

Projektessay – Schreibende Reisende

Konstruktionen des „Eigenen“ und des „Fremden“ in der Serie *Game of Thrones* (2011-2019)

Wie die Serie *Game of Thrones* ihre zwei Kontinente nach dem Modell der Orient-Okzident-Opposition (vgl. Said, *Orientalism*, 1978) konstruiert, um ihre Protagonist*innen aufzuwerten.

Das schwere, hölzerne Portal der Stadt öffnet sich. Hinaus laufen hunderte ehemalige Versklavte, die Ketten noch immer um ihre Hälse gebunden. Daenerys Targaryen und ihre engsten Verbündeten stehen vor den Stadttoren auf einer Anhöhe, umgeben von ihrer Armee ebenfalls aus ehemaligen Sklaven, die sie zuvor befreit hat und die nun freiwillig für sie kämpfen. Bis auf Missandei, Daenerys engste Beraterin und Übersetzerin, ebenfalls von ihr aus der Sklaverei befreit, sind alle diese Verbündeten *weiße* Menschen. Gemeinsam beobachten sie die befreite Menschenmasse, die aus dem Portal hinausströmt.

Sobald sich die Menschen draußen eingefunden haben, kehrt Stille in den offenen Platz vor der riesigen Stadt ein. Missandei spricht auf Valyrisch, einer der meist gesprochenen Sprachen auf Essos: „Dies ist Daenerys Targaryen. Ihr verdankt ihr eure Freiheit!“ „Nein“, unterbricht sie Daenerys. Sie wendet sich selbst an die Menge: „Ihr verdankt mir eure Freiheit nicht. Ich kann sie euch nicht schenken. Eure Freiheit gehört mir nicht. Sie gehört euch ganz allein!“

Hoffnungsvollen Blickes schaut sie die Menschen an. Nichts regt sich. Bis einer der Menschen, ein Mann mit einem Kind auf dem einen Arm, seinen freien Arm nach Daenerys ausstreckt: „Mhysa!“ Unmittelbar nach dem Bruch dieser Stille stimmen immer mehr Menschen aus der Menschenmenge in diesen Chor ein, ihre Arme nach Daenerys ausgestreckt: „Mhysa! Mhysa!“ Verwirrt wendet sich Daenerys an Missandei: „Was bedeutet das?“ „Es ist Alt-Ghiscari, Khaleesi“, antwortet Missandei. „Es bedeutet ‚Mutter‘.“

„Mhysa!“, erklingt es immer lauter aus der Masse. „Diese Menschen tun mir nichts.“ Daenerys tritt von der Anhöhe herab, an ihren Soldaten vorbei, die kurz zuvor noch die Speere gegen die Menschenmasse gerichtet haben, und begibt sich unter die Menschen, die wenige Stunden vorher noch in Ketten gebunden waren. Sie klopfen Daenerys auf die Schulter, zeigen ihre Dankbarkeit und lassen den „Mhysa“-Chor weiter erklingen. Für einen Moment scheint es Daenerys Verbündeten so, als würde sie in der Masse untergehen, als würde sie regelrecht von

ihr verschlungen. Dann aber wird sie zum Auftakt der hinterlegten Musik in die Luft gehoben und auf den Schultern zweier Männer getragen.

Daenerys wird gefeiert; ihr zufriedenes Lächeln spiegelt sich in den Gesichtern der befreiten Menschen wider. Die Kamera zieht aus der Vogelperspektive weiter nach oben, Daenerys sticht als leuchtende Retterin aus dem Zentrum der Masse hervor. Ihre drei Drachen steigen mit dem Publikum in den Himmel. Der Bildschirm wird schwarz, die Musik klingt aus.



[Bild 1](#): GoT S3E10 „Mhysa“:
Daenerys Targaryen inmitten der von ihr
befreiten Versklavten

Die US-amerikanische Fantasy-Serie *Game of Thrones* (GoT), produziert von David Benioff und Daniel B. Weiss für den US-Sender HBO, war und gilt bis heute als ein internationaler Erfolg. Seit ihrer Erstaussstrahlung in den Jahren 2011 bis 2019 hat sie bis zum lang ersehnten Finale der Serie Millionen von Menschen für sich begeistert. Es geht um politische Machtkämpfe, abenteuerliche Reisen und fantastische Wesen. *Game of Thrones* basiert auf der – bisher noch nicht abgeschlossenen - Fantasy-Bücherreihe *Das Lied von Eis und Feuer* (engl. Orig.: *A Song Of Ice And Fire*) von George R. R. Martin, dessen ohnehin große Beliebtheit sich durch die Serie noch verstärkt hat. Nur, woher kommt diese immense Popularität? Was begeistert so viele Menschen an *Game of Thrones*? Auch Medien, die man genießt, sollte man einem kritischen Blick unterziehen.

Als auch mich 2018 der „Hype“ um die Serie erreichte, bin ich kopfüber in die *Welt von Eis und Feuer* eingetaucht und habe alle für mich greifbaren Medien rund um das Franchise konsumiert: Die Bücher, die Serie, Sekundärbücher zu erweitertem *World Building* und detailreiche Videos zu verschiedensten Theorien rund um diese Fantasy-Welt. Noch Jahre später begeistere ich mich dafür, jedoch fallen mir immer häufiger Dinge auf, die nun einen bitteren Nachgeschmack hinterlassen.

In der Serie (sowie den Büchern) werden sich Konstrukte der Eigen- und der Fremdheit eurozentrischer Natur zunutze gemacht, um bestimmte Figuren gegenüber anderen Figuren(-gruppen) aufzuwerten, aber auch, um diese Figuren für westliche Zuschauende sympathischer und damit für eine identifikatorische Perspektive zugänglicher zu gestalten.

Bekannte Bilder von Eigen- und Fremdheit werden bereits in der Kartographie der fiktiven Welt erzeugt: Auf den Landkarten von *GoT* finden sich die zwei (Haupt-)Kontinente *Westeros* und *Essos*, auf denen sich die Handlung abspielt. Aufgrund



Bild 2: Ein Ausschnitt einer Landkarte der Welt von *Game of Thrones*

ihrer Verschiedenheiten bilden sie zwei voneinander getrennte Welten, die mithilfe von Jurij Lotmans Raumtheorie analysiert werden können, wie nach der nun folgenden Beschreibung der eigens für die Serie entwickelten Kartographie erläutert.

Westeros ist der westliche Kontinent und Schauplatz des Großteils der Handlung. Dort herrscht eine föderale Monarchie, deren feudale Regierungsform stark an das europäische Mittelalter erinnert. Dies wird durch bekannte, i. d. R. europäische Figurentypen wie Ritter, Könige, Adlige sowie Vasallen und Bauern bekräftigt. Die in Westeros gesprochene Sprache ist die „gemeine Zunge“, die immer mit der Erzählsprache (Englisch im Original) übereinstimmt. Autor George Martin – der selbst in den USA geboren und aufgewachsen ist¹ – erwähnt in einem Interview², dass er sich beim Erstellen der Karte an der Landkarte der britischen Inseln orientierte. So sei die Mauer in *GoT* – eine kilometerlange und -hohe Wand aus Eis, die den nördlichsten Teil des Kontinents vom Rest trennt – direkt vom Hadrianswall in Schottland inspiriert. Zudem liegt nahe, die südliche Hälfte Westeros‘ als eine abgewandelte Version eines um 180° Grad gedrehten Irlands zu sehen.

Somit wird nicht nur ein an europäische – insbesondere britische – Geschichte erinnerndes Sentiment geschaffen, sondern es liegen auch direkte Einflüsse durch den Autor vor. Das Erstellen von Landkarten und Kreieren fiktionaler Sprachen weist außerdem Parallelen zu anderen populären Fantasy-Reihen auf, insbesondere zu dem Werk „Der Herr der Ringe“ (1954/1955) von J. R. R. Tolkien, das Martins *Welt von Eis und Feuer* vorausgeht.

Essos ist das östliche Gegenstück zu Westeros. Wo in Westeros ein einheitliches und (für den Betrachter) bekanntes System der Monarchie herrscht, koexistieren in Essos diverse Systeme

¹ <https://georgerrmartin.com/about-george/life-and-times/> Homepage von George R. R. Martin, Sektion „Life and Times“

² <https://www.youtube.com/watch?v=tXLYSnMirXM> blinkbox-Books-Interview mit George R. R. Martin und Robin Hobbs (Autorin der Fantasy-Trilogie *Farseer*), 26.08.2014 (letzter Zugriff: 06.07.2023)

nebeneinander, wie bspw. die drei „Sklavenstädte“ Astapor, Yunkai und Meereen, in denen Sklaverei praktiziert wird, was in Westeros wiederum verboten ist und mit Exil oder Tod bestraft wird. Weiterhin gibt es das Volk der Dothraki, eine patriarchale Gesellschaft, die brutal und sexuell libertär dargestellt wird und darüber hinaus ihre eigene, ebenfalls in der Serie gesprochene Sprache spricht. Brutalität und die freie Ausübung sexuellen Verlangens inklusive gesellschaftlich akzeptierter sexualisierter Gewalt werden hier genutzt, um Fremdbilder rund um die Dothraki zu kreieren. Dass die Dothraki eine andere „grobe[] Sprache“⁷ sprechen, trägt zur Verfremdung dieser Volksgruppe bei.

Der Lotmanschen Raumsemiotik folgend, werden hier zwei Welten konstruiert, die auf mehreren Ebenen voneinander getrennt sind, was eine Verbindung zwischen ihnen nicht zulässt³. Die physische Grenze zwischen Westeros und Essos bildet eine kontinentale Meeresspalte (vgl. Bild 2, die ein einfaches Passieren der Grenze erschwert. Ebenso unterscheidet sich die innere Struktur der beiden Kontinente grundlegend: Zu nennen sind etwa die unterschiedliche Struktur der Herrschaftsformen – die Einheit einer Herrschaftsform (Monarchie) auf dem einen Kontinent, die konträr zu der Vielfalt individueller Herrschaftsformen auf dem anderen Kontinent steht– oder die Sprache – *eine* einheitliche Sprache in Westeros gegenüber vielen verschiedenen Sprachen in Essos –, die jeweils die gesamte fiktionale Welt in zwei elementar unterschiedliche Räume teilen. Figurativ könnte man demnach Westeros als Welt der *Ordnung* (oder der Einheit) und Essos als Welt der *Unordnung* (oder des Chaos) verstehen. Diese Unterschiede machen sie zu unvereinbar gegensätzlichen Welten. Diese Art der Weltanschauung kommt einem eurozentrischen Verständnis der Welt nahe⁴.

Es wird somit in *GoT* eine die gesamte Szenerie prägende Topographie konstruiert, die Parallelen zum Verhältnis von ‚Westen‘ und ‚Orient‘ aufweist, wie Edward Said es in *Orientalism* entwickelt. Laut Said bestätigt sich die abendländische Identität, indem sie sich gegenüber einer fremden, „orientalischen“ Entität abgrenzen kann. Dadurch wird die eigene Identität bestärkt, da man sich, aus westlicher Perspektive, nun darüber definieren kann, was man nicht ist⁵. Stereotype spielen dabei ebenfalls eine Rolle, da sich diese zunutze gemacht werden, um den Fremdbildern ein Fundament zu verschaffen, das bereits viele westlich sozialisierte Menschen verinnerlicht haben.

³ J. Lotman, *Die Struktur literarischer Texte* (1972), S. 327

⁴ S. Hartwig, *Einführung in die Literatur- und Kulturwissenschaft Lateinamerikas* (2018), Kap. 13.2, S. 298

⁵ Entnommen aus V. Nünning und A. Nünning (Hrsg.), *Methoden in der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse*, Kap. 13.2 „Methoden der (post-)kolonialen Literaturkritik“, S. 275

An dieser Stelle soll erwähnt sein, dass es in *GoT* mehr Grenzräume gibt als nur *Ost* und *West*. Ebenso gibt es Grenzen von Nord zu Süd (s. Hadrianswall-Beispiel), Versklavende und Versklavte, oder auch Grenzen der Männlichkeit zur Weiblichkeit, um ein paar Beispiele zu nennen, die eine zentrale Rolle sowohl in der Serie als auch in den Büchern spielen. Die Grenze zwischen West und Ost ist somit keineswegs maßgeblich für das zentrale Narrativ der Serie; nichtsdestotrotz spielt sie, aufgrund ihrer Inszenierung, eine tragende Rolle für das Verständnis der innerdiegetischen Welt.

In *GoT* werden die genannten, zur Abwertung eingesetzten Stereotype genutzt, um die Hauptfiguren, z. B. Daenerys Targaryen, ansprechender und zugänglicher erscheinen zu lassen, da man sich als – wie die Mehrheit der Zuschauenden von *GoT* – westliche⁶ Zuschauerin besser mit ihr und den Werten, die sie repräsentiert, identifizieren kann als mit denen, die zu ihr im Kontrast stehen, wie z. B. die o. g. Dothraki. Diese werden als ein „wildes“ und „primitives“ Volk präsentiert, wobei neben den Stereotypen auch äußere Attribute zum Einsatz kommen: Sie tragen lange, geflochtene Haare, denen sie mit jedem erlangten Sieg eine Glocke einflechten und sind nur leicht gerüstet bzw. gekleidet. Darüber hinaus werden sie als „Barbaren“⁷ bezeichnet. Sie sind fast ausschließlich auf Pferden unterwegs, leben meist in lederbedeckten Hütten auf offenem Terrain – generell ist, bis auf zwei große Pferdestatuen, in der Serie keine komplexe Architektur in Zusammenhang mit den Dothraki zu verzeichnen – und werden fast ausschließlich in Settings gezeigt, die sich in der Natur abspielen. Dadurch wird eine Naturverbundenheit suggeriert, die westlich geprägte Stereotype „primitiven“ Völkern zuschreiben, die wiederum auf die Dothraki übertragen werden sollen. Diese Naturverbundenheit wird mit dem „zivilisierten“ und städtischen Westeros kontrastiert.

Somit nutzt die Serie *GoT* die Polarisierung von westlichen und anti-westlichen Werten, um bestimmte Figuren gegenüber ganzen Völkergruppen auf- bzw. abzuwerten.

Ähnlich verhält es sich mit der eingangs angeführten Szenenbeschreibung aus dem Finale der dritten Staffel von *GoT*. Diese Szene stellt für (die Protagonistin) Daenerys Targaryen, ein monumentales Ereignis dar: Sie erreicht ihr Ziel, Sklaverei in „Slaver’s Bay“ abzuschaffen, und dies auf eine Art und Weise, die ihr Liebe und Bewunderung der befreiten Bevölkerung einbringt. Es soll vermittelt werden, dass Daenerys nicht nach absoluter Macht strebt, sondern eine Herrscherin mit Herz für ihr Volk ist – eine emotionale Legitimation für den Thron.

⁶ Statistik: Parrot Analytics Limited, *Global Demand for Game of Thrones – Season 8 Global TV Demand Analysis* (2019)

⁷ George R. R. Martin: *Das Lied von Eis und Feuer* Buch 1: *Die Herren von Winterfell* (1996), Kapitel 3, Daenerys I

Daenerys ist, nach Lotmanschen Verständnis, eine bewegliche Figur, d. h. sie kann sich zwischen den klar voneinander getrennten Welten – im Fall der Szene, denen von Versklavten und Befreienden – bewegen⁸.

Daenerys, die weiße Retterin im Zentrum einer Menschenmasse aus nicht-weiß dargestellten Versklavten, die wie Zombies den Arm nach ihr ausstrecken und sie in die Luft emporheben, wird hier zum buchstäblichen Mittelpunkt der Szene. Der Kontext und die Auswirkungen, die diese Befreiung der Versklavten hat, werden innerhalb der Serie jedoch kaum bis gar nicht thematisiert. Stattdessen erfüllen sie die Funktion, Daenerys Position und Figur hervorzuheben. Darüber hinaus haben die Versklavten als Figuren keine personale Tiefe. Ihre einzige Funktion ist, Daenerys als Retterin zu glorifizieren und ihren Status als gefeierte Herrscherin zu festigen. Das stark gelenkte Spiel mit dem Kontrast von Schwarz und Weiß im genannten Szenenbild (Bild 1) unterstützt dies nur.

Die Szene, die mit epischer Musik unterlegt und nicht zuletzt auch durch die aufwändigen *Visual Effects* um die drei Drachen beeindruckt, erzeugt bei den Betrachtenden ein Gefühl der Bewunderung und möglicherweise auch des geteilten Stolzes für den weiten Weg, den Daenerys gegangen ist, um an diesen Punkt zu gelangen. Doch geschieht dies eben auf Kosten der nicht-weißen versklavten Figuren, die sich zu funktionalen Statisten reduziert sehen und deren individuelle oder ökonomische Problematik nicht weiter erläutert wird.

Da wir uns in den Tutorien sowie den Blockseminaren des Projektseminars „Schreibende Reisende“ immer wieder intensiv mit Konstruktionen des Eigenen und des Fremden sowie deren Manifestationen und Auswirkungen auseinandergesetzt haben, konnte ich meine Zweifel und mein Unbehagen gegenüber vielen Szenen der Serie endlich benennen. Man könnte meinen, *Game of Thrones* macht sich diese Konstrukte zunutze, um ihre Figuren in ein Licht zu rücken, das diese vor den Zuschauenden aufwerten soll. Die an das westliche Wertesystem angepassten Hauptfiguren werden aufgrund der Möglichkeit, sich auf der Basis eben dieser Werte mit ihnen identifizieren zu können, sympathischer gemacht, insbesondere auch, indem ein ‚fremdes‘ Gegenbild geschaffen wird, von dem man diese Figuren abgrenzt. Somit lässt sich mutmaßen, dass *GoT* seine Popularität auch ein Stück weit diesen Konstruktionen zu verdanken hat.

⁸ Sie kann sich auch zwischen Westeros und Essos bewegen, jedoch findet dieser Grenzübergang erst spät in der Serie (S6 E10) statt.

Eine solche Herangehensweise an eine moderne Serie finde ich aber erschreckend, insbesondere, da *Game of Thrones* eine der meistgesehenen Serien der letzten Jahre ist. Einem Verständnis der Welt, wie Said es in *Orientalism* ausführt, sollte, insbesondere in Medien, die so einflussreich sind wie die Serie *Game of Thrones*, eher entgegengewirkt werden, anstatt es auszunutzen. Die in den Seminaren behandelten literaturwissenschaftlichen Konzepte, wie die Raumtheorie nach Lotman, sind außerdem wichtige Hilfsmittel, um solche Weltenspaltungen in der Literatur erkennen und im nächsten Schritt dekonstruieren zu können.

Aus diesem Grund erscheint es mir wichtig, auch populäre Medien mit einer gewissen Vorsicht zu genießen und sich mitunter zu fragen, ob nicht die eigenen potentiellen Vorurteile gegen eine Minderheit auf dieser Welt ausgespielt werden.