

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion

von Robert Friedrich und Vanina Kopp

Zusammenfassung: *„Game of Thrones“, die TV-Serie des Senders HBO, basierend auf den Büchern „A Song of Ice and Fire“ des amerikanischen Schriftstellers George R. R. Martin, kann zu Recht als Massenphänomen bezeichnet werden. Dieser Beitrag widmet sich den mittelalterlichen Vorbildern von Game of Thrones und den damit einhergehenden Mittelalterbildern am Beispiel der Darstellung der „Anderen“ auf dem Landteil Essos, insbesondere den Dothraki, ein nomadisches Reitervolk der Steppen, sowie den Ghiscari in den Sklavenstädten Astapor, Yunkai und Meereen. Der erste Teil fokussieren auf die narrativen Methoden von Alterität und vergleicht die Darstellung der Mongolen des Mittelalters mit jener der Dothraki in Büchern und Serie. In einem zweiten Schritt werden Angebote der Mittelalterrezeption und ihre Anwendung auf den Bereich der Fantasy diskutiert. Plädiert wird für eine kritische Rezeption.*

Abstract: *„Game of Thrones“, HBO's TV-Show based on the books „A Song of Ice and Fire“ by the American author George R. R. Martin has truly become a mass phenomenon. This article enquires about the medieval sources of Game of Thrones and the vehiculated representation of the Middle Ages. Especially examples of the depiction of „others“ from the continent Essos, such as the Dothraki, a nomadic rider's people from the steppe, as well as the Ghiscari from the slave cities Astapor, Yunkai und Meereen, will be analyzed. The first part focuses on the narrative means of alterity and compares the representations of the medieval Mongols with the Dothraki from the books and the TV-show. In a second step, the article discusses contributions to the theory of reception of the Middle Ages and their implementation in the fantasy-genre. The articles pleads for a critical reception.*

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Einleitung

„Game of Thrones“, die TV-Serie des Bezahlsenders HBO, basierend auf den Büchern „A Song of Ice and Fire“ des amerikanischen Schriftstellers George R. R. Martin,¹ kann zu recht als Massenphänomen bezeichnet werden: Als eine der meist gesehenen, meist ausgezeichneten und (wahrscheinlich) meist illegal gestreamten oder heruntergeladenen Serien² ist die visuelle und ökonomische Superproduktion, die am 14. April 2019 in ihre letzte Staffel gestartet ist,³ längst kein Nischenprodukt für fantasyaffine Nerds mehr. Die erfolgreiche Serie inspiriert schon seit einiger Zeit auch Popkultur, Politik⁴ und Management.⁵ Ob man die Serie schaut oder die Bücher liest oder beides nicht tut: Es ist schwierig, ihr und dem sie begleitenden Hype zu entkommen. Ein Grund mehr, dass sich inzwischen auch die Wissenschaft, insbesondere die Public History sowie die Mittlere Geschichte in Publikationen,⁶ Vorträgen⁷ oder Seminaren⁸ mit den historischen Vorbildern,

¹ George R. R. Martin, A Song of Ice and Fire, New York u.a. 1996–, bisher 5 Bde. im englischen Original und in diversen Übersetzungen erschienen.

² Die Menge an kommerziellen Erfolgen und Superlativen lässt sich auf der Wikipedia-Seite am besten nachvollziehen: „Gutshot“, Art. „Game of Thrones“, in: Wikipedia. The Free Encyclopedia, zuletzt bearbeitet von „Mazewaxie“, https://en.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones.

³ Spoilerwarnung! Dieser Beitrag integriert die Handlung in der TV-Serie bis einschließlich Staffel 8, Episode 3, „The Long Night“. Einer der Trailer für die achte Staffel, mit Spoilern und anzusehen auf eigene Gefahr: <https://www.youtube.com/watch?v=rIR4PJn8b8I>.

⁴ Beispielsweise durch Stuart Heritage, The wall is coming: Trump becomes world's worst Game of Thrones fan, in: The Guardian, 9. Januar 2019, <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>.

⁵ Siehe Ratgeber wie Tim Phillips und Rebecca Clare, Game of Thrones on Business: Strategy, morality and leadership lessons from the world's most talked about TV show, Oxford 2015.

⁶ Vgl. Game of Thrones Versus History: Written in Blood, hrsg. von Brian Alexander Pavlac, Hoboken 2017; Carolyne Larrington, Winter is coming: Die mittelalterliche Welt von Game of Thrones, übers. von Jörg Fündling, Darmstadt 2016; Florian Besson, Catherine Kikuchi und Cécile Troadec, Les Moyen Âge de Game of Thrones, in: Cahiers de recherches médiévales et humanistes 28 (2014), S. 479–507; mehrere Kolumnen von Matthew Gabriele auf Forbes, z.B. Matthew Gabriele, What The New Footage From Game Of Thrones Can Teach Us About The Real Middle Ages, in: Forbes, 13. Januar 2019, <https://www.forbes.com/sites/matthewgabriele/2019/01/13/game-of-thrones-real-middle-ages>; siehe auch die entstehende Promotion von Britta Colligs in Trier: https://www.uni-trier.de/index.php?id=65274&tx_news_pi1%5Bnews%5D=17458&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&cHash=3c040a4f97b3d914379a250f4488e31d.

⁷ So beispielsweise die „The Historians“ der Universität Genf, die generell TV-Serien unter die Lupe nehmen, hier spezieller zu Game of Thrones, vgl. https://www.unige.ch/rectorat/maison-histoire/files/2515/3019/2418/Programme_SerieVERS3.pdf.

⁸ Hier kann nur eine kleine Auswahl genannt werden, vgl. Madeleine Janssen, Was lernt man in einem

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte* 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



evozierten Geschichtsbildern und der breiten Rezeption der Serie und der Bücher beschäftigt. Insbesondere die englischsprachige Forschung, in der die Auseinandersetzung mit der Rezeptionsgeschichte popkultureller Werke wie Filmen, Videospielen oder Büchern wissenschaftlich anerkannt und verbreitet ist,⁹ aber auch die frankophone Forschung¹⁰ scheinen hier der deutschsprachigen¹¹ im Bereich wissenschaftlicher Anerkennung, Quantität und Qualität der Beiträge voraus zu sein. Dabei geht ein Massenphänomen wie „Game of Thrones“ an den deutschen Universitäten nicht vorbei: Der Erfolg dieser Serie wird vermutlich viele Studierende als Fans in die Hörsäle bringen, die von einem vermeintlich so mittelalterlichen Universum und in der Erwartung, schon einen Einblick ins Mittelalter erhalten zu haben, angesprochen werden. Immerhin gibt es dort Schwerter, Turniere, Burgen, Drachen, Gewalt – das ist doch alles so mittelalterlich!

„Game of Thrones“-Seminar, Frau Kirakosian?, in: Spiegel Online, 26. Juni 2017, <https://www.spiegel.de/lebenundlernen/uni/game-of-thrones-uni-harvard-bietet-seminar-zur-serie-an-a-1151682.html>; Sarah Batelka, Für Creditpoints nach Westeros. Hauptseminar untersuchte Mittelalterklischees in der Fernsehserie „Game of Thrones“, in: Newsroom der UHH, 7. August 2017, <https://www.uni-hamburg.de/newsroom/nachgefragt/2017-08-07-dartmann-got-seminar.html>.

⁹ Vgl. Norman F. Cantor, *Inventing the Middle Ages. The Lives, Works and Ideas of the Great Medievalists of the Twentieth Century*, New York 1991; Carolyn Dinshaw, *Getting Medieval. Sexualities and Communities, Pre- and Postmodern*, Durham/London 1999; Kathleen Biddick, *The Shock of Medievalism*, Durham 1998; für aktuelle Themen analysiere man beispielsweise auch die Programme der mediävistischen Jahrestagungen in Leeds oder Kalamazoo.

¹⁰ Zum Populärbild z.B. Christian Amalvi, *Le goût du Moyen Âge*, Paris 2002; zu Literatur und Film *La fabrique du Moyen Âge au XIXe siècle. Représentations du Moyen Âge dans la culture et la littérature du XIXe siècle*, hrsg. von Simone Bernard-Griffiths, Pierre Glaudes und Bertrand Vibert, Paris 2006; Justine Breton, *Le roi qui fut et qui sera: représentations du pouvoir arthurien sur petit et grand écrans*, Paris 2019; zur Wissenschaft: *La naissance de la médiévistique. Les historiens et leurs sources en Europe au Moyen Âge (XIXe–début du XXe siècle)*, hrsg. von Jean-Marie Moeglin und Isabelle Guyot-Bachy (*Hautes études médiévales et modernes* 107), Genève 2015; Vanina Kopp, *Konstruktion, Rezeption, Narration. Karl V. von Frankreich und die Louvrebibliothek im Zerrspiegel ihres Nachlebens*, in: *Francia* 43 (2016), S. 63–86; Anne Besson, *Dictionnaire de la fantasy*, Paris 2018.

¹¹ Otto Gerhard Oexle, *Die Moderne und ihr Mittelalter. Eine folgenreiche Problemgeschichte*, in: *Die Wirklichkeit und das Wissen: Mittelalterforschung, historische Kulturwissenschaft, Geschichte und Theorie der historischen Erkenntnis*, hrsg. von Otto Gerhard Oexle [u.a.], Göttingen 2011, S. 867–937; ders., *Das entzweite Mittelalter*, in: *Die Deutschen und ihr Mittelalter. Themen und Funktionen moderner Geschichtsbilder vom Mittelalter*, hrsg. von Gerd Althoff, Darmstadt 1992, S. 7–28; zu Literatur und Film: *Rezeptionskulturen. Fünfhundert Jahre literarische Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur (Trends in Medieval Philology 27)*, hrsg. von Mathias Herweg und Stefan Keppler-Tasaki, Berlin/Boston 2012; Valentin Groebner, *Das Mittelalter hört nicht auf: Über historisches Erzählen*, München 2008.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte* 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Oder?

Auch wir können es kaum erwarten zu erfahren, wie die Serie weitergeht und endet. In diesem Beitrag möchten wir uns mit den mittelalterlichen Vorbildern von „Game of Thrones“ und den damit einhergehenden Mittelalterbildern auseinandersetzen. Über die englischen Rosenkriege als Inspiration und historische Folie für die Ereignisse im fiktiven Westeros¹² ist bereits viel gesagt und geschrieben worden.¹³ Ebenso wird häufig das Frauenbild der Serie kritisiert, das über Objektifizierung und insbesondere sexualisierte Gewalt mehr den Mechanismen von Aufmerksamkeitsdramaturgie und zielgruppenorientiertem „male gaze“ entspricht als einer Rekonstruktion weiblicher „agency“ im Mittelalter.¹⁴ In diesem Beitrag kann nicht alles rekapituliert werden. Wir konzentrieren uns hier auf die Darstellung der „Anderen“ auf dem Landteil Essos: die Dothraki, ein nomadisches und von Überfällen lebendes Reitervolk der weiten Steppen, sowie die Ghiscari, die Bewohner der Sklavenstädte Astapor, Yunkai und Meereen. Dazu fokussieren wir zuerst auf die narrativen Methoden von Alterität, wie sie in mittelalterlichen Quellen auftauchen, dann diskutieren wir in einem zweiten Schritt Angebote der Mittelalterrezeption und ihre Anwendung auf den Bereich der Fantasy. Denn Mittelalterrezeption funktioniert immer auch als Spiegelbild der jeweiligen zeitgenössischen Bedürfnisse: Das Mittelalter eignet sich dafür durch seine zeitliche Distanz und Gleichzeitigkeit kultureller Nähe für Parallelen und Instrumentalisierungen. Damit hat das Mittelalter als Epoche die Antike als Projektionsfläche seit Beginn des 20. Jahrhunderts abgelöst. Ziel des Beitrages ist es, ein Schlaglicht darauf zu werfen, was diese

¹² Im Sinne einer besseren Lesbarkeit des Artikels wird auf die gesonderte Auszeichnung fiktiver Figuren, Orte, Völker, Gegenstände etc. verzichtet.

¹³ Z.B. Martin J. Dougherty, *The Wars of the Roses: The Struggle That Inspired George R R Martin's Game of Thrones*, London 2015.

¹⁴ Vgl. Shiloh Carroll, *Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones (Medievalism 12)*, Cambridge/Rochester, NY 2018, S. 162–171, mit einem Verweis auf die überproportional männlichen Schreiber S. 177f.; siehe auch die Übersicht über Vergewaltigungen und Darstellungen von Nacktheit bis inklusive Staffel 7 bei Sara David, *By the numbers. Game of Thrones, Counting Every Instance of Rape, Death, and Nudity on Game of Thrones*, in: *Broadly*, 7. September 2017, https://broadly.vice.com/en_us/topic/game-of-thrones-by-the-numbers.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Analyse der „Anderen“ und des Mittelalters als historisches Vorbild für „Game of Thrones“ und was dessen Darstellung in der Serie über unsere heutige Zeit aussagen.

Unterwegs ins Unbekannte?

Unter den zahlreichen im Internet zirkulierenden Theorien zur Fortsetzung von „Game of Thrones“ fanden sich auch solche, die versuchten, diese Vorhersagen anhand der Geschichte des mittelalterlichen Mongolenreiches zu treffen.¹⁵ Würde das Reitervolk der Dothraki an der stürmischen Narrow Sea scheitern, wie schon die Mongolen auf ihrem Weg nach Japan im Jahr 1281?¹⁶ Obgleich sich diese Theorie – wie wir seit der letzten Staffel wissen – zumindest in Bezug auf die Serie als falsch herausstellte, sind die Mongolen ein wichtiges Vorbild für die Dothraki. Dies hat der Autor George R. R. Martin vielfach in Interviews bestätigt, fügte jedoch stets hinzu, dass es sich um Fantasy handle. Seine Dothraki seien ein Reitervolk, inspiriert von den eurasischen Steppenvölkern der Antike und des Mittelalters – den Skythen, den Hunnen und vor allem den Mongolen – enthielten aber ebenso Elemente amerikanischer Ureinwohner.¹⁷ An dieser Stelle wollen wir einen Vergleich mit den Mongolen vornehmen, die im 13. Jahrhundert das größte Reich der Weltgeschichte schufen, das vom Pazifik bis zum Schwarzen Meer reichte und dessen europäische Eroberungszüge sich bis nach Polen und Ungarn erstreckten.¹⁸ Dabei fokussieren wir insbesondere auf die narratologischen Elemente, die Dothraki und Mongolen gleichermaßen als „Andere“ stilisieren und konstruieren.

¹⁵ Vgl. Carolyne Larrington, What Mongol History predicts for the new season of Game of Thrones, in: The Conversation. Academic rigour, journalistic flair, 15. April 2016; Diskussion in einem den Büchern gewidmetem Forum: „GoT_Academy“, Could what happened to the Mongols in Japan happen to the Dothraki in the Narrow Sea?, in: A Forum of Ice and Fire, 28. Februar 2015, <https://asoiaf.westeros.org/index.php?/topic/125425-could-what-happened-to-the-mongols-in-japan-happen-to-the-dothraki-in-the-narrow-sea/>.

¹⁶ Vgl. Thomas D. Conlan, In Little Need of Divine Intervention: Takezaki Suenaga’s scrolls of the Mongol invasion of Japan, New York 2001.

¹⁷ Vgl. Charlie Jane Anders, George R.R. Martin: The Complete Unedited Interview, in: Observation Deck, 23. Juli 2013, <https://observationdeck.kinja.com/george-r-r-martin-the-complete-unedited-interview-886117845>.

¹⁸ Zur mongolischen Expansion z.B. John J. Saunders, The History of the Mongol Conquests, Philadelphia 2001.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Zunächst stellt sich die Frage nach der Perspektive, aus der wir die Dothraki kennenlernen. Da es weder in den Büchern noch in der Serie eine zentrale Figur gibt, die die Dinge aus Sicht einer oder eines Dothraki erzählt, sind die Rezipient*innen auf vermitteltes Wissen angewiesen. Die Rolle des Vermittlers übernimmt Jorah Mormont, von dem Daenerys – und damit auch wir – über die Lebensweise der Dothraki informiert werden. Er erfüllt damit eine ähnliche Funktion wie mittelalterliche Reisende, die für die Menschen in Lateineuropa die wichtigste Quelle für die entfernte und doch bedrohliche sowie aus ihrer Sicht barbarische Kultur waren.¹⁹ Bei den Erklärungen handelt sich um eine Art sprachliche und kulturelle Übersetzertätigkeit, bei der die Charakteristika der Dothraki bzw. Mongolen in die bekannte westliche Lebenswelt übertragen werden. Dies funktionierte bereits im Mittelalter: Eine der ersten lateinischen Reisebeschreibungen der Mongolen verdanken wir Johannes de Plano Carpini, einem Franziskaner, der im Auftrag von Papst Innozenz IV. von 1245 bis 1247 an den Hof des Großkhans Güyük reiste.²⁰ In seinem Bericht verwendete er durchgehend die ihm aus seiner Welt vertrauten Begriffe und Konzepte, wie beispielsweise *imperator* für den Großkhan, *incantator* für den Schamanen oder *prothonotarius* und *procurator*, um Tätigkeiten am Hof zu bezeichnen.²¹ In „A Song of Ice and Fire“ begegnet uns zunächst Illyrio Mopatis, ein Magister aus Pentos in diesem Kontext. Er bemerkt gegenüber Viserys Targaryen auf der Hochzeit beispielsweise: „A Dothraki wedding without at least three deaths is considered a dull affair.“ (S01E01).²² In einer anderen Szene erläutert er auf Viserys’ ungeduldiges Warten hin: „The Dothraki are

¹⁹ Zu den europäischen Reiseberichten Marina Münkler, Die Erfahrung des Fremden. Die Beschreibung Ostasiens in den Augenzeugenberichten des 13. und 14. Jahrhunderts, Berlin 2000; Felicitas Schmieder, Europa und die Fremden. Die Mongolen im Urteil des Abendlandes vom 13. bis ins 15. Jahrhundert, Sigmaringen 1994; Johannes Gießauf, Barbaren – Monster – Gottesgeißeln. Steppennomaden im europäischen Spiegel der Spätantike und des Mittelalters, Graz 2006; Jean Richard, Au-delà de la Perse et de l’Arménie. L’Orient latin et la découverte de l’Asie intérieure, Turnhout 2005.

²⁰ Kritische Ausgabe des Reiseberichts: Giovanni di Pian di Carpine, Storia dei Mongoli, hrsg. von Enrico Menestò, Spoleto 1989, im Folgenden zitiert nach der deutschen Übersetzung: Johannes von Plano Carpini, Kunde von den Mongolen 1245–1247, hrsg., übers., eingel. und erl. von Felicitas Schmieder, Sigmaringen 1997.

²¹ Vgl. dazu auch die Einleitung ebd., S. 35.

²² Zitate aus der TV-Serie Game of Thrones werden künftig nach folgendem Schema in Klammern zitiert: S01E01 = Staffel 1, Episode 1).

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



not known for their punctuality.“ (S01E01).



Abb. 1: Der o.g. Magister Illyrio Mopatis begrüßt in seiner Vermittlerfunktion die ankommenden Dothraki mit Khal Drogo, während Daenerys und Viserys Targaryen im Hintergrund warten. Screenshot von: HBO, „Game of Thrones“, Season 1, Episode 1, „Winter is Coming“.

Er agiert dabei allerdings aus privilegierter Position und sein Verhältnis zu den Dothraki ähnelt eher dem eines betuchten antiken Römers, der sich über die Bräuche der Barbaren amüsiert, diese aber zugleich fürchtet. Der verbannte Westerosi Jorah Mormont hingegen lebt bereits längere Zeit bei den Dothraki und spricht fließend ihre Sprache. Er tritt in der Rolle des Kulturvermittlers auf. Dies reicht von spontanem Sprachunterricht bei der Hochzeit („There is no word for thank you in Dothraki.“ S01E01) bis zu Erklärungen zur Ernährungsweise („The Dothraki have two things in abundance: grass and horses. People can’t live on grass.“ S01E02) sowie der Erläuterung von Legenden und Traditionen, wobei letzteres in den Büchern deutlich ausführlicher geschieht.²³

²³ Die Macher der Serie, David Benioff und D. B. Weiss, erstellten auch „Histories and Lore“, eine Serie von animierten Kurzfilmen zur Geschichte der letzten 12.000 Jahre in Westeros und Essos, die den Blu-

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Auffällig ist das Motiv der geographischen Annäherung an die aus lateinischer bzw. Westerosi-Sicht fremde Kultur. Je näher man sich von Westen aus dem fremden Volk nähert, umso dichter werden die bereits bestehenden Kontakte und umso detaillierter die Informationen. So erfuhr Johannes de Plano Carpini vom ruthenischen Fürsten Vassil'ko bereits einiges über die Mongolen und vor allem, dass er Geschenke mitnehmen müsse, da sie diese „mit großer Unverschämtheit fordern würden“.²⁴ Diese Funktion nehmen in „Game of Thrones“ etwa Personen wie der oben genannte Illyrio Mopatis in den Freien Städten ein, die den Dothraki nicht unterlegen sind, sich aber mit ihnen arrangieren müssen und daher deren Gepflogenheiten kennen. Dies resultiert freilich nicht in einer vorurteilsfreien Auseinandersetzung mit deren Kultur, wie uns der Gewürzhändler aus Qarth beweist: „Qarth did not become the greatest city that ever was or will be by letting Dothraki savages through its gates.“ (S02E04).

Doch auch weiter entfernte Mächte müssen sich mit einer potenziellen Bedrohung auseinandersetzen.²⁵ Dabei darf man sich die Diskussionen an europäischen Höfen des Mittelalters durchaus ähnlich vorstellen wie jene, die im Kleinen Rat von King's Landing geführt werden.²⁶ In der Serie liegt der Fokus eindeutig auf der Darstellung der Dothraki als unzivilisierte Barbaren. In den Worten von Cersei Lannister: „They don't have discipline, they don't have armour, they don't have siege weapons.“ (S01E05). Die Diskussionen sind gekennzeichnet von Unkenntnis und einem Gefühl sicherer

Ray-Veröffentlichungen beigegeben wurden. Sie sind sich der Vermittlerrolle Mormonts bewusst, denn dessen Darsteller Iain Glen spricht dort die Legenden und Geschichten der Dothraki und der Freien Städte; vgl. „Gonzalo84“, Art. „Histories & Lore“, in: Game of Thrones Wiki, zuletzt bearbeitet von „CoreyVidal“, https://gameofthrones.fandom.com/wiki/Histories_%26_Lore.

²⁴ Johannes von Plano Carpini, Kunde von den Mongolen (wie Anm. 20), S. 98f.

²⁵ Zur Wahrnehmung der mongolischen Expansion in Europa z.B. Juliane Schiel, *Mongolensturm und Fall Konstantinopels. Dominikanische Erzählungen im diachronen Vergleich*, Berlin 2011.

²⁶ Vgl. dazu Robert Bartlett, *Medieval and Modern Concepts of Race and Ethnicity*, in: *Journal of Medieval and Early Modern Studies* 31 (2001), S. 39–55; Miranda Kaufmann, *Black Tudors. The Untold Story*, London 2017; über die Europareise nestorianischer Mongolen im 13. Jahrhundert: Alexander Toepel, *Die Mönche des Kublai Khan: Die Reise der Pilger Mar Yahballaha und Rabban Sauma nach Europa*, Darmstadt 2008; über die Kenntnisse anderer Religionen unter Christen vgl. Hans-Werner Goetz, *Die Wahrnehmung anderer Religionen und christlich-abendländisches Selbstverständnis im frühen und hohen Mittelalter (5.–12. Jahrhundert)*, 2 Bde., Göttingen 2003.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte* 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Überlegenheit, solange diese Barbaren auf der anderen Seite der Narrow Sea bleiben. Zur Aufnahme diplomatischer Beziehungen wie zwischen den mongolischen Großkhanen und dem Papst oder dem König von Frankreich kommt es nie und der Zwang, sich mit ihnen auseinanderzusetzen rührt nur von der Rolle Daenerys' her, durch die die Dothraki für Westeros bedeutsam werden.



Abb. 2: Auch städtebaulich wird die Bedeutung der Pferde für die Dothraki deutlich, hier das sogenannte „Horse Gate“ aus dem u.g. *Vaes Dothrak*. Screenshot von HBO, „Game of Thrones“, Season 6, Episode 5, „The Door“.

Weder die Dothraki noch die Mongolen hingegen sorgen sich in den jeweiligen Erzählungen um ihre Macht und Kampfkraft. Sie bezweifeln nicht, dass sie alle anderen Völker problemlos besiegen werden und interessieren sich nicht sonderlich für diese, außer in Bezug auf die zu erbeutenden Pferde und zu versklavenden Menschen. So wird Wilhelm von Rubruck, der eine Botschaft des Königs von Frankreich überbrachte, direkt gefragt, ob

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



es in Frankreich viele Rinder, Schafe und Pferde gebe.²⁷

Die erzählerischen Parallelen sind überdies zahlreich auf der Ebene der Gepflogenheiten und Traditionen vertreten. Sofort ins Auge springen die Herrschertitel, bei denen der Khal der Dothraki an den Khan der Mongolen angelehnt erscheint. Beider Leben dreht sich um das Pferd und so hielt Bruder Johannes fest: „Ich denke, sie besitzen mehr Pferde und Stuten als die übrige Welt.“²⁸ Khal Drogo benennt den Rücken des Pferdes zugleich als zentralen Ort der Herrschaftsausübung: „A king does not need a chair to sit on, he only needs a horse.“ (S01E07). Krieg ist ein zentraler Bestandteil des Lebens und des wirtschaftlichen Handelns der Dothraki.

Wie wir von Jorah Mormont erfahren, glauben die Dothraki nicht an Geld, sondern handeln mit einem System reziproker Geschenke. Qavo Nogarys, ein Zollbeamter aus Volantis, bringt allerdings deren eher an Schutzgeld erinnernde Definition von „Geschenk“ folgendermaßen auf den Punkt: „The horselords come, we give them gifts, the horselords go.“²⁹ Die Bedeutung von Geschenken war ebenso bei den Mongolen zentral, wie Johannes de Plano Carpini bereits vom ruthenischen Fürsten Vassil’ko erfahren hatte und sich daraufhin u.a. mit Biberfellen eindeckte. Auf seiner langen Reise an die *ordas* (Höfe) verschiedener Ilkhane musste er überall Geschenke hinterlassen, um Hilfe für seine Weiterreise zu bekommen und – wie er selbst schrieb – zu überleben. Am Hof des Großkhans angekommen, hatte er kaum mehr Geschenke übrig. Vom Schicksal weniger potenter Konkurrenten der Dothraki zeugen die vielen zerstörten Städte am Rand der

²⁷ Kritische Ausgabe: Wilhelmus Rubruquensis, *Itinerarium ad partes orientales*, in: *Sinica Franciscana*, ed. Anastasius van den Wyngaert, Bd. 1: *Itinera et relationes Fratrum Minorum saeculi XIII et XIV*. Apud Collegium S. Bonaventurae, Florenz/Firenze 1929, S. 164–332; hier zitiert nach der deutschen Übersetzung: Wilhelm von Rubruck, *Reise zu den Mongolen*. Von Konstantinopel nach Karakorum, hrsg. von Hans Dieter Leicht, Wiesbaden 2013, S. 111f.

²⁸ Johannes von Plano Carpini, *Kunde von den Mongolen* (wie Anm. 20), S. 46. Dort wird *iumentis* (vgl. Giovanni di Pian di Carpine, *Storia dei Mongoli* (wie Anm. 20), S. 235) mit „Rinder“ übersetzt, was auch aufgrund der Dopplung mit den im ersten Satzteil genannten Rindern als Fehler erscheint. Die übliche Übersetzung ist „Stute“ (vgl. auch Jan Frederik Niermeyer, *Mediae latinitatis lexicon minus*, Darmstadt 2002, Bd. 1, S. 742).

²⁹ Zit. nach Larrington, *Winter is coming* (wie Anm. 6), S. 232.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Dothraki-See und auch Bruder Johannes beschrieb im Land der Biserminen „unzählige zerstörte Städte und gebrochene Burgen und viele verlassene Dörfer.“³⁰ Wie bei allen Pferdenomaden basiert die Kampftechnik der Dothraki und der Mongolen auf der Reiterei. Die Mongolen unterschieden zwischen einer leichten und einer schweren, mit einer Rüstung ausgestatteten. Die Dothraki hingegen lehnen die Nutzung einer Rüstung offenbar ab. Bei der Wahl der Waffen finden sich weitere Unterschiede: Die Dothraki kennen den Bogen, wissen ihn vom Pferd aus einzusetzen, ihre bevorzugte Waffe ist jedoch der „arakh“, eine gebogene Klinge, die laut Jorah Mormont für einen Reiter leichter zu handhaben sei, gegen Stahlrüstungen aber nichts ausrichten könne (S01E03). Ihre Kriegstechnik beruht auf schnellen überfallartigen Angriffen, eine Technik, die die Mongolen gleichermaßen beherrschten. Allerdings beließen es letztere nicht dabei und entwickelten Belagerungswaffen, die vor allem die Unterwerfung von Städten vereinfachten. Kommt es zu Zweikämpfen zwischen streitenden Männern, gilt bei Dothraki wie Mongolen das Verbot sich einzumischen. In Vaes Dothrak, dem heiligen Ort, gilt hingegen ein generelles Verbot von Waffen und Blutvergießen, dessen Inspiration eine mongolische Tradition gewesen sein könnte, der zufolge man das Blut von Adligen nicht vergießen dürfe. Der verurteilte Adlige wurde für seine Hinrichtung mit einem Sack über dem Kopf von Pferden zu Tode getrampelt oder ertränkt.³¹

³⁰ Johannes von Plano Carpini, Kunde von den Mongolen (wie Anm. 20), S. 107.

³¹ Vgl. Larrington, Winter is coming (wie Anm. 6), S. 236.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Abb. 3: Dothraki mit u.g. typischer Frisur beim Angriff auf dem Rücken der Pferde und mit den o.g. „arakh“. Screenshot von HBO, „Game of Thrones“, Season 7, Episode 4: „The Spoils of War“.

Interessant ist auf beiden Seiten die politische Rolle, die den Witwen der Khals bzw. Khane zukommt. Die *dosh khaleen*, die Witwen verstorbener Khals, haben in Vaes Dothrak ihren Rückzugsort und besitzen die Macht des Heilens und der Prophezeiung. Sie erkennen Daenerys als Khaleesi an und ihren Sohn Rhaego als „stallion who mounts the world“ (S01E06). Dass diese Ehrenposition zum von Männern bestimmten Gefängnis werden kann, muss Daenerys selbst erfahren, löst das Problem dann aber auf ihre Weise. Von Bruder Johannes erfahren wir wiederum, dass es bei den Mongolen Sitte gewesen sei, dass die Witwen nach dem Tod des Herrschers über „große Autorität“ verfügten, die Höfe ihrer Männer nicht aufgelöst wurden und ihnen immer die gleiche Anzahl an Geschenken zuteilwurde wie ihren Männern zu deren Lebzeiten.³²

Das pastorale Nomadentum favorisiert eine vor allem auf Fleisch basierende Ernährung,

³² Ebd., S. 239.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



vor allem Pferdefleisch, aber auch Ziege, Schwein oder Ente. In der Hoffnung, dass die folgende Ehe ebenso zäh sein werde, wurde bei mongolischen Verlobungsfeiern Schafshals verspeist.³³ Das zeremonielle Verspeisen von Innereien findet sich ebenfalls in „A Song of Ice and Fire“ wieder. Um die Anerkennung der anwesenden Khals und der Dosh Khaleen zu bekommen, muss Daenarys ein rohes Pferdeherz verspeisen (S01E06).

Doch bei allen bereits angesprochenen Ähnlichkeiten zeigen sich bedeutende Unterschiede zunächst auf der Ebene der Herrschaftsorganisation und der diplomatischen Beziehungen. War es den Mongolen unter Dschingis-Khan gelungen, die Stämme zu einem Reich mit zentraler Verwaltung und einem System von einem Großkhan mit mehreren Ilkhanen zu einen, bleiben die Khalasare voneinander unabhängig. In den Büchern erfahren wir zudem, dass es lange vor der Handlung ein geeintes Khalasar unter Führung der sogenannten „Great Khals“ gegeben habe. Doch auch Khal Drogo gelingt es aufgrund seines verfrühten Todes nicht, die Stämme erneut zu einen und sich zum Great Khal aufzuschwingen. So hat Vaes Dothrak eher die Funktion eines zentralen Kult- und Handelsortes und nicht den eines Herrschaftszentrums, wie es das mongolische Karakorum oder später das chinesische Khanbaliq, das heutige Beijing, darstellten. Diese zentralen Unterschiede in der Organisation spiegeln sich außerdem auf der Ebene der Herrschaftsrepräsentation. Als Johannes de Plano Carpini am Hof des Großkhans eintraf, befanden sich bereits Menschen verschiedener Herkunft vor Ort, um der Ernennung Güyüks zum neuen Großkhan beizuwohnen. Johannes schrieb von ungefähr 4.000 Gesandten und Botschaftern.³⁴ Die Ernennung eines neuen Khals der Dothraki erfolgt demgegenüber nach dem Recht des Stärkeren und ohne größere zeremonielle Akte und geschieht meist noch zu Lebzeiten des Khals, wie Drogo und Daenerys schmerzlich erfahren müssen. Eine rechtliche Absicherung jenseits der eigenen Stärke gibt es für den Khal nicht. Ebenso gibt es keinen organisierten Hof mit spezifischen Hofämtern und Zeremonien.

³³ Vgl. ebd., S. 242.

³⁴ Johannes von Plano Carpini, Kunde von den Mongolen (wie Anm. 20), S. 111.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Die meisten Unterschiede zwischen Dothraki und Mongolen finden sich im optischen Erscheinungsbild. Die langen Haare sind der Stolz der Dothraki und Drogos Unbesiegtheit manifestiert sich in seinem langen Zopf. Die Mongolen hingegen trugen eine Glatze mit zwei Zöpfen an der Seite. Während die Dothraki außer einem Lederwams nicht viele Kleidungsstücke kennen, nutzten die Mongolen neben Rüstungen für den Kampf auch Kleidungsstücke aus Wolle, Baumwolle, Leder, Pelzen und Seide – eine Notwendigkeit in der Kälte der mongolischen Steppe.³⁵ Diese Kleidung wird auch von den Dothraki im hohen, kalten Norden gewählt (in Staffel 8). Auf der Ebene der zu vergleichenden Phänomene konnten wir feststellen, dass die Mongolen zweifellos eine wichtige Inspirationsquelle für die Dothraki darstellen, sie jedoch keineswegs gleichzusetzen sind. Vor allem wiesen die historischen Mongolen eine deutlich komplexere Reichsorganisation und vielschichtige Gesellschaft auf.³⁶

Dies bringt uns zu einem kurzen Zwischenfazit. Die wichtigste Gemeinsamkeit zwischen den mittelalterlichen Mongolen und den Dothraki ist ihre Darstellung als „Andere“, die in der Sicht der lateineuropäischen Reiseberichte bzw. der Reisenden aus Westeros ähnlich schablonenhaft dargestellt werden. Den heutigen Lesenden des „Songs of Ice and Fire“ ergeht es dabei nicht anders als den mittelalterlichen Rezipient*innen von Reiseberichten wie denen des Wilhelm von Rubruck: Sie erhalten eine Interpretation aus europäischer bzw. Westerosi-Sichtweise, die das „Andere“ über die Parallelisierung beobachteter Phänomene mit Bekanntem konkretisiert. Auch wenn sich in allen Berichten eine gewisse Faszination gegenüber der fremden Kultur widerspiegelt, liegt der Grundtenor doch in der Abgrenzung von „Zivilisation“ (Europa bzw. Westeros) und „Barbaren“ (Mongolen bzw. Dothraki) sowie von „normal“ und „exotisch“. Uns heutigen Historiker*innen steht zum Vergleich

³⁵ Vgl. Johannes von Plano Carpini, Kunde von den Mongolen (wie Anm. 20), S. 43; Larrington, Winter is coming (wie Anm. 6), S. 242.

³⁶ Zur Reichsstruktur der Mongolen vgl. Johannes Gießauf, Size does matter – das mongolische Imperium, in: Imperien und Reiche in der Weltgeschichte. Teil 1: Imperien des Altertums, mittelalterliche und frühneuzeitliche Imperien, hrsg. von Michael Gehler und Robert Rollinger, Wiesbaden 2014, S. 589–619.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



mit den Reiseberichten die detaillierte „Geheime Geschichte der Mongolen“ aus dem 13. Jahrhundert zur Verfügung.³⁷ Hingegen müssen wir uns als Lesende des Romanzyklus’ auf die Beschreibungen der Dothraki verlassen, die uns zuteilwerden. Über innere Dynamiken der Khalasare und Beweggründe einzelner Dothraki erfahren wir aufgrund einer einführenden eigenen Figur nichts.

Instrumentalisierungen des Mittelalters

Kommen wir nun von der historischen „Realität“ zur Rekonstruktion in der Buch- und TV-Serie. Umberto Eco widmete sich 1973 sehr treffend der wachsenden Popularität und „kontinuierlichen Wiederkehr“ des Mittelalters in Romanen, TV-Serien, Filmen, Architektur oder auch Popkultur.³⁸ Er klassifizierte darin die wahrgenommene und rezipierte Epoche in zehn kleinere Mittelalter (im Plural), auf die jeweilige Erwartungshaltungen projiziert werden können:

- 1) Das Mittelalter als Vorwand (Kino, Romane, Opern...)
- 2) Das Mittelalter als Ort ironischer Wiederverwendung (Cervantes, Monty Python...)
- 3) Das Mittelalter als barbarische Epoche (Nibelungen...)
- 4) Das Mittelalter des Romantismus’ (Gothic- und Geisterromane)
- 5) Das Mittelalter des Neo-Thomismus’ (theologische und philosophische Strömungen)
- 6) Das Mittelalter der nationalen Identitäten (Utopie vergangener Unabhängigkeit im Gegensatz zu zeitgenössischen ausländischen Abhängigkeiten)
- 7) Das Mittelalter der Dekadenz (in Literatur, Architektur, visueller Kultur)
- 8) Das Mittelalter philologischer Rekonstruktionen (von Mabillon über Gilson zu den

³⁷ Text und Kommentar bei *The Secret History of the Mongols: A Mongolian Epic Chronicle of the Thirteenth Century*, hrsg. von Igor de Rachewiltz, Leiden 2013. Deutsche Übersetzung: *Die Geheime Geschichte der Mongolen*. Aus dem Mongolischen übertragen und kommentiert von Manfred Taube, München 1989.

³⁸ Umberto Eco, *The Return of the Middle Ages*, in: Ders., *Travels in Hyperreality: Essays*, San Diego 2002, S. 59–86.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte* 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Annales)

- 9) Das Mittelalter sogenannter Traditionen oder okkultur Philosophien (Templer, Neo-Kabbala, Arthuriana...)
- 10) Das Mittelalter des Millenarismus' (Antichristerwartung, Milleniumsforcht).³⁹

Seit 1973 hat diese „ständige Wiederkehr“ des Mittelalters in erfolgreichen Ausstellungen, Historienfilmen oder Videospielen, aber auch als Vereinnahmung und Verwendung in nationalen Meistererzählungen zweifellos zugenommen, und im Rahmen der „post-nine-eleven-Weltordnung“ neuaufkommender Kreuzzugs- und Dschihadrhetorik⁴⁰ oder weißem Suprematismus⁴¹ politische Untertöne erhalten.⁴² Insofern ist es noch immer hilfreich, pseudo-mittelalterliche Inhalte wie „Game of Thrones“ zu kontextualisieren und ihre Instrumentalisierung zu dekonstruieren. Auf den ersten Blick fallen in den Eco'schen Kategorien mehrere Projektionsflächen auf, die auch mit dem Mittelalterbild der HBO-Serie Schnittmengen aufweisen. Wir möchten nur drei herausuchen und einige Aspekte erläutern: 1) Das Mittelalter als Vorwand; 3) das barbarische Mittelalter; 6) das Mittelalter der nationalen Identitäten.

Das Pseudo-Mittelalter von „Game of Thrones“ dient als Kulisse für eine Geschichte, die

³⁹ Vgl. ebd., S. 68–72.

⁴⁰ Siehe beispielsweise das Expertengespräch zu „Kreuzzüge und Dschihad – Die Instrumentalisierung des Mittelalters durch die Neue Rechte und den politischen Islam“, Frankfurt am Main am 23. Januar 2019, veranstaltet von Dorothea Weltecke; wissenschaftliche Auseinandersetzung zum Mittelalter- und Fremdenbild im Computerspiel „Kingdom Come: Deliverance“ z.B. bei Felix Zimmermann, „Vom rechten Bild des Mittelalters“ – Stimmen aus dem AKGWDS zur Nominierung von „Kingdom Come: Deliverance“ für den Deutschen Computerspielpreis 2019, in: *gespielt. Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele*, 11. März 2019, <https://gespielt.hypotheses.org/3071>.

⁴¹ Vgl. Margaret R. Greer, *Decolonizing the Middle Ages: Introduction*. Editors' preface to special issue, in: *Decolonizing the Middle Ages (Journal of Medieval and Early Modern Studies 30)*, Durham/New York 2000, S. 431–448; siehe auch die Bibliographie Julie Orlemanski und Jonathan Hsy, *Race and Medieval Studies. A Partial Bibliography*, in: *Postmedieval* 8 (2017), S. 500–531.

⁴² Vgl. *Gebrauch und Missbrauch des Mittelalters, 19.–21. Jahrhundert*, hrsg. von János M. Bak, München 2008. Zuletzt berief sich der Attentäter im neuseeländischen Christchurch auf mittelalterliche Vorbilder für den Kampf gegen Muslime, vgl. Gillian Brockwell, *The accused New Zealand shooter and an all-white Europe that never existed*, in: *The Washington Post*, 16. März 2019, <https://www.washingtonpost.com/history/2019/03/16/accused-new-zealand-shooter-an-all-white-europe-that-never-existed/>.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte* 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



ohne Probleme ebenso in jeder anderen Epoche, ja gar in der Zukunft hätte spielen können. Das Mittelalter an sich ist narratologisch nicht bedeutend – (Laser-)Schwerter, und exklusive Ritter/Jedi-Kreise sind bekanntlich ebenso vom Mittelalter auf eine dystopische Zukunftswelt übertragbar. Die Wahl eines Fantasy-Mittelalters, wie es das Universum von „A Song of Ice And Fire“ zeichnet, hängt also mehr mit unserer heutigen Faszination für eine bestimmte Epoche und dem Mittelalter als aktuell beliebte und anerkannte Projektionsfläche zusammen. Dies liegt wahrscheinlich an dem hohen Wiedererkennungseffekt des Bildes vom „barbarischen Mittelalter“. Möglicherweise einhergehend mit der visuellen Umsetzung der TV-Serie und ihrer notwendigen Zuspitzung der Dramaturgie ist auffallend, dass sie noch mehr als die Bücher auf kathartische Elemente und brutale Inszenierungen setzt, wie die Multiplikation von weiblicher Nacktheit und die Darstellung von Vergewaltigungen, die in den Büchern nicht vorkamen, illustriert. Interessanterweise werden diese jedoch nicht durch ihren Nutzen für den narrativen (oder televisuellen) Bogen der Geschichte, sondern mit dem Verweis auf die Authentizität des Mittelalters gerechtfertigt.⁴³ Umso problematischer ist es deshalb, wenn der Autor Martin oder auch die Serien-Produzenten Benioff und Weiss den visuellen Rückgriff auf (sexualisierte) Gewalt über die angebliche historische Authentizität des Mittelalters legitimieren – je brutaler, desto „erlebter“, desto mittelalterlicher.⁴⁴ So verwies Martin in einem Interview auf die Frage nach dem prominenten Platz von sexualisierter Gewalt in seiner Geschichte auf eine Gleichsetzung seiner Sexszenen mit der historischen Realität des Mittelalters.⁴⁵ Das Bild des barbarischen und somit vor allem männlichen Mittelalters arbeitet Helen Young in ihrer Analyse der pseudo-mittelalterlichen Fantasy-Genres heraus.⁴⁶ Die Serie grenzt sich dabei von heroischer Fantasy à la „Herr der Ringe“ ab, sie

⁴³ Carroll, *Medievalism* (wie Anm. 14), S. 180f.

⁴⁴ Für Beispiele: ebd., S. 10–21, 56f., 180; Helen Young, *Race and Popular Fantasy Literature: Habits of Whiteness*, New York/London 2016, S. 63.

⁴⁵ „Well, I’m not writing about contemporary sex [...] It’s medieval.“, zit. nach Amy Kaufman, *Muscular Medievalism*, in: *Gwen to the Max: A Festschrift for Gwendolyn Morgan = The Year’s Work in Medievalism* 31 (2016), S. 56–66, hier S. 57, online via <https://sites.google.com/site/theyearsworkinmedievalism/all-issues/31-2016>.

⁴⁶ Vgl. Young, *Race and Popular Fantasy* (wie Anm. 44).

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



ist ein Beispiel für „gritty fantasy“, einer extrem gewalttätigen Welt voller „Regen, Blut und Schlamm“⁴⁷, ein „muscular medievalism“,⁴⁸ wie Amy Kaufman das brutale, patriarchale und männliche Mittelalterbild von „Game of Thrones“ kategorisiert. Dabei entspricht dieses vor allem in der Serie porträtierte Mittelalter einem von heutigen Sehgewohnheiten und Erwartungshorizonten geprägten Kanon, der sich offenbar, wie im generell noch eher undiversifizierten Fantasy-Genre und im „writer’s room“ von Serien häufig,⁴⁹ vor allem an junge weiße Männer als Zielgruppe richtet und meint, diese mit möglichst zahlreichen Gewaltszenen und objektifizierten Frauenkörpern bedienen zu müssen.⁵⁰



Abb. 4: Freie Krieger des Nordens ernennen einhellig Jon Snow, einen (angenommenen) Bastard, per Akklamation zu ihrem „King in the North“. Screenshot von HBO, „Game of Thrones“, Season 6, Episode 10, „The Winds of Winter“.

⁴⁷ Ebd., S. 63.

⁴⁸ Kaufman, Muscular Medievalism (wie Anm. 45), S. 56–66.

⁴⁹ Für Zahlen aus der kreativen Produktion zu Game of Thrones vgl. ebd. S. 176–178; zum Fantasy-Genre vgl. Young, Race and Popular Fantasy (wie Anm. 44), insb. S. 79.

⁵⁰ Ebd., S. 79; Carroll, Medievalism (wie Anm. 14), S. 171, Anm. 127 über die Auseinandersetzung zwischen den Folgen-Regisseuren und den Serien-Produzenten, die auf mehr „Sex sells“-Inhalte drängten.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Auch Ecos Kategorie des Mittelalters der nationalen Identitäten findet Wiederhall in der Serie. Mit großer Virtuosität vermischt „Game of Thrones“ verschiedene synchrone und diachrone Ebenen der mittelalterlichen Inspiration zu einem homogenen Mittelalter, die wiederum an vermeintlich bekannte populäre Topoi anschließen. So appelliert der Stark-Norden mit seinen freien Clan-Männern, die in großen Hallen diskutieren und Entscheidungen treffen, an ein prä-1066 angelsächsisches Imaginarium nordischer Prägung, wohingegen King’s Landing mit seinen höfischen Codes und seinem Hofprotokoll ein spätmittelalterliches und eher französisch anmutendes Mittelalter evoziert. Wohin die meisten Sympathien der Zuschauer*innen gehen, mag insofern wieder mit deren Sehgewohnheiten und kulturellen Prägungen einhergehen, wie nicht repräsentative Umfragen im internationalen Umfeld der Autor*innen dieses Artikels ergaben.



Abb. 5: Das Turnier zu Ehren der „Hand“ des Königs, Eddard Stark, übernimmt das Motiv des Lanzenstechens als performatives Element der westeuropäischen Hofkultur. Screenshot von HBO, „Game of Thrones“, Season 1, Episode 4, „Cripples, Bastards, and Broken Things“.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Gleichzeitig kann die Welt der Seven Kingdoms ihren Ursprung in der Feder eines Amerikaners, der sich von englischer Geschichte inspirieren ließ, nicht verleugnen: Je weiter sich die Geschichte und die Protagonist*innen den südlichen und östlichen Rändern nähern, desto schablonenhafter, mythischer und stereotyper wird die Welt von Westeros und Essos. Trotz eines reichen Imaginariums, das präkolumbianische, mesoamerikanische Pyramiden (Meereen), maghrebinische Kasbahs und Gartenanlagen (Astapor oder Dorne) oder gar venezianische Elemente (Braavos) aufnimmt und somit eine facettenreiche Welt erschließt, bleiben die geographischen Ränder der Welt narratologisch hinter dem bekannten Zentral-Westeros weit zurück. Es werden nur wenige Versuche unternommen, diese exotischen Randgegenden ebenso detailliert und nuanciert darzustellen. Beispielsweise wird im Buch nie aus der Perspektive einer farbigen Figur aus Essos erzählt, sondern nur aus Sicht der weißen Bewohner*innen von Westeros.⁵¹ Ebenso nehmen diese Personen die meiste Zeit auf den Bildschirmen ein und entfalten somit die tiefste Charakterbildung. Die dornische Storyline wird in der Serie stark verkürzt und ridikulisiert, die Frauen hypersexualisiert, die Männer effeminiert; der spanische Akzent der Figuren macht nur allzu deutlich, welche Assoziationen („global south“) geweckt werden sollen. So bleiben auch die Dothraki, die immerhin ab Staffel 1 eine elementare Rolle für die Narration und Charakterentwicklung von Daenerys Targaryen einnehmen, stets stereotypisiert. Kaum eine Figur neben den „warlords“ Khal Drogo und Khal Moro hat einen Namen, kaum einer hat eine charakterliche Entwicklung, ja gar eine eigene Stimme außer um als sogenannte „bloodrider“ Daenerys’ Storyline nach immer gleichem Topos zu bedienen: blutrünstige und lüsterne „Wilde auf ihren Pferden“. Dass sie dabei noch in einer fremden, für die Show von einem Linguisten entwickelten Sprache sprechen,⁵² erhöht den Alteritätseffekt für die Zuschauenden dabei umso mehr. Dieser wird ebenfalls verstärkt

⁵¹ Eine Ausnahme ist Areo Hotah, Leibwächter von Doran Martell am Hofe von Sunspear, der im siebten Buch zwei „Point of View“-Kapitel erhält und dessen Rolle in der Serie von einem farbigen Schauspieler gespielt wird, jedoch komplett zusammengekürzt wurde.

⁵² „Krakumal“, Art. „Dothraki“, in: Wikipedia. Die freie Enzyklopädie, zuletzt bearbeitet von „3flume3“, <https://de.wikipedia.org/wiki/Dothraki>.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



durch ihre zur Schau gestellte Körperlichkeit, Bestialität und einen minimalen Rahmen sozialer Organisation.

Derselbe Mangel an Charaktertiefe findet sich wieder in den Episoden rund um die Sklavenbucht und insbesondere in Meereen, wo Daenerys mehrere Staffeln weilt. Nie erfahren die Zuschauer*innen mehr über die offensichtlich zivilisatorisch reiche Ghiscari-Kultur, außer dass deren Bewohner*innen zutiefst inegalitäre, dekadente und kampfspielversessene „Andere“ sind, die entweder die Besetzerin in Guerillamanier hinter anonymisierenden Masken bekämpfen oder als ehemals Versklavte ihre Befreierin nach dem rassistischen Topos des „white saviour“ bejubeln.⁵³



Abb. 6: Visuelle Inszenierung des o.g. Topos des white saviour mit Daenerys als weißer „Befreierin“ unterdrückter People of Color-Bevölkerungen in Essos, deren Abhängigkeit durch den Ruf „Mutter“ („Mhysa“) noch unterstrichen wird. Screenshot von HBO, „Game of Thrones“, Season 3, Episode 10, „Mhysa“.

⁵³ Zu rassistischen Topoi vgl. Carroll, Medievalism (wie Anm. 14), S. 107–130; Young, Race and Popular Fantasy (wie Anm. 44).

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Dem in der Serie einzigen Individualcharakter aus Meereen, Hizdahr zo Loraq, werden im Buch durchaus ein paar weitere Charaktere zur Seite gestellt und er selber ist als offensichtlicher Doppelagent der Untergrundorganisation Harpyies eine vielschichtigere Figur. In der Serie hingegen wird er zum edlen hilflosen Prinzen degradiert, dessen „agency“ wie Spielzeit durch seinen raschen Tod beschränkt sind. Zwei farbige Figuren, der Armee-Befehlshaber Grey Worm und die Beraterin Missandei, erhalten immerhin Namen und, zumindest in den späteren Staffeln, mehr Dialoge und damit Individualität, wenn auch nach einem arg klischeebehafteten Narrativ als loyale Dienende der Herrscherin.⁵⁴ Selbst Grey Worm tritt dabei als Vertreter einer Gruppe ohne individuelle Züge der uniformierten und ansonsten immer gleichen und durchweg anonymen Söldner der Unsullied-Armee auf. Alles wird eingerahmt durch eine angedeutete, idealisierte und unmögliche Liebesgeschichte. Man denke im Vergleich an jene Charakterentwicklungen, die am selben Ort und zur selben Zeit Barristan Selmy oder Jorah Mormont durchmachen!⁵⁵

⁵⁴ Bis zur sechsten Staffel bestanden die beiden Figuren den duVernay-Test nicht. Angelehnt an den Bechdel-Test, der identifizieren soll, inwiefern weibliche Figuren in Filmen auch als eigenständige Charaktere außerhalb ihrer Fixierung auf männliche Hauptfiguren bestehen, ist der nach der Regisseurin Ava duVernay benannte Test eine Möglichkeit, die Eigenständigkeit der nicht-weißen Figuren in ihrem Verhältnis zu den weißen Hauptcharakteren festzustellen, Helen Young, Game of Thrones' Racism Problem, in: The Public Medievalist, 21. Juli 2017, <https://www.publicmedievalist.com/game-thrones-racism-problem/>.

⁵⁵ Konfrontiert mit diesem Vorwurf und dass seine „weißen“ Figuren in der Story die dominanteren seien, wehrt sich George R. R. Martin auf seinem Blog in einem Kommentar damit, dass farbige Figuren keineswegs nur „Support“ für „weiße“ Charaktere seien, und ergänzt: „But in recent years, it has occurred to me from time to time that it might have made for an interesting twist if instead I had made the dragonlords of Valyria... and therefore the Targaryens... black. Maybe I could have kept the silver hair too, though... no, that comes too close to 'dark elf' territory, but still... if I'd had dark-skinned dragonlords invade and conquer and dominate a largely white Westeros... though that choice would have brought its own perils. The Targaryens have not all been heroic, after all... some of them have been monsters, madmen, so... Well, it's all moot. The idea came to me about twenty years too late.“; Kommentar von „grrm“ [George R. R. Martin], 6. Juli 2013, 22:57 Uhr (UTC), zu „grrm“ [George R. R. Martin], We're Number One..., in: Not A Blog, 29. Juni 2013, <https://grrm.livejournal.com/326474.html?thread=17888842#t17888842>. Dass es aber nicht geschah, deutet auf die tiefgreifenden unbewussten Bias hin, die westliche Autor*innen mitbringen. Vgl. Carroll, Medievalism (wie Anm. 14, S. 184, Anm. 5).

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: *Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte* 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Abb. 7: *Daenerys' neue Armee der Unsullied verlässt Astapor in Kampfformation. Sie wird, wie oben erwähnt, stets als stereotype Masse dargestellt. Screenshot von HBO, „Game of Thrones“, Season 3, Episode 4, „And Now His Watch Has Ended“.*

Es scheint so, als wolle die Serie (die Bücher sind, auch mit Einbezug der Storylines von Dorne und Braavos, etwas ausführlicher) einem anscheinend als weiß, nordamerikanisch und europäisch gedachten Publikum nicht allzu viel Diversität zumuten, und wenn, so sind diese „Anderen“ undifferenziert und anonymisiert und vor allem exotisch genug, um Klischees im Sinne eines Said'schen Orientalismus zu erfüllen.⁵⁶ Fast als Echo dieser einseitigen Inszenierung eines „weißen Mittelalters“ zeigt die Serie in den letzten Folgen (S08E01 und S08E02) offen rassistische und ablehnende Haltungen der Nordmenschen gegenüber Missandei und den Unsullied.⁵⁷ Last but not least sind sowohl die Dothraki als

⁵⁶ Carroll, *Medievalism* (wie Anm. 14), S. 109.

⁵⁷ Über die soziale Konstruktion und Zuschreibung von Hautfarbe im Mittelalter (und ihren Abweichungen von modernen im 19. und 20. Jahrhundert entwickelten Rassetheorien oder auch modernen Zuschreibungen von „race“) siehe Robert Bartlett, *Medieval and Modern Concepts of Race and Ethnicity*, in: *Journal of Medieval and Early Modern Studies* 31 (2001), S. 39–55; Thomas Hahn, *The Difference the Middle Ages Makes [sic!]: Color and Race Before the Modern World*, in: *Journal of Medieval and Early Modern Studies* 31/1 (2001), S. 1–37; Maaïke van der Lugt, *La peau noire dans la science médiévale*, in: *Micrologus* 13 (2005), S. 439–475.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



auch die Ghiscari-Städte nur Instrumente oder Etappen in Daenerys' erklärtem Ziel: Essos zu verlassen, um den Eisernen Thron von Westeros zu gewinnen. Auf dem Weg dorthin gehen nahezu alle Dothraki und ein Großteil der Unsullied im Himmelfahrtskommando der Schlacht um Winterfell sang- und klanglos unter (S08E03). Dass hingegen in derselben Situation die Zauberin Melisandre aus dem Osten mit ihrem Gott R'hllor und damit einer Art *Deus ex machina*-Notlösung in einer verzweifelten Lage entscheidend eingreift (S08E03), verstärkt wieder nur die Position der weißen Held*innen. Azor Asshai, der einen messianischen Retter oder eine messianische Retterin prophezeit, passt wiederum in das Schema eines fremden, magischen Ostens, dessen Funktion es ist, im Westen wieder für eine (gottgewollte?) Ordnung zu sorgen und könnte eine der Arten sein, den Konflikt in Westeros nicht nur episch, sondern fast erlösungstheologisch zu beenden.

Mit der TV-Adaption von „Game of Thrones“ hatten sowohl der Autor als auch die Produzenten die Möglichkeit, das schillernde Universum von „A Song of Ice and Fire“ für eine breitere Masse zu kreieren. Doch wie schon Umberto Eco gezeigt hat, offenbaren sich darin in den Köpfen festsitzende, wiederkehrende Mittelalterbilder. Er fragt danach, welches Mittelalter für welchen Zweck konstruiert wird: Unterhaltung, Projektion unserer Probleme auf einen fernen Spiegel oder gar Instrumentalisierung, „vielleicht unbewusst, zur Unterstützung eines reaktionären Narrativs“.⁵⁸ So erhalten die Konsument*innen eine Welt, die denselben Regeln gehorcht und ebenso beschränkt ist wie ihre eigene und deren Pseudo-Mittelalter von Westeros und Essos als Projektionsfläche die eigenen unbewussten Vorurteile bedient. „Game of Thrones“ spiegelt somit unsere eigenen Grenzen und Fantasien wider und wirft uns zurück auf das vorherrschende eigene eurozentrische und eindimensionale Mittelalterbild. Die heutigen Zuschauer*innen oder Leser*innen erfahren nicht mehr über die faszinierende Welt jenseits ihres bekannten Rahmens als die

⁵⁸ „So say openly which of the ten types we are referring to means to say who we are and what we dream of, if we are simply practicing a more or less honest form of divertissement, if we are wondering about our basic problems or if we are supporting, perhaps without realizing it, some new reactionary plot.“, zit. aus Eco, *Return of the Middle Ages* (wie Anm. 38), S. 72.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



mittelalterlichen Menschen aus den Reiseberichten von Johannes de Plano Carpini oder Wilhelm von Rubruck.

Fazit

Auch die Autorin und der Autor dieser Zeilen warten mit Sehnsucht auf jede neue Episode aus Staffel 8, die nächsten Bücher, und dass der Winter kommt. „A Song of Ice and Fire“ und die daraus entstandene TV-Serie „Game of Thrones“ haben nicht ohne Grund den Erfolg, den sie haben – es ist spannende, gut gemachte Unterhaltung in einer grandiosen visuellen Umsetzung jenseits einer schematischen Gut/Böse-Charakterisierung. Und selbstverständlich darf jede Fiktion und jede Form von Kunst sich mit aller Freiheit von der mittelalterlichen Geschichte inspirieren lassen und ihre Narration in ein Pseudo-Mittelalter verlegen. Dies bedeutet jedoch nicht, dass Vorbilder, Gewalt oder Stereotype tatsächlich dem historischen Mittelalter entsprechen. Dieser Beitrag wollte vielmehr unsere heutige Bedingtheit der Konstruktion eines bestimmten, typischen „Game of Thrones“-Mittelalterbildes offenlegen. Dieser Artikel versteht sich als ein Plädoyer gegen eine unkritische Betrachtung des Mittelalters durch das Prisma der Serie: Auch wenn sie vom Mittelalter in vielen Teilen inspiriert ist, bildet sie keinesfalls ein authentisches Mittelalterbild ab. Denn der visuelle und argumentative Rückgriff auf ein Pseudo-Mittelalter dient dabei als Projektionsfläche für vieles, bloß nicht für ein realistisches Mittelalter, „wie es wirklich gewesen“ ist. Dies fordert uns Historiker*innen heraus, sich nicht nur mit „Game of Thrones“ zu beschäftigen, sondern eher generell über die Konstruktionen unserer eigenen Geschichtsbilder nachzudenken und die Projektionsflächen, die das Mittelalter für Entertainment, Fantasy und politische Instrumentalisierung aller Art anbietet, zu erkennen und zu decodieren. Was wir hier sehen, ist nicht das historische Mittelalter, sondern eine Vorstellung, ausgehend von unserer heutigen Welt, transferiert auf eine Epoche, die weit entfernt und doch so nah erscheint.

Zitation:

Robert Friedrich und Vanina Kopp, Mittelalter und Mediävalismus: „Game of Thrones“ zwischen Historie und Fiktion, in: Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte 2 (2019), S. 167–192, <https://mittelalter.hypotheses.org/21920>.



Alle angegebenen Links wurden am 29. April 2019 geprüft. Die in den Kopfzeilen angegebene Lizenz gilt nur für den Text. Alle Abbildungen sind von der Autorin und dem Autor angefertigte Screenshots aus urheberrechtlich geschützten Werken von HBO (<https://www.hbo.com/>), an denen die Rechte ebenfalls bei HBO liegen und die hier lediglich im Rahmen des „fair use“ Verwendung finden.