

Timo Storck

»...and now my watch begins...«

Einleitung	13
Zusammenfassung der Staffeln 1–6	14
Zur ästhetischen Form	19
Themen der wissenschaftlichen Rezeption	19
Interpassivität und filmischer Schock	21
Interpretation: »Fright's Watch« und das beobachtete Publikum	24
Literatur	27





GAME OF THRONES™

YOU WIN OR YOU DIE

AN EPIC NEW SERIES ONLY ON **HBO** SUNDAY, APRIL 17, 9PM

© 2011 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO® and related channels and service marks are the property of Home Box Office, Inc.

DVD-Cover *Game of Thrones*, Staffel 1.

© HBO. Quelle: Filmbild Fundus Herbert Klemens



Game of Thrones

Einleitung

Vor einigen Jahren (eine zweite Fassung gab es 2016) erschien im »jetzt«-Magazin der *Süddeutschen Zeitung* ein Artikel, in dem Redaktionsmitglieder beliebte zeitgenössische TV-Serien kurz zusammenfassten – ohne sie gesehen zu haben. Es wurde auf der Grundlage von unter Freunden mitgehörten Unterhaltungen und Internetrecherche ein Bild erstellt. Schlüter (2013) schrieb:

»*Game of Thrones* ist eine Mischung aus Fantasy- und Mittelalter-Epos. Soweit ich weiß geht es um mehrere verfeindete Adelsgeschlechter mit komplizierten Namen und schönen Wappen, die sich Facebook-Nutzer gerne auf T-Shirts drucken wollen. Es gibt eine Menge Konflikte und raue Sitten. Insgesamt ist alles ziemlich zerrüttet und düster und sieht aus wie auf einem Wave-Gothik-Treffen (lange Gewänder, Kutten und Haare, Männer mit viel Bart, Frauen mit Mieder), außerdem trinken alle aus Hörnern und essen mit den Händen. Die Serie ist sehr brutal, viele sagen: »archaisch«. Es gibt zum Beispiel rituelle Opferungen und es wird in Blut gebadet. Im Zug kann man sie nicht besonders gut anschauen, weil sich dann ältere Damen auf dem Nebensitz beschweren. [...] Die Figuren sind Bürgermeister Carcetti aus »The Wire«, ein Zwerg, der von einem Kleinwüchsigen gespielt wird, der zum Sexsymbol wurde (das selbst aber für großen Quatsch hält), eine Prostituierte alias Sibel Kekilli, die manchmal nackt ist und damit Aufsehen in deutschen Boulevard-Medien erregt, Könige und andere starke Männer mit Harnisch und Schwert, und Kinder mit wirrem Haar, Dreck im Gesicht und großen Kulleraugen. Irgendwie haben sie alle miteinander zu tun und hängen in dunklen Burgräumen oder im Wald rum. Die heimlichen Stars der Serie sind die Drachen.«

Eine weitere Art der Rezeption von *Game of Thrones* (■ Abb. 2.1) zeigt sich auf der Videoplattform *youtube*: Dort findet man unzählige Clips (sogenannte »reaction videos«), in denen Menschen ihre Bekannten dabei filmen, wie sie die Serie ansehen, insbesondere einige der besonders schockierenden und/oder unvorhergesehenen Szenen. Dabei entsteht eine Besonderheit dadurch, dass es sich bei der Serie um die Adaptation des Romanzyklus von George R.R. Martin handelt (*A song of ice and fire*) und somit auch einige »Erst-SeherInnen« eine Ahnung davon haben, was passieren wird, während andere es nicht haben. So entsteht eine besondere Rezeptionskultur: Auf *youtube* kann man beobachten, wie jemand »Eingeweihtes« seine Bekannten dabei beobachtet, wie sie *Game of Thrones* ansehen.

Dem möchte ich im Weiteren unter Zuhilfenahme zweier im weitesten Sinn medientheoretischer Konzeptionen nachgehen: der Interpassivitätstheorie Robert Pfallers und der Annahme einer Schockwirkung des filmischen Kunstwerks in den Arbeiten Walter Benjamins. Beides soll dabei helfen, das Phänomen der »reaction videos« zu betrachten und davon ausgehend zu prüfen, ob sich in der Interpretation dieser Form der Rezeption auch etwas Spezifisches an der inhaltlichen Struktur von *Game of Thrones* aufdecken lässt. Erst spät in meiner Darstellung werde ich dabei im engeren Sinn psychoanalytisch methodisch vorgehen.

Es hat sich während der vergangenen ca. 15 Jahre und darin wiederum verstärkt während der vergangenen 5 Jahre eine besondere Kultur der TV-Serie ergeben. »Kultur« bezieht sich dabei offensichtlich nicht nur auf die Art des Erzählens einer Geschichte oder der Form der ästhetischen Präsentation, und ebenso wenig darauf, wie attraktiv das Medium Fernsehen für AutorInnen, SchauspielerInnen und ProduzentInnen geworden ist – und das sowohl im Hinblick auf Popularität, künstlerische Möglich-

keiten und Einkommen. Sondern »Kultur« bezieht die Art und Weise ein, in der eine TV-Serie rezipiert wird, und hier wiederum sowohl in medialer Hinsicht (Welches Feuilleton etwa hat noch nicht ausgerufen, dass Fernsehserien die neue Literatur sind?) als auch bezogen auf die Konsumierenden, die etwas rüde und in den assoziativen Folgerungen nicht ganz zutreffend als »binge watcher« (s. Einleitung zum Buch) bezeichnet worden sind. Die Rezeptionskultur der zeitgenössischen TV-Serie zeichnet dabei zwei grundlegende Merkmale aus: erstens die (weitgehende) Loslösung von einem Woche-für-Woche-Format (was mit der Abkehr von einer »Monster-of-the-Week-Logik« der Serien-Episoden korrespondiert) und zweitens die Meta-Rezeption der Serie in Videokolumnen, Foren o. ä., die sich primär mit der weiteren Fortsetzung des Seriennarrativs beschäftigen (was damit korrespondiert, dass die Serie vielschichtiger ist – über das Schicksal von *Lassie* in einer zukünftigen Staffel zu mutmaßen, ist wenig fesselnd gewesen).

Das Merkmal der Loslösung von einem Woche-für-Woche-Format gilt gleichwohl vermutlich nur eingeschränkt: Ab einem gewissen Popularitätsgrad (wie insbesondere bei *Game of Thrones* der Fall) und auch einem gewissen Grad an Fanleidenschaft gibt es eine Rückbewegung hin zur Rezeption entlang eines wöchentlichen Ausstrahlungsformats. Es kann allerdings angenommen werden, dass die Zukunft der Produktion, Ausstrahlung und Rezeption einer TV-Serie eher dem Modell folgen wird, für das *netflix* mit *House of Cards* den Grundstein gelegt hat, nämlich das mit Veröffentlichung des Serienmaterials gegebene Watching-on-Demand, d. h., das Zur-Verfügung-Stellen vieler Folgen zum selben Zeitpunkt.

Diese Phänomene zeitgenössischer Serienkultur lassen sich besonders deutlich an *Game of Thrones* verdeutlichen, das seit 2011 auf Home Box Office (HBO) ausgestrahlt wird und bei Fans und KritikerInnen große Begeisterung ausgelöst hat. Die Serie basiert auf der bislang fünf und insgesamt, so die Planung, sieben umfangreiche Fantasy-Romane umfassenden Reihe *A song of ice and fire* von George R.R. Martin. Als »showrunner« (s. Einleitung zum Buch) fungieren die beiden Autoren David Benioff und D.B. Weiss. *Game of Thrones* hat bislang 26 Emmys gewonnen, meist wurden dabei einzelne Drehbücher ausgezeichnet; nominiert und prämiert wurden ferner in erster Linie die DarstellerInnen der Charaktere Tyrion und Cersei Lannister, Daenerys Targaryen oder Olenna Tyrell. Die sechste Staffel sahen in den USA durchschnittlich mehr als 25 Millionen Menschen pro Folge (plus illegale Downloads als Dunkelfeldziffer...), davon fast die Hälfte auf digitalen Plattformen (und somit nicht zwangsläufig im Moment der Erstausstrahlung, was »nur« für etwas mehr als 7,5 Millionen ZuschauerInnen der Fall war). Zu beachten ist dabei, dass *Game of Thrones* mit HBO auf einem Pay-TV-Sender läuft (anders als beispielsweise *Breaking Bad*, *The Walking Dead* oder *Mad Men*).

Zusammenfassung der Staffeln 1–6

Ich gebe im Folgenden die Handlung der Serie in groben Zügen wieder. Dabei werde ich Eigennamen gemäß der Original-TV-Serie, d. h., in englischer Form, verwenden statt in der deutschen Übersetzung.

Game of Thrones spielt in einer fiktiven, dem mitteleuropäischen Mittelalter ähnlichen Welt, die sich auf die beiden Kontinente Westeros und Essos erstreckt. Westeros wird auch als die Sieben Königreiche bezeichnet, und der Serientitel nimmt Bezug auf den Kampf um die Herrschaft über diese. Neben den damit in Zusammenhang stehenden Kriegen, Intrigen und Machtverschiebungen gibt es eine zunächst unklare Bedrohung aus den allernördlichsten Gebieten des Kontinents (im ewigen Eis gelegen und durch eine Mauer von den besiedelten Gebieten abgetrennt), die sogenannten White Walkers.

Der Krieg der fünf Könige

Zunächst verfolgen wir das Geschehen zum Großteil aus der Perspektive der Mitglieder der Familie Stark, dessen Oberhaupt Eddard »Ned« Stark (Sean Bean) das nördliche Reich von Westeros unterliegt, das er im Auftrag des Königs Robert Baratheon (Mark Addy) von Schloss Winterfell aus regiert. Ned ist mit Catelyn Stark (Michelle Fairley) verheiratet, sein ältester Sohn ist Robb (Richard Madden), und seine älteste Tochter Sansa (Sophie Turner) ist dem Prinzen und Thronfolger Joffrey Baratheon



(Jack Gleeson) zur Ehe versprochen. Außerdem gibt es die Tochter Arya (Maisie Williams) und die beiden jüngsten Söhne Bran (Isaac Hempstead Wright) und Rickon (Art Parkinson). In Winterfell lebt außerdem der uneheliche Sohn Ned Starks, Jon Snow (Kit Harrington).

Der König besucht mit seinem Gefolge und seiner Frau Cersei Lannister (Lena Headey) Ned Starks Heimat Winterfell, um Ned als Nachfolger als »Hand des Königs« (etwa: engster Berater und Vertreter) zu gewinnen, was für diesen bedeuten würde, in die weit südlicher gelegene Hauptstadt von Westeros, King's Landing, umzusiedeln und die Herrschaft über den Norden abzutreten. Ebenfalls zu Beginn der Handlung erfahren wir durch eine Beobachtung von Neds zweitjüngstem Sohn Bran von einer sexuellen Beziehung, die Königin Cersei mit ihrem Bruder Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau) hat. Dieser entdeckt den Jungen und stößt ihn aus einem Turm (S1-E1). Bran wird nach einem längeren Koma nicht wieder laufen können und das Gesehene vergessen haben. Die Familie Stark wird geteilt, als Ned der Bitte des Königs entspricht und gemeinsam mit seinen Töchtern Sansa und Arya nach King's Landing geht, und seine Frau Catelyn zusammen mit Robb (der den Norden regieren soll), dem zunächst komatösen Bran und Rickon in Winterfell zurückbleibt (S1-E2). Der uneheliche Sohn Jon Snow beschließt, sich zum freiwilligen Dienst in der »Night's Watch« zu melden (S1-E3), deren Aufgabe es ist, die Mauer im hohen Norden vor dem Eindringen der sogenannten Wildlings zu schützen, einer Art Nomadenvolk aus dem Eis, das dort seinerseits vom Vormarsch der White Walkers bedroht ist.

In King's Landing laufen zwei Entwicklungen zusammen: Ned Stark kommt Hinweisen auf die Spur, dass die drei vermeintlichen Kinder des Königs Robert Baratheon – Joffrey, Myrcella (Aimee Richardson/Nell Tiger Free) und Tommen (Callum Wharry/Dean-Charles Chapman) – von Jaime Lannister gezeugt sind (S1-E6). Bei einem Jagdunfall wird König Robert tödlich verwundet und stirbt (S1-E7). Dieses Ereignis verschärft das »Spiel um den Thron«: Da die Legitimation Joffreys als Thronfolger angesichts seiner in Zweifel stehenden Abstammung und damit sein Recht auf den Thron von beiden Brüdern des toten Robert, nämlich Stannis (Stephen Dillane) und Renly Baratheon (Gethin Anthony), angezweifelt wird, bricht ein Bürgerkrieg aus. Nachdem Ned Stark auf Cerseis und Joffreys Geheiß festgenommen und schließlich hingerichtet wird (S1-E9), entwickelt sich ein Krieg der fünf Könige: Neben Joffrey, Stannis und Renly betrifft das Robb Stark, der sich als »König im Norden« ausruft, sowie Balon Greyjoy (Patrick Malahide), den Anführer eines der Seefahrt nahestehenden Hauses auf den Iron Islands. In das Vorfeld des Krieges um den Thron und in dessen Vollzug sind ferner zwei Höflinge verwickelt: Petyr Baelish (Aidan Gillen), anfangs »Master of Coin« des Königs, dessen Absichten unklar, wechselhaft oder ambig sind, und Varys (Conleth Hill), der »Master of Spies«, so etwas wie der Leiter des königlichen Geheimdienstes.

Neben diesen Geschehnissen auf Westeros verfolgen wir den Weg von Daenerys Targaryen (Emilia Clarke), der nach dem Tod ihres älteren Bruders (S1-E6) letzten Nachkommen des Hauses Targaryen, welches in der Geschichte Westeros die Könige gestellt hatte (und auf Drachen geritten war), bis zu dem Zeitpunkt, an dem Robert Baratheon in Allianz mit Ned Stark den letzten von ihnen gestürzt und seine Familie getötet bzw. ins Exil nach Essos gedrängt hat. Daenerys wird mit Khal Drogo (Jason Momoa), dem Anführer eines Reiter-Clans, den Dothraki, verheiratet (S1-E1). Als Geschenk dazu erhält sie drei Eier von zu diesem Zeitpunkt vermeintlich ausgestorbenen Drachen. Sowohl ihr ungeborenes Kind von Drogo als auch dieser selbst kommen um (S1-E10), aber ihre drei Drachen werden geboren, so dass Daenerys als »Mutter der Drachen« zunächst den Reiter-Clan anführt und in der Folge zwischen der Suche nach Verbündeten für eine Invasion in Westeros und der Eroberung von Städten auf Essos pendelt.

In King's Landing herrscht nach Ausbruch des Krieges Joffrey Baratheon als tyrannischer, sadistischer und weitgehend unfähiger König. Sein Onkel, der kleinwüchsige Tyrion (Peter Dinklage), fungiert als »Hand des Königs« (S2-E1), später tut das sein Großvater Tywin (Charles Dance). Sansa Stark wird nach dem Tod ihres Vaters festgehalten; zwar wird sie nicht mehr mit Joffrey verheiratet, dafür muss sie aber etwas später – gegen den Willen beider – die Ehe mit Tyrion schließen (S3-E8).

Sowohl dies als auch die Heirat Joffreys mit Margaery Tyrell (Natalie Dormer) (S4-E2), mit deren Haus sich die Familie Lannister Allianzen verspricht, folgen politischen Motiven.

Stannis stützt sich auf seine Beraterin Melisandre (Carice van Houten), eine Priesterin des »lord of light«, die schwarze Magie praktiziert und so gemeinsam mit ihm einen Dämonen zeugt, der Stannis' Bruder und Rivalen um den Thron Renly tötet (S2-E5). Catelyn Stark wird verdächtigt und muss fliehen – ebenso wie Renlys Leibwächterin Brienne of Tarth (Gwendoline Christie), die Catelyn die Gefolgschaft schwört. Brienne erhält etwas später von Catelyn den Auftrag, den bei einer Schlacht zwischen den Armeen der Starks und der Lannisters gefangenen Jamie Lannister nach King's Landing zu bringen und mit König Joffrey um die Freiheit von Sansa zu verhandeln (S3-E2). Brienne und Jamie werden wiederum gefangen und später von Gefolgsleuten von Roose Bolton (Michael McElhatton) befreit, der die Lannisters statt der Starks im Norden unterstützt.

Robb Stark startet einen Feldzug aus dem Norden gegen King's Landing. Zuvor hatte er, um Wege frei passieren zu können, zugesichert, eine der Töchter von Walder Frey (David Bradley) zu heiraten (S3-E6). Aber Robb ist bereits in eine andere Frau, Talisa (Oona Chaplin), verliebt und mit ihr (heimlich) verheiratet (S2-E10). Als dies offen gelegt wird, verspricht er Walder als Wiedergutmachung, dass sein Onkel die betreffende Frau heiraten werde. Es wird eine Hochzeitsfeier veranstaltet (die sogenannte »red wedding«), welche die Familien Frey und Bolton aber dazu nutzen, um im Auftrag der Lannisters die Gefolgsleute der Starks und Robb, seine Frau, ihr ungeborenes Kind und Catelyn zu töten (S3-E9).

Der Norden in Gefahr

In der Folge werden die Boltons zu den Herrschern über Winterfell und den Norden. Roose Boltons unehelicher Sohn Ramsey (Iwan Rheon) nimmt Theon Greyjoy (Alfie Allen), der mit den Kindern der Starks gemeinsam in Winterfell aufgewachsen ist, sich aber im Zuge des Bürgerkriegs gegen die Starks gewandt hat, als Gefangenen (S3-E2), quält und kastriert ihn (S3-E10) und macht ihn zu seinem persönlichen Diener, der die Erinnerung an sein früheres Leben verloren hat (S4-E2).

Da mit den getöteten Robb Stark und Renly Barratheon und dem weitgehend machtlos gewordenen Balon Greyjoy drei der Thron-Anwärter ausgeschaltet sind, kommt der Krieg zu seinem Ende. Stannis Barratheon zieht sich nach Norden zurück. Parallel zu diesen Entwicklungen hat sich an der Mauer im Norden, wo Jon Snow in der Night's Watch dient, die Lage zugespitzt: Es mehren sich die Anzeichen der Existenz der White Walker und damit im Zusammenhang das Drängen der Wildlings in Richtung der Mauer und der besiedelten Gebiete im Norden von Westeros. Jon Snow nimmt an einer Expedition in die Gebiete nördlich der Mauer teil (S2-E1) und schleust sich schließlich in die Gruppe der Wildlings ein (S3-E1). Er beginnt dort eine Liebesbeziehung mit Ygritte (Rose Leslie) und gewinnt das Vertrauen des Anführers, Mance Rayder (Ciaran Hinds). In einer kleinen Gruppe reisen sie nach Süden, wo Jons Auftrag auffliegt und er flieht (S3-E9).

Die kleine Gruppe der Wildlings kehrt zurück zu ihrem Volk, und als gesamte Gruppe greifen sie die Mauer an (S4-E9). Die zahlenmäßig weit unterlegenen Kämpfer der Night's Watch verteidigen sich in einer ersten Schlacht, in der auch Ygritte getötet wird. Dann treffen die Truppen von Stannis ein, dem sich die Wildlings ergeben (S4-E10). Die Männer der Night's Watch, zu deren Anführer Jon Snow etwas später gewählt wird (S5-E2), dürfen keine Position in den kriegerischen und politischen Auseinandersetzungen in Westeros einnehmen, aber Stannis wird bei ihnen geduldet.

Arya Stark, die in King's Landing die Hinrichtung ihres Vaters hatte mit ansehen müssen, ist nach langen Wegen durch Westeros, auf denen sie allen ihren Feinden Rache geschworen hat, in Bravos (einer Stadt auf dem Kontinent Essos) gelandet (S5-E2), wo sie hofft, Jaqen H'ghar (Tom Wlaschiha) wieder zu begegnen, der den »faceless men« angehört und ihr geholfen hatte, einige derjenigen zu töten, die ihr Unrecht angetan hatten (S2-E5). Sie begibt sich in eine schmerzvolle Ausbildung, selbst eine »faceless person« zu werden – dazu muss sie alles Bisherige hinter sich lassen (S5-E3). Es scheint ihr zu gelingen, sie schult ihre Sinne, übt sich darin, andere Identitäten einzunehmen, sowie im Kampf – als



sie den Auftrag bekommt, die Hauptdarstellerin aus einer Theatergruppe zu vergiften, entscheidet sie sich allerdings dagegen und muss fliehen (S6-E8). Im Verlauf nimmt sie Rache an dem Mörder ihres Schwertkampflehrers (S5-E10) und an Walder Frey (S6-E10).

Vertreibungen, Allianzen und die Vorbereitung des Kampfes um den eisernen Thron

In King's Landing heiraten Joffrey und Margaery Tyrell, doch während der Feier stirbt Joffrey an einer Vergiftung (S4-E2). In der Folge kann Sansa Stark mit Hilfe von Petyr Baelish fliehen – gemeinsam gelangen sie zu Sansas Tante Lysa Arryn (Kate Dickie), der Schwester Catelyn Starks, der Petyr verspricht, sie zu heiraten (S4-E5). Als Lysa nach vollzogener Ehe sieht, wie Petyr Sansa küsst, entbrennt ein Handgemenge, in dessen Folge Petyr Lysa tötet (S4-E7) – was ihn zum dortigen Fürsten macht. Er drängt Sansa zu einer Heirat mit Ramsay, der in Winterfell inzwischen als Erbe seines Vaters Roose Bolton legitimiert worden ist, damit sie dort wieder als eine Stark wirken kann. In der Hochzeitsnacht wird sie von Ramsay vergewaltigt und auch in der Folge physisch und emotional gequält (S5-E6).

In King's Landing wird Tyrion Lannister des Mordes am König verdächtigt (S4-E3). Ihm wird ein »trial by combat« zugesprochen (zwei Kämpfer tragen stellvertretend aus, welche Seite Recht erhält), im Zuge dessen für die Seite der Anklage (Tywin und Cersei Lannister) der riesenhafte Ritter Gregor »The Mountain« Clegane (Haftor Julius Björnsson) und auf Seiten der Verteidigung (Tyrion) der kurz zuvor an den Hof gekommene Oberyn Martell (Pedro Pascal), der die Morde an seiner Familie durch die Lannisters im Zuge der Herrschaft des letzten Königs aus dem Haus Targaryen rächen will, antreten. Im Kampf wird Oberyn getötet, so dass Tyrion zum Tod wegen Regizids verurteilt wird (S4-E8). Mit Hilfe seines Bruders Jaime und Varys' kann er fliehen – bevor er ein Schiff betritt, das ihn nach Essos bringt, tötet er seine Geliebte Shae (Sibel Kekilli) und seinen Vater Tywin (S4-E10).

Nach einigen Irrwegen auf Essos erreicht Tyrion den Hof von Daenarys (S5-E7). In Auseinandersetzungen mit den Einwohnern der Stadt Mereen, für die Daenarys versucht, gerechte Gesetze zu erheben (z. B. ein Verbot der Sklaverei), die sich aber darin in ihren Traditionen bedroht sehen, wird er einer ihrer Berater. Nachdem sie in der Nachfolge eines Attentats fliehen muss (S5-E9), fungiert Tyrion als Herrscher über die Gebiete von Daenarys in Essos (S5-E10). (■ Abb. 2.2)

An der Mauer im Norden wird der Anführer der Wildlings, Mance Rayder, hingerichtet (S5-E1), aber Jon gewährt den übrigen Wildlings Lebensraum südlich der Mauer, jedoch gegen den Widerstand der anderen Mitglieder der Nachtwache. Die Wildlings werden in ihren neuen Gebieten von den White Walkers angegriffen, nur wenige können mit der Hilfe Jons fliehen (S5-E8). Die inneren Konflikte der Gruppe der Nachtwache nehmen zu, so dass Jon schließlich von seinen Untergebenen gemeuchelt wird (S5-E10). Stannis zieht gegen Winterfell, unterliegt dort aber in einer Schlacht den Boltons (und das, obwohl er vorher seine Tochter Shireen (Kerry Ingram) als Opfergabe auf dem Scheiterhaufen hatte verbrennen lassen; S5-E9) und wird von Brienne für seine Beteiligung an Renlys Tod getötet (S5-E10).

In der Folge des Mordes an Joffrey wird sein jüngerer Bruder Tommen zum König gekrönt (S4-E5), und auch er wird mit Margaery Tyrell verheiratet (S5-E3). Zwischen dieser und der Königmutter Cersei entbrennt ein intriganter Kampf, im Zuge dessen sowie einer Erstarkung klerikaler Kräfte, der sogenannten Sparrows, die unter Führung des High Sparrow (Jonathan Pryce) stehen, in King's Landing erst Margaery eingekerkert wird (S5-E6), später Cersei (S5-E7). Nach ihrer Entlassung aus der Haft und einer demütigenden Vorführung vor dem Volk der Hauptstadt (S5-E10) sinnt Cersei auf Rache. Margaery bleibt eingekerkert, bekennt sich aber schließlich zum Glauben (S6-E6). Eine Konfrontation zwischen Krone und Kirche steht bevor, jedoch entscheidet sich König Tommen dafür, gemeinsam mit Margaery für die Einheit beider einzustehen, was sowohl Haus Lannister als auch Haus Tyrell gegenüber den Sparrows schwächt. Cersei setzt einen Racheplan um, als sie eine Explosion unterhalb der Kirche, in der über das Schicksal von Loras befunden werden soll, auslösen lässt, bei welcher der Anführer der High Sparrows, Loras, Margaery, deren Vater, Cerseis Onkel und sehr viele andere



■ **Abb. 2.2** Daenerys Targaryen und Tyrion Lannister. © HBO. Quelle: Filmbild Fundus Herbert Klemens

ums Leben kommen. In der Folge begeht Tommen Selbstmord, so dass Cersei zur Königin gekrönt wird (S6-E10).

Sansa Stark kann gemeinsam mit Theon aus dem von den Boltons besetzten Winterfell fliehen (S6-E1) und gelangt schließlich gemeinsam mit Brienne an die Mauer (S6-E4). Nachdem sich die Priesterin Melisandre nach dessen Niederlage von Stannis und dessen Lager abgewandt hat, reist sie alleine an die Mauer und kann dort ein Ritual durchführen, das den toten Jon Snow ins Leben zurückholt (S6-E2). Dieser lässt seine Mörder hinrichten und tritt als Anführer der Night's Watch zurück (S6-E3). Sansa und er planen, Winterfell zurückzuerobern, wo Ramsay nicht nur seine Stiefmutter und seinen neugeborenen Halbbruder, sondern auch seinen Vater Roose umbringt (S6-E2). Er bringt außerdem den jüngsten Stark-Sohn, Rickon, in seine Gewalt (S6-E3).

Dieser war von Bran getrennt worden, der nun weiter auf dem Weg in den Norden ist, verschiedenen Visionen folgend. In einer Höhle begegnet er dem dreiäugigen Raben (Max von Sydow), der ihn zu seinem Schüler macht (S4-E10). Er lässt ihn in Visionen vergangene Ereignisse sehen. In solchen Visionen bekommt Bran auch zu sehen, dass sein vermeintlicher Halbbruder Jon der Sohn seiner Tante Lyanna Stark (S6-E10) und des damaligen Prinzen Rhaegar Targaryen ist.

Es kommt zur Schlacht zwischen dem Heer Jons, Sansas und der Wildlings und Ramsays Truppen. Ramsay nutzt seine Geisel Rickon, um Jon aufs offene Feld zu locken. Rickon stirbt durch einen Pfeil, und der Positionsnachteil, der entsteht, als Jons Truppen ihm zu Hilfe eilen, führt bald dazu, dass für diese eine verheerende Niederlage droht. Allerdings kommen in letzter Minute die von Sansa und Petyr Baelish angeführten Knights of the Vale (die er als deren Fürst anführt), was die Schlacht zu Ungunsten Ramseys entscheidet. Er flieht zurück nach Winterfell, wird allerdings von Jon gestellt und blutig geprügelt. Jon überlässt Ramsay der Rache Sansas, die ihn von seinen Bluthunden zerfleischen lässt (S6-E9).



In Essos wird Daenerys zunächst als ehemalige Frau eines Dothraki-Anführers gefangen gehalten (S6-E3). Sie tötet alle männlichen Anführer und bringt die übrigen Kämpfer dazu, ihr zu folgen (S6-E4). In Mereen besiegt sie die Sklavenhalter, die einen Aufstand angezettelt hatten (S6-E9). Theon Greyjoy und seine Schwester Yara müssen aus ihrer Heimat, den Iron Islands, fliehen, nachdem ihr Onkel Euron (Pilou Asbaek) ihren Vater Balon getötet und sich vom Volk als Nachfolger ausgerufen lassen hat (S6-E2). Theon und Yara stoßen mit einer großen Flotte zu Daenerys, was auf die Vermittlung von Varys ebenfalls Ellaria Sand (Indira Varma) und ihre Nichten aus Dorne tun, so dass ein großes Heer und eine große Flotte unter Daenerys' Führung nach Westeros aufbricht – inklusive ihrer Drachen (S6-E10).

Zur ästhetischen Form

Neben dieser Inhaltsangabe möchte ich einige Bemerkungen zur ästhetischen Form der Darstellung machen. Bereits mit der ersten Szene, welche die Mauer im Norden zeigt, wird deutlich gemacht, dass »im großen Stil« produziert wird. Das zeigen ferner die Szenen, in denen Daenerys' Drachen zu sehen sind (in jeder neuen Staffel scheint der Moment besonders inszeniert zu werden, an dem man das erste Mal bei Tageslicht und in voller Größe einen der Drachen sieht), oder insbesondere auch die Sequenz in S4-E9, als die Wildlings sich mit den Männern der Night's Watch eine Schlacht innerhalb und außerhalb der Mauern liefern; ähnlich ästhetisch überwältigend sind die Schlachtszenen in S6-E9.

Als allgemeine ästhetische Merkmale sind ferner zu nennen: die explizite Darstellung von Sex und Gewalt (und sexueller Gewalt) sowie die allgemeine dunkle bzw. hellbraune Farbgebung der Bilder (ausgenommen sind die »fremden« Welten in Essos oder Dorne). Neben der vom Deutsch-Iraner Ramin Djawadi komponierten Titelmusik ist besonders der Einsatz des fiktiven Traditionals »The Rains of Castamere« zu nennen, das als Thema von Haus Lannister fungiert. In S2-E9 hören wir eine Version des Liedes durch den Sänger der Band *The National* über die »end credits«, in S3-E9 wird es von Musikern (u. a. dem Schlagzeuger von *Coldplay*) auf der »red wedding« aufgeführt (und kündigt die Bluttat an), und in S4-E2 spielen es Musiker (die isländische Band *Sigur Ros*) auf der Hochzeit von Joffrey und Margaery. Insgesamt ist allerdings zu sagen, dass in der journalistischen und wissenschaftlichen Kritik Kommentare zur ästhetischen Form in *Game of Thrones* fast vollständig fehlen: Es wird dem Inhalt gefolgt und der Bebilderung von Sex und Gewalt; allenfalls wird noch auf die beeindruckende (und beeindruckend kostspielige) Tricktechnik eingegangen.

Themen der wissenschaftlichen Rezeption

Bereits bei Beginn der Ausstrahlung hat *Game of Thrones* ein enormes Fan- und Medieninteresse erfahren, das sich seitdem stetig weiter erhöht hat. Die Bedeutung als Kulturelement zeigt sich etwa, wenn – wie er im Frühjahr 2016 in der *Tonight Show* berichtete – Kit Harrington, der in der Serie Jon Snow spielt, einem Strafzettel für überhöhte Geschwindigkeit entging, indem er dem Polizisten verriet, ob er in der damals noch nicht ausgestrahlten sechsten Staffel noch leben werde oder nicht. Oder wenn es Barack Obama gestattet wird, die Folgen einer noch nicht ausgestrahlten Staffel vorab privat anzusehen (Hofmann 2016). Vor einigen Jahren konnte man die – schlecht verifizierbare – Meldung lesen, in Belgien habe ein Lehrer seine anders nicht zu bändigende Klasse dadurch zur Ruhe gebracht, dass er damit gedroht habe, die Namen derjenigen Serienfiguren an die Tafel zu schreiben, die in der gerade laufenden Staffel noch sterben würden (Süddeutsche Zeitung vom 10.4.2014).

Meist wird die Komplexität der Handlungen und der Charakterzeichnung gelobt, sei es als Spiegel gegenwärtiger gesellschaftlicher und politischer Konflikte oder künstlerisch-erzählerisch als ein »Die Sopranos in Mittelerde« (so Autor David Benioff). Eine ganze Reihe von wissenschaftlichen Veröffentlichungen diskutiert die Frage der Macht- und Herrschaftsformen der Figuren und ihrer

Beweggründe und Handlungen im Lichte der Überlegungen Macchiavellis (Schulzke 2012; Hahn 2012; Beaton 2016). Niccolò Macchiavelli hatte um 1512 in *Der Fürst* Gedanken zu Staatsoberhäuptern angestellt, darin eignet sich insbesondere das Konzept der *virtù* (etwa: das Vermögen zu herrschen, in seinen verschiedenen Facetten zwischen Kampfkraft, Gerechtigkeit oder Führungsqualität) zur Analyse von Herrschaftsstilen bzw. den erforderlichen Merkmalen von Staatsoberhäuptern. Schulzke (2012) diskutiert in diesem Licht die Zugänge (und Legitimationsvorstellungen) hinsichtlich der Macht bei Viserys Targaryen, Robert und Joffrey Baratheon oder Ned und Robb Stark. In *Game of Thrones* scheinen sich ferner Motive herauszubilden, in denen diejenigen, die zunächst abseits stehen – nämlich Arya, Jon, Tyrion oder Daenerys –, sich aus kleinen oder überwältigten Positionen heraus entwickeln und Einfluss erlangen.

Neben dem Bezug auf Macchiavelli bietet sich aus der Perspektive der praktischen Philosophie und Staatstheorie die Bezugnahme auf Thomas Hobbes an (z. B. Littmann 2012; Hahn 2012), dessen Überlegungen, besonders im *Leviathan* von 1651, sich im Wesentlichen darauf zentrieren, dass es eines Souveräns bedarf, der die Bewältigung des »Naturzustands« eines Krieges aller gegen alle durch seine Herrschaft (und Strafandrohung) in Richtung des Gesellschaftsvertrags sichert. Modelle souveräner Herrschaft kommen in *Game of Thrones* allerdings nicht allzu gut weg: Joffrey, Ramsay und vermutlich auch Euron Greyjoy herrschen sadistisch (und willkürlich bestrafend), Dorian Martell in Dorne wird als gerechter und gütiger, aber schwacher Souverän, Robert Baratheon als Krieger-König und Trunkenbold präsentiert. Nachdem Jon sein Amt als Lord Commander niederlegt und Daenerys im Verlauf verstärkt dem Urteil begegnet, ihrem Vater, dem sogenannten »Mad King«, nicht unähnlich zu sein, dürften die Hoffnungen auf eine gerechte Herrschaft bei Tyrion liegen, der gleichwohl – neben seinem Alkoholkonsum und seiner allgemeinen Schwermut – nur wenig nach Macht strebt.

Darüber hinaus kann dem Befund von Duval (2012) gefolgt werden, der entlang spieltheoretischer Überlegungen herausstellt, dass *Game of Thrones* sehr oft vor allem der Figur folgt, dass es das Verfügen über Informationen ist, das (dauerhafte) Macht verleiht bzw. die Möglichkeiten eröffnet, die eigenen Vorstellungen durchzusetzen:

»In komplexen Spielen wie dem ›Spiel der Throne‹ können die stärksten Akteure eher diejenigen sein, die am besten beraten werden, statt diejenigen, die am besten bewaffnet sind, besonders dann, wenn ein Akteur Zugang zu Informationen hat, die den anderen nicht offen stehen« (Duval 2012, S. 257; Übers. TS).

Mit dem Hinweis auf die Macht des Informiert-Seins ist ein sehr zeitgenössisches Motiv benannt, nämlich das einer Zeit, die erkannt hat, welchen Wert »Daten« haben (bzw. wie sie Gegenstand krimineller Handlungen werden).

Besondere Beachtung in der Fanrezeption, in journalistischen Kommentaren und wissenschaftlichen Arbeiten hat außerdem der Umgang mit Sexualität und sexueller Gewalt gefunden. Der Fernsehkritiker Myles McNutt gebrauchte dazu den Ausdruck »sexposition«, um zu kennzeichnen, in welcher Weise die Exposition weiblicher Körper einer Art Selbstzweck (den der Darstellung von Nacktheit oder Geschlechtsakten um des bloßen Effekts willen) zu folgen scheint. Die Literatur gibt dazu zwei Standpunkte wieder: Einmal wird – wie etwa in einem Sketch der Sendung *Saturday Night Live* erfolgt, in dem »aufgedeckt« wurde, dass die Drehbücher von einem pubertierenden Jungen verfasst würden und deshalb so oft Brüste zu sehen seien – kritisch betrachtet, dass effektvolle sexuelle Darstellungen die Einschaltquoten erhöhen bzw. die Serie – noch mehr als sowieso – medial präsent und wahrnehmbar machen. Ein anderes Mal wird auf die Konsistenz verwiesen: Dazu eignet sich etwa eine Folge (S1-E7), die mit einer ungewöhnlich langen Szene lesbischen Geschlechtsverkehrs beginnt, in der Petyr Baelish zwei für ihn arbeitende Prostituierte angesichts deren Liebesspiels instruiert, wie sie ihren Freiern gegenüber »echte« Lust vortäuschen. Am Ende der Folge wird erkennbar, wie es im Verlauf darum ging, wie Petyr Ned Stark



seine Ehrlichkeit vorgespielt hat und ihn so in eine Falle gehen lässt, der zu dessen Inhaftierung führt. Die initiale »sexposition« ist also nicht nur Selbstzweck, sondern Teil einer Erzählung über Täuschung.

Ein nächster Punkt der Diskussion, mit dessen Einbindung in das Narrativ der Serie es problematischer aussieht, betrifft die Reihe von Vergewaltigungsszenen. Im Rahmen kritischer Diskussionen hat George R.R. Martin, der sich selbst als Feminist bezeichnet (Salter 2013), wiederholt darauf hingewiesen, dass es ihm um die Darstellung der Rohheit zu Kriegszeiten gegangen sei – und die Macher der Serie haben das übernommen. Die differenziertere Kritik, so mein Eindruck, bezieht sich allerdings weniger auf die Explizitheit der Darstellung von sexueller Gewalt gegen Frauen direkt, sondern um deren Einbettung in das Narrativ. Die Vergewaltigungen von Daenerys (durch Drogo) und Sansa (durch Ramsay) in ihren jeweiligen Hochzeitsnächten oder die Vergewaltigung Cerseis durch ihren Bruder Jaime bleiben erzählerisch nahezu folgenlos bzw. sollen offenbar – wie Laurie (2016) kritisch hervorhebt (vgl. auch Genz 2016; Ferreday 2015) – im Fall von Daenerys Teil von deren »empowerment« sein (vgl. zur Frage feministischer oder anti-feministischer Züge in *Game of Thrones* auch Schubart und Gjelsvik 2016). Erst in Staffel 6 – womöglich in Folge feministischer und anderer Kritik – werden emotionale Nachwirkungen der Vergewaltigung Sansas direkt thematisch. Gegenstand der vorangegangenen Kritik ist also weniger, dass Vergewaltigungen geschehen und gezeigt werden, sondern dass danach scheinbar alles wie zuvor oder jedenfalls nicht belasteter ist: Jamie beispielsweise werden charmante Züge und smarte »oneliner« in die Rolle geschrieben, weder innerlich noch äußerlich scheint er mit seiner Vergewaltigungstat etwas zu tun zu haben.

Interpassivität und filmischer Schock

Ich möchte einen weiteren Aspekt der Rezeption von *Game of Thrones* in den Mittelpunkt stellen, nämlich die »reaction videos«, die »Eingeweihte« von ihren Bekannten machen, die Szenen der Serie zum ersten Mal ansehen (davon gibt es deutlich weniger, die sich auf die sexuelle Gewalt beziehen als solche, in denen Hauptcharaktere sterben). In der Talkshow *Conan* schildert George R.R. Martin 2013:

»Natürlich sind alle diese Clips von Leuten gemacht worden, die vor 13 Jahren die Bücher gelesen haben und wussten, was da kommt. Ich habe gelesen, wie einer von ihnen in die Kommentare [zu einem youtube-Clip] geschrieben hat: ›Jetzt wisst ihr, warum eure Nerd-Freunde vor 13 Jahren so deprimiert waren!« (Übers. TS).

Dazu gehe ich der Annahme nach, dass hier etwas delegiert wird, das mit dem Schockiertsein zu tun hat, und greife auf das Konzept der Interpassivität (Pfaller 2000) zurück.

Für Pfaller (2002) besteht die Interpassivität in kritischer Abgrenzung zu *Interaktivität* in »delegiertem Genießen« (S. 28, kursiv aufgeh. TS). Die Interpassivität

»läßt sich als jede Bewegung begreifen, welche die Konsumtion eines Produkts von den Konsumenten zu einer stellvertretenden Konsumtions-Instanz verlagert. Eine solche Konsumtions-Instanz kann entweder im Produkt selbst bereits enthalten sein (wie das Dosen-gelächter in der Komödie) oder auch nachträglich an dieses Produkt angekoppelt werden (wie ein Videorekorder an einen Fernsehapparat)« (S. 29).

Eine der Grundlagen dieser Überlegungen sind Lacans (1996 [1959/60]) Überlegungen zur Funktion des Chors in der griechischen Tragödie und die Bemerkungen Zizeks (1989) dazu. Beim Dosen-gelächter geschehe, so Pfaller (2008, S. 51), ein »Lachen über den Umstand, dass es offenbar jemanden gibt, der so etwas lustig findet.« Pfaller nennt dies ein »Operieren mit vorgeschobenem Idioten« (S. 51) bzw. spricht er davon, dass hier ein »naiver Beobachter« eingeführt werde (S. 14), einer also, der glaubt, dass

»das da« lustig, wahr o. ä. ist. Deshalb ist auch die Rede von den »Einbildungen der anderen« und davon, dass es in der Interpassivität um eine »doppelte Delegation« geht:

»[I]nterpassive Personen [übertragen] erstens ihren Genuss an eine stellvertretende Instanz und zweitens den Glauben an die von ihnen dargestellte Illusion an einen unbestimmt bleibenden naiven Anderen« (S. 15).

Ich muss also, um delegiert genießen zu können, zum einen das Genießen jemand anderem zuschieben, und zum anderen diesem Anderen zuschreiben, »naiv« zu sein, insofern er genießt.

Soweit könnte man annehmen, das einzige Motiv interpassiven, delegierten Genießens wäre die Abwehr von Scham: Jemand möchte/darf etwas nicht genießen; da der Drang danach aber nicht aus der Welt zu räumen ist, wird es projektiv abgegeben. Pfallers Konzeption ist ungleich komplexer, denn sie bezieht ein, dass eine solche »Flucht vor dem Genießen« immer zugleich »etwas gegen« und »etwas für« den Genuss unternehme (Pfaller 2008, S. 80) und es einen kulturellen Genuss gebe, der »zugleich mit Unlust und mit Lust besetzt« sei (S. 82). Das führt Pfaller dazu, die Ebene der Perversion in seine Konzeption einzulassen. Doppeldeutig ist das delegierte Genießen, weil es immer eine Entwertung und Verachtung dessen, der an meiner Stelle genießt, und damit auch der (eigenen, delegierten) Lust gibt. So entsteht eine Figur der Überkreuzung: Interpassiv genießend erlebe ich Lust an meiner Unlust und Unlust angesichts meiner Lust (vgl. kritisch Bergande 2012).

Einiges lässt das Hinzuziehen der Interpassivitätstheorie für einen Blick auf *Game of Thrones* sinnvoll erscheinen. Die beiden zu Beginn dieses Aufsatzes beschriebenen Phänomene – die Möglichkeit und der Reiz einer journalistischen Beschreibung einer Serie, die man andere für sich sehen lässt, und die Videoclips von der Rezeption der Serie – können hier als Wegweiser dienen: In beiden Fällen wird etwas delegiert bzw. stellvertretend erlebt. Einmal genügt es, wenn die Bekannten *Game of Thrones* ansehen, um selbst ein Bild davon zu haben, einmal wird etwas (wieder?) nacherlebt (und in einer weiteren Schleife für andere beobachtbar gemacht), indem andere beobachtet werden.

Für Letzteres ist eine Besonderheit zu markieren: Hier werden nicht Nackt- oder Sexszenen und ebenso wenig komödiantische Szenen wieder-aufgeführt und delegiert genossen, sondern der Großteil der Videoclips bezieht sich auf *schockierende Szenen*, die meist mit dem mehr oder weniger unvorhergesehenen Tod eines (Haupt-) Charakters oder mehrerer zu tun haben: die öffentliche Enthauptung Ned Starks (S1-E9), der Tod Robbs, seiner Frau und des gemeinsamen ungeborenen Kindes sowie Catelyns bei der »red wedding« (S3-E9), die Vergiftung Joffreys bei seiner sogenannten »purple wedding« (S4-E2), der schockierende Tod Oberyn Martels durch die Hände des Mountain beim »trial by combat« für Tyrion (S4-E8), die Opferung Shireen Baratheons (S5-E9), das Attentat auf Jon Snow (S5-E10). Auf ein gemeinsames Moment dieser Schock-Szenen, das für meine Interpretation zentral ist, werde ich später eingehen. Zunächst einmal ist es angebracht, einige Bemerkungen über den filmischen Schock zu machen.

Referenzpunkt dabei ist die Annahme filmischer »Chocks«, wie Walter Benjamin sie entwickelt. In *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1935) führt er aus, in welcher Weise im Dadaismus das Kunstwerk »zu einem Geschoß geworden« sei: »Es stieß dem Betrachter zu« (S. 502). Die Aura des Kunstwerks werde so »rücksichtslos« vernichtet. Der durch eine solche Geschosswirkung des Dadaismus begünstigte Film zeichne sich durch die raschen Schnitte und Ortswechsel aus und seine »Chockwirkung« beruhe auf einer Unterbrechung des »Assoziationsablaufs« beim Betrachter, die »durch gesteigerte Geistesgegenwart aufgefangen sein will« (S. 503). Der Film habe als Kunstform nicht das Ziel, eine »Sammlung« (im Sinne der Kontemplation) zu ermöglichen oder zu fordern, sondern »Zerstreuung« – die Chockwirkung des Filmes begünstige das.

Das Wesentliche am Schock-Konzept Benjamins ist also, dass es unseren Denk- oder Assoziationsprozess unterbricht (und ihn sogar lenkt), es steht damit auch mit einer besonderen Weise der Zeiterfahrung im Zusammenhang. In dieser Auffassung entsteht der Schock weniger durch das inhaltlich



■ **Abb. 2.3** Die Szene, die zu Ned Starks Hinrichtung führt; die Kamera weist uns hier die Position des Publikums zu.
© HBO. Quelle: Filmbild Fundus Herbert Klemens

Gezeigte, sondern durch die Tatsache von Schnitt, Perspektive etc. überhaupt, durch die Bilderfolge, die einem zustößt. Benjamin bezieht sich dabei noch auf ein weiteres Element, nämlich das psychoanalytische Konzept des Reizschutzes. Bei Freud (1950) hat das Konzept im Wesentlichen zwei Bedeutungen: Einmal gebraucht er es im Rahmen seines *Entwurfs einer Psychologie* Ende des 19. Jahrhunderts, um die Funktionsweise des psychischen Apparates entlang eines proto-neuropsychologischen Modells zu beschreiben. Hier steht der Reizschutz mit dem Trägheitsprinzip der Neuronen im Zusammenhang. Später, insbesondere 1920 in *Jenseits des Lustprinzips*, ist das Konzept stärker in eine Theorie (psycho-) traumatischer Einwirkungen eingebunden (Freud 1920). Bezogen auf Benjamins Überlegungen zum Schock geht es darum, dass der Reizschutz durchbrochen wird: Durch das schiere Tempo wechselnder Sinneseindrücke ist eine dosierte Aufnahme nicht möglich.

Schließlich lässt sich noch ein weiterer Aspekt benennen, dann aber schon eher weit entfernt von der Konzeption des Schocks bei Benjamin: Einige Elemente der filmischen Erzählung in *Game of Thrones* unterbrechen noch auf andere Weise unseren »Assoziationsablauf«. Anders als der Benjaminsche Kinogänger, für den die technische Reproduzierbarkeit des Kunstwerks noch eine Auffälligkeit sein konnte, haben wir unsere Seh- und damit verbundenen Erwartungsgewohnheiten einer filmischen oder seriellen Logik bereits weitgehend angepasst, bewusst wie unbewusst. Es ist zwar spannend, wenn James Bond in Gefahr ist, aber er ist Teil einer sich ewig fortsetzenden Filmreihe rund um seine Person, das heißt: Er wird sich z. B. vom Felsabhang, an dem er hängt, schon irgendwie wieder hinaufhangeln können. Wenn also, wie in der ersten Staffel von *Game of Thrones*, der Vorspann als erstes die beiden Namen Sean Bean und Mark Addy (die Darsteller von Ned Stark und Robert Baratheon) nennt, dann formt das unsere Erwartungen, dass diese Schauspieler zwei Figuren verkörpern, um deren Geschichten herum nun eine Serie entwickelt werden wird. Auch das Narrativ stützt diese Erwartung ja zunächst sehr.

Und deshalb »funktioniert« die Enthauptung Neds (S1-E9; ■ Abb. 2.3) so außergewöhnlich gut und kann als »game changer« der Logik zeitgenössischer Fernsehserien betrachtet werden (den Autoren von *Lost* hatte 2004 noch der Mut gefehlt, den gefassten Plan auch tatsächlich umzusetzen, den Charakter

Jack am Ende der Pilotfolge sterben zu lassen, nachdem er zuvor als Protagonist aufgebaut worden war): Im Moment der Enthauptung Neds wird uns als Zusehenden klar, dass hier niemand sicher ist. Allerdings müssen hinsichtlich des Zerschlagens impliziter und expliziter Erwartungen Steigerungseffekte erzeugt werden: In *Game of Thrones* ist es schockierend und unerwartet, dass Ned wirklich enthauptet wird – und dann ist es schockierend, dass bei der »red wedding« so viele zentrale und positiv besetzte Figuren umkommen; aber zum einen formt das wiederum Erwartungen, die zukünftige potenzielle Schocks abmildern, und zum anderen bewirkt die Einführung einer serienimmanenten Logik der Wiederbelebung wie im Fall Jon Snows, dass der Tod einer Figur weniger einschneidend für das Narrativ ist.

Einen Schock erfahren wir also auch derart hinsichtlich unserer Assoziationsabläufe, dass bekannte Tropen von Unterhaltungsfilmern gerade durchbrochen werden. Es ist die Verbindung des Schockierenden (und Gewaltvollen) mit der Nichterfüllung gängiger Erwartungen, welche ein Spezifikum ausmacht. Aber mit dem Schock geschieht noch etwas anderes, und er gründet sich auch noch auf ein weiteres Moment. Das hat mit dem Hintergrund der Verfilmung einer noch dazu immens populären Buch-Reihe zu tun (in der ihrerseits bereits bekannte Tropen der Fantasy-Literatur abgewiesen werden; *Ein Lied von Eis und Feuer* ist »dazu gemacht, dich auszutricksen«, meint Hudson 2014; Übers. TS). Dazu komme ich auf die Metarezeption in den »reaction videos« zurück und prüfe, ob sich darin Elemente der Serie selbst vermitteln, die einem direkten Zugang verstellt bleiben. Dabei werden die angekündigten psychoanalytisch methodischen Aspekte zum Tragen kommen.

Interpretation: »Fright's Watch« und das beobachtete Publikum

Reaction Videos

»Reaction videos« sind nicht auf *Game of Thrones* oder Fernsehserien überhaupt beschränkt. Üblicherweise wird die ab 2007 erfolgte Meta-Rezeption des fetisch-Porno-Clips *2 girls, 1 cup* als Ursprung dessen betrachtet, dass die Reaktion auf das Ansehen eines Videos gefilmt und ihrerseits als Clip gezeigt wird¹. Anderson (2011; Übers. TS) meint im Magazin der *New York Times* dazu, die »reaction videos« »erlaubten es den Menschen, dieses Tabu-Zeugs stellvertretend anzusehen, seinen gefährlichen Thrill zu erfahren, ohne ihm direkt zu begegnen.« (Allein in der Schreibweise »2 girls 1 cup reaction« liefert eine Suche bei *youtube* 246.000 Clips als Ergebnis, einer davon ist mehr als 14 Millionen Mal aufgerufen worden; 5.8.2016).

Die zweite sehr große Gruppe von Clips sind diejenigen, in denen jemand dabei gefilmt wird, wie er auf den »Scary Maze Game Prank« hineinfällt (vgl. Middleton 2014): Es wird suggeriert, man solle ein Geschicklichkeitsspiel am Computer spielen, im Zuge dessen wird allerdings nach einiger Zeit ein bildschirmgroßes Porträtbild aus *Der Exorzist* gezeigt, begleitet von einem lauten Schrei. Seitdem hat sich das Feld dessen, wozu »reaction videos« erstellt werden, stark ausgeweitet – es korrespondiert außerdem mit sogenannten Let's play-Clips, in denen jemand sich dabei filmt, wie er ein Computerspiel spielt und dies kommentiert (unter diesen ist der Schwede Felix Kjellberg die einflussreichste Figur: Seinen *youtube*-Kanal verfolgen etwa 47 Millionen Menschen, er soll damit im Jahr 2015 etwa 12 Millionen US-Dollar verdient haben).

Sehen, wie jemand etwas sieht, bildet auch die Website »Kim Jong-il looking at things« ab, die als einzigen Topos Fotos des ehemaligen nordkoreanischen Staatsoberhaupts hat, der mit nahezu identischer Kleidung, Mimik und Körperhaltung etwas besichtigt oder inspiziert (zu ihren Hochzeiten verzeichnete die Seite 300.000 Besucher am Tag).

¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Reaction_video.



Neben der Annahme, »reaction videos« seien so beliebt, weil sie durch ihre Gleichartigkeit Zusammengehörigkeit erzeugen, meint Anderson (2011; Übers. TS) außerdem:

»Reaction videos sind vor allem dafür gemacht, Überraschtheit einzufangen – den Moment, in dem die Welt einstürzt, wenn sie mit ihren grundlegenden Funktionen bricht oder diese überschreitet und jemanden dazu zwingt, eine dramatische Wendung zu vollziehen. Das ist eine weitere Quelle der Anziehungskraft dieses Genres: In einer Kultur, die durch Bescheid-Wissen und ironische Distanz definiert ist, ist wirkliche Überraschung immer seltener.«

Auch Hudson (2014) trägt Hypothesen über die Motive zusammen: Für einige ist es schlicht amüsant wenn andere sich erschrecken, und es ermöglicht die Distanzierung gegenüber den eigenen Gefühlen. Weiter schafft es ein Gefühl von Gemeinsamkeit im Teilen einer intensiven emotionalen Reaktion, und es kann eine kathartische Wirkung haben. Middleton (2014, S. 109; Übers. TS) weist jedoch darauf hin, dass es im Kern wohl eher nicht um das Teilen eines Gefühls bzw. um eine Katharsis geht, denn

»die Beziehung zwischen Subjekt und Betrachter ist in den meisten Fällen nicht von Mimikry geprägt. [...] Ob das Subjekt auf dem Bildschirm nun schreit, zurückweicht, weint, lacht oder sich gar übergibt – wir sollen lachen.«

Es lassen sich im Wesentlichen also zwei Hypothesen zur Psychodynamik der »reaction videos« finden: 1. Die Amüsiertheits-Annahme: Wir lachen über das Schockiertsein der anderen. Dabei nehmen wir identifikatorisch die Position der Filmenden ein, die etwas wissen (oder zumindest wissen, dass es etwas zu wissen gibt), und dann in einer Mischung aus Angstbewältigung und Gehässigkeit Gefallen daran finden, dass jemand aus der Fassung gerät, man selbst aber nicht (mehr). 2. Die Katharsis-/Empathie-Annahme: In der filmischen Beobachtung von Anderen (und der Beobachtung dieser Beobachtung) erfahren wir Zusammengehörigkeit mit Anderen, denen es ähnlich ergeht wie uns. Das hilft uns im Sinne eines »Geteilter Schock ist halber Schock«, das Gesehene zu bewältigen.

Aus diesen ergibt sich m. E. eine dritte, überzeugendere Hypothese, nämlich die Schock-Delegations-Annahme, die ich im folgenden Abschnitt entlang der Überlegungen Pfallers und in Ansätzen auch Benjamins genauer prüfen möchte. Es geht in ihr darum, dass wir zwar gerade nicht ein Gefühl teilen, aber eine andere Art der Entlastung erleben: die relative Befreiung eigenen Schockiertseins durch den delegierten Schock an andere. Diese ist deshalb so wirksam, weil sie zwei »Vorteile« hat: Zum einen sind wir unseren Schock los, zum anderen behalten wir die (wie sich zeigen wird: spezifische) Lust am Schockiertsein bei. Das vervielfältigt sich wiederum dadurch, dass wir den Schock noch nicht einmal selbst an andere delegieren müssen, selbst das können wir im »reaction video« delegieren.

Methodische Zwischenbemerkung

Hier kann nun der methodische Rahmen veranschaulicht werden. Psychoanalytische Interpretation von Kunst oder Kultur beruht auf einem In-Beziehung-Stehen zwischen Rezipient/Interpret und Gegenstand – in den Irritationen, affektiven Reaktionen, Widersprüchen, Brüchen oder Lücken darin zeigen sich Anhaltspunkte für eine Interpretation. Als psychoanalytische orientiert diese sich einerseits an der Frage, mit welcher Art von Gegenüber wir es beim Kunstwerk zu tun haben (Was stellt es mit uns an, in welche Szene werden wir verwickelt?), andererseits daran, welches latente, unbewusste Strukturen dieser Rezeptionsbeziehung und damit der Struktur des Kunstwerks sein können. Eine solche Interpretation bedarf, um den Status einer psychoanalytischen Deutung gesellschaftlich bzw. kulturell unbewusster Elemente für sich behaupten zu können, ferner eines Öffentlich-Machens, so dass darauf mit weiteren Einfällen geantwortet werden kann (vgl. Storck 2016).

In den bisherigen Überlegungen sind diese Ausgangspunkte implizit enthalten gewesen, und zwar zum einen als die intensive emotionale Reaktion auf Schock-Szenen in der Serie, und zum anderen als Irritation des Ausmaßes an Meta-Rezeption im Sinne des Beobachtens des Beobachtens der Rezeption der Serie. Ausgehend davon habe ich konzeptgeleitete Ausflüge in die Interpassivität und die Theorie filmischer Schocks unternommen, die bislang jedoch noch nicht auf eine Interpretation von *Game of Thrones* hinausgelaufen sind.

Intra- und extradiegetisches Publikum

Eine gängige Unterscheidung aus der Erzähltheorie, im Film z. B. auf die Musik bezogen, ist die zwischen »intradiegetisch« und »extradiegetisch«. Damit ist beispielsweise zwischen Filmmusik unterschieden, die innerhalb einer Szene auftaucht (etwa in einem Radio oder durch eine auftretende Band), und solcher Musik, die »über« die Szene gelegt wird.

Oben hatte ich angekündigt, dass es ein wichtiges gemeinsames Element derjenigen Schock-Szenen gibt, deren Meta-Rezeption im Sinne einer Delegation ins Auge sticht. Es handelt sich dabei nämlich um Szenen, in denen es auch innerhalb der Serienhandlung ein (dann gleichsam intradiegetisches) Publikum gibt: die Menschen aus King's Landing bei Neds Hinrichtung, die Hochzeitsgesellschaften der »red« und der »purple wedding«, die Zusehenden in der Arena, in der Oberyn und der Mountain miteinander kämpfen, die Armee Stannis' bei der rituellen Verbrennung seiner Tochter und schließlich auch der Ring, den die übrigen Attentäter um Jon bilden, während jeweils einer von ihnen zusticht. In allen Fällen ist über die szenenimmanente Darstellung eines Publikums bereits die Rezeption mitthematisiert, was meiner Auffassung nach ein delegiertes Sehen nahe legt.

Zwei Folgerungen lassen sich daraus ziehen: Zum einen kann die oben offen gebliebene Frage nach den Möglichkeiten und der Funktion der Delegation eines (dann interpassiven) Schocks wieder aufgenommen werden. Und zum anderen wird eine Untersuchung der Meta-Rezeptions-Schleifen in den »reaction videos« zu einem Mittel, zunächst nicht offen liegende Elemente der Struktur von *Game of Thrones* selbst zu interpretieren (indem die Dynamik der extradiegetischen Rezeption einen Anhalt für eine Interpretation der Rolle der Beobachtung in der Serie liefert).

Zunächst zum ersten Punkt, der Frage nach dem Gelingen der Schockdelegation in »reaction videos« zu *Game of Thrones*. Oben ist deutlich geworden, dass der psychoökonomische Nutzen der Interpassivität im Sinne Pfalters darin besteht, dass ein (womöglich prekäres) Genießen in der Delegation weder abgemildert noch legitimiert wird, sondern dass eine Verquickung aus Lust und Unlust (und deren Bezüge aufeinander) eine (perverse) Lustprämie liefert, die nur so zu erreichen ist. Auch eine gelingende Delegation des Schocks im Sinne der Interpassivität wäre dann gegeben, wenn auf diese Weise eine Lust-Unlust-Konstellation zu allererst geschaffen wird. »Genossen« wird in unserer Betrachtung von »reaction videos« zu *Game of Thrones* das Schockiertsein der anderen. Wir müssen diesen dazu, wie es auch die Filmenden der Clips tun, unterstellen, naiv zu sein, also uninformatiert über das, was kommen wird. Wir müssen ihnen also Einbildungen unterstellen bzw. zuschreiben – Einbildungen darüber, nicht auf das Schlimmste vorbereitet zu sein. Und dann realisiert sich sehr wohl, neben dieser Erinnerung an einen eigenen (partiell unlustvollen) Schock, auch eine Lust, nämlich in zweierlei Weise: einmal in einer eher sadistischen Form, in der wir andere quälen und deren betrachterisches Sicherheitsgefühl wegreißen, aber sehr viel deutlicher noch in dem, was psychoanalytisch als Funktionslust beschrieben worden ist (Fenichel 1998; als »Angstlust« bei Balint 2014). Funktionslust wird erlebt als erfolgreiche Bewältigung eines Angstzustands durch die Wendung des passiv Erlittenen in aktiv Gestaltetes. Für den delegierten Schock geschieht dies jedoch mit einer zusätzlichen Wendung: Wir haben (passiv) Teil an der aktiven Gestaltung, welche die Filmenden vornehmen, wenn sie ihre Bekannten der (passiven) Seherfahrung und damit dem Schock aussetzen. In einer besonderen Wendung der Annahme des interpassiven Delegierens benutzen wir den naiven Anderen zum Funktionslust-Erleben und libidinisieren so unsere Angst.



Damit kann ich zum zweiten Punkt kommen, dem Umstand, dass schockierende Szenen in *Game of Thrones* bereits narrativ in der Regel ein Publikum einbeziehen – es ist, im Gegensatz zu den Vergewaltigungsszenen, eine »öffentliche« Gewalt, und dabei gibt es immer auch einen »passiven« Teil der anwesenden Figuren. Dieser ist meiner Auffassung nach wesentlich für den szenischen Aufbau der Schock-Szenen in *Game of Thrones*. Nicht jeder mordet bei der »red wedding«, es gibt nicht-eingreifende Statisten (die aber auch nicht zu stoppen oder zu warnen versuchen). In der Struktur der Serie ist hinsichtlich dieses Punkts ein passives Element enthalten, das auf diese Weise beteiligt ist, nicht zuletzt Arya, die ihrerseits schockiert die unerwartete Enthauptung ihres Vaters mit ansieht und somit als Modell für die hier initial schockierten Zuschauerinnen und Zuschauer gelten kann.

Und in der Begegnung der Interpassivität des delegierten Schocks mit der funktions- bzw. angstlustvollen Wendung von Passivität in Aktivität kann zu einem Fazit gelangt werden: In *Game of Thrones* ist, und zwar im intradiegetischen »Publikum«, das an Gewaltszenen teilhat, diejenige konstitutive Passivität angelegt, die sich in den »reaction videos« als Teil der spezifischen Rezeption wiederholt und weitergeführt findet, dort nämlich als Delegation emotionaler Teilhabe. Von interpassiven Schocks kann dann derart gesprochen werden, dass sowohl die Serie als auch deren Rezeption ein als unwissend unterstelltes Publikum mitthematisiert, deren affektive Teilhabe beobachtet wird. Die Analyse der Meta-Rezeption von *Game of Thrones* lässt dabei einen Bezug zur Serie selbst zu: Auch für die Figuren geht es fast ausschließlich um Funktionslust (also Angst- bzw. Unlustbewältigung) – um Racheimpulse, Angstbewältigung, die Erfüllung von Machtstreben. Wenn es heißt, »In the game of thrones you win or die«² (S1-E7), ist auf den Punkt gebracht, dass Handlungsmotive vor allem die Vermeidung dessen betreffen, dass jemand anders seine Ziele erreicht und man selbst unterworfen wird. Die wenigen Figuren, Momente oder Themen, die mit eigentlicher Lust oder Sinnlichkeit zu tun haben, haben ein schweres Schicksal: König Robert, vermutlich die triebhafteste Figur, hat kein langes Leben in der Serie; immer wieder werden Personen in Bordellen verletzt, getötet oder festgenommen; eine homosexuelle Beziehung zwischen Loras Tyrell und Renly Baratheon endet in Tod und Kerkerhaft; Tyrions Trink- und sexueller Genuss wirkt durchsetzt mit Zynismus usw. Kurz gesagt: Mit der Lust steht es schlecht in *Game of Thrones*, das Beste, auf das Figuren hoffen können, ist die Befreiung von Angst und Unlust.

Das intradiegetische Publikum in der Serie gibt einen Hinweis auf ein solches Verhältnis von aktivem Luststreben, passivem Unlusterleiden und der Wendung des letzten in Funktionslust. Und womöglich kündigt sich darin gar die Zukunft der TV-Serie an – ein Format, das das passive Publikum nun selbst thematisiert und den Weg in die dann wiederum interaktive Gestaltung der Serie durch die Rezipierenden ebnet...?

Literatur

-
- Anderson S** (2011) Watching people watching people watching. The New York Times Magazine, 27.11.2011. http://www.nytimes.com/2011/11/27/magazine/reaction-videos.html?_r=2. Zugriffen: 5.8.2015
- Balint M** (2014) Angstlust und Regression, 8. Aufl. Klett-Cotta, Stuttgart
- Beaton E** (2016) Female Macchiavellians in Westeros. In Schubart R, Gjelsvik A (Hrsg) Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements. Bloomsbury, New York, S 193–218
- Benjamin W** (1935) Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Gesammelte Schriften Band I, Teil 2. Suhrkamp, Frankfurt a. M., S 471–508
- Bergande W** (2012) Das Blinzeln des letzten Menschen. Ein Rezensionessay zu Robert Pfallers Die Illusion der anderen. RISS 77: 110–124
- Duval RS** (2012) The things I do for love: Sex, lies, and game theory. In: Jacoby H (Hrsg) Game of Thrones and philosophy. Logic cuts deeper than swords. Wiley, Hoboken, S 250–263

2 »Im Spiel der Throne gewinnst du oder du stirbst.«

- Fenichel O** (1998) Über Angstabwehr, insbesondere durch Libidinisierung. In: Fenichel O (Hrsg) Aufsätze, Bd 1. Psychosozial, Gießen, S 309–324
- Ferreday D** (2015) Game of Thrones, Rape Culture and Feminist Fandom. *Australian Feminist Studies* 30(83): 21–36
- Freud S** (1920) Jenseits des Lustprinzips. *GW XIII*, S 1–69
- Freud S** (1950) Entwurf einer Psychologie. *GW Nachtragsband*, S 373–486
- Genz S** (2016) »I'm not going to fight them, I'm going to fuck them.« Sexist liberalism and gender (a)politics in *Game of Thrones*. In: Schubart R, Gjelsvik A (Hrsg) *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*. Bloomsbury, New York, S 243–266
- Hahn D** (2012) The death of Lord Stark: The perils of idealism. In: Jacoby H (Hrsg) *Game of Thrones and philosophy. Logic cuts deeper than swords*. Wiley, Hoboken, S 75–86
- Hofmann S** (2016) Obama darf schon jetzt die neue Staffel »Game of Thrones« gucken. *Süddeutsche Zeitung*, 14.4.2016. <http://www.sueddeutsche.de/medien/obama-schaut-game-of-thrones-obama-darf-schon-jetzt-die-neue-staffel-game-of-thrones-gucken-1.2949320>. Zugriffen: 2.6.2016
- Hudson L** (2014) What's behind our obsession with Game of Thrones reaction videos? *Wired*, 6.5.2014. <http://www.wired.com/2014/06/game-of-thrones-reaction-videos/>. Zugriffen: 5.8.2016
- Lacan J** (1996 [1959/60]) *Das Seminar. Buch VII. Die Ethik der Psychoanalyse*. Quadriga, Weinheim, Berlin
- Laurie T** (2016) Serialising Gender, Breeding Race: Biopolitics in Game of Thrones. Conference Paper. https://www.researchgate.net/publication/287194717_Serialising_Gender_Breeding_Race_Biopolitics_in_Game_of_Thrones. Zugriffen: 29.12.2016
- Littmann G** (2012) Maester Hobbess goes to King's Landing. In: Jacoby H (Hrsg) *Game of Thrones and philosophy. Logic cuts deeper than swords*. Wiley, Hoboken, S 5–18
- Middleton J** (2014) *Documentary's awkward turn. Cringe comedy and media spectatorship*. Routledge, New York, London
- Pfaller R** (2000) Das Kunstwerk, das sich selbst betrachtet, der Genuss und die Abwesenheit. Elemente einer Ästhetik der Interpassivität. In: Pfaller R (2008) *Ästhetik der Interpassivität*. Philo Fine Arts, Hamburg, S 34–101
- Pfaller R** (2002) Die Illusion der anderen. Suhrkamp, Frankfurt a. M.
- Pfaller R** (2008) Interpassivität heute. Vorbemerkung. In: Pfaller R (2008) *Ästhetik der Interpassivität*. Philo Fine Arts, Hamburg, S 9–27
- Salter J** (2013) Game of Thrones's George RR Martin »I'm a feminist at heart« *The Telegraph*, 1.4.2013. <http://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/9959063/Game-of-Thrones-George-RR-Martin-Im-a-feminist.html>. Zugriffen: 8.8.2016
- Schlüter N** (2013) Nadja Schlüter erzählt Game of Thrones. *jetzt.de*, 14.3.2013. <http://www.jetzt.de/redaktionsblog/die-kochen-da-drogen-oder-so-572978>. Zugriffen: 8.5.2016.
- Schubart N, Gjelsvik A** (2016) (Hrsg) *Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements*. Bloomsbury, New York
- Schulzke M** (2012) Playing the Game of Thrones: Some lessons from Macchiavelli. In: Jacoby H (Hrsg) *Game of Thrones and philosophy. Logic cuts deeper than swords*. Wiley, Hoboken, S 33–48
- Storck T** (2013) Entzugerscheinungen, oder: Was die Psychoanalyse von der Ästhetik hat. *Imago – Interdisziplinäres Jahrbuch für Psychoanalyse und Ästhetik* 2, S 169–180
- Storck T** (2015) Das nachtragende Kunstwerk. Fort/Da in Malerei, Film und (Pop-) Musik. In: Leikert S (Hrsg) *Zur Psychoanalyse ästhetischer Prozesse in Musik, Film und Malerei*. Psychosozial, Gießen, S 139–174
- Storck T** (2017) The Wire und die Wurst – Was ist Kulturpsychoanalyse? In: Nitzschmann K, Döser J, Schneider G, Walker C (Hrsg) *Kulturpsychoanalyse heute – Grundlagen, aktuelle Beiträge, Perspektiven*. Psychosozial, Gießen, S 189–204
- Zizek S** (1989) *The sublime of ideology*. Verso, London, New York



Originaltitel	Game of Thrones
Land	Vereinigte Staaten
Erstausstrahlung / Laufzeit	April 2011 – dato
Sender	HBO
Anzahl der Staffeln (Episoden)	6+ (60+)
Idee	George R.R. Martin, Daniel Benioff, D.B. Weiss
Regie	Diverse
Hauptdarsteller/-innen	Peter Dinklage, Emilia Clarke, Kit Harrington
Verfügbarkeit	DVD in deutscher Sprache erhältlich



Von Game of Thrones bis The Walking Dead

Interpretation von Kultur in Serie

Storck, T.; Taubner, S. (Hrsg.)

2017, XVIII, 387 S., Hardcover

ISBN: 978-3-662-53688-9