentrale Verbindungen wie der „Königsweg“ sind eben nur, was der Name sagt, nämlich Wege. Pferde oder Schiffe wären schneller, sie zu nutzen muss man sich aber leisten können.

Westeros ist zudem eine durch und durch ständische Gesellschaft, in der es kaum Schutz vor Willkür gibt. Der soziale Status von Frauen hängt an dem ihrer Männer oder Väter, die Hierarchie zwischen den Geschlechtern ist ausgeprägt. Abkunft zählt nahezu alles und sogar die leibliche Unversehrtheit ist von der Fähigkeit zur Selbstverteidigung oder dem Schutz durch Obrigkeiten abhängig. Zu einem Haus zu gehören, öffnete Türen, es nicht zu tun, hielt sie verschlossen (wobei es Abstufungen zwischen einem „Kleinadel“ gibt, dem etwa Petyr Bealish entstammt, und dem hohen Adel der großen Häuser, an der Spitze das Königshaus). Das zeigt sich auch an der Rolle von illegitimen Kindern mit einem adeligen Elternteil (thematisiert wird dies bezeichnenderweise abgesehen von Dorne ausnahmslos anhand von Söhnen), deren Status bereits am Familiennamen deutlich wird. Ser Aliser von der Nachtwache schnaubt bereits kurz nach der Ankunft von Jon Schnee an der Mauer: „Lord Schnee ist auf einer Burg aufgewachsen und spuckte herab auf Euresgleichen“ (GoT S01 E03, 21:14). Obwohl nominell ein Bastard (über dessen genaue Herkunft wir lange in die Irre geführt werden) war Jon doch auch ein erweitertes Mitglied im Haus Stark und stand damit sozial auf jeden Fall weit über dem gemeinen Volk.

„JON: Wenn wir Feste feierten, saß meine Familie hier vorn und ich saß dort hinten.
MELISANDRE: Hätte schlimmer sein können, Jon Schnee. Ihr hattet eine Familie,

ihr hattet Feste. JON: Ihr habt recht, ich hatte mehr Glück als die meisten.“ (GoT S06 E10, 31:26)

Sozialen Aufstieg gibt es kaum, außer im Chaos, das nach Petyr Baelish ja „kein Abgrund“, sondern „eine Leiter“ ist (GoT S03 E06, 47:07), oder mit sehr viel Glück als große Ausnahme. Petyr selbst ist dabei letztlich ein Aufsteiger innerhalb der Elite, anders als „Lord“ Varys, der eigentlich kein Lord ist (und doch von allen so behandelt wird) und ja nicht einmal einen Familiennamen hat. Er hat tatsächlich den Aufstieg von der Gosse in die Hallen der Macht geschafft und blieb sowohl aus diesem Grund wie auch aufgrund seiner Herkunft aus Essos immer ein Außenseiter am Hof. Immerhin gilt er als Eunuch in dieser Welt der Abstammung auch als vergleichsweise ungefährlich.

Die Basis der Wirtschaft ist wiederum ganz und gar agrarisch. Die Bewirtschaftung des Landes erfolgt dabei wohl durch Dörfer und Einzelhöfe von Bauern (Bäuerinnen sind nie Thema, obwohl anzunehmen ist, dass Frauen zumindest im selben Ausmaß gearbeitet haben, wie Männer). Sie sind in einem feudalen Sinn von Grundherren abhängig, denen sie offenbar abgabepflichtig sind. Westeros verfügt dabei mit „der Weite“ und den „Flusslanden“ über klassische Kornkammern, die auch viele agrarische Luxusgüter hervorbringen. So stellen die Tyrells zu Zeiten der Allianz mit der Krone starke Hilfstruppen, vor allem aber auch eine Million Scheffel Weizen, je eine halbe Million Scheffel Gerste, Hafer und Roggen, 20.000 Rinder und 50.000 Schafe, damit Königsmund „den Winter übersteht“, so Olenna Tyrell (GoT S03 E05, 17:14).² Zudem wird offenbar überall an den Küsten Fischerei betrieben, sogar von den sonst so aufs Plündern bedachten Eisenmännern.

An größeren Ortschaften gibt es vor allem Burgsiedlungen, Häfen und Marktplätze und wenige wirklich große Städte, in Westeros eigentlich nur Königsmund und mit deutlichen Abstrichen Altsass. In der Hauptstadt leben gegen Ende der Kriege nach Auskunft von Tyrion offenbar sogar annähernd eine Million Menschen, „mehr Menschen als im ganzen Norden“ (GoT S07 E07, 05:14), so Jon Schnee. Tyrions lapidare Begründung für ihre Attraktivität: „Es gibt mehr Arbeit in der Stadt, und die Bordelle sind weit überlegen.“ (GoT S07 E07, 05:20). Trotzdem leben auch dort fast alle in Armut oder nur unwesentlich besser und sie leben vor allem von Beschäftigungen in Handwerk und Handel oder für den

² Wie viel das ist, kann man letztlich nicht sagen. Den Autoren der Serie dürfte ziemlich egal gewesen sein, dass ein „Scheffel“ (oder im Englischen „bushel“) historisch und regional sehr unterschiedlichen Mengen entsprochen hat, die als Hohlmaß zudem von den Materialeigenschaften des Inhalts abhängen. Sie dürften vermutlich das standardisierte moderne US-amerikanische „bushel“ im Kopf gehabt haben, das ca. 35 Litern bzw. daher bei Weizen einem Gewicht von ca. 27 kg entspricht.

Hof. Es gibt Raum für Bettelei und Straßenkinder, Königsmund verfügt mit dem „Flohloch“ auch über ein geradezu sprichwörtliches Elendsviertel. Zur Burg Winterfell im Norden gehört hingegen keine nennenswerte Siedlung und in andern Festungsorten, wie Casterlystein oder Rosengarten, dürfte es ähnlich sein (so deren Inszenierung in Staffel 7). Szenen in Häfen und auf Märkten sind dabei Vorstellungen von Mittelalter und Frühneuzeit nachempfunden und Dreck dominiert, sofern einfache Menschen im Bild sind. Ebenso ist es mit Szenen in Wirtshäusern und Bordellen, abgesehen von deren Luxusausgaben in der Hauptstadt.

Das Leben ist generell hart und unsicher. Oft betont wird zudem, dass es stets die einfachen Menschen sind, die die Last des Krieges oder die Gefahren eines herannahenden Winters zu tragen haben. Dies wird in gewissem Sinne beklagt, gilt aber wie Armut als unvermeidliches Schicksal. In diesem Zusammenhang wird immerhin auch etwas über die Grundprinzipien des Wirtschaftens in Westeros erzählt. Als Sandor Clegane und Arya Stark auf ihrem Weg durch die Flusslande nach einem Überfall einen namenlosen Sterbenden antreffen, beklagt sich dieser über den Verfall eines wohl verbreiteten, aber offenbar auch nicht selbstverständlichen ökonomischen Prinzips:

„Ein gerechter Tausch, wahrlich. Ich habe bei allen meinen Geschäften an diesem Grundsatz festgehalten. Gibt du mir, dann geb' ich dir. Gerecht. Ein Gleichgewicht. Das gibt es heut nicht mehr.“ (GoT S04 E07, 08:01)

Noch härter ist das Leben bei den „Wildlingen“ nördlich der Mauer, die als Jägergesellschaft ohne Geld dargestellt werden. Sie sehen sich als das eigentliche „freie Volk“ und machen damit deutlich, nicht denselben sozialen Zwängen zu unterliegen wie die Menschen „im Süden“. Sie leben in weitaus flacheren Hierarchien (auch zwischen den Geschlechtern), wenngleich aufgrund der Gegebenheiten im hohen Norden stets nur auf einem Niveau nahe am nackten Überleben und in jeder Hinsicht der Gewalt von Natur und Menschen (oder von Schlimmerem) ausgesetzt.

Ihr Gegenstück in jeder Hinsicht sind die Männer der Nachtwache, die als Sammelbecken für Kriminelle, Arme und Ausgestoßene inszeniert werden, von denen immerhin einige auch ihre Geschichte (ob nun wahr oder nicht) schildern dürfen.

3 Der Tod wäre keine Verbesserung

Je weiter die Serie voranschreitet, desto deutlicher tritt eine Grundhaltung in Game of Thrones zutage: Menschen, speziell Bauern, aber auch Soldaten, sind

ganz und gar ersetzbar. Verliert man eine Armee, kauft oder fängt man sich eine neue. Sterben Bauern, werden andere die Arbeit übernehmen. Dies verweist auf eines der dominanten Grundmuster, das deshalb auch für den Titel dieses Beitrags gewählt wurde: das einfache Volk ist den handelnden Personen letztlich egal.

Vom Leben des Volkes erfahren wir dabei vor allem durch zahlreiche Fremdbeschreibungen, die Angehörige der Elite äußern. Die Grundhaltung ist dabei sehr abschätzig, was oft (und im Zuge der Charakterentwicklung nicht zufällig) Cersei in den Mund gelegt wird. „Das Volk ... interessiert mich nicht“ (GoT S02 E02, 42:12), sagt sie in Staffel 2, Episode 2 zu Tyrion, der immerhin die politischen Gefahren von Unzufriedenheit kennt. An Cerseis Haltung ändert sich dabei wenig und sie quittiert noch in Staffel 7, Episode 7 Jon Schnees Bemerkung, dass eine Million Menschen aus Königsmund bald in der Armee der Toten dienen werden, wenn man sich ihr nicht entgegenstellt, mit: „Ich glaube, für die meisten wäre das eine Verbesserung“ (GoT S07 E07, 18:28). Die Menschen sind reine Manövriermasse, die man nicht als Individuen ansehen kann, sondern als Kollektiv verstehen und steuern muss. Wenn man dabei versagt, wie König Joffrey Baratheon in Staffel 2, dann kann sich ihre vom Hunger genährte Unzufriedenheit auch gegen die Mächtigen entladen. Das bleibt auch Sansa Stark da noch unverständlich, der Gegenfigur zu Cersei, die bei einer Hungerrevolte nur knapp einer Vergewaltigung entgeht. „Ich hätte ihnen Brot gegeben, aber ich hatte keines“, sagt sie zu Shea, nachdem diese sehr realistisch geschildert hat: „Ihr habt alles, was er niemals haben wird. Euer Pferd hat mehr zu essen als seine Kinder.“ (GoT S02 E06, 47:08).

Es ist erst Margeary Tyrell, die Mildtätigkeit gegenüber den Armen übt, allerdings vor allem als politische Strategie legitimer Herrschaft und in kaum verdeckter Opposition zu Cersei. In Staffel 3 besucht sie ein Waisenhaus im Flohloch, denn: „Die Niedrigsten unter uns sind nicht anders als die Höchsten, wenn man ihnen eine Chance gibt“ (GoT S03 E01, 43:27), der Hunger hingegen „macht Menschen zu Bestien“ (GoT S03 E01, 44:16). Das bestätigt rückwirkend eine Szene bei der Hungerrevolte, als der Große Septon buchstäblich in Stücke gerissen wird, ein typisches Muster in der Serie. Tatsächlich ist es aber natürlich komplizierter, wie in einem Gespräch zweier Händler einige Jahre später klar wird: „Wenn sie Königsmund belagern, verdreifachen sich die Preise“ (GoT S07 E02, 34:21). Schon in Staffel 2, Episode 7 erwähnt Bronn, selbst ein Mann aus dem Volk und damals Kommandant der Königswache, dass Diebe Belagerungen lieben, weil sie dann mit dem Diebesgut hochprofitabel spekulieren können. Ein solches Verständnis von Preisen, Geld oder gar Kredit ist den meisten jedoch fremd, wie auch die Folgen des Hungers, die Bronn schildert: „Edle Damen verkaufen ihre Diamanten für einen Sack Kartoffeln. Wenn's dann ganz

schlimm wird, fressen die Armen sich gegenseitig auf.“ (GoT S02 E07, 20:45) Man beachte, dass auch hier das Muster bedient wird, dass Reiche selbst in der Not noch Haltung bewahren, von Armen hingegen nur das Schlimmste erwartet werden kann.³

Dass Margearys Haltung eine zutiefst politische ist und dass auch ihr echtes Verständnis für die Armen fehlt, wird übrigens später noch von ihr selbst eingestanden:

„Ich habe ihre Hütten besucht, ihnen Suppe gegeben und dafür gesorgt, dass man mich dabei sieht. Was sie wirklich brauchten, gab ich ihnen jedoch nie. Ich hatte viel Zeit, darüber nachzudenken, wie gut ich darin war, gut zu wirken.“ (GoT S06 E05, 13:25)

Leider erklärt sie nie, was das ist, was die Armen ihrer Ansicht nach „wirklich“ brauchen, aber immerhin folgendes: „Jahrelang tat ich, als ob ich die Leidenden liebte, die Mittellosen. Ich hatte Mitleid mit ihnen, aber geliebt habe ich sie nie. Sie haben mich angewidert.“ (GoT S06 E07, 08:01) Und auch Cersei lernt politisch einiges dazu: „Schließt die Tore vor den Bauern. Sie gehören aufs Feld, nicht in die Hauptstadt.“ (GoT S02 E01, 06:45) meint sie noch in Staffel 2, während sie in Staffel 7 und 8 die Tore der Stadt öffnet – wenn auch nur, um Daenerys Targaryen damit zu einem Blutbad zu zwingen, falls sie bei der Eroberung Gewalt anwenden würde.

So oder so wird das Volk instrumentalisiert und es muss kontrolliert werden, nicht zuletzt durch Vergnügungen. Wer es sich leisten kann, frönt dem Alkohol in den Schenken, besucht Theateraufführungen oder Gaukeleien auf den Plätzen oder Bordelle (wohl die teuerste dieser Ablenkungen). Für die, die es sich nicht leisten können, gibt es Hinrichtungen oder auch eine extravagante königliche Hochzeit. Deren Funktion erläutert Olenna in Staffel 3, Episode 5:

„Die Menschen hungern nach mehr als nur Essen. Sie hungern nach Zerstreuung. Und wenn wir ihnen keine bieten, schaffen sie sich ihre eigene. Und ihre Zerstreuung endet wahrscheinlich darin, dass wir in Stücke gerissen werden. Eine königliche Hochzeit ist da viel sicherer, findet ihr nicht?“ (GoT S03 E05, 17:42).

Sie erklärt sich zugleich bereit, entgegen den üblichen Gepflogenheiten die Hälfte der Kosten zu übernehmen, und bedient zudem ganz nebenbei das Stereotyp vom barbarischen Volk. Dieses ist zudem nicht wählerisch: „Für die zählt eben nur

³ So gibt es in der Serie auch keine direkte Bestätigung von Tyrions Behauptung: „Wäre ich als Bauer geboren, hätte man mich zum Sterben im Wald ausgesetzt“ (GoT S01 E02, 25:59), die durchaus zutreffend sein mag und in einer Knappheitsgesellschaft nicht unvernünftig wäre. Diese Aussage, primär dazu gedacht, sein persönliches Geschick zu beschreiben, hat daher auch diese Funktion der Bestätigung von Standesdenken.

das Köpferollen“ (GoT S07 E03, 22:19), meint etwa Euron Graufreud dazu, denn wessen Kopf rollt, ist letztlich egal. Auch das bedient das Motiv von den unzuverlässigen und barbarischen Massen, das etwa auch von dem Mann bestätigt wird, den Brienne von Tarth und Jaime in Staffel 3, Episode 2 im Wald treffen und der sie letztlich – wie von Jaime vermutet – für gutes Geld an Bolton-Männer verrät. Doch die Elite ist um nichts besser. Oft wird etwa betont, dass man in Königsmund niemandem vertrauen kann (was ja nicht zuletzt Eddard Stark mit dem Leben büßt) und auch anderswo hängt man das Fähnlein in den Wind. Außerdem wird Vergebung als prinzipiell falsch dargestellt, wie insbesondere der Fall von Doran Martell zeigt (ein Handlungsstrang, der in Martins Büchern übrigens völlig anders verläuft).

Eine Zeitlang sieht es immerhin so aus, als könnte der Glaube so etwas wie Gerechtigkeit für die Massen etablieren. Die Reformbewegung der „Spatzen“ erinnert dabei an die Bettelorden, die als Reaktion auf die Dekadenz der Kirche im Hoch- und Spätmittelalter entstanden sind. Sie teilen ihr Hab und Gut mit den Armen, wie etwa der „Hohe Spatz“ in Staffel 5, Episode 3 im Armenasyl deutlich macht. Cersei versucht sich bekanntermaßen vergeblich an der Instrumentalisierung des Glaubens, die folgenden Ereignisse veranlassen vielmehr Olenna, dem Hohen Spatz zu drohen: „Wenn ihr Gleichheit wollt, bekommt ihr sie. Wenn Haus Tyrell aufhört, unsere [sic!] Ernte in die Hauptstadt zu liefern, werden alle gleich hungern. Und ich Sorge dafür, dass sie erfahren, wen die Schuld trifft.“ (GoT S05 E07, 32:34) Dieser ist nicht beeindruckt und droht ziemlich unverhohlen zurück: „Ihr seid die Wenigen. Wir sind die Vielen. Und wenn die Vielen aufhören, die Wenigen zu fürchten ...“ (GoT S05 E07, 33:04). Mit dieser Andeutung belässt er es, Olenna versteht nur zu gut.

Man kann daher in der Bewegung der Spatzen auch den Versuch einer fundamentalen sozialen Umwälzung sehen, die Westeros möglicherweise bis in die Grundfesten erschüttert hätte. Diese auch dramaturgische Chance wurde schließlich im Seefeuer verbrannt. Denn letztlich wird das Volk von der Elite rein funktionell verstanden, ihm wird keine revolutionäre Kraft zugestanden. Programatisch äußert sich dazu der in Drachenstein eingekerkerte Gendry im Gespräch mit Ser Davos Seewert: „Für euch sind wir nicht wirklich Menschen, stimmt’s? Nur Millionen Mittel, um zu bekommen, was ihr wollt.“ (GoT S03 E10, 29:06)⁴ Lapidar meint auch der Hohe Spatz, der früher selbst Schuster war: „Das Volk erledigt immer die Drecksarbeit“ (GoT S05 E07, 30:58), und erweitert diese Sicht

⁴ Er täuscht sich freilich in seinem Gegenüber, den er für einen Adligen von Geburt hält. Jedoch ist Davos, der den Titel des „Zwiebelritters“ mit Stolz trägt, selbst im Flohloch geboren. Gendry muss sich denn auch von ihm entgegenen lassen, „vom noblen Ende des Viertels“ zu kommen (GoT S03 E10, 29:53). Auch die Armut kennt Hierarchien.

später im Gespräch mit Königin Margeary in Form eines vielsagenden Bildes: „Ich kann mir vorstellen, ihr habt schon ein Jahr eines anderen Menschen Lebens getragen“ (GoT S06 E04, 29:10).

4 Kriege haben ihren Preis

Von diesem sprechenden Bild kommen wir zum wohl ökonomisch einschlägigsten Thema, das in Game of Thrones dargestellt wird: das Finanzwesen. Seine Basis sind in der Regel einfache Kupferstücke für die täglichen Geschäfte, wertvolle Goldmünzen für große Transaktionen und Silber für alles dazwischen. Zumindest rhetorisch nehmen die Eisenmänner eine Sonderrolle ein, bei denen der „eiserne Preis“ (Erwerb durch Raub) mehr zählt als der „goldene“ (Kauf). Im Mittelpunkt steht aber nicht Geld an sich, sondern das Thema Kredit, vor allem in Form von „öffentlicher“ Verschuldung. Das Königshaus leiht sich finanzielle Mittel sowohl bei den Lennisters, Herren über die Goldminen von Casterlystein (von denen niemand wissen darf, dass sie bereits versiegt sind, sonst geht vielleicht buchstäblich der „Glaube“ an den „Kredit“ verloren), als auch bei der „Eisernen Bank“ von Braavos, wo die Finanzströme aus aller Herren Länder zusammenlaufen. Die Bank ist dabei der größere Gläubiger, und das ist ein Problem, so Tyrion, damals Meister der Münze: „Wenn wir die Schulden nicht begleichen, wird die Bank unsere Feinde finanzieren. So oder so werden sie immer ihr Gold zurückbekommen.“ (GoT S03 E03, 39:19).

Eine Bank wird dabei als unabhängig von konkreten Menschen beschrieben, mit denen man reden oder die man gar bestechen könnte, sie ist eine ewige Institution, wo neue Menschen an die Stelle der alten treten, ohne dass die Bank sich ändert, „zerbröckelt“, wie Tywin Lennister es ausdrückt.

„Genau das ist die Eiserne Bank, ein Tempel. Wir leben alle in ihrem Schatten, und kaum einer von uns weiß es. Du kannst ihr nicht entkommen, Du kannst sie nicht betrügen, Du kannst sie nicht mit Ausreden umstimmen. Wenn Du ihnen Geld schuldest und nicht selbst zerbröckeln willst, bezahlst Du es eben zurück.“ (GoT S04 E05, 18:06)

So ist die Bank in die folgenden Turbulenzen um den Eisernen Thron stets involviert. In Staffel 5, Episode 4 fordert sie „ein Zehntel“ der Schulden ein, wohl auch, um die offenbar brüchige Zahlungsfähigkeit der Krone zu testen. Um bessere Konditionen auszuhandeln, wird Maes Tyrell, nun Meister der Münze, nach Braavos geschickt. Da hatte die Bank auch Stannis Baratheon bereits Kredit eingeräumt, in einer bezeichnenden Szene. Er war in Staffel 4, Episode 6 zusammen

mit Davos zur Bank gekommen, in einen sterilen Hallengang, aber doch aus Marmor, um dort stundenlang als Bittsteller zu warten. Aus einer schweren Türe treten schließlich drei Vertreter der Bank, Assoziationen zu einem Gericht, einem Amt oder einem Tempel werden geweckt. Durch Tycho Nestoris wird den Westerosi eröffnet, dass ihre Sache angesichts der Verluste in der Schwarzwasserbucht offensichtlich keine gute Investition ist: „Euch ist klar, wie unwahrscheinlich es ist, dass solche Zahlen aus unserer Sicht zu einem erfreulichen Ergebnis führen?“ (GoT S04 E06, 5:32), fragt er rhetorisch. Die Sache scheint bereits gescheitert, ehe Davos die Bank doch noch überzeugen kann. „Er [Stannis] ist ein aufrichtiger Mann und eure einzige Hoffnung, zurückzubekommen, was ihr in Westeros versenkt habt. Viel Geld, wie ich vermute. Kriege haben ihren Preis.“ (GoT S04 E06, 6:17).

Nachdem sich das Geschäft mit Stannis trotzdem als Totalausfall erweist, besucht in Staffel 7 diesmal die Eiserne Bank (wieder in Person von Tycho Nestoris) Königsmund, um nun den gesamten Kredit von der Krone zurückzufordern.

„TYCHO: Eure Schulden sind durchaus erheblich. [...] CERSEI: Wir wissen beide, dass Gold Kriege entscheidet. TYCHO: [...] Ihr seid auf allen Seiten umringt von Rivalen um den Eisernen Thron. CERSEI: Und die Eiserne Bank wettet gerne auf Sieger. TYCHO: Wir sind keine Buchmacher. Wir investieren in Unterfangen, die wir für erfolgversprechend halten. CERSEI: Eine feine Umschreibung für eine Wette.“ (GoT S07 E03, 30:26)

Auch Cersei gelingt es schließlich, den Geldgeber zu überzeugen, wäre doch eine Herrschaft von Daenerys Targaryen für die Eiserne Bank wohl ökonomisch wenig vorteilhaft. Geregelt Geldgeschäfte und sozialrevolutionäre Programme vertragen sich schlecht.

„CERSEI: Vermutlich hat die Eiserne Bank beträchtlich in den Sklavenhandel investiert. Wie sind eure Profite? Jetzt, da Daenerys alle Sklaven befreit hat? TYCHO: Der Sklavenhandel hat eine Abwärtsbewegung durchgemacht, gewiss. CERSEI: Ich habe gehört, sie sieht sich mehr als Revolutionärin denn als Monarchin. Nach eurer Erfahrung: Wie kommen Banken gewöhnlich mit Revolutionären klar? Die Lennisters schulden der Eisernen Bank eine Menge Geld, aber die Lennisters begleichen immer ihre Schuld. Tun das ehemalige Sklaven oder Dothraki oder Drachen auch? TYCHO: Ganz die Tochter eures Vaters.“ (GoT S07 E03, 31:32)

Diese etwas zynische Charakterisierung eines reinen Kapitalismus ist ein fortgesetztes Motiv in Game of Thrones und wird auf die Spitze getrieben durch

Profite aus der Sklaverei, die eine Bank in einer auf der Basis einer Sklavenrebellion gegründeten Stadt macht.⁵ Cersei bezahlt schließlich nach Plünderung von Rosengarten die Schulden, Grundlage neuer guter Geschäfte, wie Tycho programmatisch erklärt: „Ich bin weder gütig, noch ein Lord. Ich bin lediglich ein Organ der Institution, die ich repräsentiere. Ihr Wohlergehen ist eine Frage der Arithmetik, nicht der Empfindung. Und die aktuelle Arithmetik ist fabelhaft.“ (GoT S07 E04, 04:51) Da einige in der Bank aber auch enttäuscht sein werden, hatten sie doch „eure Zinszahlungen recht liebgewonnen“ (GoT S07 E04, 05:14), kann im Anschluss schon wieder über die Aufnahme von neuem „Fremdkapital“ verhandelt werden. Auch Geld hat offenbar Gefühle.

Neben dem Bankwesen werden einige weitere Finanzthemen zumindest kurz angesprochen. So tauschen sich in Staffel 5, Episode 9 Maes und Tycho auch einmal grundsätzlich über Wucher und Zins aus. Dabei wird erwähnt, dass es in Westeros erfolglose Versuche gegeben hat, das Zinsennehmen zu verbieten, was beide aus unterschiedlichen Gründen eher befremdlich finden:

„MAES: Wenn ein Mann keinen Zins für seinen Kredit verlangt, hat er nichts zu gewinnen und alles zu verlieren. Wozu also das Risiko? Wohingegen die Hoffnung auf einen Gewinn ihn spielfreudig macht. TYCHO: Wir von der Eisernen Bank sind keine Spieler, Lord Tyrell. MAES: Ihr seid die weltbesten Spieler, und all eure Gewinne erschufen das [dabei deutet er auf das gigantisch große Gebäude der Bank].“ (GoT S05 E09, 18:52)

Zumindest in Braavos gibt es außerdem Versicherungen, es ist aber anzunehmen, dass es solche Praktiken auch in anderen Handelshäfen gibt. Und trotz aller Resentiments von Tycho handelt es sich eben doch um ein „Spiel“, das Arya Stark in Staffel 5 Episode 8 im Zusammenhang mit ihrem ersten Auftrag von Jaqen H'ghar erklärt wird: am „Lumpensammler“-Hafen steht ein Tisch, hinter dem ein Mann mit Geld sitzt; dieser geht eine Wette mit einem Kapitän ein, der entweder die Wette oder sein Leben verliert; denn die Wette lautet auf den Untergang seines Schiffes und damit seinen Tod, der Preis geht an Witwe oder Waisen. Geld oder Leben.

5 Von Händlern, Räufern, Söldnern und Sklaven

Mit der Eisernen Bank von Braavos sind wir in Essos angelangt, wobei die Schilderung der dortigen Verhältnisse in Game of Thrones zwar recht breiten Raum

⁵ Dieser Widerspruch bleibt in der Serie stehen und wird offenbar auch in den Büchern nicht thematisiert.

einnimmt, was aber vor allem der Charakterentwicklung von Daenerys Targaryen dient. Sie entsprechen vielleicht gerade daher noch stärker Stereotypen, als die Schilderungen von Westeros, wobei Exotismus (und später auch Fremdenangst) wichtige Elemente der Erzählung sind. Die Darlegung wirtschaftlicher Sachverhalte bleibt hingegen noch kursorischer.

Essos ist größer als Westeros und zerfällt dabei vor allem in zwei Kulturen, die letztlich von Daenerys verbunden werden: die städtische Kultur an den Küsten, in der sie aufgewachsen ist und die von vielen verschiedenen unabhängigen Stadtstaaten geprägt ist, und die Reiterkultur der Dothraki im Grasland. Diese Städte sind in der Regel deutlich größer als die meisten in Westeros. In Yunkai etwa gibt es, wie Jorah Mormont erwähnt, „200.000 Sklaven, wenn nicht mehr“ (GoT S03 E07, 19:19) und dabei ist es im Vergleich zu Meereen die kleinere Stadt. Das noch weiter östlich gelegene Qarth wiederum bezeichnet sich selbst redensartlich als „die größte Stadt die es je gab und je geben wird“ (mehrfach erwähnt in Staffel 2). Die Städte an der Meerenge sind hingegen etwas kleiner, ihre Bevölkerung geht aber wohl trotzdem jeweils zumindest in die Zehntausenden.

Alle diese Städte werden als reiche Handelsstädte charakterisiert, wobei speziell das jenseits der Roten Wüste abgelegene Qarth nochmals exotischer ist – nicht zuletzt, weil es auch mit dem noch fernerer Osten verbunden ist (Regionen wie Yi Ti oder Asshai). In Qarth wird trotzdem alles im Lichte der Rentabilität gesehen, so auch „Investitionen“ in die Mutter der Drachen. Im Gespräch mit Xaro Xhoan Daxos erklärt Daenerys etwa: „Der Seidenkönig weigert sich, mich zu unterstützen, weil er die Lennisters, seine besten Kunden [sic!], nicht vergraulen will“ (GoT S02 E06, 49:16). Die Stadt handelt daher offenbar mit der ganzen Welt, was angesichts der Entfernungen und Gefahren erstaunlich ist. Wie aber abgesehen von Handel und Sklaverei der Wohlstand all dieser Städte eigentlich erwirtschaftet wird, bleibt dennoch unklar – oder auch nur, wie die Bevölkerungen ernährt werden. Lediglich Pentos wird als Umschlagplatz lokaler Agrarprodukte eingeführt, die anderen sind wohl nicht zuletzt wegen zunehmender Ressourcenarmut auf andere Geschäftszweige ausgewichen.

In Essos schweben zudem auch die nomadisierenden Gruppen („Khalasare“) der Dothraki als permanente Bedrohung über allem in der Reichweite ihrer Pferde. Ihr Herrschaftsgebiet ist umsäumt von den Ruinen geplündelter Städte, Nachbarn wie die „Lammenschen“ müssen stets mit Überfällen rechnen, was die regelmäßige Zufuhr von Lebensmitteln in die Städte zweifellos nicht erleichtert. Die blühenden Handelsstädte an den Küsten müssen sich vielmehr durch Mauern, Söldner oder Tribute vor Angriffen schützen, sofern nicht die Natur Schutz bietet. Überfälle (nicht zuletzt zur Beschaffung von Sklaven) und Pferdezucht sind die dominanten Aktivitäten der Dothraki, daneben betreiben sie den

Austausch von Geschenken oder auch von Gütern gegen Sklaven. Geldwirtschaft ist ihnen hingegen fremd. Nur in der zentralen Siedlung Vaes Dorthrak wird offenbar auch regulärer Handel betrieben, wie in Staffel 6, Episode 4 deutlich wird.⁶

Nicht zuletzt aufgrund dieser Bedrohung sind Söldner ein wichtiges Element von Politik und Wirtschaft in Essos. Daenerys erwähnt in diesem Zusammenhang die Binsenweisheiten: „Söldner kämpfen bestimmt lieber auf der Siegerseite“ und „gegen ein Mädchen zu verlieren, kann sich ein Söldner nicht leisten“ (GoT S03 E08, 5:25). Man muss also um seine Reputation bedacht sein, anhand der „Zweitgeborenen“ wird auch erwähnt, dass Söldner daher zu Verträgen stehen und um die ökonomischen Folgen von Vertragsbruch wissen. Davos verweist zudem sogar darauf, dass die „Goldene Kompanie“, die berühmteste und erfolgreichste Söldnertruppe von Essos, noch nie einen Vertrag gebrochen hat (GoT S04 E03, 25:43). Allein, Söldner wollen auch nicht sterben und schlagen sich daher prinzipiell auf die absehbare Siegerseite, sonst wären sie nicht lange erfolgreich.⁷

Bleibt noch das Thema Sklaverei, das in der Serie allerdings vor allem moralisch und nicht ökonomisch verhandelt wird. In Westeros und Braavos ist sie verboten, in einigen wenigen anderen Städten wird sie nicht praktiziert. Die meisten Städte in Essos sind aber als Käufer und viele auch als Verkäufer im Geschäft und wo es Sklaverei gibt, überwiegt die Zahl der Sklavinnen und Sklaven die der Freien in der Regel um ein Mehrfaches. Dabei kommt sowohl das Modell der „Jagd“ (an den Rändern des Grasmeeers oder an den Küsten der Sommersee) als auch das Modell der „Aufzucht“ (vor allem in den Städten der Sklavenbucht) zur Anwendung. Das Thema wird früh anhand der Verbannung von Jorah Mormont eingeführt, ernsthaft erklärt und problematisiert aber vor allem anhand der Praktiken in Astapor, wo Sklaverei als extrem brutale Praxis geschildert wird. Damit kippt der Schwerpunkt auf ethische und politische Aspekte, dramaturgisch vor allem die Inszenierung von Daenerys als „Sprengerin der Ketten“. Da die Eliten der Sklavenbucht aber Reichtum und Macht dem Menschenhandel verdanken, lassen sie sich diese Masseneignungen auch nicht kampfflos gefallen. Sobald

⁶ Es bleibt freilich zu fragen, wie angesichts der ständigen Dothraki-Bedrohung in diesem ausgedehnten Gebiet auch nur ein Zufluss an Sklaven aufrechterhalten werden kann, denn die Landstriche in ihrem Einflussbereich müssen eigentlich bereits ziemlich entvölkert sein. Nachhaltiges Wirtschaften sieht jedenfalls anders aus.

⁷ Gerade das macht das geradezu suizidale Verhalten der „Goldenen Kompanie“ in Staffel 8 so befremdlich, es ist aber wohl auch einfach sehr schlampig inszeniert. Viel vernünftiger agieren da die Truppen, die Stannis gegen Ende von Staffel 5 Stück für Stück abhandeln, auch schon bevor er moralisch desavouiert ist.

man ihr den Rücken zuwendet, fällt jede Stadt fast umgehend wieder in das etablierte Wirtschafts- und Herrschaftsmuster zurück, und nichts in der Serie weist darauf hin, dass das Wirken der Drachennutter in der Sklavenbucht mehr als nur eine Fußnote in der Geschichte dieser jahrtausendealten Städte gewesen ist.⁸

Sklaven können eben nicht regieren, so wie in Westeros offenbar Bauern nicht revoltieren können. In Ansätzen wird hingegen diskutiert, dass die Befreiung auch für die Betroffenen nicht nur Vorteile hat. Veranschaulicht wird dies in Staffel 4, Episode 10 anhand eines alten Mannes namens Fennesz, der Hauslehrer war und Daenerys um die Erlaubnis ersucht, sich wieder an seinen ehemaligen Meister „verkaufen“ zu dürfen. Dabei schildert er die schlechten Zustände in den öffentlichen Armenasylen, auf die er nun angewiesen ist, und verweist vor allem darauf, dass ihm ohne Aufgabe auch kein Respekt mehr zuteil wird.

„Die Jungen mögen sich erfreuen an der neuen Welt, die ihr ihnen erbaut. Aber für die, die zu alt sind, sich zu verändern, bleiben nur Angst und Elend.“ (GoT S04 E10, 21:24)

6 Ihr habt was Besseres verdient

Die einfache Bevölkerung zahlt eben immer den Preis für das Spiel um die Macht. Die Kriege in Westeros wurden vom ersten Tag an nicht zuletzt in Form von Terrorakten gegen die Landbevölkerung geführt. Dabei ist selbst in Friedenszeiten Banditentum allgegenwärtig, die öffentliche Sicherheit stets prekär. Dass Sklaverei verpönt ist (anders als das Nehmen von Lösegeldern), ist dabei nicht einmal unbedingt von Vorteil für die Opfer von Überfällen, denn ihr Leben ist den Angreifenden daher erst recht nicht viel wert. In Staffel 3 wird daher die „Bruderschaft ohne Banner“ eingeführt, die kampffähige Leute sammelt und sich in der Art von Robin Hood für das einfache Volk einsetzt – zumindest sehen sie sich so, dargestellt werden sie deutlich anpassungsfähiger.

Wie sehr aber gerade die Menschen in den Flusslanden unter Krieg und Unsicherheit leiden, wird insbesondere in Staffel 4 deutlich, wenn Arya und Sandor immer wieder an den Folgen von Überfällen vorbeikommen, in der Schlusseinstellung von Staffel 4 Episode 1 überhaupt durch vom Krieg verwüstete, teils

⁸ Die Folgen für die Dothraki-Gesellschaft dürften freilich weitaus größer gewesen sein, kehrte doch kaum einer aus der Invasionsarmee wieder aus Westeros zurück (und auch vom Rest hat kaum jemand überlebt). Falls überhaupt, dürfte es Generationen dauern, bis die Dothraki wieder ein ähnlicher Machtfaktor in Essos werden können, wie sie es vor Daenerys waren.

brennende Landstriche ziehen. Kurz davor hat Polliver, ein Lennister-Mann, Sandor ganz offen angeboten, mit ihnen Wirtshäuser zu plündern: „Wirtsleute, die haben immer irgendwo irgendwas versteckt. Gold, Silber, mehr Töchter, immer was da, wenn Du weißt, wie man sie zum Sprechen bringt [...] Da machst Du ein dickes Geschäft.“ (GoT S04 E01, 49:19) Dass Polliver und seine Leute die Szene nicht überleben, hat nicht in erster Linie mit dem unehrenhaften Angebot zu tun.

Und damit sind wir abschließend bei einem der seltenen Selbstzeugnisse der Armen in Game of Thrones, die einen Einblick in das einfache Leben in diesen schrecklichen Zeiten liefern. Auf ihrer Irrfahrt treffen Arya und Sandor nämlich in der Nähe von Schönmarkt in den Flusslanden einen namenlosen Bauern und seine Tochter Sally. Der Bauer ist Besitzer des Landes und bietet ihnen aufgrund ihrer behaupteten Treue zu Haus Tully Unterkunft an. Dabei gibt es Eintopf zu essen (bei dem angesichts der herrschenden Knappheit erstaunlich viel verschüttet wird) und der Bauer erzählt, wie unsicher die Zeiten mittlerweile geworden sind.

„Wir hatten gute Jahre und miese Jahre, wie alle anderen, aber wir waren sicher. Jetzt unter den Freys kommen die Plünderer, stehlen unser Essen, stehlen unser Silber. Ich wollte Sally nach Norden schicken zu meinem Bruder, aber der Norden ist auch nicht besser. Das ganze Land ist runtergekommen.“ (GoT S04 E03, 18:23)

Dann versucht er, den offensichtlich guten und kräftigen Kämpfer Sandor gegen Kost, Logis und etwas Geld als Schutz und Hilfskraft anzuwerben, um so einigermaßen sicher durch den Winter zu kommen. Sandor willigt zum Schein ein, schlägt den Bauern am nächsten Morgen aber vor den Augen seiner Tochter nieder und beraubt ihn. Arya macht ihm daraufhin schwere Vorwürfe, weil er so die Gastfreundschaft dieser einfachen Leute vergilt. Seine Überlegungen sind aber erschreckend rational:

„SANDOR: Den Winter überleben sie nicht. ARYA: Das wisst ihr nicht! SANDOR: Doch ich weiß es. Er ist schwach, er ist unfähig, sie zu beschützen. Sie sterben beide in diesem Winter. Tote brauchen kein Silber.“ (GoT S04 E03, 20:32)

Arya revanchiert sich, indem sie ihrerseits den scheinbar sterbenden Sandor in Staffel 4, Episode 10 seines Geldes beraubt. Tragischerweise erweist sich aber seine Rationalität als zwingend. Als er mit einer Gruppe der Bruderschaft ohne Banner in Staffel 7, Episode 1 durch eine bereits vom Winter geprägte Landschaft zieht, sehen sie auf der Suche nach einem Nachtlager ein Gehöft. Sandor erkennt es als jenes des Bauern.

„BERRICK: Sieht nach einem guten Ort zum Übernachten aus. SANDOR: Diese Menschen wollen uns hier nicht. BERRICK: Für mich siehts verlassen aus. Kein Vieh, kein Rauch aus dem Schornstein.“ (GoT S07 E01, 40:28)

Nach dem Betreten sieht Sandor das Skelett des Vaters auf einem Lager ins Eck gekauert, im Arm das Skelett seiner Tochter.

„BERRICK: Wie hat es wohl für sie geendet? SANDOR: Mit dem Tod. BERRICK: Das Kind starb in den Armen seines Vaters. Beide blutüberströmt, ein Messer zu ihren Füßen. Ich vermute, sie waren am Verhungern und statt sein kleines Mädchen leiden zu lassen, setzte er ihrem Leben ein Ende.“ (GoT S07 E01, 42:10)

Das Geschilderte wird auch bildlich in Szene gesetzt und berührt offenbar Sandors ethischen Kompass. Denn kurz danach wirft er dem überzeugten Anhänger des Roten Gottes, Berrick Dondarrion, entgegen: „Es gibt keine göttliche Gerechtigkeit, du dummer Wichser. Wenn es eine gäbe, wärst du tot und das Mädchen da am Leben.“ (GoT S07 E01, 44:23) Als offensichtlicher Akt der Buße begräbt er in der Nacht bei gefrorenem Boden die beiden Skelette vor der Hütte, wobei Toros von Myr ihm hilft. Nachdem Sandor sich schließlich nur an die ersten Zeilen des traditionellen Totengebets erinnert, schließt er mit: „Tut mir leid, dass ihr tot seid. Ihr habt was Besseres verdient. Alle beide.“ (GoT S07 E01, 48:48) Letztlich nagt an Sandor der Zweifel über seine Mitverantwortung, Kleinigkeiten können schließlich in dieser brutalen Welt den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Denn Lebende brauchen Silber.

7 Das Rad wird sich weiterdrehen

In der Welt von Game of Thrones gibt es keine göttliche Gerechtigkeit und schon gar keine irdische. Es regiert Macht und damit auch in den persönlichen Beziehungen oft die reine Gewalt. Wer sich etwas nehmen kann, nimmt es sich. Darin entspricht diese Welt sehr einer stereotypen Vorstellung von Vergangenheit, die zwar zweifellos wesentlich brutaler war als unsere Gegenwart (jedenfalls auf der persönlichen Ebene, wie viele Berichte und vereinzelte Daten über Gewalttaten zeigen), in der aber trotzdem auch das Wort von Bryndon Tully aus Staffel 3, Episode 3 gilt, wonach selbst in den düstersten Zeiten meistens und fast überall eigentlich gar nichts passiert. Das Leben bestand größtenteils aus Alltag, auch wenn dieser kaum je zu Geschichte wird. So eben auch in Game of Thrones, das natürlich als Unterhaltungsserie dem Aufrechterhalten eines Spannungsbogens verpflichtet sein muss und daher nicht primär Normalität zeigen darf.

In wirtschaftlicher Hinsicht ist die Serie trotzdem noch einmal konventioneller als in anderen Bereichen. Wirtschaftliche Praktiken sind so, wie man sie europäischem Mittelalter oder antiken Sklavenhaltergesellschaften zuschreibt. Westeros ist durch und durch ständisch und ganz und gar agrarisch, Essos exotisch, von Sklaverei, Handel (der freien Städte) und Plünderung (der Dothraki) gekennzeichnet. Die schon in die Namensgebung eingeschriebene Entgegensetzung von West und Ost, von Okzident und Orient wird auch damit unterstrichen. Da wie dort hat die Elite eine sehr abfällige Meinung vom einfachen Volk und begegnet ihm standesbewusst fordernd oder in einem tief verwurzelten Gefühl der Überlegenheit und ansonsten mit teils völligem Desinteresse. Menschen sind Manövriermasse, ihre Existenz ist rein funktionell. „Valar dohaeris“ (Valyrisch für „alle Menschen müssen dienen“) könnte das schicksalhafte Motto für alle einfachen Menschen in dieser Welt sein.

Als TV-Serie ist Game of Thrones natürlich auch sehr der Gegenwart verhaftet und vieles kann man auch in wirtschaftlicher Hinsicht als Kommentar zu aktuellen Verhältnissen lesen. Dabei ist der Serie eine gewisse Kapitalismuskritik nicht fremd, insbesondere wenn die Praktiken der Eisernen Bank doch mit einiger Ironie geschildert und das Kreditgeschäft in die Nähe von Magie und Glücksspiel gerückt werden. Zugleich aber wird die Wirtschaft auch als zutiefst kapitalistisch geschildert, wo alle – nicht zuletzt die Armen – immer und unbedingt auf ihren ökonomischen Vorteil bedacht sind, ja sein müssen, um zu überleben. Das entschärft diese leise Kritik, weil diese Praktiken damit naturalisiert werden.

Insgesamt wird in der Serie aber auch viel Potenzial vergeben, die Relevanz von sozialen Verhältnissen für historische Umwälzungen zu thematisieren. Mit den Spatzen im Zentrum und der Bruderschaft ohne Banner am Rande der Macht kommen zwei Phänomene zwar doch prominenter vor, diese Handlungsstränge werden aber entweder buchstäblich in die Luft gesprengt oder nur stiefmütterlich behandelt. Ein ganz alternativer Lebensentwurf wie die quäkerähnliche freie Gemeinschaft, die in Staffel 6, Episode 7 vorgestellt und auch gleich wieder zerstört wird, erhält gar keine Entfaltungschance. Insofern die Serienmacher an der Ergründung der Bedingungen von sozialem Wandel interessiert waren (George R. R. Martin dürfte dieses Thema durchaus wichtig sein), lassen sie schon die Frage nach einem zentralen „Warum“ offen: warum konnten sich die Menschen nicht besser gegen diese Gewalt organisieren? Vor allem wohl, weil nicht nur die Mächtigen in Westeros, sondern auch die Serienmacher letztlich eine Elitenperspektive auf ihre jeweilige Welt einnehmen. Sie glauben nicht an die Macht der Masse, obwohl gerade die Wirren in Westeros Möglichkeiten für Aufstände geboten hätten, die es in der realen Geschichte immer wieder gegeben hat. Etwas Vergleichbares wird nur im Scheitern des Königs „nördlich der Mauer“ inszeniert,

aus dem allerdings wenig mehr als die Ausweglosigkeit solcher Bemühungen deutlich wird.

Am Ende möchte ich die Gelegenheit noch nutzen, eine spezifische Sicht auf den insgesamt auf mehreren Ebenen sehr unbefriedigenden Schluss der Serie anzubieten. Zwar handelt die Debatte im neu konstituierten Kleinen Rat in Staffel 8, Episode 6 erfreulicherweise von den Niederungen des Alltags, wenn der neue Groß-Maester Samwell sich für Investitionen in die Kanalisation einsetzt, um die hygienischen Zustände in der offenbar trotz massivem Beschuss durch Drachenfeuer erstaunlich intakt gebliebenen Metropole zu verbessern. Eine weitere moderne Spinnerei von Samwell, der ja schon im Großen Rat bei der Wahl Bran Starks zum neuen König mit seinem Vorstoß für Amüsement gesorgt hat, man möge auch das einfache Volk mitbestimmen lassen. „Die Starken überleben, die Schwachen nicht“ (GoT S08 E06, 69:46), fällt Bronn zu seinem gesundheitspolitischen Vorstoß ein. Letztlich sind aber alle froh, weil man wieder neue Schulden machen kann. Und das gilt natürlich ganz allgemein, denn was hat sich schon in den Jahren des Thronstreits geändert? Natürlich, der Norden ist nun ein unabhängiges Königreich und der König in der Hauptstadt wird neuerdings von einem Gremium gewählt, das jedoch sehr willkürlich zusammengesetzt ist (nur Davos fragt bei der Wahl in die Runde, ob er überhaupt ein Stimmrecht hat). Doch die Änderungen für die einfache Bevölkerung sind zweifellos nicht spürbar und selbst in der Elite wird sich nichts Wesentliches ändern. Der neue König Bran ist – wenn auch aus ganz anderen Gründen – offensichtlich ebenso desinteressiert an den Regierungsgeschäften wie es Robert war (oder Joffrey), daher werden letztlich seine Berater regieren und die Lords werden Freiheiten haben, die sie nutzen werden, wie es ihnen beliebt. Im ersten Moment sieht es so aus, dass zumindest der Kleine Rat vor allem aus ehrenwerten Leuten besteht, aber das wird sich ändern, entweder weil neue Leute dazukommen oder weil Macht korumpiert. Am Ende ist alles daher wie am Anfang. Das Rad, das Daenerys zerbrechen wollte, ist nicht einmal angehalten. Es wird sich weiterdrehen und weiter alle unter sich zermahlen.

Literatur

Primärquellen

- Game of Thrones*, Die komplette erste Staffel. DVD-Box, Home Box Office, 2012.
Game of Thrones, Die komplette zweite Staffel. DVD-Box, Home Box Office, 2013.
Game of Thrones, Die komplette dritte Staffel. DVD-Box, Home Box Office, 2014.

- Game of Thrones*, Die komplette vierte Staffel. DVD-Box, Home Box Office, 2015.
Game of Thrones, Die komplette fünfte Staffel. DVD-Box, Home Box Office, 2016.
Game of Thrones, Die komplette sechste Staffel. DVD-Box, Home Box Office, 2016.
Game of Thrones, Staffel 7 [dt./OV], Amazon Prime Video, Home Box Office, 2017.
Game of Thrones, Staffel 8 [dt./OV], Amazon Prime Video, Home Box Office, 2019.

Sekundärliteratur

- Fandom.com. o. J. Game of Thrones and House of the Dragon Wiki. <https://gameofthrones.fandom.com>. Zugegriffen: 31. August 2021.
- Larrington, Carlyne. 2016. *Winter is Coming: Die mittelalterliche Welt von Game of Thrones*. Darmstadt: Theiss.
- Westeros.org. o. J. a. A Wiki of Ice and Fire. <https://awoiaf.westeros.org>. Zugegriffen: 06. September 2021.
- Westeros.org. o. J. b. A Wiki of Ice and Fire. POV character. https://awoiaf.westeros.org/index.php/POV_character. Zugegriffen: 27. Juli 2021.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.



**A World of Ice and Fire aus
psychologischer und theologischer
Perspektive**



Fernsehserien als Spiegel der Gesellschaft – Psychoanalytische Überlegungen zu Game of Thrones

Gerald Poscheschnik

Zusammenfassung

Nachdem sich die sozialwissenschaftliche Analyse des Unterhaltungsfilms lange Zeit in Geiselhaft einer kritisch-negativistischen Perspektive befunden hat, erwacht neuerdings im Zusammenhang mit der Entstehung des Quality-TV ein unvoreingenommenes Interesse an Film und Fernsehen. Die vermutlich schon seit Anbeginn der Menschheit existierende Faszination für fiktionale Geschichten und Erzählungen, die sich auch in audiovisuellen Medien transportieren lassen, liegt begründet in einer Reihe von psychosozialen Funktionen, die diese für Individuen wie auch Kollektive erfüllen (Eskapismus, Katharsis, Edukation, Transformation, Identität). Am Beispiel von Game of Thrones lässt sich zeigen, dass Fernsehserien auch eine unbewusste Tiefendimension haben, die mehr oder weniger kollektivierte Phantasien über die Verfasstheit der Gesellschaft einfangen und widerspiegeln, aber auch herausfordern. Anhand der Topographie von Game of Thrones mit den drei zentralen Lokalitäten Westeros, Essos und dem Norden wird gezeigt, dass diese die Elemente von Angst, Verdrängung und Hoffnung repräsentieren, wobei die unerwarteten Brüche und Schocks in der Serienhandlung, darunter insbesondere das Finale, diese gesellschaftliche Phantasie auch hinterfragen und die Zuschauer auf sich selbst zurückwerfen.

G. Poscheschnik (✉)
FH Kärnten, Feldkirchen, Österreich

1 Einleitung – Über die psychosozialen Funktionen von Fernsehserien

Film und Fernsehen genießen für gewöhnlich nicht gerade das beste Image. Böse Zungen behaupten, es handle sich dabei lediglich um seichte und oberflächliche Unterhaltung. Eine der bekanntesten Versionen dieser Kritik stammt von Horkheimer und Adorno (2019), die sogar supponieren, die so genannte *Kulturindustrie* würde ihre Zuschauer lediglich manipulieren und systematisch verblöden. Während sich Spielfilme allmählich als eigenständige Kunstform etablieren konnten, galten Fernsehserien noch längere Zeit als billiger Trash. Seitdem allerdings auch Fernsehserien durch hohe Qualität der Produktion und Komplexität der Narration bestechen, verschwimmen die Grenzen zwischen Hochkultur und Popkultur. Teilweise werden moderne Fernsehserien von der Kritik sogar als *Quality TV* oder *Complex TV* gefeiert (s. Thompson 1997; Mittell 2015). Mit der Renaissance des Fernsehens ging auch eine vermehrte wissenschaftliche Beschäftigung mit Fernsehserien einher. Die *Cultural Studies* beispielsweise betonen das Element der Subversion in der Populärkultur und unterstreichen die aktive Rolle des Zuschauers bei der Konstruktion von Bedeutung (Winter 2010). Die zeitgenössische *Erziehungs- und Bildungswissenschaft* (Giroux 2002) unterstreicht, dass moderne Fernsehserien auch zur Reflexion von Politik und Gesellschaft animieren und so zur Bildung ihres Publikums beitragen. Die *Psychoanalyse* (Bainbridge et al. 2014; Poscheschnik 2020a) schließlich fokussiert nicht nur die ohnehin offensichtlichen Inhalte, sondern deckt vor allem unbewusst-latente Bedeutungsebenen der Handlung auf; zudem trägt sie zum Verständnis des mentalen Rezeptionsprozesses bei und benennt psychodynamische und psychosoziale Funktionen des Film- und Fernschauens.

Audiovisuelle Medien mögen eine Erfindung jüngerer Datums sein, die Begeisterung des Homo sapiens für Erzählungen und Geschichten ist hingegen viel älter. Die Langlebigkeit von jahrtausendealten Texten, wie z. B. der Bibel, dem Koran, der Ilias, der Odyssee, der Schahnameh, der Edda oder dem Gilgamesch-Epos, belegen eindrucksvoll den menschlichen Hunger nach Geschichten. Wiederholt wurde deshalb die Vermutung geäußert, dass Narrative von Wesen, die nie existiert haben, und Ereignissen, die nie passiert sind, in Form von Mythen, Märchen, Romanen, aber auch Filmen oder Fernsehserien konserviert werden, weil sie sowohl für Individuen als auch Gemeinschaften eine Funktion erfüllen. Die meisten Kommentatoren (s. z. B. Gottschall 2012; Dubourg und Baumard 2021; Poscheschnik 2020b) gehen von einer Multifunktionalität aus und benennen mehrere psychische und psychosoziale Funktionen.

Ich möchte an dieser Stelle zumindest fünf derartige Funktionen, die die Rezeption solcher Narrative – unabhängig vom Medium der Präsentation – erfüllen kann, auflisten:

1. *Eskapistische Funktion – Fernsehserien als Realitätsflucht*: Die erste und einfachste Funktion besteht darin, dass Fernsehserien ihre Zuschauer entertainen und von der Fadesse und Tristesse ihres Alltags ablenken. Robert Pfaller (2012) betont, dass wir *zweite Welten* kreieren und imaginieren müssen. Das sind Träume, Illusionen und Wunschwelten, die uns über die Frustrationen und Limitationen unseres wirklichen Lebens, die erste Welt, hinwegtrösten.
2. *Kathartische Funktion – Fernsehserien als Wunschmaschine*: Des Weiteren ermöglichen Fernsehserien auch die Abfuhr von verpönten Triebimpulsen und Affekten, indem heimliche und verdrängte Wünsche, die unter dem Druck der Zivilisation ins Unbewusste verbannt werden mussten, dargestellt werden (s. a. Freud 1930). So besticht Fernsehen vielfach auch durch die mehr oder weniger unverhohlene Darstellung von Tabubrüchen aller Art.
3. *Edukative Funktion – Fernsehserien als Adaptionshilfe*: Die Narrative von Fernsehserien lehren auch soziale Anpassung, indem sie die tragischen Konsequenzen der Erfüllung verbotener Wünsche vor Augen führen (s. Arlow 1961). Sie vermitteln eine *Moral von der Geschichte* und kredenzen ihrem Zuschauer damit Maximen für züchtiges Benehmen. Als Orientierungshilfen für den Umgang mit inneren und äußeren Konflikten lehrt das Fernsehen seine Zuschauer, bei welchem Verhalten sie sich Glück und Anerkennung erhoffen dürfen (s. a. Peterson 1999).
4. *Transformative Funktion – Fernsehserien als Bildungschance*: Darüber hinaus passieren aber in guten Geschichten und auch Fernsehserien immer wieder Ereignisse, die die Erwartungshaltung der Zuschauer sprengen. Dieses Moment des Unvorhersehbaren, das mentale Repräsentationen erschüttert, lässt sich nur schwerlich als direkte Handlungsanweisung interpretieren. Die psychische Be- und Verarbeitung der Narrative ermöglicht dem Zuseher dann auch ein Umdenken bzw. eine mentale Transformation (s. a. Crepaldi 2020; Poscheschnik 2018).
5. *Identitätsstiftende Funktion – Fernsehserien als Gemeinschaftsbildung*: Darüber hinaus können Fernsehserien auch eine kollektivierende Funktion erfüllen, indem sie Identität stiften und Gemeinschaften herstellen. Durch gemeinsam geteilte Symbole, Rituale und Kulte verankert man den Glauben an die Narrative in der externen Realität und vergewissert sich so dieser

Großgruppenidentität (s. a. Volkan 2000). Das gilt nicht nur für Nationalitäten, Ethnien und Religionsgemeinschaften, sondern auch für popkulturell vermittelte Fangemeinden, auch Fandom genannt.

2 Zur Psychoanalyse von Game of Thrones – Über die Realität in der Fiktion audiovisueller Narrative

Auf den ersten Blick spielt Game of Thrones in einer historisch und geographisch entfernten, ja sogar fiktiven Welt, die so gut wie keine Berührungspunkte mit dem privaten und öffentlichen Leben des durchschnittlichen zeitgenössischen Betrachters hat. Die Zuschauer leben in einer technologisierten, saturierten und von realen Gefahren weitgehend befreiten Welt, wohingegen Game of Thrones ein Fantasy-Mittelalterspektakel mit übernatürlichen Kreaturen und einer Freakshow grausamster Potentaten ist, gegen die sich selbst die umstrittensten Politiker der westlichen Welt wie Wiener Sängerknaben ausnehmen.

Dazu passend fokussieren psychologische Interpretationen häufig die einzelnen Charaktere und versuchen sie mithilfe psychiatrischer Klassifikationssysteme zu erfassen. Der bunte Reigen der durchaus treffend diagnostizierten Pathologien reicht dabei von Borderline-Störungen und Alkoholismus bis hin zur Dissozialität. Meine psychoanalytische Interpretation von Game of Thrones geht auf das Schicksal der einzelnen Protagonisten lediglich exemplarisch ein. Stattdessen richte ich mein Hauptaugenmerk auf den dramatischen Kern der ganzen Serienhandlung und lese diese als kollektive Phantasie über die gegenwärtige Verfasstheit der Gesellschaft. Somit scheint mir zumindest ein Teil des Erfolgs von Game of Thrones darin begründet, dass es sich – obgleich in einer historisch und topographisch fernen, ja sogar fiktiven Fantasy-Mittelalterwelt angesiedelt – um eine Chiffre für gesamtgesellschaftliche Dynamiken handelt, die als nur allzu nah und real erlebt werden.

Stephen King (2012) hat in seiner theoretischen Auseinandersetzung mit dem Horrorgenre festgehalten, dass es gesellschaftliche Ängste oder Traumata gibt, die dann auch in fiktionalen Geschichten zum Ausdruck kommen. Auf einer bewussten Ebene operiert Horror, indem er sein Publikum schockt und/oder ekelt; auf einer unbewussten Ebene aber betätigen die entsprechenden Geschichten phobische Druckpunkte (phobic pressure points), die oft massenhaft verbreitete gesellschaftliche Ängste politischer und ökonomischer Natur aktivieren. Als Beispiel bringt King (2012) den Mitte der 50er Jahre beginnenden Wettlauf ins Weltall zwischen den Supermächten USA und UdSSR und vor allem den Schock,

der in der westlichen Welt ausgelöst wurde, als es der Sowjetunion überraschend schnell gelang, 1957 den Sputnik-Satelliten in den Orbit zu schießen. In dieser Zeit erschienen nicht nur Science-Fiction-Geschichten, die von einer glorifizierten Eroberung und Kolonisierung des Weltraums handelten, sondern auch SciFi-Horror-Geschichten, in denen eine Invasion und Zerstörung der Welt durch außerirdische Mächte dargestellt wurde. Hierbei entsprachen die außerirdischen Usurpatoren symbolisch der kommunistischen Bedrohung, die Zerstörung des Planeten der atomaren Vernichtung.

Mithilfe der psychoanalytischen Methodik (Lorenzer 1973; Hug und Poschek 2020) versuche ich die genretypischen Elemente von Game of Thrones zu subtrahieren und die Handlung auf ihren Wesenskern zu reduzieren. Dabei enthüllt sich die Topographie von Game of Thrones mit ihren drei zentralen Orten (Westeros, Norden, Essos) als symbolische Darstellung einer unbewussten Phantasie über die gegenwärtige Verfasstheit unserer Gesellschaft. So offenbart sich eine dramatische Assemblage, die das Empfinden vieler Menschen vom Status quo der modernen Gesellschaft widerzuspiegeln scheint. Ob diese mehr oder weniger unbewusste Phantasie in allen Punkten der globalen Realität entspricht, steht auf einem anderen Blatt. Nichtsdestotrotz organisiert diese Phantasie unsere Wahrnehmung und verleiht den Ereignissen, die geschehen, eine sozio-emotionale Bedeutung, indem sie als eine Art WahrnehmungsfILTER Ereignisse aus dem Strom des Geschehens selektiert, emotional evaluiert und gemäß dem ausgestanzten Schema interpretiert. Dieser Prozess ist auf kollektiv-gesellschaftlicher Ebene durchaus vergleichbar mit der individuell-subjektiven Ebene. Ähnlich wie ein Paranoiker all seine Erlebnisse dem Interpretationsschema bzw. der unbewussten Phantasie unterwirft, er wäre Opfer einer Konspiration und von aggressiven und bedrohlichen Mächten verfolgt, funktionieren auch gesellschaftlich-unbewusste Phantasien in Bezug auf kollektivierte, öffentliche Ereignisse. Eine Besonderheit der Fernsehserie Game of Thrones liegt darin, dass die Serie das Interesse ihrer Zuschauer einerseits mit einer Widerspiegelung von gesellschaftlich-unbewussten Phantasien einfängt, dann aber diesen Spiegel in weiterer Konsequenz zerschmettert und den irritierten Zuschauer wieder auf sich selbst zurückwirft.

Ich will zuerst der Reihe nach die drei erwähnten Lokalitäten Westeros, Essos und den Norden besprechen: Dabei werde ich zuerst kurz die Handlung zusammenfassen, dann die psychologische Bedeutung herausarbeiten und zeigen, inwiefern auf unbewusster Ebene in den Szenen eine Stimmung und ein Gefühl transportiert werden, die kollektivierte Phantasien widerspiegeln. Dadurch wird das Publikum auf der einen Seite eingelullt mit dem, was es in gewisser Weise hören und sehen will. Auf der anderen Seite überrascht und schockiert Game of

Thrones aber auch sein Publikum mit Dingen, vor denen es wahrscheinlich lieber Augen und Ohren verschlossen hätte. Gerade dadurch aber bekommt das Publikum das, was es braucht, auch wenn es nicht das ist, was es zu brauchen glaubt. Insbesondere der Ärger und die Enttäuschung bezüglich des umstrittenen Serienfinals werfen die Frage auf, ob es sich bei Game of Thrones um einen medialen Spiegel handelt, der sich zum Schluss selbst zertrümmert und damit den Betrachter von seinen Schimären befreit und ihm eine Reflexion seiner eigenen Naivität erlaubt. Aber mehr dazu später.

2.1 Westeros – Ränkespiel um Macht und Geld

Der Kontinent Westeros ist klimatisch von jahrelangen Wintern und Sommern geprägt. Gegen Ende eines solchen Sommers und am Beginn eines langen Winters wird der amtierende König Robert Baratheon auf der Jagd von einem Schwein tödlich verletzt. Einflussreiche Familien versuchen nun, ihren Anspruch auf den so genannten Eisernen Thron geltend zu machen. Die Mächtigen des Landes imponieren dabei aber nicht als ehrenwerte Fürsten mit edler Gesinnung, sondern als sadistische Machiavellisten. Joffrey Baratheon beispielsweise, der Sohn des verunfallten Königs, der ihm auf den Thron nachfolgt, demütigt und misshandelt öffentlich seine eigene Verlobte Sansa, deren Vater er wegen vermeintlichen Verrats zuvor enthaupten ließ. Aber auch andere Aspiranten auf den Thron zeichnen sich durch Wahnsinn und Grausamkeit aus; Robert Baratheons Bruder Stannis, der sich als göttlich legitimierter Herrscher wähnt, lässt in der vergeblichen Hoffnung, seinen Gott gnädig zu stimmen, sogar seine eigene Tochter am Scheiterhaufen verbrennen. Aber auch die scheinbaren Lichtgestalten unter den Protagonisten, wie z. B. Robb Stark oder Jon Snow, sind nur wenig zimperlich im Umgang mit Feinden, und jene, die sich ihnen nicht unterwerfen wollen, müssen damit rechnen, dekapitiert zu werden. Dem gewöhnlichen Fußvolk ist in diesem Ränkespiel meist nur die marginale Rolle des anonymen Opfers einer mordenden und brandschatzenden Soldateska beschieden.

Der Tod des Königs symbolisiert das Ende einer bestehenden Ordnung und avisiert das Chaos. Auch der zur Neige gehende Sommer und der sich ankündigende lange Winter repräsentieren eine Art Zeitenwende und fangen das Gefühl vieler Zuschauer ein, dass der Kampf ums Dasein härter wird. Und tatsächlich scheint der Siegeszug des internationalen Neoliberalismus mittlerweile unaufhaltsam. Obwohl der Wohlstand in den letzten Jahrzehnten global betrachtet zugenommen hat (Rosling 2019), verschärft der Konkurrenzkampf zwischen Staaten auch den innergesellschaftlichen Konkurrenzkampf und die Prekarisierung

der Arbeitsverhältnisse. Es scheint, dass Arbeitsplätze jederzeit in andere Länder mit billigeren Lohnkosten verlagert oder einem motivierteren und engagierteren Kandidaten gegeben werden können. Strukturell gewordene Arbeitslosigkeit und die mögliche Erosion des eigenen Wohlstandsniveaus bilden eine Kulisse der Bedrohung, die jeden ständig daran gemahnt, dass es wohl viele Profiteure, aber auch viele Verlierer gibt. Die Angst vor dem sozialen Abstieg scheint wie ein Damoklesschwert über den Häuptern breiter Bevölkerungsschichten zu schweben (Nachtwey, 2016). Die archaische Brutalität, mit der in *Game of Thrones* gewütet wird, passt zum Gefühl, dass der Kampf für viele als existenziell bedrohlich und härter werdend erlebt wird. Von diesem Prinzip der Förderung von Konkurrenz und Ökonomisierung ist übrigens auch der ursprüngliche Non-Profit-Bereich nicht verschont geblieben. An Universitäten und Hochschulen beispielsweise werden Wissenschaftler damit traktiert, Exzellenz anzustreben, kompetitiv Drittmittel einzuwerben, zu publizieren oder zugrunde zu gehen (publish or perish).

Die kriegerischen Ereignisse auf Westeros fangen zudem das Gefühl vieler Menschen ein, unsere Kultur befinde sich im Niedergang und ihre Entscheidungsträger seien nur noch von einem sinnentleerten Ränkespiel um Macht und Geld absorbiert. Sie dienen nur noch vermeintlichen ökonomischen Zwängen, die als unausweichlich verkauft werden. Man denke an das gebetsmühlenartig wiederholte TINA-Argument (There Is No Alternative). Viele politische Weichenstellungen, wie z. B. Freihandelsabkommen oder außenpolitische Provokationen, werden darüber hinaus zunehmend ohne demokratische Kontrolle vorgenommen. Der Einzelne wähnt sich dabei als ohnmächtiger Statist und spürt, er ist ein austauschbarer Arbeits- und Konsumsklave geworden.

2.2 Der Norden – Wiederkehr verdrängter Probleme

Die Kronlande werden durch eine schon vor Äonen errichtete, gigantische Mauer vom eisigen, fast gänzlich vergletscherten Norden Westeros' geschützt. Zur Bewachung der Mauer wurde die Nachtwache gegründet, die ein Treuegelübde schwört, das ihnen unbedingte Loyalität ihrer Aufgabe gegenüber abverlangt. Was nach hehrem Ethos klingt, ist tatsächlich ein zusammengewürfelter Trupp aus vorwiegend Kriminellen, die sich der Nachtwache verpflichten mussten, um Kerker oder Todesstrafe zu entinnen. Hinter der Mauer herrscht weitgehende Anarchie, die dort lebenden Menschen werden Wildlinge genannt. Staatliche Ordnung, zivilisatorische Errungenschaften wie Städtebau und die Submission unter eine Obrigkeit sind ihnen fremd. Ein Beispiel für die völlige Tabulosigkeit jenseits der Mauer ist Craster, ein alter mürrischer Mann, der mit einer Schar seiner

Töchter zusammenlebt, mit denen er ein inzestuöses Verhältnis pflegt. Jene Töchter wiederum, die er mit diesen zeugt, behält er als angehende Konkubinen, die Söhne gibt er noch als Neugeborene dem Tod preis. Während in Westeros der Krieg um den Eisernen Thron wütet, spielen sich im Norden unheimliche Dinge ab. So genannte Weiße Wanderer, untote Kreaturen, die in alten Überlieferungen erwähnt, aber im heutigen Westeros lediglich für einen Mythos gehalten werden, tauchen plötzlich wieder auf. Die sich zusammenbrauende Bedrohung nötigt die Nachtwache schließlich, die Regenten von Westeros um Unterstützung zu bitten. Die Warnungen vor der Gefahr werden von den Verantwortlichen allerdings in den Wind geschlagen.

Die völlige Selbstabsorption mit dem eigenen Ränkespiel und das geflüchtete Ignorieren der Gefahr lassen die Mauer und den Norden psychologisch betrachtet als *Mise en Scène* des aus der bewussten Wahrnehmung Ausgeschlossenen, des Verdrängt-Unbewussten, erscheinen. Die Symbolik der wiederauferstandenen Toten und ihr Impetus, die Mauer zu überwinden, verweist auf die unzähligen Leichen im Keller, die das wahnwitzige Treiben von Westeros erzeugt hat, und lässt sich mit Freud (1915b) als Wiederkehr des Verdrängten lesen. Dinge und Kreaturen, die uns unheimlich erscheinen, sind freudianisch betrachtet zwar äußerlich fremd und unvertraut, sie tangieren allerdings einst vertraute und dann verdrängte Komplexe (Freud 1919). Auch der *Modus vivendi* der Wohlstandsgesellschaften erzeugt unschöne Abfallprodukte, deren Existenz für gewöhnlich der Verdrängung anheimfällt. Die Produktion von Gütern, die vermeintlich für unser tägliches Leben gebraucht werden, erfordert einen hemmungslosen Raubbau an den Ressourcen des Planeten und einen häufig schonungslosen Umgang mit der Natur. Die Verschmutzung von Luft, Boden und Wasser, Rodungen, Desertifikation oder der Treibhauseffekt zerstören zwar nicht kurzfristig, aber *à la longue* die Umwelt als Lebensgrundlage aller Menschen. Auf der Schattenseite der Globalisierung und des enthemmten Kapitalismus tummeln sich zudem unzählige menschliche Opfer. Direkte oder indirekte militärische Interventionen der westlichen Großmächte in Konflikttherde ferner Länder sind mitverantwortlich für das Elend der dortigen Zivilbevölkerung und für Flüchtlingsströme. Trotz Wirtschaftswachstum steigen vielfach die Arbeitslosenraten; die Jugendarbeitslosigkeit beispielsweise hat selbst in vielen wohlhabenden Ländern Europas schwindelerregende Höhen erreicht. Verdrängung ist laut Freud (1915b) übrigens nicht absolut, sondern relativ zu verstehen. Das verdrängte Material tendiert sehr wohl zur Wiederkehr ins Bewusstsein, wo es Angst auslöst und von Neuem verdrängt wird. Ähnlich verhält es sich mit der öffentlichen Diskussion vieler brisanter Themen. Der Klimawandel

beispielsweise wird natürlich auch öffentlich-medial diskutiert, allerdings primär angstvoll-emotional, was vernünftig-rationale Lösungsansätze wahrscheinlich sogar konterkariert: Es werden dann zwar Übereinkünfte zur Reduktion des CO₂-Ausstoßes getroffen, aber letztlich so weit in die Zukunft verschoben und durch Emissionsrechtehandel unterminiert, dass der globale CO₂-Ausstoß Jahr für Jahr munter weiter steigt. Fazit bleibt, auch unsere eigene Zivilisation ist in gewisser Weise bedroht von selbst erzeugten Problemen, die zwar beharrlich verdrängt werden, nichtsdestotrotz aber drohen, uns irgendwann einzuholen.

2.3 Essos – Hoffnung auf eine andere Welt

Im weit entfernten, durch ein Meer von Westeros getrennten Kontinent Essos leben die letzten Nachfahren des vormaligen Herrschergeschlechts von Westeros, die Targaryens, im Exil. Bevor diese vom verstorbenen König Robert Baratheon gestürzt wurden, bauten sie ihre Macht auf mittlerweile ausgestorbenen feuer-speienden Drachen auf. Um an eine Armee zu gelangen und den Eisernen Thron zurückzuerobern, verheiratet Viserys seine Schwester Daenerys Targaryen noch als Jugendliche mit dem mächtigen Stammesführer Khal Drogo. Nach dem Tod ihres Bruders und ihres Gatten begibt sie sich mit drei versteinerten Dracheneiern in jenes Feuer, das den Leichnam ihres verstorbenen Mannes einäschern soll. Daenerys überlebt die Flammen völlig unversehrt, und aus den Eiern schlüpfen drei kleine Drachen. Dadurch gelingt es ihr allmählich, sich zu neuer Macht emporzuschwingen. Sie baut eine Armee auf und befreit mehrere Städte in Essos von der Sklaverei. Obgleich Daenerys in ihren Entscheidungen oft wankelmütig wirkt und durchaus nach dem Talionsgesetz richtet, zeichnet sie sich scheinbar durch die Einsicht aus, dass es ihr noch an der nötigen Weisheit für eine gute Regentschaft mangelt. Mithilfe ihrer Berater übt sie sich deshalb als Herrscherin in den befreiten Städten, bevor sie nach Westeros übersetzen und den Eisernen Thron für sich beanspruchen will. Gerade mit dieser Einsichtsfähigkeit in die eigenen Grenzen scheint sie noch am ehesten die Züge einer Regentin zu tragen, die Westeros wieder Frieden und Gerechtigkeit bringen könnte.

Während Westeros vom Game of Thrones völlig gebannt ist und man die verheerende Gefahr aus dem Norden bestenfalls vage ahnt, zeichnet sich im fernen Essos mit der Figur der Daenerys Targaryen ein Hoffnungsschimmer ab. Allerdings ist sie eine ambivalent gezeichnete Hoffnungsträgerin voller Unsicherheiten, die lediglich ein noch zu verwirklichendes Potenzial in sich birgt, zur weisen und gütigen Retterin in der Not zu werden. Im Unterschied zu anderen Charakteren ist sie aber immerhin bemüht, zu lernen und sich selbst als

Regentin zu verbessern. Mit ihren Drachen scheint sie zudem auch über ein Rezept zu verfügen, das gegen die dunkle Bedrohung, die von jenseits der Mauer kommt, wirken könnte. Daenerys Targaryen repräsentiert als Regentin auf der Suche nach ihrer Identität somit kein fix und fertig ausgearbeitetes Konzept einer besseren Welt, sondern eine Hoffnung in statu nascendi. Gerade deshalb scheint sie treffsicher das dumpfe Gefühl vieler Menschen in unserer Gesellschaft zu verkörpern, dass zwar etwas falsch läuft, aber niemand so recht weiß, wie es anders gehen könnte. Da der Untergang politischer Visionen in der Form von rechtem Konservatismus oder linkem Utopismus ein ideologisches Vakuum hinterlassen hat, herrscht eine beinahe völlige Ahnungs- und Ideenlosigkeit, wie eine überzeugende Alternative aussehen könnte, obwohl es eine relativ weit verbreitete Unzufriedenheit mit der aktuellen gesellschaftlichen Entwicklung und einen Wunsch nach Veränderung gibt.

Soviel zur Soziodynamik der Serienhandlung und ihren unbewussten Parallelen mit der modernen Zivilisation. Ich will nun noch auf das Serienfinale eingehen, das einen besonderen Akzent gesetzt hat. Das schockierende Ende hat die gesellschaftlichen Phantasien, die von der Serie widergespiegelt wurden, nachträglich als Illusion und Zerrbild ausgewiesen und damit den Blick auf eine tiefere Reflexionsebene freigelegt.

3 Enttäuschte Erwartungen – Das Serienfinale als Bildungschance

Das Ende von Game of Thrones hat viele Fans der Serie regelrecht entsetzt. Mit einer von über einer Million Zusehern unterzeichneten Petition wurden die Produzenten aufgefordert, die letzte Staffel komplett neu zu drehen und mit einem neuen, wohl gefälligeren Finale zu versehen. Zum einen hat das sicherlich auch damit zu tun, dass das Ende einer Fernsehserie niemals alle Fans zufrieden stellen kann, weil von den vielen möglichen Szenarien, die in den Köpfen der Zuschauer herumspuken, nur ein einziges realisiert werden kann. Zudem muss man sich von lieb gewonnenen Figuren, die über viele Jahre virtuelle Begleiter waren, mit denen man quasi eine parasoziale Beziehung aufgebaut hat, verabschieden. Arthur Schnitzler hat einst gemeint: „Ein Abschied schmerzt immer, auch wenn man sich schon lange darauf freut“. Auch Sigmund Freud (1916–1917) hat in *Trauer und Melancholie* hervorgehoben, dass Erfahrungen des Verlusts immer auch die Durcharbeitung negativer Affekte, wie den Zorn, verlassen worden zu sein, einfordern. Erschwerend kommt bei Game of Thrones gewiss noch hinzu, dass die Qualität der Serie seit dem Fehlen der Romanvorlage (George R. R.

Martin hat bis dato erst fünf Bücher seiner geplanten Heptalogie vollendet) in mehrerlei Hinsicht nachgelassen hat. Dass Tiefe, Handlung, Dialog und Witz seitdem nicht mehr an die ersten Staffeln heranreichen, ist kaum zu verhehlen, dies möchte ich aber nicht weiter kommentieren.

Die Enttäuschung über das Serienfinale sitzt nämlich meines Erachtens noch tiefer. Gewiss haben sich viele Zuschauer eine am Thron sitzende und vom befreiten Volk bejubelte Daenerys ausgemalt, eine Daenerys, die den epochalen Kampf gewinnt und die versprochene bessere Welt aufbaut. Sogar dass Daenerys stirbt, wäre fürs Publikum vermutlich im Bereich des Erträglichen geblieben, wenn sie sich wenigstens für die gute Sache aufgeopfert und einem anderen den Aufbau einer besseren Welt ermöglicht hätte. Die große Hoffnungsträgerin entpuppt sich zum Schluss allerdings als brutale und rücksichtslose Despotin, die unschuldige Zivilisten einschließlich kleiner Kinder höchstpersönlich mit dem Feuer ihrer Drachen vernichtet. Die „Befreiung“, von der Daenerys immer wieder gesprochen hat und die sie versprochen hat, ist in eine völlig außer Rand und Band geratene Kriegs- und Vernichtungsmaschinerie umgeschlagen. Nach der Auslöschung der gesamten Stadtbevölkerung von King's Landing schwört sie ihre frenetisch applaudierenden Soldaten auf die Fortsetzung des Krieges ein: „Now...you are liberators! You have freed the people of King's Landing from the grip of a tyrant! But the war is not over. We will not lay down our spears until we have liberated all the people of the world!“ (S08 E06). Die Freiheit, von der sie hier redet, ist wohl eine andere als jene, die sich das Publikum imaginiert hat.

In einem sich im Anschluss an das Finale verbreitenden Meme sieht man das Bild einer lächelnden und die sie bejubelnden Untertanen anstrahlenden Daenerys einem Bild gegenübergestellt, in dem Daenerys auf ihrem feuerspeienden Drachen sitzt und die flüchtende Bevölkerung der Hauptstadt, darunter Männer, Frauen, Kinder und Babys bei lebendigem Leib verbrennt. Es gibt geringfügig unterschiedlich kommentierte Versionen davon, die immer das erste der Bilder mit dem Slogan beschreiben, jemand oder etwas würde eine Versprechung oder Verheißung machen, während das letztere derart kommentiert ist, dass die Realität des Versprechens anders aussieht. Mal ist es die USA, die Freiheit verspricht und dann Freiheit verbreitet, ein andermal der Sozialismus, der versprochen und dann realisiert wird. Ich bezweifle, dass Game of Thrones wie ein Schlüsselroman funktioniert und Daenerys eine bestimmte Person, ein bestimmtes Land oder eine bestimmte Ideologie repräsentiert. Vielmehr scheinen mir diese Memes eine humoristische Verarbeitung des Schocks zu sein, dass man als Zuschauer selbst auf Daenerys hereingefallen ist.

Es mag wohl sein, dass ein versöhnlicheres Finale lustvollere Gefühle im Publikum ausgelöst hätte, das Erlebnis des Schocks, das Timo Storck (2017)

in seiner lesenswerten Interpretation von *Game of Thrones* ins Zentrum gerückt hat, konnte den Zuschauerinnen und Zuschauern dafür aber eine andere Form des psychischen Mehrwerts bieten. Einmal mehr ist es *Game of Thrones* mit seinem Finale gelungen, die Erwartungen, die Illusionen, die trügerischen Hoffnungen des Publikums mit einem Schlag zu zertrümmern. Der Schock über das Ende hat das von Erlösungsphantasien beseelte Publikum auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Die Hoffnung, die Daenerys verkörpert hat, war eigentlich von Anfang an naiv, und wenn wir die ganze Serie vor unserem inneren Auge nochmals Revue passieren lassen, werden wir erkennen müssen, dass die Katastrophe absehbar war. Lassen wir Tyrion Lannister die Lage zusammenfassen: „When she murdered the slavers of Astapor, I’m sure no one but the slavers complained. After all, they were evil men. When she crucified hundreds of Meereenese nobles, who could argue? They were evil men. The Dothraki khals she burned alive? They would have done worse to her. Everywhere she goes, evil men die and we cheer her for it. And she grows more powerful and more sure that she is good and right. She believes her destiny is to build a better world for everyone. If you believed that, if you truly believed it, wouldn’t you kill whoever stood between you and paradise?“ (S08 E06). Und auch Daenerys projiziert eigentlich recht unverhohlen schon früh in der Serie ihre Pläne für die Zukunft: „When my dragons are grown, we will take back what was stolen from me and destroy those who wronged me! We will lay waste to armies and burn cities to the ground!“ (S02 E04).

Die Rezipienten der Serie haben sich vielleicht blenden lassen von einer Mischung aus Schönheit¹ und leeren Versprechungen, die zu erfüllen sie niemals in der Lage war, wie ihre Handlungen und die Resultate ihrer Regentschaft doch recht augenscheinlich demonstriert haben. Die Aufrechterhaltung der Illusion wurde auch befördert durch das schreckliche Grauen, den Horror aus dem Norden. Kaum waren aber die Untoten erledigt und der gruselige Night King über den Jordan befördert, zerbröselt die durch den Außenfeind aufrechterhaltene Spaltung in Gut und Böse. Der *Projektion* der eigenen negativen Anteile ins Außen wird damit die Grundlage entzogen, und die vermeintlich Guten entblößen die hässliche Fratze ihrer eigenen Bestialität. Freud (1915a) hat in *Zeitgemäßes über Krieg und Tod* die folgenden schönen Worte über Illusionen formuliert: „Illusionen empfehlen sich uns dadurch, dass sie Unlustgefühle ersparen und uns an ihrer Statt Befriedigungen genießen lassen. Wir müssen es dann ohne Klage

¹ In der Psychologie ist das Phänomen, dass man Personen aufgrund eines attraktiven Äußeren auch positive Charaktereigenschaften attribuiert, als Halo-Effekt bekannt (Kaplan 1978).

hinnehmen, dass sie irgend einmal mit einem Stücke der Wirklichkeit zusammenstoßen, an dem sie zerschellen“ (Freud 1915a, S. 331). Kurzum, wir haben uns von Beginn an täuschen lassen und sind schließlich ent-täuscht worden. Insofern hat die Reaktion der empörten Fans auf das Finale der Serie meines Empfindens nach geradezu den Beweis angetreten, dass *Game of Thrones* alles richtig gemacht hat. Das Ende beschert den Zuschauern der Serie zwar kein emotional befriedigendes Happy End, offeriert ihnen aber eine Bildungserfahrung im kritisch-aufklärerischen Sinn, die uns erst durch eine Erschütterung bestehender Glaubensüberzeugungen möglich wird (s. a. Koller 2011). *Game of Thrones* rät uns so gesehen, nicht den Versprechungen derjenigen zu vertrauen, die Freiheit, Moral und Gerechtigkeit predigen, sondern kritisch und skeptisch in alle Richtungen zu bleiben, denn – um es mit den Worten des verstorbenen österreichischen Kabarettisten Helmut Qualtinger zu sagen – die „moralische Entrüstung ist der Heiligenschein der Scheinheiligen“.

Ein Wort noch zum Schluss: Der irritierte Zuschauer. Fernsehen als Psychoanalyse für die Armen?

Viele moderne TV-Serien, darunter auch *Game of Thrones*, legen es darauf an, ihre Zuschauer nicht nur zu unterhalten, sondern auch zu irritieren. TV-Serien wie *Breaking Bad*, *House of Cards* oder *The Sopranos*, um nur einige von vielen möglichen Beispielen zu nennen, zerschmettern die Erwartungen des durchschnittlichen Zuschauers. Das Publikum findet keine manichäischen Konstruktionen der Charaktere, weder gibt es völlig Gute noch absolut Böse, fast alle Figuren sind ambivalent und überraschend facettenreich gezeichnet. Es gibt auch keine eindeutig erkennbare *Moral von der Geschichte*, die eine unverblümete Erziehung der Zuschauer versuchen würde. Weder gewinnen die Untadeligen immer, noch verlieren die Verderbten stets. Auch *Game of Thrones* unterwirft sich keinem simplifizierenden Deutungsschema und bleibt bis zum Schluss unbe-rechenbar. *Game of Thrones* richtet die Aufmerksamkeit auf Aspekte, die gern unter den Teppich gekehrt werden, räumt aber auch mit naiven Heilsphantasien auf. Gerade deshalb ist der *irritierte Zuschauer* gezwungen, sich mit enttäuschten Erwartungen auseinanderzusetzen und darüber nachzudenken, was das Geschehene zu bedeuten hat. Vielleicht hatte der französische Philosoph und Psychoanalytiker Félix Guattari (2009) völlig recht, als er das Kino als die *Couch der Armen* bezeichnet hat.

Literatur

- Arlow, J.A. 1961. Ego Psychology and the Study of Mythology. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 9 (3): 371-393.
- Bainbridge, Caroline, I. Ward, und C. Yates, Hrsg. 2014. *Television and Psychoanalysis: Psycho-Cultural Perspectives*. London: Karnac.
- Crepaldi, G. 2020. On revoking the subject of work: Psychoanalytic interpretations of the American television series *The Office*. *International Journal of Psychoanalysis*, 101 (4): 814-827.
- Dubourg, E., und N. Baumard. 2021. Why Imaginary Worlds? The psychological foundations and cultural evolution of fictions with imaginary worlds. *Behavioral and Brain Sciences*, accepted but not yet edited.
- Freud, S. 1915a. *Zeitgemäßes über Krieg und Tod*. GW X, 324-355.
- Freud, S. 1915b. *Die Verdrängung*. GW X, 248-261.
- Freud, S. 1916-17. *Trauer und Melancholie*. GW X, 428-446.
- Freud, S. 1919. *Das Unheimliche*. GW XII, 229-268.
- Freud, S. 1930. *Das Unbehagen in der Kultur*. GW XIV, 419-506.
- Giroux, Henry A. 2002. *Breaking Into the Movies. Film and the Culture of Politics*. Oxford: Blackwell.
- Gottschall, Jonathan. 2012. *The storytelling animal. How Stories make us human*. Boston: Harcourt Mifflin.
- Guaattari, Félix. 2009. *Chaosophy. Texts and Interviews 1972-1977*. Los Angeles: Semiotext(e).
- Horkheimer, Max, und Theodor W. Adorno. 2019. *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Hug, Theo, und Gerald, Poscheschnik. 2020. *Empirisch forschen. Die Planung und Umsetzung von Projekten im Studium*. Unter Mitarbeit von A. Perzy und B. Lederer. Aufl. 3. München u. a.: UTB.
- Kaplan, R. M. 1978. Is beauty talent? Sex interaction in the attractiveness halo effect. *Sex Roles*, 4 (2): 195-204.
- King, Stephen. 2012. *Danse Macabre*. London: Hodder & Stoughton.
- Koller, Hans-Christoph. 2011. *Bildung anders denken. Einführung in die Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Lorenzer, Alfred. 1973. *Sprachzerstörung und Rekonstruktion. Vorarbeiten zu einer Metatheorie der Psychoanalyse*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mittell, Jason. 2015. *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Nachtwey, Oliver. 2016. *Die Abstiegsesellschaft. Über das Aufbegehren in der regressiven Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Peterson, Jordan B. 1999. *Maps of Meaning. The Architecture of Belief*. New York: Routledge.
- Pfaller, Robert. 2012. *Zweite Welten. Und andere Lebenselixiere*. Frankfurt am Main: S. Fischer.

- Poscheschnik, G. 2018. Game of Thrones – A Psychoanalytic interpretation including some remarks about the psychosocial function of modern tv series. *International Journal of Psychoanalysis*, 99 (4): 1004–1016. <https://doi.org/10.1080/00207578.2018.1425092>.
- Poscheschnik, Gerald, Hrsg. 2020a. *Suchtfaktor Serie. Psychoanalytisch-kulturwissenschaftliche Perspektiven auf Game of Thrones*, Babylon Berlin und Co. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Poscheschnik, Gerald. 2020b. Psychoanalyse und Fernsehen. Überlegungen zur Bedeutung und Funktion von Fernsehserien aus psychoanalytischer Sicht. In *Suchtfaktor Serie. Psychoanalytisch-kulturwissenschaftliche Perspektiven auf Game of Thrones*, Babylon Berlin und Co., Hrsg. Gerald Poscheschnik, 13–25. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Rosling, Hans. 2019. *Factfulness. Wie wir lernen, die Welt so zu sehen, wie sie wirklich ist*. Berlin: Ullstein.
- Storck, Timo (2017). "...and now my watch begins...". In *Von Game of Thrones bis The Walking Dead. Interpretation von Kultur in Serie*, Hrsg. Timo Storck, und Svenja Taubner, 11–29. Berlin: Springer.
- Thompson, Robert J. 1997. *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. Syracuse: Syracuse University Press.
- Volkan, Vamik D. 2000. *Das Versagen der Diplomatie. Zur Psychoanalyse nationaler, ethnischer und religiöser Konflikte*. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- Winter, Rainer. 2010. *Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozess*. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.





„There is ice and there is fire“ – Religion und Identität in Game of Thrones

Anna Kraml und Martina Kraml

Zusammenfassung

Populäre Kultur, wie sie in Serien produziert wird, scheint auf den ersten Blick von geringem Interesse für die Wissenschaft zu sein, speziell für manche Bereiche der Theologie. Auch umgekehrt gibt es wohl wenig Beziehung und Interesse von Seiten der populären Kultur in Richtung theologischer Wissenschaft. Wie die Autorinnen im Beitrag zeigen wollen, stellen aber Serien wie Game of Thrones bzw. die literarische Vorlage A Song of Ice and Fire erkenntnistheoretische Grundlagen zur Verfügung, indem für jeden Menschen relevante Fragen verhandelt werden: Wer bin ich? Für wen halten mich die anderen? Was macht religiöse Menschen aus? In welchen Formationen treten Religionen auf? Inwiefern tragen Religionen zu einem gelingenden Leben bei? Wo zeigen sich die Abgründe der Religionen? Die populäre Kultur bietet ein großes Spektrum an Quellen und Inhalten, die Auskunft über das mögliche Selbstverständnis von Menschen geben und Auseinandersetzung in Gang bringen kann. Serien oder Bücher bilden einen Mikrokosmos, in dem sich gesellschaftliche und religiöse Entwicklungen abzeichnen. Der vorliegende Beitrag möchte diesen Mikrokosmos ausloten und die Frage stellen, welche Erkenntnisse mit Blick auf religiöse Identitäten von Personen und Gruppen

A. Kraml (✉)
Innsbruck, Österreich
E-Mail: a.kraml@tsn.at

M. Kraml
Institut für Praktische Theologie, Universität Innsbruck, Innsbruck, Österreich
E-Mail: martina.kraml@uibk.ac.at

© Der/die Autor(en) 2022

A. Gamper und T. Müller (Hrsg.), „Beyond the Wall“: *Game of Thrones aus interdisziplinärer Perspektive*, https://doi.org/10.1007/978-3-658-36145-7_15

265

gewonnen werden können. Die Autorinnen verstehen die Medien der populären Kultur, in diesem Fall *Game of Thrones* bzw. *A Song of Ice and Fire*, als Möglichkeit zur kritischen und kriteriengeleiteten Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen und religiösen Werten und Normen.

1 Einleitung

In der Auseinandersetzung mit einem Fantasy-Epos wie *Game of Thrones* stellt sich die Frage, welche Relevanz dieses Genre für die moderne Theologie besitzt und warum Theologinnen und Theologen sich auf wissenschaftlicher Ebene mit diesem Phänomen beschäftigen sollten. Mayer (2017, S. 117) erkennt eine Ähnlichkeit zwischen Fantasy-Genre und Religionen – natürlich auf unterschiedlichen Ebenen – in der Erlösungs- und Heilsbotschaft, die beide vermitteln. Diese Botschaften finden sich bereits in älteren klassischen Fantasy Romanen, in denen Religion keine explizite Rolle spielt, wie z. B. dem *Herrn der Ringe* (1954–1955) oder den *Chroniken von Narnia* (1939–1954). In der jüngeren Fantasy-Literatur werden Formen von Religionen immer häufiger thematisiert. Besonders klar zeigt sich das beispielsweise in der 2021 erschienenen Netflix Serie *Shadow and Bone* bzw. den zugrundeliegenden Romanen von Leigh Bardugo (*Shadow and Bone* 2012; *Siege and Storm* 2013; *Ruin and Rising* 2014). Auch in *Game of Thrones* nehmen Religionen einen klaren Stellenwert ein. Dabei zeichnen sich die Religionen hier besonders durch ihre Vielschichtigkeit und Pluralität aus. Kaum ein religiöses Phänomen wird von George R. R. Martin nicht aufgegriffen. Darin liegt auch die Faszination der Serie für die Theologie. In einem literarischen Mikrokosmos spiegelt *Game of Thrones* religiöse, gesellschaftliche und individuelle Entwicklungen wider.

Die Welt der Religionen in Westeros und Essos ist tatsächlich vielfältig und plural. Ein einheitliches Bild kann auf Grund dieser Heterogenität nicht wiedergegeben werden, wohl aber eine Zusammenschau der Elemente, die die Religionen ausmachen und die Identität innerhalb und zwischen den Religionen konstituieren. Nicht zu vergessen sind weiters die verschiedenen Ebenen, die Ebene des Films und die Ebene unserer aktuellen Welt, wobei sich diese Ebenen verschränken und sich innerhalb literarischer oder filmischer Darstellungen immer wieder Verweise auf unsere Realität verbergen. Thorsten Dietz (2020) spricht von einem „fremden Spiegel – fern und – nah“ (S. 16), der uns in unserer aktuellen Welt in *Game of Thrones* im Hinblick auf Religionen vorgehalten wird und uns „helfen [kann], überhaupt verschiedene Sichtweisen auf religiöse Fragen ertragen zu lernen“ (S. 15 f.). Tucker (2017, S. 55) bezeichnet die Serie als eine einzigartige

Fallstudie, die in der realen Welt so nie stattfinden könnte. Sie erkennt in *Game of Thrones* die Schilderung einer Transformation einer säkularen Regierung durch die zunehmende Einflussnahme der Religion auf die Politik.

So endet die Bedeutung von *Game of Thrones* nicht bei der Abbildung möglicher Wirklichkeiten oder vorstellbarer Umstände, sondern erstreckt sich auch auf das Selbstverständnis der konstruierenden und konsumierenden Menschen selbst. Buch und Serie erfreuen sich einer enormen *Fandom* und haben so für zahlreiche Menschen in deren Wahrnehmung eine zumindest anteilhaft identitäts- und gemeinschaftsstiftende Wirkung. Auch diese Dimension macht Buch und Serie für Theologinnen und Theologen bzw. Religionspädagoginnen und Religionspädagogen besonders spannend.

In diesem Beitrag geht es darum, religiösen Selbstverständnissen im Sinne religiöser Identitätsverständnisse in *Game of Thrones* nachzugehen und auszuloten, wie – am Beispiel dieses Werkes – religiöse Identität konstruiert bzw. beeinflusst wird.

Um diese Fragen zu klären, gehen wir in folgenden Schritten vor: Zunächst führen wir an die Begriffe Religion und Identität heran (Abschn. 1) und charakterisieren im nächsten Schritt die Welt der Religionen in *Game of Thrones* und im literarischen Werk (Abschn. 2). Im Weiteren widmen wir uns exemplarischen Typen von Religion in *Game of Thrones* (Abschn. 3) und führen diese im nächsten (Abschn. 4) unter dem Thema Religion und Identität in *Game of Thrones* weiter aus. Abschn. 5 ziehen wir Konsequenzen im Hinblick auf das Potential von Buch und Serie für religiöse Bildung.¹

2 Zu den verwendeten Begriffen

„Religion“ und „Identität“ sind die zentralen Begriffe dieses Beitrages. Beide repräsentieren heterogene Begriffsfelder mit den unterschiedlichsten Konzepten und Konnotationen.

Während der Begriff des Glaubens stärker den Aspekt der lebenstragenden Überzeugung und individuellen Beziehung zum Transzendenten wiedergibt, wird mit dem Begriff der Religion zwar auch dieses, dennoch aber mehr der institutionell und sozial verfasste Aspekt zum Ausdruck gebracht. Englert (2018)

¹ Da der Publikation die englischen Originaltexte und Filme zugrunde liegen, greifen wir auf die englischen Namen und Begrifflichkeiten zurück. Ebenso erfolgt die Zitation aus den englischen Romanen der Bantam Books Reihe aus dem Jahr 2011.

bevorzugt den Begriff „des Religiösen“ (S. 32), weil dieser die individuell-subjektive Komponente der Religiosität mit der institutionell-objektiven Seite zum Ausdruck bringt (vgl. dazu auch: Kraml et al. 2022, S. 88-89). Dabei betont er grundsätzlich die Komplexität des Religiösen und unterscheidet – im Anschluss an Johannes van der Walt – sechs „Schichten“ im Sinne von Komponenten des Religiösen (Englert 2018, S. 29), die auch – in unterschiedlichen Ausprägungen – in den verschiedensten religiösen Phänomenen in *Game of Thrones* wahrgenommen werden können. So kann man die beobachtbare Komponente des Rituellen und Kultischen (Englert 2018, S. 29) unterscheiden von der stärker inneren Komponente der Ehrfurcht, des Respekts (S. 29). Ein dritter Aspekt betrifft die „Schicht“ der theologisch-konfessionellen Lehre (Englert 2018, S. 30). Im Sinne von Van der Walt (2011) haben die Religionen, so führt Englert dessen Konzept aus, weiters meist eine „philanthropische oder caritative“ (S. 30) Komponente ebenso wie die Dimension der Glaubensbeziehung und die spirituelle Dimension (Englert 2018, S. 29 f.; vgl. dazu Van der Walt 2011, S. 3).

Der Begriff der Identität umfasst ein ähnlich weites Feld wie der Religionsbegriff. Fast jede Wissenschaftsdisziplin hat einen eigenen Zugang: Wir sprechen von psychologischen Identitätstheorien, von soziologischen Zugängen, therapeutischen Ansätzen u. a. (Kraml et al. 2020, S. 55–66). Darüber hinaus zeigen Untersuchungen wie diejenige von Heiner Keupp und seiner Forschungsgruppe (Keupp et al. 2006), dass auch gesellschaftliche und geistesgeschichtliche Epochen sowie soziale Gruppen ihre spezifischen Identitätsbegriffe prägen (S. 16–21). Diese beinhalten jeweils charakteristische Erfahrungen und Interpretationen von Welt. Keupp et al. greifen zur Erläuterung zwei Identitätskonzepte auf: das Verständnis von Erik Erikson, das – als typisches Konzept der Moderne – Identität als relativ kontinuierliche und stabile Verfasstheit des Menschen sieht, und den postmodernen Zugang, der sich ab dem zweiten Drittel des vorigen Jahrhunderts zu einer breiten geistesgeschichtlichen Strömung entwickelt. Die Postmoderne fasst Identität als Konstrukt von Eigen- und Fremdzuschreibungen auf, das Brüchen, Diskontinuität und Fragmentierung ausgesetzt und daher unablässig in Veränderung begriffen ist. (Keupp et al. 2006, S. 30).

Im Rahmen dieses Beitrags sprechen wir von Identität als dem Selbstverständnis eines Menschen über sich und die Welt vor dem Hintergrund der Interaktion mit anderen in konkreten Kontexten. Dabei ist dieses Selbstverständnis beim konkreten Menschen unterschiedlich ausgeprägt, es gibt verschiedene Bewusstseins- und Reflexionsgrade. Hervorgehoben werden muss auch, dass Identitätsbildung im Wechselspiel zwischen der eigenen Person und der menschlichen und nicht-menschlichen Umgebung geschieht, wie Keupp et al. (2006) deutlich machen: „Es

geht bei Identität immer um die Herstellung einer Passung zwischen dem subjektiven ‚Innen‘ und dem gesellschaftlichen ‚Außen‘ also zur Produktion einer individuellen sozialen Verortung ...“ (S. 28). In diesem Sinne „... bildet [Identität] ein selbstreflexives Scharnier zwischen der inneren und der äußeren Welt“ (Keupp et al. 2006, S. 28).

Konsequenterweise muss in diesem Zusammenhang auch auf den Unterschied zwischen Identität und Identitätsentwicklung bzw. Identitätspraktiken hingewiesen werden. Die Identitätspraktiken – in den Augen von Keupp et al. (2006) die „Identitätsarbeit“ (S. 30) – sind es, die dem Individuum zur Ausgestaltung der Identität dienlich sind.

Weltanschauungen und Religionen, so soll hier festgehalten und im Abschnitt vier „Religion und Identität“ wiederaufgenommen und vertieft werden, stellen besonders charakteristische Identitätsdimensionen dar. Im Mittelpunkt steht die Sicht der Menschen auf die Welt und das Leben, In-Beziehung-Setzungen und Werte entlang existentieller Erfahrungen sowie Fragen nach der eigenen Kontingenz, Tod und Leben, Schuld und Leid, Verzweiflung und Hoffnung.

3 Die Welt der Religionen in Game of Thrones und im literarischen Werk

Mit Blick auf die religiösen Praktiken seines Umfeldes äußert sich der Pirat und Schmuggler Salladhor Saan Mathos Seaworth gegenüber: „I’ve been all over the world, my boy, and everywhere I go, people tell me about ‚the true God‘. They all think they’ve found the right one!“ (Benioff und Weiss 2012, S02 E02). Damit wird sehr subtil und entlarvend ein relevanter Aspekt angesprochen, der das reale Feld der Religionen, ihr Zueinander und die damit verbundenen Wahrheitsansprüche kritisiert.

Zahlreiche unterschiedliche Religionen oder religiöse Bewegungen lassen sich in A Song of Ice and Fire bzw. Game of Thrones ausmachen. Besonders das Buch schildert religiöse Elemente detailliert und lebendig. Ebenso sind Religionen Teil des Serien-Universums und aus diesem nicht wegzudenken. Dabei stehen sich monotheistische und polytheistische Religionen ebenso gegenüber wie stark strukturalisierte Religionen und spiritistische Pantheismen.

In Westeros ist insbesondere der *Faith of the Seven* verbreitet, der den *seven faced God* verehrt. Bemerkenswerterweise ist der Glaube an die Sieben zwar die verbreitetste Religion in Westeros, gleichzeitig wird über diese Religion am wenigsten mitgeteilt. Die Lesenden und Sehenden erfahren von riesigen Sakralbauten, von hierarchischen Systemen, Amts- und Würdenträgern. Elemente oder

eher Bruchstücke aus Gebeten werden mitgeteilt, Lehrinhalte jedoch kaum vermittelt. Treffend für den Status der neuen Götter in der Welt von Westeros ist ein Gespräch zwischen Sandor „the Hound“ Clegane und Thoros of Myr, in dem Sandor Clegane eingesteht, die Gebete der neuen Götter vergessen zu haben, und eine Beerdigung mit den Worten „We ask the Father to judge us with mercy. We ask the Mother to ... Fuckin’ I don’t remember the last. I’m sorry you’re dead. You deserved better ... both of you“ (Benioff und Weiss 2017, S07 E01) beendet.

Neben dieser „Hauptreligion“ lassen sich noch alte Religionen ausmachen, die vor allem regional verbreitet sind: der Glaube an die alten Götter im Norden, der einen spiritistischen Pantheismus repräsentiert, und beispielsweise der Glaube an den *drowned God*, der dem Spektrum der Monolatrie zuzuordnen ist und auf den Eiseninseln verehrt wird. Hinter dem Bild dieses ertrunkenen Gottes steht die Vorstellung, dass der Gott der Eiseninseln sich für sein Volk geopfert hätte und für sie im Meer ertrunken ist, um gestärkt zurückzukehren. In Erinnerung an dieses Opfer durchlaufen die Bewohner der Eiseninseln eine ritualisierte Taufe (Mayer 2017, S. 111 f.).² Im Anklang an diesen Tod wird mit dem House Greyjoy und den Eiseninseln der Ausspruch „What is dead may never die“ (Martin 2011b, S. 175) in Verbindung gebracht. Auch dieser Ausspruch hat Anklänge an den Römerbrief (Röm 6,8: „Wenn wir aber mit Christus gestorben sind, so glauben wir, dass wir auch mit ihm leben werden.“; Röm 6,10: „Denn was er gestorben ist, ist er ein für allemal der Sünde gestorben, was er lebt, lebt er Gott“). (Mayer 2017, S. 111).

Im Verlauf der Serie beginnt sich in Westeros der aus Essos stammende Glaube an den *Lord of Light* zu verbreiten. Eine streng dualistische Religion mit magischen Praktiken und Opferkulten, die durchaus an den Zoroastrismus erinnert. Im Zentrum des Glaubens an den Herrn des Lichts steht die Prophezeiung von Azor Ahai, einer Erlöserfigur, die kommen wird, um den beständigen Kampf zwischen Licht und Dunkel zu beenden.

Die Religionen in Essos stellen sich deutlich pluraler und häufig auch synkretistischer dar als die Religionen aus Westeros. Neben dem Glauben an den *Lord of Light* gibt es in Essos zahlreiche, häufig lokalere und oft auch stammesbezogene Religionen, die von einzelnen Volksgruppen praktiziert werden. So zum Beispiel der Glaube der Dothraki an den *Great Stallion*, der quasi henotheistisch ist. Im Mittelpunkt des Glaubens der Dothraki steht die Prophezeiung des *Stallion who mounts the world*, der kommen wird, um die Dothraki-Stämme als Khal der Khale zu vereinen.

² Die Vorstellung des Todes und der Wiedergeburt in der Taufe ist ein auch im Christentum innerhalb des Römerbriefes verbreitetes Thema (Röm 6,3–5).

Den Religionen in Westeros und Essos ist gemein, dass sie ihre Götter in dem erkennen, was ihnen vertraut ist. So verehrt das Reitervolk der Dothraki einen Gott, der als Hengst dargestellt wird, die Seefahrer der Eiseninseln einen ertrunkenen Gott, die Kinder des Waldes und die Ersten Menschen fanden ihre Götter in der Natur, die sie umgab. Auch darin zeigt sich ein spezifischer Aspekt religiöser Identität: das Numinose – im Sinne des Letztgültigen und Unbegreiflichen³ – wird im Vertrauten gesucht. Die Menschen verehren ihre Götter in den Dingen und Bildern, die ihnen in ihrer Lebenswelt begegnen und die für ihr Überleben wichtig sind.

Die Frage nach dem Religiösen und der Bedeutung des Religiösen im Kontext individueller und sozialer Identität wird in *A Song of Ice and Fire* und *Game of Thrones* sehr eindrücklich verhandelt. Buch und Serie führen vor Augen, in welchen sozialen Formationen Religionen und Glaubensüberzeugungen auftreten können und was sie im Hinblick auf die Individuen und das soziale Leben und Handeln bewirken. Dabei wird auf religiöse „Muster“ und Stereotypen (mitunter auch auf religiöse Identitätsverständnisse) aufmerksam gemacht und dargestellt, wie diese das Selbstverständnis der Menschen beeinflussen und bestimmen können, in positiver, aber auch in negativer Hinsicht. Abhängigkeit und Unabhängigkeit, Selbst- und Fremdbestimmung, Macht und Ohnmacht, Liebe und Hass sind Themen, die angesprochen werden. Gerade für die problematischen Aspekte von Religionen wie Missbrauch oder Gewalt nennen Buch und Serie schonungslos Beispiele. Dabei fällt auf, dass Religionen in beiden Medien als ernstzunehmende, aber ambivalente Phänomene geschildert werden. Es gibt keine „richtige“ oder letztendlich vollkommen „gute“ Religion. Alle Religionen und Kulte beinhalten mehr oder weniger problematische Aspekte oder entwickeln solche.

An dieser Stelle ist wohl ein Blick auf den Autor des literarischen Werkes, George R. R. Martin, angebracht. Er beschreibt sich, so Dietz (2020), als jemand, der katholisch erzogen wurde, aber ständig Zweifel im Hinblick auf die Art und Weise hatte, wie sich ihm die Religion darstellte (S. 16–17). Gleichzeitig, wie Dietz (2020) betont, zeugen seine Werke von einer intensiven Auseinandersetzung mit Glaube und Religion, die durch eine sehr reflektierte und differenzierte Sicht

³ Vgl. dazu die Ausführungen von Rudolf Otto zum Begriff des „Numinosen“: „Das, wovon wir reden und was wir versuchen wollen einigermaßen anzugeben, nämlich zu Gefühl zu bringen, lebt in allen Religionen als ihr eigentlich Innerstes und ohne es wären sie garnicht Religion. [...] Ich bilde hierfür zunächst das Wort: das Numinöse, (wenn man von omen ominös bilden kann, dann auch von numen numinös), und rede von einer eigentümlichen numinosen Bewertungskategorie und einer numinosen Gemütsgestimmtheit, die allemal da eintritt, wo jene angewandt ist“ (Otto 1920, 6-7).

des Religiösen gekennzeichnet ist (S. 22). Dietz (2020) erkennt drei Aspekte der Einschätzung von Religion, die in *Game of Thrones* besonders sichtbar werden: 1) Religion ist wesentlich und verschwindet nicht; 2) Religion kann gefährliche Wirkungen haben; 3) Religion kann faszinierend sein (S. 22–23).

Neben der grundsätzlichen Haltung zu Religion, wie sie in den Werken von George R. R. Martin zum Ausdruck kommt, weist Dietz (2020) auf einen weiteren wesentlichen Strang im Hintergrund von *Game of Thrones* hin: die Auseinandersetzung zwischen Religiösem und Säkularem. Das Säkulare sieht er dabei in den Figuren der Maester abgebildet, die seiner Ansicht nach zwar die Position einer rationalistischen Aufklärung verkörpern, diese Rolle aber relativ farblos verkörpern. „Die antireligiöse Haltung der Maester macht einen kraftlosen Eindruck. Auf der Handlungsebene muss man sagen: Durch ihre Ignoranz verfehlen die Maester die Wirklichkeit“ (Dietz 2020, S. 112). Es hat für Dietz (2020) den Anschein, dass diese Gegenposition zu den Religionen, diesen, die vor allem in den Büchern sehr vielschichtig, lebendig und interessant gezeichnet werden, keine echte Alternative bieten kann (S. 113). Buch, aber auch Serie, vermitteln zwar, so Dietz, eine grundsätzlich kritische Sicht auf Religionen und Glaubensüberzeugungen, sie zeigen gleichzeitig aber auch deren Bedeutung im Alltag der Menschen, speziell in ihrer existentiellen Dimension, wenn insbesondere Menschen, die in Not- und Krisensituationen sind, den Glauben suchen.

Besonders drängend stellen beide Medien die Frage nach dem Verhalten der Menschen zu den letzten Fragen des Lebens, wie insbesondere dem Sterben und dem Sinn im Leben, auch dem Stellenwert der Emotionen. Maester Aemon beispielsweise gesteht Jon Snow gegenüber ein „Love is the bane of honor, the death of duty“ (Martin 2011a, S. 662) und: „What is honor compared to a woman’s love? What is duty against the feel of a newborn son in your arms ... or the memory of a brother’s smile? Wind and words. Wind and words.⁴ We are only human, and the gods have fashioned us for love. That is our great glory, and our great tragedy“ (Martin 2011a, S. 662).

Auch die Frage nach Schuld und Scheitern wird in Buch und Serie wiederholt thematisiert. Besonders deutlich stellt George R. R. Martin die Frage nach Schuld und Gerechtigkeit in einem Ordal zwischen Sandor „the Hound“ Clegane und Lord Beric Dondarrion. Arya Stark stellt sich dabei die Frage „If there were gods, why didn’t Lord Beric win? She *knew* the Hound was guilty“ (Martin

⁴ Die Umschreibung des Phänomens „Kontingenz“ bzw. der Vergänglichkeit mit „Wind(hauch)“ begegnet uns bereits im alttestamentlichen Buch Kohelet (Koh 1,2; 2,26; 6,11). Diese Verbindung in der Rede des Maester Aemon mag Martin intendiert haben oder zufällig sein, ist aber eine Bemerkung wert.

2011c, S. 471). Die Position der Anhänger des *Lord of Light* ist klar „R'hllor has judged him innocent“ (Martin 2011c, S. 472).

4 Exemplarische „Typen“ von Religion in Game of Thrones

In *A Song of Ice and Fire*, aber auch in *Game of Thrones*, kommt eine Reihe typischer Formen von Religionen zur Geltung. Dabei soll der Blick besonders auf das synchrone Vorhandensein dieser Formen bzw. religiösen „Muster“ gelenkt werden. Das „synchrone Vorhandensein“ verstehen wir als wiederkehrende bzw. gleichzeitig vorhandene Muster und Typen von Religionen, die nebeneinander existieren. Dabei ist auch von besonderem Interesse, wie sich die einzelnen Religionen im Verhältnis zu den anderen Religionen verstehen und wie sich dieses Selbstverständnis ausdrückt bzw. welche Auswirkungen es auf das Leben der Gläubigen hat.

Im Folgenden greifen wir vier Formen des Religiösen in *Game of Thrones* heraus: Die alten Götter, die neuen Götter, die Reformbewegung der *Sparrows* und die Religion des *Lord of Light*.

4.1 Die alten Götter

Die Frage, was den Glauben der alten Götter charakterisiert, ist schwer zu beantworten. Die religiösen Vorstellungen der Bewohner des Nordens folgen einem System, das in der westlichen Welt meist als befremdlich empfunden wird. Sie repräsentieren eine Naturreligion, die spiritistische Elemente enthält und die die Welt pantheistisch versteht. Götter sind in Naturereignissen präsent, Naturheiligtümer wie *heart trees* oder *weirwoods* werden verehrt, in ihnen zeigt sich den Menschen das Numinose.

Tyrion Lannister bittet Sansa Stark, von ihrem Glauben zu berichten. Sansa entgegnet daraufhin: „There are no devotions, my lord. No priests or songs or candles. Only trees and silent prayer“ (Martin 2011c, S. 712). In Sansas Beschreibung drückt sich klar aus, dass der Glaube an die alten Götter eine praxisorientierte und individuelle Glaubensvorstellung darstellt. Die Gläubigen fühlen sich eins mit der Natur und der Religion, es braucht keine Priester, Schriften oder andere vermittelnde Instanzen. Eine Unterscheidung zwischen Innen- und Außenperspektive gibt es nicht. Diese holistische Position, die Pantheismen

auszeichnet, vermittelt klar, dass alles miteinbezogen wird: alles ist Innenperspektive. Gleichzeitig verdeutlicht sich auch die Einsamkeit dieser Religion, in der es keine Gemeinschaft und keine Feier gibt. Es gibt nur das Ganze.

Der Glaube an die alten Götter ist jedoch zunehmend in Bedrängnis. In der quasi-mittelalterlichen Gesellschaft, die, im Übrigen ähnlich der realen Gegenwart, zunehmend von wissenschaftlichen Erkenntnissen und Rationalismen, dargestellt durch die Maester, dominiert wird, scheint kein Platz mehr für das inklusive Denken der Bewohner des Nordens zu sein. Jojen Reed thematisiert diese zunehmende Veränderung: „The secrets of the Old Gods. [...] Truths the First Men knew, forgotten now in Winterfell... but not in the wet wild. We live closer to the green in our bogs and crannogs, and we remember. Earth and water, soil and stone, oaks and elms and willows, they were here before us all and will still remain when we are gone“ (Martin 2011e, S. 492). Gleichzeitig thematisiert Jojen Reed das Verständnis der Vergänglichkeit in der Naturreligion: Die Natur bleibt bestehen, der Mensch ist ihr gegenüber nur ein Moment, der vergeht. Darin zeigt sich auch das Verständnis von Identität im Glauben des Nordens. Identität wird ganzheitlich gedacht. Die Verschmelzung mit der Natur ist das prägende Moment, es gibt keine Differenz. Auch Bran drückt seine enge Verbundenheit bzw. die Einheit mit der Natur im Gespräch mit Maester Luwin aus: „Do trees dream? [...] They do“ Bran said with sudden certainty. „They dream tree dreams. I dream of a tree sometimes. A weirwood, like the one in the godswood. It calls to me. The wolf dreams are better. I smell things, and sometimes I can taste the blood.““ (Martin 2011b, S. 74). Die gefühlte Überlegenheit Maester Luwins drückt sich im folgenden Satz aus: „If you would only spend more time with the other children“ (Martin 2011b, S. 74). Der gelehrte Maester schenkt dem Jungen aus dem Norden und seinem Weltbild keinen Glauben, implizit wird Brans Vorstellung als Hirngespinnst von der wissenschaftlichen Autorität belächelt.

Die Verschmelzung der eigenen Identität im großen Ganzen zeigt sich auch im Schwur der *Night's Watch* den Jon Snow und Samwell Tarly in den *Weirwoods* vor der Wand ablegen:

Night gathers, and now my watch begins. It shall not end until my death. I shall take no wife, hold no lands, father no children. I shall wear no crowns and win no glory. I shall live and die at my post. I am the sword in the darkness. I am the watcher on the walls. I am the fire that burns against the cold, the light that brings the dawn, the horn that wakes the sleepers, the shield that guards the realms of men. I pledge my life and honor to the Night's Watch, for this night and all the nights to come. (Martin 2011a, S. 522)

Der Schwur Jon Snows drückt die völlige Aufgabe der individuellen Identität aus. Die religiöse Dimension erfolgt im Fall des Schwurs durch den Ort, an dem der Schwur abgelegt wird – es ist ein heiliger Ort, und der Schwur wird vor den Göttern abgelegt.⁵

Die alten Götter stehen vor allem für die Beständigkeit der Natur und die Vergänglichkeit des Menschen in deren Angesicht. Dabei ist allerdings auch die Distanz zwischen den Menschen und ihren Göttern spürbar, die zwar präsent, aber nicht greifbar oder ansprechbar sind.

4.2 Die neuen Götter

Die neuen Götter bzw. der Glaube der Sieben repräsentiert eine neue Form der Religion, die sich in Westeros etabliert hat und sich in Vielem von den alten Göttern abgrenzt. Sie hält sich für eine elaboriertere, beziehungsorientiertere und so menschengerechtere religiöse Form, als es die Religion der alten Götter ist. In diesem Punkt erinnert die neue Religion in mancherlei Hinsicht an den Umgang des frühen Christentums mit paganen Religionen. Anklänge finden sich insbesondere in ihrem Verständnis des einen Gottes, der sich in sieben Gestalten ausdrückt: dem Vater, der Mutter, dem Krieger, dem Schmied, der Jungfrau, der Alten und dem Fremden. Es handelt sich um eine differenzierte Religion, die die Gesellschaft verkörpert. Sie ist institutionalisiert und hat Amts- und Würdenträger, die als Vermittler zwischen dem Göttlichen und den Menschen fungieren. Auch die Menschen selbst haben in dieser Religion ihre Rollen und Aufgaben. Dietz (2020) zufolge ist der zentrale Begriff, mit dem sich diese Religion charakterisieren lässt, Orientierung: „Die Götter sind nicht einfach willkürliche Fantasiegestalten. Sie repräsentieren Schlüsselwerte des Zusammenlebens. An ihren Eigenschaften der Gerechtigkeit bzw. der Gnade nimmt man Maß für sein eigenes Leben. Bei ihnen sucht man Zuflucht, Trost und Hilfe. Sie verkörpern Werte, die Handlungssicherheit vermitteln“ (Dietz 2020, S. 60). Orientierung erfolgt über Regeln, Autorität und die zugeschriebenen Rollen. Dabei sind es die Regeln, die Dogmen des Glaubens, die die Gemeinschaft zusammenhalten und es schaffen, das Königreich zu stabilisieren. Diese enge Verbindung zwischen Glauben und Politik, wie sie tatsächlich auch viele historische Phasen in der realen Welt gekennzeichnet hat, wird in der Krönung Tommens verdeutlicht. Der *High Septon* hält ein Gebet für

⁵ Bemerkenswerter Weise findet sich auch hier eine Parallele zur christlichen Geschichte. Das christliche Verständnis des „Sakraments“ leitet sich vom lateinischen *sacramentum* ab, dem heiligen Eid, den Soldaten vor ihrem Militärdienst den Göttern leisteten (Faber 2011, S. 33). Jon Snow legt somit in gewisser Weise auch ein Sakrament ab.

Tommen und bittet um die Unterstützung der Sieben (Benioff und Weiss 2014, S04 E05). Königtum oder Herrschaft ist in *Game of Thrones* nicht ohne die dazugehörige Religion bzw. Weltanschauung zu denken.

4.3 Die Sparrows

Die *Sparrows* stellen eine fundamentalistische Reformbewegung des Glaubens an die Sieben dar. Den Namen „Sparrows“ erklärt der *High Sparrow* in *A Feast of Crows*: „They came from everywhere. As the sparrow is the humblest and most common of the birds, they are the humblest and most common of men“ (Martin 2011d, S. 598). Sie konstituieren sich im Umfeld der Ereignisse um die *Red Wedding (A Storm of Swords* bzw. Benioff und Weiss 2013a, b, S03 E09/10). Die Verletzung des Gastrechts durch die Freys gibt, neben anderen Unzufriedenheiten, die Motivation, sich gegen die bestehenden religiösen und weltlichen Autoritäten aufzulehnen. Dabei handelt es sich um eine Gruppierung, die von zunehmender Radikalität geprägt ist. Die Sparrows zeichnen sich dadurch aus, dass es nur eine einzige, richtige Perspektive gibt, keine Handlungs- oder Interpretationsspielräume. Es gibt eine starke In–Out-group-Entwicklung (Kraml et al. 2020, S. 63 f.). Das, was innerhalb der Gruppe als „unrein“ wahrgenommen wird, ist verhasst. Aus der Buchreihe lässt sich mit aktuellem Stand wenig über die *Sparrows* aussagen. Allerdings können besonders in *A Feast of Crows* die radikalen Tendenzen der *Sparrows* erkannt werden.⁶ So thematisiert der *High Sparrow* im Gespräch mit Cersei sein Verständnis vom Umgang mit Schuld „There can be no penance without pain. [...] I seldom feel so close to god as when I am being whipped for mine own wickedness“ (Martin 2011d, S. 932). In der Serie werden die *Sparrows* deutlicher charakterisiert. Kevan Lannister bezeichnet die Gruppe Cersei gegenüber dezidiert als fundamentalistische Gruppe (Benioff und Weiss 2015, S05 E01).

Für die Bildung militanter und fundamentalistischer Gruppen ist meist eine prekäre Situation ausschlaggebend, in der eine korrumpierte und etablierte Elite ihre Macht ausbaut, während andere auf der Strecke bleiben. Letztere stellen den

⁶ Die *Sparrows* werden in *A Feast of Crows* insbesondere aus der Perspektive Cerseis beschrieben, teilweise aber auch aus anderen Perspektiven, wie beispielsweise der Jaimes.. Zwischen Buch und Serie entsteht allerdings eine weitere markante Veränderung mit Blick auf die *Sparrows*. Im Buch wird neben den *Sparrows* eine weitere Gruppe, die *Faith Militants*, benannt, die vom High Sparrow als kirchliche Armee wieder ins Leben gerufen werden. In der Serie wird zwischen beiden Gruppierungen nicht explizit unterschieden.

Pool dar, aus dem die Revolution entspringt, welche eine Neuordnung der Verhältnisse herstellen möchte. Im Fall der *Sparrows* wird dieses Streben immer kompromissloser. Das ursprüngliche Ziel wird zur Ideologie und entfernt sich zunehmend von der Realität und den realen Kontexten. In einem Interview betont der deutsche Regisseur Michael Haneke, „dass jede Form von Ideologie zu Terrorismus führt“ (Regensburger 2015, S. 140), wobei Ideologie gerade durch die reduktionistische Verkürzung und Negierung der Kontexte gekennzeichnet ist. Diese These zieht sich auch durch *Game of Thrones* und zeigt sich am Beispiel der *Sparrows* bzw. der Faith Militants besonders deutlich. „The Faith Militant reborn... that would be the answer to three hundred years of prayer, Your Grace. The Warrior would lift his shining sword again and cleanse this sinful realm of all its evil“ (Martin 2011d, S. 602).

Eine besonders spannende Figur in diesem Zusammenhang stellt Lancel Lannister dar. Er ist im Grunde eine äußerst tragische Person, die einer hilflosen Figur auf dem Schachbrett der Mächtigen gleichkommt. Als junger Mann strebt er ständig nach der Anerkennung, die seinen einflussreicheren Verwandten zukommt, kann mit diesen jedoch nie mithalten. Er lässt sich von Cersei als Liebhaber missbrauchen, wenn Jaime nicht anwesend ist. In der Schlacht um *Blackwater Bay* wird er schließlich verwundet und betritt erst in der fünften Staffel der Serie als radikaler Anhänger der *Sparrows* wieder die „Bühne“. Dabei thematisiert er in der ersten Folge der fünften Staffel seine Suche nach Sinn im Leben: „It wasn't my wounds that needed healing. [...] I'm a different person now. I've found peace in the light of the Seven. You can too. They watch over us, ready to dole out mercy, or justice. Their world is at hand“ (Benioff und Weiss 2015, S05 E01). Innerhalb der *Sparrows* findet Lancel klare ethische Normen und Richtlinien, die ihm vorgeben, was richtig und was falsch ist – eine klare Gegenposition zur Werteflexibilität seiner Familie. Diese Überzeugung zeigt sich, wenn Lancel Lannister Loras Tyrell gegenüber verkündet, er wäre „Gerechtigkeit“ (Hill 2015, S05 E04).

4.4 Der Lord of Light

Die vierte herausstechende Formation von Religion und Glaubensüberzeugung ist das Konzept R'hllors, des Gottes des Lichts bzw. des roten Gottes. Der Gott des Lichts gilt als Repräsentant einer dualistischen Religion, die klar zwischen Licht und Dunkel, Gut und Böse, Gott und Dämon unterscheidet. Die Priesterin Melisandre beschreibt ihre Weltanschauung klar: „The night is dark and full of terrors, the day bright and beautiful and full of hope. One is black, the other white. There

is ice and there is fire. Hate and love. Bitter and sweet. Male and female. Pain and pleasure. Winter and summer. Evil and good. [...] Death and life. Everywhere, opposites. Everywhere, the war“ (Martin 2011c, S. 348). In diesem klaren Dualismus etabliert sich ein extremer Absolutheitsanspruch (vgl. Dietz 2020, S. 93). Die früheren Götter können neben R’hellor nicht existieren. Der Gott des Lichts verlangt absolute Treue und Gehorsam. Dietz (2020) betont, dass sich in diesem Glauben alle ethischen Fragen im Gehorsam dem Gott des Lichtes gegenüber aufheben (S. 95). Das Erschreckende an dem Glauben an den Gott des Lichtes ist die Kompromisslosigkeit seiner Anhänger. Das zeigt insbesondere die Konfrontation Melisandres durch Ser Davos in Staffel 6:

Jon Snow: What is that?

Ser Davos: Tell him. Tell him who it belonged to.

Melisandre: The princess Shireen.

Ser Davos: Tell him what you did to her. TELL HIM!

Melisandre: We burned her at the stake.

Ser Davos: Why?

Melisandre: The army was trapped, the horses were dying, it was the only way.

Ser Davos: You burned a little girl alive!

Melisandre: I’d only do what my Lord commands.

Ser Davos: If he commands you to burn children your Lord is evil!

Melisandre: We are standing here because of him. Jon Snow is alive because the Lord willed it. (Benioff und Weiss 2016b, S06 E10)

Der vermeintliche Wille R’hellors wird nicht hinterfragt. Ser Davos Seaworth bringt die Problematik der Religion auf den Punkt: ein Gott, der Opfer von Unschuldigen verlangt, ein Gott, dessen Unterstützung man sich mit Opfern Unschuldiger erkaufen kann, ist ein böser Gott.

Der Herr des Lichts ist seinen Gläubigen nicht zugänglich. Es bedarf Mittlerpersonen, die die Aufträge Gottes erkennen, ausführen und den Menschen mitteilen. Die Welt, in der sich die Anhänger R’hellors befinden, ist bedrohlich und apokalyptisch. „It is night in your Seven Kingdoms now‘ the red woman went on, ‚but soon the sun will rise again. The war continues, Davos Seaworth, and some will soon learn that even an ember in the ashes can still ignite a great blaze“ (Martin 2011c, S. 249). Durch Zeichen und Wunder wird eine religiöse Unmittelbarkeit präsentiert. Die Religion stellt ein Hoffnungs- und Erlösungszeichen inmitten der Krise dar.

Die Suche nach dem Erlöser, Azor Ahai, der den ewigen Kampf zwischen Licht und Dunkel beenden wird, steht im Mittelpunkt der Religion. Mehrfach glaubt Melisandre, diesen Erlöser gefunden zu haben, zuerst in Stannis Baratheon, schließlich in Jon Snow.

Im Gespräch mit Tyrion Lannister präzisiert Ser Davos Seaworth sein Bild von diesem Gott: „Lord of Light. We play his game for him, we fight his war and win, and then he fucks off. No signs, no blessings. Who knows what he wants?“ (Benioff und Weiss 2019a, S08 E04). Der Mensch ist Gott vollständig ausgeliefert, dieses Weltbild bringt Melisandre auf den Punkt: „There is only one hell ... the one we live in now“ (Martin 2014, S04 E02). Im Glauben an den Herrn des Lichts wird das Numinose zum Transzendenten, es ist der Welt nicht mehr immanent, sondern dem Menschen ohne Mittler gänzlich unerreichbar.

5 Religion und Identität

Glaube und Religion, lebenstragende Überzeugungen sind Formen des In-Beziehung-Setzens der eigenen Person zur Umgebung, d. h. zu Lebewesen, aber auch zu Nicht-Belebtem, zu anderen Personen, zum Transzendenten. In diesem Sinne sind Glaube und Religionen eng verbunden mit dem Selbstverständnis, der Identitätsfrage als der Frage nach dem, als wen wir uns begreifen und verstehen, vor uns selbst und im Angesicht der Anderen, auf der Bühne des Lebens oder eben auch im Spiel der Throne. Es handelt sich bei dieser Frage um eine zentrale religiöse Frage, die, das Christentum als Beispiel genommen, in den biblischen Schriften unzählige Male thematisiert wird. A Song of Ice and Fire präsentiert in diesem Sinne eine ganze Reihe von Konzepten und Vorstellungen zu dem, wie sich Menschen im Kontext von Religionen und Weltanschauungen verhalten und wie sie sich in den verschiedensten Situationen verstehen und bewegen, wodurch sie miteinander in Konflikt geraten und welche Wirkungen diese Konflikte entfalten. Identität im religiösen Sinn kann sich innerhalb des Glaubens oder aber auch trotz des Glaubens konstituieren. Werte und Normen einer religiösen Gemeinschaft können Menschen helfen, ihre eigene Ich-Identität zu entwickeln, oder sie auch daran hindern. Diese Ambivalenz wird in A Song of Ice and Fire bzw. Game of Thrones aufgegriffen und präsentiert. LeserInnen werden dadurch eingeladen, sich mit den religiösen Identitätsmodellen auseinanderzusetzen.

5.1 Religiöse Identitätsmodelle in Game of Thrones

Wenn man Game of Thrones auf verschiedene Ausdrucksformen von Identität (vgl. dazu Kraml et al. 2020, S. 55–66) hin analysiert, wird deutlich, dass die Anhänger der alten Götter Identität durch eine bestimmte Form von

Inklusion, im Sinne von Unterschiedslosigkeit, leben. Das, was spätere Identitätskonzepte wesentlich ausmacht, die Unterscheidung zwischen Innen und Außen, zwischen Selbst- und Fremdansprüchen, In- und Outgroup-Tendenzen (Kraml et al. 2020, S. 64) gibt es in diesem Verständnis nicht. Daher gibt es auch keine Identitätskonflikte im engeren Sinne.

Eine spezifische Einschätzung der Religion der alten Götter pflegen die Anhänger der neuen Götter. Sie ist durch Absetzung des neuen Glaubens vom alten geprägt. Die neue Religion versteht sich als beziehungsorientierte institutionalisierte Religion, die in das Zusammenleben der Menschen involviert ist und daher auch Verbindungen mit der Politik eingeht. Durch die Personifikation des Göttlichen mit den pluralen Formen der Gesellschaft wird in der Seriergeschichte – so wie wir es auch im Alltag der realen Welt finden – Identitätsbildung angeregt bzw. Identität kreiert. Für jeden Part der Gesellschaft gibt es ein entsprechendes Identifikationspotential und eine Aufgabe, die ihm entspricht. Religiosität bedeutet im Glauben der Sieben auch, die Rolle einzunehmen, die die religiöse Institution für einen Menschen vorsieht. Die soziale Verfasstheit, deren Struktur und damit auch die Gruppenidentität spielen eine zentrale Rolle. Religiöse Identitätsbildung – und damit auch „Identitätsarbeit“ (Keupp et. al. 2006, S. 30) individuell und kollektiv – geschieht in diesem Typ über die Identifikation mit sozialen Rollen, Aufgaben und über Werte und Normen. Letztere werden von Autoritäten, die in diesem religiösen Gefüge eine wesentliche Rolle spielen, festgelegt. Über diesen Prozess konstituiert sich Zugehörigkeit.

Eine besondere Art der Identitätsentwicklung betreiben die *Sparrows*. Identitätsbildung geschieht nach dem Muster der Abgrenzung, sowohl diachron – im geschichtlichen Verlauf, wie auch synchron – aktuell – können unterschiedliche Beispiele in verschiedener Intensität festgestellt werden. Zu dieser Situation gibt es zahlreiche historische Bezüge, zu Reformbewegungen im Mittelalter, an die man im Fall der *Sparrows* vielleicht besonders schnell denken mag, aber bereits im alttestamentlichen Kontext lassen sich ähnliche Tendenzen ebenso erkennen, wie später im antiken Rom oder konservativ-fundamentalistischen Gruppierungen in der Neuzeit.

Tucker führt aus, dass zwischen den *Sparrows* bzw. den *Faith Militants* und Cersei Lannister auf der anderen Seite ein „cosmic war“ besteht, der Identität innerhalb der fundamentalistischen Gruppe konstituiert. Dabei steht das Haus Lannister symbolisch für die korrupte, schlechte Welt, der die Fundamentalisten gegenüberstehen. „The Faith Militant raise the issue to cosmic proportions by insisting that it is a matter of morality and spiritual salvation, heightening the stakes of the issue to a battle that cannot be won in real time and is unthinkable to lose“ (Tucker 2017, S. 60).

Besonders interessant im Hinblick auf das Identitätsthema ist die Religion, die sich rund um den Herrn des Lichts gebildet hat. Dualismus und Abspaltung sind die vorherrschenden Identitätskonzepte. Alles läuft auf eine – wenig greifbare – Person zu, kulminiert in dieser Person. Identität bzw. die individuellen Identitätspraktiken lösen sich im Gehorsam gegenüber dem Herrn des Lichts und in seinem Autoritätsanspruch auf. Dies soll – wie weiter oben erwähnt – Gewissheit garantieren. Auch in dieser Konzeption, wenngleich anders als in der Religion der alten Götter, lässt sich Unterschiedslosigkeit erkennen: Es gibt nur die Gruppenidentität, individuelle Identität wird ausgelöscht bzw. löst sich auf. Der Kampf Finsternis gegen Licht begründet den Dualismus, der sich auf den verschiedenen Ebenen fortpflanzt. Gnostisch anmutende Elemente durchziehen diese Konzeption von Religion. Genau diese dualistisch mythischen Elemente sind es aber auch, die Identität in der Abgrenzung zum anderen schaffen.

5.2 Jon Snow – der Erlöser?

Ein Beispiel dafür ist Jon Snow, der eine „Identitäts-Katharsis“, einen Prozess der Emanzipation, durchläuft. Der Eintritt in die *Night's Watch* ist für Jon Snow bedingt freiwillig. Als Bastard ist sein Platz nicht in Winterfell, das erkennt er. Das Beispiel seines Onkels Benjen Stark scheint ihm ein möglicher Ausweg zu sein. Von Anfang an bringt er Jon Snow gegenüber seine Bedenken zum Ausdruck. Der Eintritt in die *Night's Watch* ist keine leichtfertige Entscheidung, und vermutlich ahnt Benjen Stark bereits, dass es für Jon Snow eher eine Flucht als eine Berufung ist.

„Take me with you, when you go back to the Wall,“ Jon said in a sudden rush. „Father will give me leave to go if you ask him, I know he will.“ Uncle Benjen studied his face carefully. „The Wall is a hard place for a boy, Jon.“ [...] „I want to serve in the Night's Watch, Uncle.“ He had thought in it long and hard, lying abed at night while his brothers slept around him. Robb would someday inherit Winterfell, would command great armies as the Warden of the North. Bran and Rickon would be Robb's bannermen and rule holdfasts in his name. [...] But what place could a bastard hope to earn? (Martin 2011a, S. 53–54)

Der Eintritt in die *Night's Watch* ist bewegt von Jons Suche nach Identität, nach einem Platz in der Welt. Jon bringt seine Motivation selbst treffend auf den Punkt: „A bastard can have honor, too“ (Martin 2011a, S. 54). Diese Suche

drückt sich auch in Jons Beziehung zu Ygritte aus, um derentwillen er mehrmals Befehle missachtet und seine moralische Vorstellung über den Gehorsam der *Night's Watch* stellt (Martin 2011b, S. 742 f., 748 f.).

Es ist bezeichnend, dass Jon Snow beinahe jeden Aspekt des Schwurs der *Night's Watch* bricht. Genau dieser Eid, dieses *sacramentum*, ist es aber, der das Religiöse im Leben Jon Snows bezeichnet. Gleichzeitig ist es genau diese Suche nach Identität, die es Jon Snow ermöglicht, Entscheidungen zu treffen, die moralisch richtig, wenn auch unpopulär sind. Dabei bewegt er sich auf einer Ebene der Metareligiosität – er handelt auf dem Hintergrund seiner moralischen Werte, nicht auf Grund religiöser Normen.

Gleichzeitig ist die Figur des Jon Snow aus religiöser, christlicher Sicht besonders spannend. Er ist durch die Intervention Melisandres de facto von den Toten auferstanden – ein klar christlicher Topos. Im Moment seiner Auferstehung ist Jon Snow Entsetzen und Panik ins Gesicht geschrieben. Auf die Frage, woran er sich erinnere, antwortet er: „I shouldn't be here“ (Benioff und Weiss 2016a, S06 E03). Melisandre hakt nach, was er nach seinem Tod gesehen habe, wo er hingegangen sei. „Nothing. There was nothing at all“ (Benioff und Weiss 2016a, S06 E03), antwortet Jon Snow. Ihm wird nun durch die rote Priesterin implizit die Rolle des Azor Ahai zugesprochen. Seine Auferstehung ist ihr Zeichen genug. Die Auferstehung bewirkt allerdings etwas Besonderes im Leben Jon Snows. „Der Erlöser ist nicht nur Held, sondern auch immer Leidender. Schwäche wird in Stärke umgedeutet, als Leidensheld fügt er sich in sein Schicksal“ (Mayer 2017, S. 116). So entspricht Jon Snow dem Urtopos des Erlösers (Mayer 2017, S. 117).

Bran Stark bringt diesen Werdegang Jon Snows auf den Punkt. „You were exactly where you were supposed to be“ (Benioff und Weiss 2019b, S08 E06). Dabei erfüllt sich auch die Ankündigung, die Maester Aemon zu Beginn des Epos gibt: die Entscheidung zwischen Liebe und Pflicht, die die schwerste im Leben von Jon Snow sein wird (Martin 2011a, S. 662). Die Auseinandersetzung mit seiner Rolle in der Welt ermöglicht Jon Snow, eine Entscheidung zu treffen und für diese einzustehen.

In gewisser Weise entspricht Jon Snow dem religiösen Topos des Erlösers. Gleichzeitig wird er in Buch und Serie aber auch als Mensch dargestellt, der seinen Platz sucht und sich mit seiner Identität auseinandersetzen muss – den Normen und Werten seiner Gesellschaft zum Trotz.

So zeigen sich sowohl am Beispiel von Jon Snow wie auch in den einzelnen Religionen Konzepte von Identität, die auch die aktuellen Kontexte kennzeichnen und die Identifikationsangebote für heutige Menschen darstellen.

6 Das Potenzial von Buch und Serie für religiöse Bildung

Religiöse Bildung beschäftigt sich mit den verschiedensten Formen der Lebensorientierung von Menschen und stellt Möglichkeiten der Auseinandersetzung für Menschen jeden Lebensalters zur Verfügung. Die bisher am Beispiel von *Game of Thrones*, aber auch von *A Song of Ice and Fire* aufgezeigten "Muster" und Aspekte zu Identität und Religion sind solche Identifikationsmöglichkeiten. Aus theologischer Sicht ist zentral, dass diese Bildungsauseinandersetzung um „gelingende“ Lebensorientierungen geführt wird und die verschiedensten Identifikationsmöglichkeiten nicht unreflektiert nebeneinander stehengelassen werden, sondern Gegenstand einer kriteriologischen Auseinandersetzung sind. In diesem Kontext ist das Verhältnis Säkularität und Religion ebenso zu thematisieren wie die verschiedenen religiösen Formen, u. a. dualistische Muster, Formen von Abspaltungen, die bis in heutige Alltags-, Bildungs- und Wissenschaftspraxen reichen.

Auch sind die unterschiedlichen Zugänge zu Religion und Identität aufzuzeigen. Gerade in Religionskontexten wird nicht selten die Vorstellung einer stabilen Identität vertreten, nach deren Aufbau weitgehend Kontinuität und Stabilität eintritt. Es fällt schwer, die postmoderne Sicht der je nach Kontext wechselnden Identitätskonstruktionen für das eigene Denken und Handeln anzunehmen. Deutlich erkennen kann man derartige Einstellungen vor allem, wenn es um die Zusammenarbeit mit anderen Religionen geht. Speziell die Religionspädagogik hat hier eine besondere Aufgabe. Sie muss sich mit den konkreten gesellschaftlichen und religiösen Bedingungen und den daraus resultierenden Identitätsverständnissen auseinandersetzen, um zeitgemäße religiöse Bildung anbieten zu können.

Ein besonderes Potential in der Verbindung zwischen Fantasy und Realität sieht auch Tucker (2017). Sie kommt zu der Konklusion, dass *Game of Thrones* bzw. das Fantasy-Genre im Allgemeinen der Welt als Spiegel dienen kann. „Fantasy books and shows like *Game of Thrones* allow the audience to make connections and build understanding that is too complicated to see in the real world“ (Tucker 2017, S. 61). Für Bildung im Allgemeinen und religiöse Bildung im Speziellen, bedeutet dies eine Möglichkeit, Verständnis für komplexere Sachverhalte zu schaffen. Es benötigt Mittel – Medien –, um die Auseinandersetzung führen und die Potentiale heben zu können. Um größere Zusammenhänge wahrnehmen und Bezüge herstellen zu können, muss die religiöse Bildungsarbeit in der Balance zwischen Innenperspektive und Außenperspektive geschehen.

A Song of Ice and Fire und Game of Thrones sind Medien, anhand derer das Gespräch und die Auseinandersetzung eröffnet und geführt werden können.

7 Wie Eis und Feuer?

Eine Antwort darauf, wie Religionen in gesellschaftlichem Kontext mit Pluralität umgehen sollen, gibt uns A Song of Ice and Fire nicht. Wohl aber eine Schau der verschiedenen Facetten, die Religionen haben können, und auch einen aufmerksamen Blick auf das Verhältnis von Religion und Macht. Im Universum von A Song of Ice and Fire bzw. Game of Thrones zeigt sich aber auch deutlich, dass Religionen, die einen absoluten Wahrheitsanspruch ausüben, kritisch zu betrachten sind.

Allzu leicht entstehen Dualismen und Herrschaftsansprüche. Lebenstragende Überzeugungen brauchen Reflexion und Auseinandersetzung. Religionen brauchen Theologie, Philosophie, Bildungswissenschaften. Religion geschieht im Modus der Bildung. Was in diesen Kontexten gute Bildung ausmacht und zu einem – aufs Ganze gesehen – „gelingenden“ Leben beiträgt, damit muss man sich lebenslang auseinandersetzen, und dies braucht die Erkenntnisse vieler Wissenschaften.

Es gibt eben mehr als Eis und Feuer.

Literatur

- Bardugo, Leigh. 2012. Shadow and Bone. Buchreihe *The Grisha Trilogy*, Bd. 1. Macmillan Publishers: USA.
- Bardugo, Leigh. 2013. Siege and Storm. Buchreihe *The Grisha Trilogy*, Bd. 2. Macmillan Publishers: USA.
- Bardugo, Leigh. 2014. Ruin and Rising. Buchreihe *The Grisha Trilogy*, Bd. 3. Macmillan Publishers: USA.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: Taylor, Alan. 2012, 8. April. The Night Lands (Staffel 2, Episode 2) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: Nutter, David. 2013a, 2. Juni. The Rains of Castamere (Staffel 3, Episode 9) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.

- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: Nutter, David. 2013b, 9. Juni. Mhysa (Staffel 3, Episode 10) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: MacLaren, Michelle. 2014, 4. Mai. First of His Name (Staffel 4, Episode 5) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: Slovis, Michael. 2015, 12. April. The Wars to Come (Staffel 5, Episode 1) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: Sackheim, Daniel. 2016a, 8. Mai. Oathbreaker (Staffel 6, Episode 3) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: Sapochnik, Miguel. 2016b, 26. Juni. The Winds of Winter (Staffel 6, Episode 10) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: Podeswa, Jeremy. 2017, 16. Juli. Dragonstone (Staffel 7, Episode 1) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: Nutter, David. 2019a, 5. Mai. The Last of the Starks (Staffel 8, Episode 4) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Benioff, David, und Daniel Brett Weiss. Regie: dies. 2019b, 19. Mai. The Iron Throne (Staffel 8, Episode 6) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Dietz, Thorsten. 2020. *Gott in Game of Thrones. Was rettet uns, wenn der Winter naht? Überraschende Erkenntnisse über die Religionen von Westeros*. Asslar: Adeo Verlag.
- Englert, Rudolf. 2018. *Was wird aus Religion? Beobachtungen, Analysen und Fallgeschichten einer irritierenden Transformation*. Ostfildern: Matthias Grünewald Verlag.
- Faber, Eva-Maria. 2011. *Einführung in die katholische Sakramentenlehre*. 3. Aufl. Stuttgart: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.

- Hill, Dave. Regie: Mylod, Mark. 2015, 3. Mai. Sons of the Harpy (Staffel 5, Episode 4) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom.
- Keupp, Heiner, Thomas Ahbe, Wolfgang Gmür, Renate Höfer, Beate Mitzscherlich, Wolfgang Kraus, und Florian Sraus. 2006. *Identitätskonstruktionen: Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne*. 3. Aufl. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch-Verlag.
- Kraml, Martina, Zekirija Sejdini, Nicole Bauer, und Jonas Kolb. 2020. Konflikte und Konfliktpotentiale in interreligiösen Bildungsprozessen. Empirisch begleitete Grenzgänge zwischen Schule und Universität. Buchreihe *Studien zur interreligiösen Religionspädagogik*, Bd. 3. Stuttgart: W. Kohlhammer.
- Kraml, Martina, Zekirija Sejdini. 2022. Kontingenzsensibilität als Grenzgang interreligiösen Lernens - Chancen und Herausforderungen. In *Grenzgänge und Grenzziehungen. Transdisziplinäre Ansätze in der Lehrer*innenbildung*. Hrsg. N. Brocca et. al. 85-98. Innsbruck: innsbruck university press.
- Martin, George R. R. 2011a. A Game of Thrones. Buchreihe *A Song of Ice and Fire*, Bd. 1. New York: Bantam Books.
- Martin, George R. R. 2011b. A Clash of Kings. Buchreihe *A Song of Ice and Fire*, Bd. 2. New York: Bantam Books.
- Martin, George R. R. 2011c. A Storm of Swords. Buchreihe *A Song of Ice and Fire*, Bd. 3. New York: Bantam Books.
- Martin, George R. R. 2011d. A Feast of Crows. Buchreihe *A Song of Ice and Fire*, Bd. 4. New York: Bantam Books.
- Martin, George R. R. 2011e. A Dance with Dragons. Buchreihe *A Song of Ice and Fire*, Bd. 5. New York: Bantam Books.
- Martin, George R. R. Regie: Graves, Alex. 2014, 13. April. The Lion and the Rose (Staffel 4, Episode 2) [Episode einer TV-Serie]. In *Game of Thrones*, Produzenten: David Benioff und Daniel Brett Weiss. Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio, Startling Television, Bighead Littlehead: United States. Generator Entertainment: United Kingdom. S04 E02.
- Mayer, Nadja Alexandra. 2017. Spiel der Throne – Kampf der Götter. Multi-Religiosität und Erlösungsthematik bei „Game of Thrones“. In *Götter, Krieger, Avatare. Von „World of Warcraft“ bis „Game of Thrones“*. Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen-Texte Nr. 249, Hrsg. Matthias Pöhlmann, 107–118. Berlin: Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen.
- Otto, Rudolf. 1920. *Das Heilige: Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*. München: Beck.
- Regensburger, Dietmar. 2015. Das Band der Gewalt. Interview mit Michael Haneke. In *Von Ödipus zu Eichmann: Kulturanthropologische Voraussetzungen von Gewalt*. Buchreihe *Film und Theologie*, Bd. 22, Hrsg. Dietmar Regensburger und Christian Wessely, 139–146. Marburg: Schüren Verlag.
- Tucker, Katherine. 2017. Violence, Politics, and Religion: Cosmic War in Game of Thrones. *Fafnir – Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research* 4/3–4: 54–66.
- Van der Walt, Johannes L. 2011. Understanding the anatomy of religion as basis for religion in education. *HTS Teologiese Studies/Theological Studies* 67/3: 1–7. doi:<https://doi.org/10.4102/hts.v67i3.924>.

Open Access Dieses Kapitel wird unter der Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>) veröffentlicht, welche die Nutzung, Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und Wiedergabe in jeglichem Medium und Format erlaubt, sofern Sie den/die ursprünglichen Autor(en) und die Quelle ordnungsgemäß nennen, einen Link zur Creative Commons Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.

Die in diesem Kapitel enthaltenen Bilder und sonstiges Drittmaterial unterliegen ebenfalls der genannten Creative Commons Lizenz, sofern sich aus der Abbildungslegende nichts anderes ergibt. Sofern das betreffende Material nicht unter der genannten Creative Commons Lizenz steht und die betreffende Handlung nicht nach gesetzlichen Vorschriften erlaubt ist, ist für die oben aufgeführten Weiterverwendungen des Materials die Einwilligung des jeweiligen Rechteinhabers einzuholen.

