

Anna Isabell Wörsdörfer (Gießen)

King Joffrey playing the game.

Serielles Erzählen und mediale Inszenierungen von Macht und Herrschaft
in der HBO-Erfolgsserie *Game of Thrones* (2011–2019)

„When you play the game of thrones
you win or you die.“¹

Als High-End-TV-Drama sprengt die HBO-Serie *Game of Thrones* mit nunmehr sechs (von acht) veröffentlichten Staffeln nicht nur regelmäßig Zuschauerrekorde, sondern ist auch als progressives Serial-Format unter dem Aspekt der seriellen Narration richtungsweisend. Ihre komplexe Handlungsstruktur verdankt die Produktion des US-Pay-TV-Senders der Verortung in einem mittelalterlich anmutenden, von Konflikten dominierten Fantasy-Universum mit mehreren ‚Brennpunkten‘ und einem entsprechend umfangreichen Charakterinventar: Die Serienwelt ist insbesondere in ihrem kulturellen Zentrum, dem Kontinent Westeros und den auf diesem beheimateten Sieben Königslanden, ein ritterlich geprägter Raum basierend auf dynastischen Beziehungen und vasallischen Abhängigkeiten, welcher in seinen politischen und sozialen Grundstrukturen stark an das europäische Mittelalter resp. einen höfischen Eklektizismus erinnert.² Ebenso wie ihre literarische Vorlage, George R. R. Martins Fantasy-Saga *A Song of Ice and Fire* (seit 1996), präsentiert die Serie, die mittlerweile ebenfalls die medien-, kultur- und literaturwissenschaftliche Forschung in ihren Bann zieht,³ in einem ihrer

¹ Cersey Lannister zu Eddard Stark in der Folge „You Win or You Die“ (S1.07, [9:00]).

² Die Peripherien sind hingegen eher als archaisch zu bezeichnen, wie etwa der benachbarte Kontinent Essos, der deutliche Parallelen zur antiken Welt (z. B. Harpyien-Mythologie, Sklaventum, Gladiatorenkämpfe) aufweist.

³ Exemplarisch seien hier der jüngst erschienene erste Sammelband (Jes Battis (Hg.): *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R.R. Martins A Song of Ice and Fire*. Jefferson 2015) und die interdisziplinäre Münchner Tagung „Winter is Coming – kulturwissenschaftliche Perspektiven auf George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire* / *Game of Thrones*“ vom Oktober 2015 erwähnt.

Haupt Handlungsstränge den Machtkampf zwischen den mächtigsten Adelsfamilien – der ränkeschmiedenden Lannisters, der königstreuen Starks und anderer – um die Nachfolge des verstorbenen Königs Robert Baratheon auf dem Eisernen Thron.⁴ Mit einigem Widerstand der gegnerischen Häuser wird Joffrey, der vermeintliche Sohn Roberts, in Wirklichkeit jedoch die Frucht eines Inzests⁵ der Königinwitwe Cersei mit ihrem Zwillingsbruder Jaime Lannister, der neue Herrscher über die Sieben Königreiche. Eine Untersuchung der, wie die Hinführung zeigt, äußerst verschachtelten Strukturen des Seriellen vermag die erzählerischen Techniken sowie deren für die Zuschauerbindung essentiellen Funktionsweisen offenzulegen, und bietet so einen Erklärungsansatz für den Publikumserfolg durch die Annahme eines kausalen Zusammenhangs zwischen komplexem Narrationsgefüge, der Art und Weise der Darbietung, und Rezeptionsverhalten. Die Analyse von *Game of Thrones* vollzieht sich aus diesem Grunde in zwei Schritten: In einem ersten (kürzeren) Teil soll zunächst die Produktion als Ganzes anhand ihrer spezifischen Merkmale serieller Narration charakterisiert werden. Als Fallbeispiel einer strukturbildenden seriellen Sequenz rückt sodann in einem ausführlichen zweiten Teil die herrschaftliche (Selbst-)Legitimation King Joffreys in der Abgrenzung zu weiteren Herrschergestalten in den Blick, der sich durch die (berechtigte) Fragwürdigkeit seines Thronanspruchs dazu veranlasst sieht, seine Macht wie kein anderer zu zementieren. Auf welche Art und Weise Joffrey dies mittels typisch höfischer, und zwar ikonographisch-medialer, d. h. visueller Verfahren bewerkstelligt, soll neben dem narrativen der motivische Schwerpunkt des vorliegenden Beitrags sein.

1. Serielles Erzählen⁶ in *Game of Thrones*

Als progressiv angelegtes Serial-Format des Produktionsduos David Benioff und D. B. Weiss zeichnet sich *Game of Thrones* im Unterschied zu den Formaten der Status-quo-

⁴ Die politischen Intrigen scheinen die besondere Anziehungskraft der Serie auszumachen und ein breiteres Publikum als das herkömmlicher Fantasy-Publikationen anzuziehen. Vgl. dazu Ricarda Schultchen: „A Game of Thrones, indeed: A lot of politics and just a bit of magic in George R. R. Martin’s A Song of Ice and Fire.“ In: *Inklings* 30 (2012), S. 122–134, S. 122–134.

⁵ Neueste Forschungen fragen nach den Funktionen der ausgiebig und in aller Offenheit dargestellten Sexualität in modernen TV-Produktionen. Vgl. Shannon Wells-Lassagne: „Prurient pleasures: Adapting fantasy to HBO.“ In: *Journal of Adaption in Film and Performance* 6 (2013), S. 415–426, S. 415–426.

⁶ Vgl. grundlegend dazu Markus Schleich, Jonas Nesselhauf: *Fernsehserien. Geschichte, Theorien, Narration*. Tübingen 2016, S. 95–218, deren Analysekriterien im Folgenden auf die Serie angewandt werden.

Series und dem seriellen Flexi-Drama durch seine von Folge zu Folge und von Staffel zu Staffel kontinuierlich fortschreitende Handlung und demnach durch seinen weitgespannten Handlungsbogen aus, der wiederum ein tiefgreifendes serielles Gedächtnis etabliert, welches bei Zuschauern wie Machern gleichermaßen präsent sein muss. Macht dieser weitverzweigte Aufbau einerseits auf Rezipientenseite ein ständiges (mitfieberndes) Verfolgen der Serie unumgänglich, weil jede Folge für den Fortlauf der Ereignisse (potentiell) gleich wichtig ist und – wie etwa bei Eddard ‚Ned‘ Stark und seinem Sohn Robb Stark gesehen – jederzeit auch essentielle Handlungsträger den plötzlichen Serientod sterben können, ist andererseits auf Produzentenseite eine ausgeklügelte Konzeption des Serienganzen wie auch jeder einzelnen Episode, deren Realisierung z. T. schon an eine aufwändige filmische Produktion erinnert, vonnöten, die sich bei *Game of Thrones* beispielsweise in der Aufteilung der abschließenden Ereignisse in *zwei verkürzte Staffeln* niederschlägt (und einem kommerziellen ‚In-die-Länge-Ziehen‘ des Endes entgegenläuft). Dass der Drahtseilakt zwischen ausgereizter Handlungskomplexität und erfolgreicher Zuschauerbindung gelingt und nicht auf Kosten der einen oder der anderen Seite vonstattengeht, belegt der ungebrochen große Wiederhall und die breite Beteiligung an Spekulationen nach jedem Folgen- und v. a. Staffelende, wie es in der nächsten weitergehen könnte, was unlängst sogar dazu führte, dass sich selbst Ex-US-Präsident Barack Obama als großer Fan der Serie outete.⁷ Die Ursachen für die große Popularität von *Game of Thrones* als Serial liegen aus narrativer Sicht in einem ausgeglichenen Spannungsverhältnis zwischen den beiden Polen jeder Serie,⁸ dem der Wiederholung und dem der Progression, begründet (von denen erstere die Serialität unterstreicht und letztere die Handlung fortführt), wie nun an einigen charakteristischen Serienmerkmalen exemplarisch gezeigt werden soll.

Peritextuelle Phänomene bieten dem *Game of Thrones*-Publikum Orientierungs- und Einordnungsmöglichkeiten und betten jede einzelne Episode in den größeren Serienzusammenhang ein. Die mitunter suggestiven Episodenüberschriften wie etwa „The Wolf and the Lion“ (S1.05) oder „The Mountain and the Viper“ (S4.08) dienen dem paratextuellen Spiel mit den (eingefleischten) Fans, die lange vor der Ausstrahlung – oftmals schon mit Bekanntwerden des Titels – versuchen, die Verbindung zwischen

⁷ Vgl. den dazugehörigen Bericht unter: <http://www.spiegel.de/panorama/leute/game-of-thrones-barack-obama-sieht-neue-staffel-vorab-a-1087763.html> (abgerufen am 15.06.2017).

⁸ Vgl. Markus Schleich, Jonas Nesselhauf: *Fernsehserien*, S. 117ff.

diesem und der Handlung der jeweiligen Folge zu erahnen.⁹ Bietet das „Previously on...“-Segment ganz generell und in Bezug auf die hier besprochene Serie zumindest in der US-amerikanischen Übertragung das Angebot einer Rekapitulation und narrativen Auffrischung, lehnten einige *Game of Thrones*-Zuschauer in der Vergangenheit diese prägnante Zusammenfassung dagegen ausgerechnet ab, weil sie durch den Zuschnitt spoilernde Rückschlüsse auf das Episodengeschehen zulasse.¹⁰ Von besonderer Bedeutung für die Wiedererkennung der Serie ist das gut anderthalbminütige ästhetisch-atmosphärische Intro von *Game of Thrones* mit seiner rhythmisch-instrumentalen Titelmelodie als Identitätszeichen: Es macht das Serienpublikum durch eine Kamerafahrt auf einer animierten Landkarte von Westeros (und Essos) mit den wichtigsten Staffel- bzw. Folgenspielorten bekannt. Dabei greift es zugleich eine Leitidee der Serie, nämlich die des immerwährenden Wandels, auf, indem es einerseits das durch Zahnräder angetriebene Werden der Festungen und Städte und andererseits – zu Beginn und zum Ende – die um eine Lichtkugel auf Sphären kreisenden Wappentiere der mächtigsten Häuser vorführt. Und auch das Intro selbst ist einem ständigen Wandel durch Anpassung / Aktualisierung unterworfen, zeigt es doch bei einem Herrscherwechsel zum Beispiel eine andere Fahne auf der jeweiligen Burg oder blendet es bekannte, an Einfluss verlierende Orte zugunsten neuer aus, was stets eine Aufmerksamkeitslenkung der Zuschauer bewirkt.

Aufgrund des progressiven Charakters des Serials stellen die mikrostrukturellen Fortsetzungselemente in *Game of Thrones* wie etwa Running Gags und Catch Phrases ebenso wie wiederkehrende Außenaufnahmen wegen des Wiederholungseffekts, welcher die Serialität unterstreicht, eine Art Anker dar, der dem Publikum das Gefühl von Vertrautheit spendet. Zu den bekanntesten Catch Phrases der Serie (als Spezialform des Running Gags) zählen zum Beispiel der Ausspruch der Wildlingsfrau Ygritte „you know nothing, Jon Snow“ und – als Sonderfall – das einzige Wort „Hodor“, der immer wieder, allerdings je nach Gemütszustand mit unterschiedlicher Intonation von seinem Träger, Bram Starks einfältigem Diener Hodor, artikulierte Name, dessen Bedeutung in der Folge „The Door“ (S6.05) endlich gelüftet und sogar in den Hintergrund der Geschichte integriert wird und der bereits Staffeln vorher unter den Fans Kultstatus erlangt hat. Gleichfalls sind die

⁹ Vgl. ebd., 186.

¹⁰ Vgl. <http://www.time.com/3920697/game-of-thrones-previously-on/> (abgerufen am 15.06.2017).

Familienmottos der Großen Häuser, etwa „Winter is coming“ (das der Starks), sowie inoffizielle Sprichwörter und sonstige Sätze, etwa „A Lannister always pays his debts“, oder „The North remembers“, als verbale Sequenzen zu den wiederkehrenden Mustern zu rechnen. Die Wahlsprüche der Adelshäuser haben in den Wappen, ebenso Bestandteile des seriellen Gedächtnisses (beispielsweise ein grauer Schattenwolf auf weiß-grünem Hintergrund bei den Starks, ein goldener Löwe auf rotem Grund bei den Lannisters) ihr visuelles bzw. ikonographisches Pendant. Ein strukturbildendes Element besteht schließlich auch in den gelegentlichen Außenaufnahmen nach Szenenumbrüchen zu Beginn eines neuen Segments zur Verdeutlichung des Ortswechsels. So zeigt die Kulisse des Roten Bergfrieds einen Handlungsschwenk nach King's Landing, die Aufnahme der großen Pyramide von Meereen (in den Staffeln 4 und 5) einen Fokus auf die Daenerys-Handlung an.

Das Seriengeschehen vorantreibende – und zugleich spannungserzeugende – Elemente stellen die in *Game of Thrones* häufig verwendeten Cliffhanger, Red Herrings und Prolepsen dar. Als ein typischer Fall des Finalcliffs kann der Einfall der Armee von White Walkers im Staffelfinale von Season 2 gelten, bei dem Sam(well) Tarly und seine Gefährten erst durch drei Hornstöße vor den anrückenden Untoten gewarnt und dieser dann von letzteren im Stich und inmitten der Horde zurückgelassen wird, sodass der Zuschauer auf die Auflösung von Sams Schicksal bis zur dritten Staffel warten muss. Es gehört jedoch zu den Charakteristika von *Game of Thrones*, mit den Annahmen des Publikums zu spielen und gängige Serienklischees wie staffelschließende Cliffhanger zu unterlaufen,¹¹ indem etwa bereits die vorletzte Folge einer Staffel unerwartete Überraschungen – den erwähnten Tod Ned Starks (S1.09), die „Red Wedding“ (S3.09) – beinhaltet, sodass der allgemein-serielle Erwartungshorizont durchbrochen, der spezielle an die Serie hingegen mit jeder neuen Staffel in der entsprechenden Episode erfüllt wird. Auch Red Herrings, Täuschungsmanöver gegenüber den Rezipienten, sind in *Game of Thrones* häufig vertreten, bringen die Handlung – im Sinne des Pols serieller Progression – voran und fesseln das Publikum (im geglückten Falle) weiter an die Serie. Als Musterbeispiele dieses Strukturelements sind etwa die Rolle Ramsay Snows als angeblicher Retter Theon Greyjoys, in Wirklichkeit aber als seines sadistischen Folterers, zu Beginn der dritten Staffel und Jon Snows vermeintlich endgültiger Tod (S5.10) durch

¹¹ Vgl. Markus Schleich, Jonas Nesselhauf: *Fernsehserien. Geschichte, Theorien, Narration*, S. 159.

die verschworenen Mitbrüder der Nachtwache zu nennen. Spannungssteigernd und progressiv sind nicht zuletzt die Prolepsen des Serials, etwa in Form von Brans Zukunftsvisionen, die den Fans, welche die für Zehntelsekunden über den Bildschirm huschenden Eindrücke zu entschlüsseln suchen, reichlich Gesprächsstoff liefern – und so deren Bindung an folgende Episoden sicherstellen.

Bei der Untersuchung seriellen Erzählens in *Game of Thrones* ist außerdem von Belang, dass es sich bei der Serie um die Adaption einer literarischen Vorlage handelt. Im Übergang vom Medium ‚Buch‘ zum Medium ‚Serial‘ stehen bei der Vermittlung dergleichen Geschichte einleuchtenderweise neue und neuartige Möglichkeiten zur Darbietung offen, denn die Narratologie der TV-Serie ist eine andere als diejenige des Romans: Die Leerstellen¹² im literarischen Text, welche der Leser der Fantasy-Saga noch mit eigenen Vorstellungen kreativ zu füllen hatte, werden im visuellen Medium mittels Bildern und Bildsequenzen aufgelöst. Nimmt diese Vereindeutigung der TV-Produktion ihren Rezipienten so einerseits den Reiz, selbst im Geiste an der Erschaffung der fiktiven Welt mitzuwirken – ein Faktor, der bei den Liebhabern gerade dieses Genres mit dem Hang zur Mitgestaltung der Transmedial Worlds nicht gering zu schätzen ist¹³ –, verleiht sie Handlung und Charakteren doch andererseits eine stärkere Konturierung: Dergestalt gewinnt King Joffreys Selbstdarstellung als furchtloser und starker Herrscher, um diese exemplarisch herauszugreifen, in der Serie eine eindrucksvolle Bildlichkeit, die ihr Martins Roman mittels Schrift nicht – zumindest nicht in dieser Weise – zu geben vermag. Dementsprechend sollen im Anschluss nun die verschiedenen Strategien herrschaftlicher Legitimation als ein strukturierendes serielles Motiv detailliert in den Blick genommen werden.

¹² Vgl. dazu Wolfgang Iser: „Die Appellstruktur der Texte.“ In: Rainer Warning (Hg.): Rezeptionsästhetik. 4. Aufl. München 1994, S. 228–252.

¹³ Vgl. z. B. die verschiedenen kreativen Partizipationsmöglichkeiten im Vorfeld des Serienstarts und auch darüber hinaus: Tobias Steiner: „Transmediales Erzählen im narrativen Universum von *Game of Thrones*.“ In: *Journal of Serial Narration on Television* 4 (2013), S. 53–61, Lisbeth Klastrup, Susana Tosca: „Game of Thrones. Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming.“ In: Marie-Laure Ryan, Jean-Noel Thon (Hg.): *Storyworlds across Media. Toward a Media-conscious Narratology*. Nebraska 2014, S. 295–315 sowie Eric Lang: „Design Decisions and Concepts in Licensed Collectible Card Games.“ In: *ebr: The Electronic Book Review* 2008, o. S.

2. Herrschaftliche Legitimationsstrategien als Fallbeispiele der Serialität

Vor dem Hintergrund der zentralen Gegebenheit, dass dem Serial im Unterschied zum Buch visuelle Mittel zur Darstellung zur Verfügung stehen, beschäftigt sich die folgende Analyse mit den verschiedenen Arten der medialen Inszenierung von Macht und Herrschaft in *Game of Thrones*, mit den wiederkehrenden Visualisierungsstrategien herrscherlicher (Selbst-)Darstellungen, welche – so die These – sich an Verfahren orientiert, die auch in der ritterlich-höfischen Welt Anwendung fanden und der Serie auf diese Weise ein mittelalterlich anmutendes Flair verleihen. Dabei werden zwei Schwerpunkte gesetzt: In einem ersten Schritt ist der Frage nachzugehen, ob und inwiefern sich Joffreys legitimatorische Methoden von jenen anderer Herrscherfiguren, u. a. etwa seinem Vorgänger King Robert oder auch Khal Drogo, dem Anführer des primitiven Reitervolks der Dothraki,¹⁴ unterscheiden, möglicherweise ausgeklügelter sind. Sodann ist Joffreys Konzept der medialen Inszenierung in einem nächsten Schritt genauer unter die Lupe zu nehmen, wobei den Aspekten der Visualität und Ikonographie konkreter, bewusster Maßnahmen (nämlich Kleidungsstil und verschiedene künstlerische Darstellungen) besonderer Raum gegeben wird.

2.1. Demonstrationen kämpferischer Stärke und ererbte Epitheta: Herrschaftslegitimation in Game of Thrones

Im Laufe der bislang erschienenen ersten sechs Staffeln begegnen dem Zuschauer von *Game of Thrones* mehrere Herrscherfiguren ganz unterschiedlicher Natur, die sich entweder in räumlicher oder zeitlicher Distanz zu King Joffrey und seinem Königtum in der Hauptstadt King's Landing befinden. Im Norden des Reiches erhebt sich beispielsweise in den Staffeln 2 und 3 Robb Stark,¹⁵ nachdem sein Vater auf Befehl Joffreys als Hochverräter hingerichtet worden ist, und lässt sich selbst als ‚King of the North‘ ausrufen. Auf dem fernen Kontinent Essos herrscht ‚Khal‘ Drogo – in Staffel 1 – über sein

¹⁴ Für die TV-Serie wurde eigens eine Sprache für die Dothraki kreiert. Vgl. Jim Henry: „Dothraki and Esperanto: An interview with language creator David J. Peterson.“ In: *Usona Esperantisto* 49 (2010), S. 7–9.

¹⁵ Außerdem ist an dieser Stelle Manke Rayder – ‚the King-Beyond-the-Wall‘ – zu erwähnen, der aufgrund der stark freiheitlichen Herrschaftskonzeption, die eine monarchische Hierarchie nicht kennt, im vorliegenden Untersuchungszusammenhang keine Berücksichtigung findet.

Khalasar, eine Stammesgruppe dothrakischer Reiter; seine Braut, die ‚Khaleesi‘, ist Daenerys aus dem Hause Targaryen, die letzte Nachfahrin¹⁶ des ursprünglichen Herrscherhauses in Westeros, die nach dem Tod Drogo ihrem rechtmäßigen Anspruch auf den Eisernen Thron von Osten aus Gewicht verleiht. Und auch das (kulturelle und kommunikative) serielle Gedächtnis ist voller ehemaliger Könige, wie ein Blick in die Vergangenheit zeigt: Der erste Herrscher über die Sieben Königslande und Einer des Reiches war Aegon I. Targaryen (auch ‚Aegon the Conqueror‘). Ungefähr 300 Jahre nach seiner Regentschaft stürzte Robert dessen Nachfahren Aerys II., bekannter unter dem Namen ‚the Mad King‘, und begründete so die Herrschaft des Hauses Baratheon.

So verschieden die Kulturen der unterschiedlichen Regionen zu den unterschiedlichen Zeiten sind, so verschieden sind auch die jeweiligen königlichen Inszenierungen von Macht und Herrschaft. Als Kopf der wilden Dothraki-Reiter fällt Drogo demonstrative Darstellung als Khal entsprechend urwüchsig aus (der Unterschied zwischen dem dunkelhäutigen Kraftpaket und dem blonden, hageren Joffrey könnte größer nicht sein). Drogo Körper selbst repräsentiert nämlich die Macht und Stärke eines Anführers auf eine Art und Weise, wie sie in primitiven Kulturen üblicherweise vorzufinden ist:¹⁷ In einigen Episoden weist sein muskulöser nackter Oberkörper vier an Speerspitzen erinnernde dunkle (Kriegs-)Bemalungen über jeder Brust auf, seine Augen sind stets mit schwarzer Farbe umrandet. Das Haar trägt er zu einem langen Zopf zusammengebunden, was ein Erkennungszeichen dafür ist, dass Drogo noch nie einen Kampf verloren hat (vgl. S1.01, [35.10]). Monumentale oder gar künstlerische herrscherliche Darstellungen existieren in der barbarischen Welt, in der er lebt, nicht von ihm; diese scheinen bei einem größtenteils nomadisch umherziehenden wilden Kriegerstamm wie dem seinen auch eher unangebracht zu sein, zumal er seine Macht bei internen Konflikten direkt und performativ in Zweikämpfen vor aller Augen demonstriert (Vgl. S1.08, [28:41]). Einzig am Eingang der Hauptstadt Vaes Dothrak befinden sich zwei bronzene Pferdestatuen, die bei Szenenschwenks des Öfteren als Kurzaufnahmen zur Verortung vorangestellt sind.

¹⁶ Erst am Ende der sechsten Staffel wird bekannt, dass Jon Snow der Sohn von Rhaegar Targaryen und Lyanna Stark ist.

¹⁷ Der Körper dient in primitiven Gesellschaften als optische Orientierung, wie etwa Schomburg-Scherff an einigen konkreten Stammesgemeinschaften nachgewiesen hat. Vgl. Sylvia M. Schomburg-Scherff: Grundzüge einer Ethnologie der Ästhetik. Frankfurt 1986.

Stellen sie zum einen ganz allgemein den Status der Dothraki als Reitervolk heraus, stehen sie zum anderen für deren Stärke und wilde Unbezähmtheit,¹⁸ von denen im Speziellen ihr Oberhaupt, einem *warlord* gleich, ein Übermaß besitzt – nicht umsonst wird der ungeborene Sohn des Khals, der einmal ‚the khal of khals‘ werden und dessen ‚Herde‘ dann die gesamte Menschheit sein wird, als ‚Hengst‘ – als ‚stallion who mounts the world‘ – bezeichnet.

Bei Drogos Braut Daenerys sind die Zeichen der Macht als wiederkehrendes serielles Motiv und Erkennungszeichen schon wesentlich komplexerer Natur. Zwar hat sie nach dem Tod des Khals vor den Dothraki, für die Kampf und Kraft alles bedeuten, als Frau und noch dazu als ‚silberhaarige‘ Fremde erhebliche Probleme, sich als Anführerin zu legitimieren, und verliert folglich den Großteil ihres Khalasars. Doch fließt in ihren Adern das königliche Blut der Targaryen, sodass sie sich unter Berufung auf ihre Vorfahren als rechtmäßige Herrscherin – mit dem neuen Ziel der Sieben Königreiche – inszenieren kann: Wie alle Adelshäuser in Westeros besitzen auch die Targaryen ein Familienwappen, welches ein roter dreiköpfiger Drache auf schwarzem Grund ziert, der die Grundlage für Daenerys‘ Legitimations- und Repräsentationskonzept darstellt. Da ihr Körper, einer Drachenhaut gleich, die besondere Eigenschaft besitzt, von Feuer nicht versengt zu werden, entsteigt sie dem brennenden Grabmal ihres Gatten unversehrt mit drei jungen, aus ihren Eiern (einem Hochzeitsgeschenk) geschlüpften Drachen, den ersten Geschöpfen ihrer Art nach drei Jahrhunderten. Somit wird sie als ‚Mother of Dragons‘, wie eines ihrer zahlreichen Epitheta heißt, ‚wiedergeboren‘ und zwar gemeinsam mit jenen Kreaturen, auf denen ihre Familie ihre (königliche) Macht gründete. Die heranwachsenden, immer stärker werdenden Drachen sind auch für Daenerys das sichtbare Zeichen ihres Thronanspruchs und verleihen ihr zudem eine mythische Aura. Doch bevor sie nach Westeros aufbricht, beschließt sie, mit ihrer Armee zunächst die Sklavenstädte von Essos zu befreien und für einige Zeit in der größten, Meereen, zu regieren, wo sie sich (im Gegensatz zu Joffrey in King’s Landing) als strenge, aber besonnene, gerechte Herrscherin erweist. Ihre Residenz, welche als kurze Außenaufnahme für die serielle Wiedererkennung als Zwischenszene dient, wird die riesige Pyramide, auf der eine bronzene Harpyie thront. Dieses mythologische Wesen gilt auch in den anderen befreiten Städten

¹⁸ Zur Ikonologie des Pferdes vgl. Marlene Baum: Das Pferd als Symbol. Zur kulturellen Bedeutung einer Symbiose. Frankfurt 1991.

Astapor und Yunkai als Wahrzeichen der Unterdrückung durch die Herren,¹⁹ wird in der TV-Serie jedoch, so eine mögliche Lesart für die Dauer der vierten Staffel,²⁰ gewissermaßen symbolisch auf Daenerys' Herrschaft adaptiert – am deutlichsten in der Ummantelung der Skulptur durch die Fahne der Targaryen. Außerdem etablieren die besagten Einblendungen der Harpyien-Statue zu Beginn der Daenerys-Szenen eine Analogie, die im Buch weniger offensichtlich ist, eignet sich die geflügelte Frauengestalt doch ausgezeichnet als visuelle Darstellung der ‚Mutter der Drachen‘, wenn sie auch quasi zweckentfremdet wird und in Essos nun eine der ursprünglich unterdrückenden entgegengesetzte Botschaft aussendet: Denn Daenerys fügt ihren zahllosen Titeln noch einen weiteren hinzu und nennt sich fortan ‚Breaker of Chains‘. Und noch eine weitere motivische Verdichtung lässt sich beobachten: Die Harpyiendarstellung kann auch auf ihren ersten Beinamen, ‚Daenerys Stormborn‘, bezogen werden, verkörpern jene mythologischen Wesen doch die Sturmwinde.²¹

Wie gesehen, stützt sich Daenerys u. a. ganz entscheidend auf eine Reihe von Epitheta, die auf ihren Urahn Aegon I. Targaryen zurückgehen: ‚King of the Andals and the First Men, Lord of the Seven Kingdoms, Protector of the Realm‘. Diese Ansammlung an Titeln verleiht – jedem Herrscher über Westeros – Legitimität. Aegon selbst (wie auch alle weiteren Könige seiner Dynastie) finden in *Game of Thrones* nur in der Figurenrede, nicht in visualisierten Rückblenden, Erwähnung und somit Eingang ins serielle Gedächtnis, da die Ereignisse um das Geschlecht der Targaryen lediglich die Vorgeschichte darstellen und lange vor Einsetzen der eigentlichen Handlung stattfanden. Aus den Erzählungen, etwa aus Ayra Starks Unterhaltung mit Tywin Lannister (S2.07) oder dessen ‚Geschichtslektion‘ an seinen Enkel Joffrey (S3.07), ist zu entnehmen, dass die Targaryen seit jeher Drachen als Machtsymbol eingesetzt haben: Aegon ritt auf dem Drachen Balerion zur Eroberung der Sieben Königslände; Aerys II. stellte die Drachenschädel im

¹⁹ Die Peitsche, die Daenerys von Kraznyz – dem ‚guten Herrn von Astapor‘ – zur Befehligung ihrer Sklavenarmee erhält und die sie wenig später wegwirft, besitzt einen Griff in Form einer Harpyie.

²⁰ In der fünften Staffel ‚erobert‘ die Sons of the Harpy, Befürworter der Sklaverei, das Symbol aber wieder für sich, sodass es wieder den traditionellen Sinn erhält und Daenerys die Statue auf der Pyramide abreißen lässt.

²¹ Vgl. Herta Sauer: „Harpyien.“ In: Konrat Ziegler; Walther Sontheimer (Hg.): *Der Kleine Pauly. Lexikon der Antike. Zweiter Band: Dicta Cantonis – Iuno.* Stuttgart 1967, Sp. 944–945 und Sieglinde Hartmann: „Harpyie.“ In: Ulrich Müller (Hg.): *Dämonen, Monster, Fabelwesen.* St. Gallen 1999 (= *Mittelalter-Mythen*, 2), S. 287–318.

Thronsaal aus (wenn der letzte auch nicht größer als ein Apfel war). Wichtigstes Herrschaftszeichen – und mittelalterliche Reminiszenz schlechthin – bleibt jedoch der Iron Throne, den Aegon aus den 1.000 Schwertern seiner besiegten Feinde hat schmieden lassen,²² und der im Serial anders als im Roman schon im Titel einen prominenten Platz einnimmt. Der Eiserne Thron besitzt aufgrund der spitzen Klingen eine martialische Gestalt, er ist der Thron eines Eroberers, eines *kriegerischen* Königs. Nachdem er seine Gegner in der Schlacht gebeugt hat, stärken sie ihm fortan sinnbildlich den Rücken – sofern er zu herrschen (zu dominieren) weiß. Der letzte Targaryen-Herrscher, der Irre König, wusste dies nicht und folglich stießen ihm seine aufbegehrenden Untertanen, in Gestalt Jaime Lannisters, ein Schwert in den Rücken, sodass der Eiserne Thron frei wird für den nächsten Eroberer: Robert Baratheon.

So glänzend Robert Baratheon auf dem Gebiet der Kriegsführung war, so miserabel gebart er sich als Regent. Nach 15 Jahren auf dem Eisernen Thron frisst, säuft und hurt er lieber (vgl. S1.01, [28:31]), so O-Ton Robert, und überlässt die Regierungsgeschäfte seinen Beratern und der ‚Hand of the King‘, dem ersten Minister des Reichs. Entsprechend dürftig fällt auch seine königliche Selbstinszenierung aus: Robert ist ein grobschlächtiger Eroberer (und Freund derber Worte), kein planender Herrscher, der seine Macht durch eine gewisse Repräsentationsstrategie zu sichern wüsste. Offensichtlich wird diese versäumte Gelegenheit etwa in der Folge (mit dem schon bezeichnenden Episodentitel ohne Nennung des Baratheon-Wappentieres, des Hirschs) „The Wolf and the Lion“ (S1.05) bei dem dort stattfindenden ritterlichen Turnier – dem ‚Hand’s Tourney‘ –, das eben nicht zu Ehren des Königs, sondern zur Ernennung seines neuen obersten Beraters stattfindet. Im Gegensatz dazu steht etwa das Turnier anlässlich von King Joffreys Namenstag (S.2.01), das also den Herrscher selbst in den Mittelpunkt rückt und eine Prachtentfaltung auf sein Geheiß *und* zu seinem Ruhm darstellt. Ein ähnliches Defizit an demonstrativer Selbstinszenierung lässt sich bei Robb Stark, dem ‚König des Nordens‘, konstatieren, wenn die Gründe hier auch etwas anders gelagert sein mögen: Wie Robert Baratheon in seinen jungen Jahren ist auch Robb ein Krieger, ein Rebell aus Sicht des inthronisierten Joffrey. Auf seinem Eroberungsfeldzug gen Süden sind bleibende Monumente seines Königsanspruchs aufgrund der raschen Truppenbewegungen nicht

²² In Folge „The Climb“ (S3.06) stellt sich im Gespräch zwischen Lord Varys und Petyr Baelish heraus, dass es tatsächlich weniger als 200 Klingen sind (vgl. [44:24]).

möglich. Und auch weil er ein besonnener Stratege ist und in erster Linie den Tod seines Vaters rächen will (Robb plant nicht seine eigene Besteigung des Eisernen Throns, sondern nur die Unabhängigkeit des Nordens), stellt er bildliche Repräsentationen seiner Macht in den Hintergrund – *er* demonstriert seine Stärke auf dem Schlachtfeld. So sind es auch andere – Menschen aus seinem Gefolge wie auch seine Feinde – und nicht er selbst, die seiner Person durch wundersame Geschichten eine mythische Aura verleihen: Man sagt, Robb, ‚the Young Wolf‘, reite auf einem riesigen Schattenwolf – Wappentier seines Hauses und einer der ständigen Begleiter aller Stark-Kinder – in die Schlacht, könne sich selbst in einen Wolf verwandeln und reiße seine Gegner in Stücke (vgl. S2.05, [21:01]). Wie schon bei Daenerys dient also ein mythischer Begleiter zur Untermauerung der Macht, die in der Serie in diesem speziellen Falle aber nicht vorrangig visualisiert, sondern durch Hörensagen vermittelt wird.

2.2. Die visuelle Inszenierung königlicher Macht: King Joffreys body politic

Es stellt sich nun die Frage, auf welche Weise sich King Joffreys herrschaftliche Selbstdarstellung von derjenigen der anderen unterscheidet. Aufgrund seines permanenten Herrschaftssitzes in King’s Landing kann als Unterschied zu den vorgestellten Königsfiguren grundsätzlich und bei allem publikumswirksamen Eklektizismus ein höfisches Umfeld mit großer Ähnlichkeit zum westeuropäischen Hochmittelalter festgestellt werden, wohingegen sich die ehemaligen Könige und Thronaspiranten der peripheren Reichsteile v. a. in einem kriegerischen Kontext befanden bzw. befinden (der zwischen den Polen einer barbarisch und einer ritterlich dominierten Welt, derjenigen der *chanson de geste* nicht unähnlich, pendelt). Dementsprechend ermöglicht die stabile(re) Lage der Hauptstadt anders als die unsicheren zentrumsfernen Gebiete eine erfolgreiche und dauerhafte Kampagne königlicher Propaganda: Visuelle und künstlerische Inszenierungen sind im relativen Frieden des politischen und kulturellen Mittelpunkts von Westeros deutlich einfacher zu verwirklichen als während eines Eroberungsfeldzugs oder im wilden Hinterland. Wie im Anschluss zu zeigen ist, gründen sich die herrscherlichen Repräsentationsstrategien im Falle von King Joffrey auf das Konzept der ‚Zwei Körper des Königs‘, welches Ernst Kantorowicz entwickelte und erstmals auf englische Könige des Mittelalters anwendete, das seitdem aber auch immer

wieder zur Untersuchung anderer Herrscherbilder herangezogen wurde:²³ In dem 1957 erschienenen Werk unterscheidet Kantorowicz den *body natural*, den sterblichen Körper, und den *body politic*, den übernatürlichen, unsterblichen Körper, des Herrschers und trennt somit die tatsächliche Person hinter dem Titel von ihrer öffentlichen Funktion als König.²⁴ So besitzt auch Joffrey zwei Körper: den natürlichen und den politischen – und es ist letzterer, den er durch visuelle, repräsentative Maßnahmen zur Legitimation seiner Königsmacht rigoros in Szene setzt. Doch bevor sich die Analyse ebendiesen widmet, soll zunächst Joffreys erster Körper, sein Wesen und sein Verhalten hinter der politischen Konstruktion charakterisiert werden.

Prince Joffrey ist zu Beginn der TV-Serie 15 Jahre alt. Anders als sein vermeintlicher Vater Robert Baratheon ist er von hagerer Gestalt und besitzt (für alle Lannisters typisches) blondes Haar. Sein Charakter lässt sich als boshaft, aber feige beschreiben: Schon in der ersten Staffel verletzt er einen Metzgerjungen, der nur mit einem Holzstock bewaffnet ist, mit seiner stählernen Klinge, wimmert jedoch selbst kläglich, als er von Arya Stark und ihrem Schattenwolf übermannt wird, und ebenso leidend und wenig tapfer gibt er sich bei der Verarztung der (nicht allzu schweren) Wunde durch seine Mutter (S1.03). Als König tritt seine grausam-sadistische Ader dann immer offener zutage, v. a. gegenüber seiner versprochenen Braut Sansa, deren Vater Eddard Stark er vor ihren Augen als Verräter hinrichten lässt (S1.09): So zwingt er sie etwa, die aufgespießten Köpfe ihres Vaters und dessen Gefolgschaft auf der Stadtmauer zu betrachten (S1.10) und lässt sie im Thronsaal vor den versammelten Rittern züchtigen (S2.04). Aber auch bei anderen Gelegenheiten offenbart sich seine Lust an Brutalitäten: Mehrfach quält er Prostituierte, z. T. bis in den Tod (S2.04, S3.06), und bei seinem Namenstagsturnier lässt er einen angetrunkenen Ritter beinahe mit einer Überdosis Wein töten (S2.01). Im Vorfeld der anstehenden Belagerung von King's Landing durch Roberts jüngeren Bruder Stannis Baratheon, dessen rechtmäßigem Erben, spuckt der arrogante Joffrey große Töne (S2.08). Bei der eigentlichen Schlacht, im Angesicht der gegnerischen Soldaten, jedoch weicht seine Großspurigkeit echter Angst: Anstatt seinen Männern ein Vorbild zu sein und sie an

²³ Vgl. z. B. die Untersuchung zur Ikonologie einiger europäischer Königinnen: Regina Schulte: „The Body of a Woman and Heart and Stomach of a King. Wie viele Körper kann eine Königin haben?“ In: Paula Diehl; Gertrud Koch (Hg.): Inszenierungen der Politik. Der Körper als Medium. München 2007, S. 13–26.

²⁴ Vgl. Ernst H. Kantorowicz: *The King's two bodies. A study in mediaeval political theology.* Princeton 1957.

der Spitze in den Kampf zu führen, zieht er sich bei der ersten Gelegenheit und auf Geheiß seiner Mutter (!) in die Festung zurück (S2.09). Nach Abwendung der Gefahr und Ankunft seines Großvaters Tywin Lannister, der neuen Hand des Königs, häufen sich Joffreys königliche Selbstbehauptungen vor diesem, die in Tywins vernichtender Entgegnung „Any man who must say ‚I am the King‘, is no true king.“ (S3.10, [7:07]) kulminieren. Wird Joffrey hinter verschlossenen Burgmauern und im geschützten Raum des Kleinen Rates barsch in seine Grenzen verwiesen, und wird ihm dadurch gezeigt, was er, die Person hinter dem Königstitel wirklich ist, nämlich ein halbstarker, unerfahrener Junge, inszeniert er sich in der Öffentlichkeit als unangefochtener, furchtloser und mächtiger Herrscher mit starker Hand.

Joffreys Maßnahmen zu seiner öffentlichen Repräsentation entsprechen in ihren Grundzügen jenen eines Herrschers des höfischen Mittelalters (wenn sie auch an die Ansprüche einer TV-Produktion publikumswirksam angepasst sind). Sie sind allesamt visueller Natur, da die symbolische Kommunikation im Mittelalter – einer Zeit, in der die Schrift als Informationsmedium noch den wenigsten Untertanen geläufig war – in großem Umfang auf Bildlichkeit und Ikonographie beruhte.²⁵ Diese ‚Zeichenhaftigkeit‘ vollzieht sich im Falle Joffreys in drei Formen resp. (künstlerischen) Medien, wobei die Komplexität der Zeichen mit jeder neuen Repräsentation zunimmt. Es handelt sich um die königliche Gewandung als Medium körperlicher Inszenierung, eine Statuendarstellung aus dem Gebiet der Bildenden Kunst und ein parodistisches Zwergenschauspiel aus dem Bereich der Theaterkunst, die im Folgenden analysiert werden sollen.

Die königliche Gewandung als Medium körperlicher Inszenierung

In der Folge „Dark Wings, Dark Words“ (S.3.02) wird der Zuschauer Zeuge einer Kleiderprobe des Königs im Beisein seiner Mutter [10:25–12:30]. Schon im Mittelalter galt die Kleidung als sichtbares Standeszeichen²⁶ – man denke nur an den ausschließlich Königen vorbehaltenen identitätsstiftenden Hermelinmantel als herrscherliches

²⁵ Vgl. dazu Klaus Schreiner: *Rituale, Zeichen, Bilder. Formen und Funktionen symbolischer Kommunikation im Mittelalter*. Köln 2011.

²⁶ Vgl. Jan Keupp: *Die Wahl des Gewandes: Mode, Macht und Möglichkeitssinn in Gesellschaft und Politik des Mittelalters*. Ostfildern 2010, S. 39–45 und im literarischen Bereich außerdem: Henning Krauß: „Kleiderzeichen und Arbeit in der ‚mout bele conjointure‘ – Ein Vergleich zwischen Chrestins *Erec et Enide* und *Yvain*.“ In: *Romanistische Zeitschrift für Literaturgeschichte / Cahiers d’Histoire des Litteratures Romanes* 29 (2005), S. 183–196.

Distinktionsmittel. Mode als Medium besitzt demnach einen bestimmten Code, der gewisse Erwartungen zu erfüllen hat und ganz gezielte Botschaften auszusenden im Stande ist.²⁷ In ebendiese Richtung zielt auch Cerseis Kommentar, nachdem Joffrey dem Schneider die Straffung um die Hüfte herum befohlen hat: „It makes you look very strong“ [10:35]: Der Schnitt macht die Ausstrahlung; doch nicht nur dieser, sondern auch der Stoff, wie Joffreys verächtliche Äußerungen zu den Blütenmotiven demonstrieren: „No flowers... I said: no flowers“ [10:37] und „Flowers... on the king!“ [10:47]. Daraus folgt, dass die Blumensymbolik nicht das gewünschte Herrscherbild transportiert, dass sie Joffrey womöglich einen verweichlichten Anschein gäbe – ein Eindruck, der bei der Inszenierung des *body politic* als starkem und mächtigem Herrscher ganz und gar nicht erweckt werden soll. Dabei evoziert Joffreys *body natural* genau solche Assoziationen, als er sich umkleidet und so den Blick auf seinen nackten Oberkörper freigibt: Joffreys Körper ist der eines Jugendlichen, seine Haut ist blass, er besitzt keinerlei Muskeln. Wenig später nimmt er dagegen, als der Schneider ihm einen neuen Stoff anlegt, eine königliche Haltung ein: Vor dem Spiegel posiert er, mit angehobenem Kinn und einem erhabenen Gesichtsausdruck, in gleicher Weise, wie ihn auch die nächste Darstellung des *body politic* zum Zwecke königlicher Propaganda inszenieren wird.



Abb. 1: Pose bei der Kleiderprobe, S3.02 10.28

²⁷ Vgl. speziell zu den (strengen) Kleidungsregeln mittelalterlicher Könige: Jan Keupp: Die Wahl des Gewandes, S. 201–215.

Plastische Königsmacht: die Statuendarstellung King Joffreys

Dabei handelt es sich um eine steinerne Statue in den königlichen Gärten von King's Landing – wie ein Epitext belegt, speziell für die Serie als *visual effet* eingeführt²⁸ –, die während eines Spaziergangs von Margaery Tyrell (der neuen Braut von Joffrey nach Sansas Verstoßung) und Brienne of Tarth²⁹ in der Folge „The Two Swords“ (S4.01) ins Sichtfeld des Zuschauers rückt. Sie stellt King Joffrey in Siegerpose dar, den Blick in die Weite gerichtet, an der linken Seite ein Schwert, in der rechten Hand eine Armbrust und zu seinen Füßen ein Wolf mit Pfeil im Rücken, den er mit selbiger soeben getötet zu haben scheint. Der Symbolwert des Ganzen ist offensichtlich, die ausgesendete Botschaft des Monuments ist klar: Der erlegte Wolf repräsentiert Robb Stark, Joffreys Gegner aus dem Norden, der – dem seriellen Gedächtnis gemäß – infolge eines Komplotts auf der Hochzeit seines Onkels von den eigenen (von den Lannisters bestochenen) Gefolgsleuten massakriert wurde (S3.09). Statuen und Gemälde galten in der ritterlich-höfischen Welt seit dem Spätmittelalter – und in nachmittelalterlicher Zeit immer selbstverständlicher – als adäquate Repräsentationen herrscherlicher Macht und Prachtentfaltung.³⁰ Obwohl das Attentat andere geplant und ausgeführt haben, nämlich Walder Frey, der Brautvater, der sich an Robb für einen gebrochenen Eid rächen wollte, und Roose Bolton, der heimlich mit dem eigentlichen Strippenzieher Tywin Lannister konspirierte, inszeniert sich Joffrey hier selbst als Handelnder, als kriegstätiger und siegreicher König. An dieser Strategie hält er auch in der Folgeszene fest, die mit einem fließenden Umbruch von der Statue zu einem in gleicher stolzer Manier posierenden Joffrey beginnt. Im Hintergrund findet ein Gespräch zwischen Jaime Lannister und Ser Meryn, beide Ritter der Königsgarde, über ihre Aufstellung während der bald stattfindenden königlichen Hochzeit statt, in welches sich Joffrey plötzlich einmischt, der keine Leibwache wünscht, da er keinen Angriff aus dem Volk fürchtet: „They know I saved the city, they know I won the war“ [37:27]. Joffrey spielt auf die beiden Triumphe, die Zurückschlagung von Stannis Baratheon, Roberts rechtmäßigem Erben, Ende der zweiten Staffel und der Tötung seines letzten Gegners,

²⁸ Vgl. den Audiokommentar der Macher zur Episode [36:16].

²⁹ Zu ihrer Figur als Versuch der Konstruktion eines neuen Ritterideals vgl. John H. Cameron: „A new kind of hero: A *Song of Ice and Fire's* Brienne of Tarth. In: Lori M. Campbell (Hg.): *A quest of her own: Essays on the female hero in modern fantasy*. Jefferson 2014, S. 188–205.

³⁰ Vgl. z. B. die gut untersuchte Ikonographie der englischen Königin Elisabeth I. in: Roy Strong: *Gloriana. The portraits of Queen Eliabeth I.* London 1987. Vielen Dank an Christina Jordan (Gießener International Graduate Centre for the Study of Culture) für diesen Hinweis.

Robb Stark, Ende der dritten Staffel an und stilisiert sich zum alleinigen Kriegshelden: „I broke Stannis at the Blackwater“ [37:32]. Dabei wurde der Zuschauer, wie oben gezeigt, jedoch in Wirklichkeit Zeuge von Joffreys ausgesprochener Feigheit: Nicht *ihm* ist die Rettung der Stadt zu verdanken, da er sich frühzeitig aus der Schlacht zurückzog, sondern den herbeieilenden Truppen seiner Verbündeten. Somit ist der *body politic*, den Joffrey mit Elementen ebendieser persönlichen und eigentümlichen Auslegung der kriegerischen Ereignisse anreichert, ein Konstrukt, das die tatsächliche, mit eindeutigen (Charakter-) Fehlern behaftete Person hinter einem idealen Herrscherbild zurücktreten lässt.



Abb. 2: Statuendarstellung, S4.01 36.47

Legitimation performativ oder Glorifizierung und Verunglimpfung in der Zwergenparodie
Die nächste und zugleich letzte³¹ Selbstinszenierung als siegreicher König findet in der Folge „The Lion and the Rose“ (S4.02) statt: Auf die plastische Darstellung der Statue folgt nun die bewegte Repräsentation in einem Schauspiel. Diese Art herrschaftlicher Machtdemonstration ist auch bei Hofe geläufig,³² nur wandeln sich die im Mittelalter v. a.

³¹ Joffrey wird auf seiner eigenen Hochzeit vergiftet und stirbt.

³² Vgl. z. B. Gerhard Penzkofer: „Hoffest, momería und höfische Revue in Gil Vicentes *La tragicomedia de Amadís de Gaula*.“ In: Wolfram Nitsch, Bernhard Teuber (Hg.): *Zwischen dem Heiligen und dem Profanen. Religion, Mythologie, Weltlichkeit in der spanischen Literatur und Kultur der Frühen Neuzeit*. München 2008, S. 347–370, S. 347–370.

ernsten,³³ affirmativen Vorführungen im ritterlichen Umfeld zum Ruhme des Fürsten und zur Glorifizierung seiner Macht in der TV-Produktion in ein provokatives und parodistisches Zwergenschauspiel (38:44–41:55), das in mittelalterlicher Zeit viel eher auf einer Jahrmarktsbühne hätte zur Aufführung kommen können. Die ernste Thematik, nämlich die politischen Ereignisse der letzten Monate, nun Teil des seriellen Gedächtnisses, die Joffrey pathetisch mit den Worten „A royal wedding is not an amusement, a royal wedding is history. Time has come for all of us to contemplate our history“ [38:54] ankündigt, wird durch die Art und Weise ihrer Darbietung ins Lächerliche gezogen:³⁴ Der ‚War of the Five Kings‘ wird auf Joffreys Befehl hin von fünf kleinwüchsigen Schauspielern vorgeführt – in der Buchvorlage war lediglich die Rede von einem Duell zwischen zwei Zwergen –, um einerseits seinen verhassten Onkel Tyrion Lannister, ‚den Gnom‘, und andererseits seine Gegner, die unterlegenen vier ‚Könige‘ und ihre Häuser, zu demütigen. Also zielt das Schauspiel nicht wie die Statue in erster Linie auf die Darstellung königlicher Erhabenheit (auch Joffrey wird von einem Zwerg gespielt, wenn dieser am Ende auch siegreich ist), sondern auf die Beleidigung seiner Feinde. Der präsentierte Gegenstand, der gewonnene Krieg, bleibt der gleiche, doch wird er in einem anderen, niederen Register, mit parodistischen Mitteln in Szene gesetzt: So stellen zum einen die Kostümierungen, die z. T. derb-erniedrigende Anspielungen bergen, aufgrund ihres karikaturartigen Charakters eine karnevaleske Verunglimpfung der gemeinten Personen dar. Zum anderen ridiculisiert die stellenweise obszöne Handlung des Stücks das tatsächlich tragische Kriegsgeschehen und zieht das Andenken der Gefallenen schonungslos in den Schmutz. Das Spiel gestaltet sich wie folgt: Alle Zwerge stürmen auf ihren Reittieren, angeschnallten Attrappen aus Stoff, aus dem Maul eines riesigen Pappmaschee-Löwen. Nach ausgiebiger Betrachtung durch das Publikum eröffnet der Zwergen-Joffrey den ‚Krieg‘. Es folgen Zweikämpfe zwischen den Baratheon-Brüdern Renly und Stannis sowie den ‚Rebellen‘ aus dem Norden, Robb Stark und Balon Greyjoy. Nachdem Joffrey Stannis per Pfeilgeschoss besiegt hat, schließt sich als Höhepunkt der Lanzenkampf zwischen Joffrey und Robb an, bei dem letzterer seinen Kopf verliert. Daraufhin nimmt Joffrey den Wolfsschädel auf, hält ihn sich vor das Genital und führt damit anzügliche Bewegungen in alle Richtungen aus.

³³ Eine komische Ausnahme bildet das spätmittelalterliche Narrenspiel.

³⁴ Zur Parodie vgl. grundlegend Beate Müller: Komische Intertextualität. Die literarische Parodie. Trier 1994.



Abb. 3: Zwergenschauspiel, S4.02 [39.48]

Soweit zum Ablauf – was nun im Vordergrund stehen soll, ist die visuelle Repräsentation: Die Wappentiere der konkurrierenden Häuser haben wie auch schon in vorigen Herrscherinszenierungen einen hohen Stellenwert, erlauben sie doch die leichte ikonographische Identifizierung des Dargestellten hinter dem Zwergenschauspieler: So reitet Balon Greyjoy auf einem Kraken und Robb Stark, ‚the Young Wolf‘, trägt einen Wolfskopf auf den Schultern. Joffreys Reittier stellt einen Löwen³⁵ mit Hirschgeweih dar und repräsentiert somit die zwei Geschlechter, Lannister und Baratheon, denen er (im letzteren Fall angeblich) entstammt. Doch entlarvt schon die überdimensionale Darstellung des Löwenmauls, aus dem die Darsteller die Arena betreten, und die im Gegensatz zur eher schlichten Hirschkrone steht, auf recht subtile Weise, auf welches der beiden Häuser er sich tatsächlich stützt: auf das mächtige seiner Mutter (und seines biologischen Vaters). In dem Zusammenhang ist auch die symbolische Ausstattung von Robert Baratheons jüngeren Brüdern, Renly und Stannis, interessant: Kaum etwas bringt sie im zwergischen Schauspiel offensichtlich in Verbindung mit dem Wappentier der Baratheons, dem Hirsch, (lediglich Renley trägt wie Joffrey eine dezente Krone mit Geweih), von dem die Zuschauer womöglich leicht einen legitimen (resp. legitimeren als Joffreys) Anspruch auf die Nachfolge Roberts hätten ableiten können. Es sind keine

³⁵ Der Löwe als Herrschersymbol war im Mittelalter eines der meistverwendeten. Vgl. dazu Dirk Jäckel: Der Herrscher als Löwe. Ursprung und Gebrauch eines politischen Symbols im Früh- und Hochmittelalter. Köln 2006.

Rösser, sondern gewissermaßen Galionsfiguren, auf denen sie reiten. Während in Stannis' Falle die Darstellung eindeutig ist – es handelt sich um die Hohepriesterin Melissandre, die ‚Red Woman‘, der er vollkommen erlegen ist und mit der er auch sexuell verkehrt (wie hier recht derbe zu sehen ist) –, zielt Renleys Reittier eine nur vage zu erkennende weiße Gestalt mit Locken, die jedoch im weiteren Aufführungs- und Kampfkontext in eine gewisse Richtung gedeutet werden kann: Wie bei Stannis verkörpert die Figur höchstwahrscheinlich jene Person, auf die Renly seine Macht stützte – und mit der er wieder in Analogie zu Stannis-Melissandre Geschlechtsverkehr hatte: Joffreys Neuschwager Loras Tyrell. Bestätigt wird diese Interpretation einerseits durch die Reaktion des echten Loras, der das Fest empört verlässt. Andererseits lässt der Zweikampf zwischen den Zwergen-Baratheons, bei dem Stannis Renlys nackten Hintern wie bei einem ungehorsamen Jungen versohlt, keinen Zweifel daran, dass hier vor allem auch auf Renlys allgemein bekannte Homosexualität angespielt wird. Die Komplexität des verschachtelten Serial-Formats und seines seriellen Gedächtnisses ist hier mehr als deutlich. So demütigend Renlys Niederlage inszeniert wird (tatsächlich wurde er von einem Schatten getötet, den Stannis mit Melissandre zeugte), so wenig schmeichelhaft stellt sich auch diejenige von Stannis dar, dessen Belagerung von King's Landing in Wirklichkeit nur mit großer Mühe gebrochen werden konnte, präsentiert ihn der Darsteller im Stück doch ebenfalls als schwachen lächerlichen Thronanwärter: Nachdem ihn der Zwergen-Joffrey per Pfeil getroffen hat, rennt er laut weinend wie ein kleines Kind quer durch die Arena und bietet den meisten Zuschauern nach Renlys Abgang so den zweiten Anlass für Gelächter. Doch dienen diese Kämpfe gleichsam nur als Vorspiel für das große Duell zwischen Joffrey und Robb Stark. Wie bei der Statuendarstellung ist es hier wieder – der innertextuell ‚historischen‘ Wahrheit zum Trotz – Joffrey persönlich, der seinen Gegner besiegt. Die Inszenierung gewinnt ihre Spannung dadurch, dass die beiden Kontrahenten wiederholt aufeinander zureiten und der Zwergen-Joffrey erst beim dritten Anlauf seinen Widersacher ‚köpft‘. Allerdings demonstriert dieser bereits während des Duells seine Übermacht, da im wahrsten Sinne des Wortes er es ist, der den Ton angibt und, in der Gewissheit seines Sieges, Robb zwischen den Runden verlacht. Dagegen bringt dessen Schauspieler vor dem entscheidenden Zusammentreffen lediglich die Catch Phrase „I'm the King of the North“ hervor, die in diesem Falle nicht als ernstzunehmender, formulierter Herrschaftsanspruch zu verstehen ist, sondern vielmehr den Zuschauern vor

dem ‚letzten Akt‘ noch einmal klar machen soll, wen Joffrey auf der Bühne gerade in seine Schranken verweist: Das Schauspiel dient der Erniedrigung Robb Starks, dessen abgeschlagener Wolfskopf noch dazu aufs Übelste geschändet wird, wie auch seiner ganzen Familie – eine Verhöhnung, die angesichts des wiederholt in Großaufnahme eingeblendeten, desillusionierten Gesichts seiner Schwester Sansa von Erfolg gekrönt ist. Und noch etwas wird anhand dieser parodistischen Darbietung deutlich: Der inszenierte *body politic* besitzt im Unterschied zu mittelalterlichen und nachmittelalterlichen Herrscherikonographien in *Game of Thrones* keine sakralen Züge mehr: Joffrey setzt in seinen Selbstinszenierungen gemäß seines sadistischen Charakters auf schonungslose, pure Dominanz.

* * *

Erst in der Todesszene, die allerdings schon kurz auf die Zwergenparodie folgt, fällt Joffreys Repräsentationskonzept des *body politic* in sich zusammen: Er stirbt grausam, noch auf seiner eigenen Hochzeit, an einem Schluck vergifteten Weins, sodass die Brutalität als strukturgebendes, wiederkehrendes Motiv des Serials sich einmal mehr erfüllt: Das anfängliche, immer stärker werdende Husten wird von einem Zusammenbruch begleitet, Joffrey liegt röchelnd und sich erbrechend am Boden, die letzte Einstellung zeigt einen nach Luft ringenden König mit unnatürlich verfärbtem Gesicht und blutunterlaufenen Augen – es ist der *body natural* eines letztendlich doch unterlegenen, elendig dahinscheidenden Königs.

Bei der Untersuchung serieller Narration und Motivik in *Game of Thrones* ist deutlich geworden, dass sich Joffreys herrscherliche Inszenierungen von den Legitimationsstrategien anderer Figuren abheben: Wie kein anderer König bzw. Thronaspirant nutzt er, sich auf ein *verfälschtes* serielles Gedächtnis beziehend, Formen medialer Selbstdarstellung innerhalb seines höfischen Einflussbereichs. Während andere in peripheren Gebieten durch Kampfkraft und mythische Aura (z. T. durch Catch Phrases verbalisiert) als Herrscher überzeug(t)en resp. überzeugen wollen, setzt Joffrey auf repräsentative Bildlichkeit – eben als Ersatz für das in der Wirklichkeit nicht Vorhandene bzw. für das durch den natürlichen Körper nicht Legitimierte. Für die (kurze) Dauer

seiner Herrschaft über King's Landing sind typisch höfisch-ikonographische Legitimationsstrategien Joffreys charakteristische (Spiel-)Züge im *Game of Thrones*.

Zitierte Serienfolgen

Benioff, David; Weiss, D.B. (creators): *Game of Thrones. Die komplette erste Staffel*. [DVD]. Hamburg 2012.

Benioff, David; Weiss, D.B. (creators): *Game of Thrones. Die komplette zweite Staffel*. [DVD]. Hamburg 2014.

Benioff, David; Weiss, D.B. (creators): *Game of Thrones. Die komplette dritte Staffel*. [DVD]. Hamburg 2014.

Benioff, David; Weiss, D.B. (creators): *Game of Thrones. Die komplette vierte Staffel*. [DVD]. Hamburg 2015.