

Brüns | Game of Thrones. 100 Seiten

* Reclam 100 Seiten *



ELKE BRÜNS ist habilitierte Literaturwissenschaftlerin. Sie lehrt Neuere Deutsche Literatur an der NYU Berlin. Ihre wissenschaftlichen Arbeiten befassen sich mit Gender, Psychosexualität, deutscher Geschichte, Film und Armut; zudem schreibt sie für Zeitungen sowie Zeitschriften und produziert Radiobeiträge.

Elke Brüns
Game of Thrones. 100 Seiten

Reclam

2019 Philipp Reclam jun. Verlag GmbH,
Siemensstraße 32, 71254 Ditzingen
Umschlaggestaltung nach einem Konzept von zero-media.net
Infografiken (S. 6 f., 62 f.): annodare GmbH, Agentur für Marketing
Bildnachweis: vor S. 1, S. 48 f.: © picture-alliance / AP Photo;
Autorinnenfoto: © Werner Walczak
Druck und Bindung: Kösel GmbH & Co. KG,
Am Buchweg 1, 87452 Altusried-Krugzell
Printed in Germany 2019
RECLAM ist eine eingetragene Marke
der Philipp Reclam jun. GmbH & Co. KG, Stuttgart
ISBN 978-3-15-020556-3

Auch als E-Book erhältlich

www.reclam.de

Für mehr Informationen zur 100-Seiten-Reihe:

www.reclam.de/100Seiten

Inhalt

- 1 Cold Open
- 18 Das Spiel – Macht, Krieg und Utopie
- 37 Die Figuren – Genealogien und Geschlechter
- 54 Sexpositions – Lust und Gewalt
- 66 Die Regionen – Westeros versus Norden und Osten
- 83 Fantasy – Anderswelt und Wirklichkeit
- 95 Abspann – Firestorm und Shitstorm

Im Anhang Lektüretipps



George R. R. Martin bei der Premiere der dritten Staffel am 18. März 2013
in Los Angeles



Cold Open

Ein eisernes Gitter gleitet nach oben und gibt den Weg frei für drei Männer, die nun durch einen dunklen, vereisten Tunnel in eine verschneite, unwirtliche Gegend reiten, in ihrem Rücken die enorme Mauer, die sie gerade durchquert haben. Sie durchsuchen getrennt einen Wald, der jüngste der drei findet Körperteile und Köpfe in einer seltsamen, kultischen Anordnung. Er sieht ein Mädchen, leichenblass, an einen Baum genagelt.

Schnitt: »Was willst du, das sind Barbaren!«, so sein Vorgesetzter arrogant. Und: »Machen dir die Toten Angst?« Als die Männer zurückgehen, sind die Toten verschwunden. Der junge Mann wird weggeschickt, sie zu suchen. Der ältere findet etwas Blutiges im Schnee. Als sein Vorgesetzter fragt, was das sei, wird er von einem dunklen Wesen, das nicht richtig zu erkennen ist, von hinten geköpft.

Schnitt: Der junge Mann ist allein im Wald, er hört seltsame Geräusche, vielleicht sind es Stimmen, auf jeden Fall Schreie, dann galoppieren drei Pferde an ihm vorbei. Als er sich umdreht, sieht er jemanden im Wald stehen – es ist das tote Mädchen, das ihn nun aus eisblauen Augen anstarrt. Er läuft panisch davon, der ältere Mann kommt auf ihn zu gerannt, und als die beiden einander fast erreicht haben, er-

scheint das dunkle Wesen erneut, packt den älteren und köpft ihn. Dann wirft er dem jungen Mann, der wimmernd auf die Knie gefallen ist, den abgeschlagenen Kopf zu. Da liegt er, der Fehdehandschuh.

Kaum jemals hat der Begriff *cold open* – die Eröffnungssequenz eines Films noch vor dem Vorspann – so viel Sinn gemacht wie im Pilotfilm von *Game of Thrones*. Kälte und Eis sind förmlich zu spüren. Und nachdem sich das eiserne Gitter wie ein Vorhang vor den Augen der Zuschauer gehoben (und dabei kurz den Bildschirm geschwärzt und bilderlos gemacht) hat, tritt man hinaus in eine *wirklich* beängstigend fremde, andere Welt. Wenn man fröstelt, dann nicht nur, weil sie sehr, sehr kalt ist, sondern auch sehr, sehr finster.

Doch wer glaubt, er sei in einer typischen Fantasyserie mit Orks, Zombies oder anderen Finsterlingen gelandet, der irrt. Denn nachdem der Vorspann der Serie gelaufen ist, findet man sich in einer mittelalterlichen Welt wieder, aus der das Phantastische erst einmal für längere Zeit verschwunden oder besser: an den Rand gedrängt ist. Es geht viele Episoden lang um die politischen Ränke und Intrigen verschiedener Adelshäuser, die auf dem Kontinent Westeros um die Vormacht und den Königsthron kämpfen. Die Mittel des Kampfes sind: List, Tücke, Versprechen, Verrat, Drachenfeuer, Sex, Eheschließungen, Menschenopfer, Magie, Krieg, *just to name a few*. Auf Essos, dem zweiten Kontinent, macht sich derweil die letzte Überlebende der ehemaligen Königsdynastie mithilfe dreier Drachen daran, ebenfalls den umkämpften Eisernen Thron zurückzuerobern, nicht ohne vorher etliche Abenteuer mit einem Khalasar der Dothraki, einem Nomadenvolk, erlebt und drei Städte von der Sklaverei befreit zu haben.

Aber es gibt eben auch die Welt jenseits der magisch verstärkten Mauer: Hier leben nicht nur die Wildlinge – Menschen, die sich den Herrschaftsstrukturen von Westeros nicht unterwerfen –, sondern auch die vom Nachtkönig (Richard Brake / Vladimir Furdik) befehligten White Walker, die Weißen Wanderer, die eine Totenarmee anführen. Diese Untoten hatten die Menschheit schon einmal bedroht, nun rüsten sie wieder zum Angriff. Passenderweise wird jeder, der von ihnen getötet und berührt wird, zum Untoten und muss sich ihrer Armee anschließen. Die Serie setzt damit eine latente, apokalyptische Bedrohung in Szene: Während sich die Protagonisten in ihren Machtkämpfen ergehen, droht die Vernichtung der gesamten Menschheit.

Back in the 90's

George R. R. Martin, der Autor der literarischen Serienvorlage *A Song of Ice and Fire* begann Fantasy zu schreiben, weil in diesem Genre alles größer sein könne als in der Realität. Doch selbst er dürfte überrascht sein, *wie groß* Fiktion werden kann. 1996 kam das erste Buch *A Game of Thrones* mit einigen Tausend Exemplaren auf den US-amerikanischen und mit gerade mal 1500 Exemplaren auf den englischen Markt. Danach wuchs die Leserschaft stetig an, bis sich das fünfte und bislang letzte Buch *A Dance with Dragons* in den USA 300 000-mal verkaufte – allein an dem Tag, als es rauskam. Weltweit setzte die Verlagsgruppe Random House mehr als 58 Millionen Exemplare des Romanzyklus um, Stand 2015. Die Zeiten, in denen Martin sich freute, wenn ein paar Dutzend Menschen zu seinen Lesungen kamen, sind lange vorbei, heute müssen Fans stunden-

lang Schlange stehen, wollen sie ein Buch signieren lassen. Und nicht mehr als ein Exemplar, sonst wird der Meister nie fertig! («Fertigwerden» ist für die leiderprobten Fans, die sehnsüchtig auf die zwei letzten der geplanten sieben Bücher warten, ohnehin *das* Stichwort schlechthin!)

Mit einer Verfilmung seines Opus magnum hatte der als Drehbuchschreiber und Serienentwickler mit dem Filmbusiness vertraute Martin nie gerechnet und Anfragen auch abgelehnt – zu aufwendig, zu teuer. Doch David Benioff und D. B. Weiss überzeugten ihn als begeisterte Leser von *A Song of Ice and Fire* im Laufe eines fünfstündigen Essens, ihnen den Stoff anzuvertrauen. Die Zusage gab Martin allerdings erst, nachdem sie sein Rätsel, wer die Mutter des Helden Jon Schnee sei, gelöst hatten.

Dass Benioff und Weiss Texte zu dechiffrieren vermögen, ist wenig erstaunlich. Beide haben nicht nur *creative writing* und am Trinity College in Dublin Irische Literatur studiert (wo sie sich kennenlernten), sondern auch als Autoren und Drehbuchschreiber gearbeitet. Zwar konnte David Benioff, 1970 in New York geboren, erst mit seinem dritten Roman *The 25th Hour* reüssieren, dafür wurde dieser aber 2002 von Spike Lee verfilmt, der sich mit *Spiderman*-Darsteller Tobey Maguire die Rechte gesichert hatte. Benioff verfasste das Drehbuch, ebenso wie zu Blockbustern wie *Troja* oder *X-Men Origins: Wolverine*. Daniel Brett Weiss, 1971 in Chicago geboren, veröffentlichte nach seinem Studium 2003 den Roman *Lucky Wander Boy*, der von Videospielel handelte. Anschließend wirkte er an Filmprojekten im Themenkreis Science-Fiction und Fantasy mit.

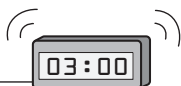
Dass *A Song of Ice and Fire* kein Projekt für eine Kinofilmadaptation war, wurde schnell deutlich; nur eine Serie würde die

Stoff- und Handlungsmassen einigermaßen umsetzen können. Benioff und Weiss gewannen den Kabelsender HBO für ihr Projekt, 2007 wurde mit der Entwicklung von *Game of Thrones* begonnen, am 17. April 2011 hatte die Serie in den USA Premiere, Deutschland folgte am 2. November 2011. Benioff und D.B. Weiss fungierten als Showrunner, die große Mehrzahl der Drehbücher schrieben sie gemeinsam. Verstärkung fanden sie in Bryan Cogman, dem »dritten Drachenkopf« (so Martin) im *writers room*, der von beider Assistenten zum Produzenten der fünften Staffel avancierte. Zu den ersten vier Staffeln hatte Martin noch je ein Drehbuch beigesteuert, danach wollte er sich auf das Schreiben seiner Bücher konzentrieren.

Mit *Game of Thrones* betraten Benioff und Weiss Neuland: Für beide war es die erste Fernsehproduktion. Und tatsächlich floppte der erste Pilot – in dem George R. R. Martin einen Caméo-Auftritt hatte – und musste überarbeitet werden. Unter der Regie von Timothy van Patten, der Tom McCarthy ersetzte, wurden über neunzig Prozent neu gedreht. Auch zwei Schauspielerinnen wurden ausgetauscht: Nicht mehr Jennifer Ehle, sondern Michelle Fairley spielt Lady Stark, und zu Daenerys Targaryen wurde nicht Tamzin Merchant, sondern Emilia Clarke, die erst zwei kleinere Rollen gespielt hatte. Für die als Arya Stark gecastete Maisie Williams war es die erste Rolle überhaupt. Skepsis beim Vorsprechen erzeugte Kit Harington – weniger aufgrund des Veilchens, Resultat einer vorabendlichen Prügelei, sondern weil er für die Rolle des im Buch vierzehnjährigen Jon Schnee zu alt schien. Man entschied, auch aufgrund der Sex- und Heiratsszenen, einige sehr junge Figuren älter darzustellen. Nur zwei Besetzungen hatten in der von britischen und irischen Schauspielern dominierten

Game of Thrones

in Zahlen



600 000 Deutsche standen für die erste Folge von Staffel 8 um 3 Uhr morgens auf

02.11.2011

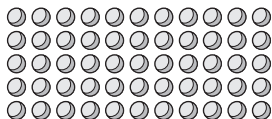
Erste Ausstrahlung in Deutschland

fast **50** Millionen neue HBO-Abonnenten seit Seriendebüt 2011



8 Staffeln und **73** Episoden

55 Nächte dauerten die Dreharbeiten in Nordirland für die Schlachtszene »Die Lange Nacht« (Staffel 8) bei Minustemperaturen



1,2 Millionen US-Dollar Gage gab es für die Hauptdarsteller in Staffel 8 pro Folge
(laut Bild-Zeitung)



10 Millionen US-Dollar kostete die Szene »Schlacht der Bastarde« (Staffel 6)



50–60 Millionen US-Dollar kostete Staffel 1 (10 Folgen)

15 000 Liter Kunstblut
wurden verbraucht

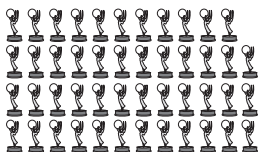
20 907 Stück Kerzen
wurden verbraucht



7 Stunden
Längste Dauer in der
Maske (Kinder des
Waldes und der
»Berg«)



47 Emmys bei
132 Nominierungen



52 000 Tüten Papierschnee
wurden verbraucht

200 000
getötete Charaktere
(Schätzung *The Guardian*)



90 Millionen
US-Dollar
kostete Staffel 8
(6 Folgen)



224 Millionen
US-Dollar nahm
Nordirland durch
Filmkosten und
Tourismus ein



6 Milliarden
US-Dollar Gesamt-
umsatz HBO, davon
Game of Thrones
1 Milliarde
US-Dollar
(Schätzung)

Serie für Weiss und Benioff vorab festgestanden: Peter Dinklage sollte den kleinwüchsigen »Gnom« Tyrion Lennister spielen; er nahm unter der Bedingung an, keinen Bart und keine spitzen Schuhe tragen zu müssen, um nicht dem Klischee des Filmzwerchs zu entsprechen. Und mit Sean Bean – Boromir in *Der Herr der Ringe* – wurde für die Rolle des Ned Stark Prominenz aus dem Fantasygenre gewonnen.

Auch die Titelsequenz wurde unter Federführung von Creative Director Angus Wall geändert: Zur Musik von Ramin Djawadi bauen sich die Orte der Handlung wie Uhrwerke auf, dreht sich das von Sonnenstrahlen erhellte Astrolabium, das auf seinen Bändern Teile der Vorgeschichte zeigt. Die Sequenz erhielt noch im gleichen Jahr einen Emmy, ebenso wie Peter Dinklage als bester Nebendarsteller.

Dies waren die zarten Anfänge einer globalen Erfolgsgeschichte, die sich von Staffel zu Staffel steigerte. Die Serie wird in über 180 Ländern ausgestrahlt, 17,4 Millionen Zuschauer sahen – legal! – die erste Folge der achten Staffel in den USA, wohl Hunderte Millionen verfolgten die Serie weltweit, sie wurde vielfach ausgezeichnet und prämiert. *Game of Thrones* erfreut sich prominenter Zuschauer und Bewunderer – nicht zuletzt aus der politischen Sphäre, in der die Serie spielt: Die Queen besuchte den Eisernen Thron (setzte sich aber nicht drauf, da das Protokoll ihres Herrschaftshauses dies verbietet), und Barack Obama durfte, damals noch US-Präsident, als Einziger Staffel 6 vorab sehen, worauf eine Journalistin einen Antrag auf Herausgabe dieses Geheimwissens stellte – schließlich ging es um die Frage, ob Jon Schnee wirklich tot war! (2017 wurden auf anderem Wege Geheimnisse bekannt: HBO wurde gehackt und erpresst, Dokumente und TV-Folgen wurden gestohlen und teilweise geleakt.) 2016 memorierte Obama in ei-

nem Clip die Namen der bis dato gestorbenen Serienfiguren – schwieriger, als sich zum Wählen registrieren zu lassen! Nachfolger Donald Trump machte sich hingegen unbeliebt, als er im *Game of Thrones*-Schriftzug verkündete »The Wall Is Coming« und damit das zur Redewendung avancierte Hausmotto »Winter is coming« der Familie Stark, eines großen Adelshauses von Westeros, zitierte. HBO schrieb: »Wie sagt man Markenrechtsmissbrauch auf Dothraki?« Das hielt Trump nicht ab, im Januar 2019 das gegen den Iran gerichtete Plakat »Die Sanktionen kommen« zu produzieren. Sofort wiesen Nachrichtenbeiträge nach, dass Mr. President *Game of Thrones* nie gesehen noch begriffen haben konnte, denn »Winter is coming« ist zur Chiffre für eine globale Bedrohung avanciert. In diesem Sinne hatte *Die Welt* zuvor mit der Winterwarnung den Amtsantritt eben dieses Donald Trump betitelt.

Ein eigenes Universum

George R. R. Martin hat nicht nur eine fiktive Welt erschaffen, sondern ein »Martiversum« (Susan Johnston / Jes Battis) initiiert, das weit über Bücher und Serie hinausreicht: Die Fankultur mit Portalen und Wikis, in der Informationen gesammelt und analysiert werden, verbindet sich mit der Erweiterung des Fiktiven, in der man nicht nur Rezipient ist, sondern in Computer- oder Pen-&-Paper-Spielen, in Fan-Fiction oder Fan-Art das Geschehen erweitert, T-Shirts mit den Wappen der Häuser trägt, Miniaturfiguren sammelt, valyrischen Schmuck kauft und seine Kinder Arya, Khaleesi oder Tyrion tauft. Für Liebhaber exotischer Sprachen stehen Lehrbücher der für die Serie kreierten Sprache der Dothraki bereit, ein Kochbuch präsen-

tiert rustikale Rezepte, Landkarten erklären die Regionen dieser Anderswelt. Die Drehorte erfreuen sich regen touristischen Zulaufs und bieten spezielle *Game of Thrones*-Touren an; das als Serienhauptstadt Königsmund firmierende Dubrovnik kann sich des Besucherstroms auf den Spuren von Cersei & Co. kaum noch erwehren. Derweil kündigte HBO an, Drehorte in Nordirland als »Game of Thrones Legacy Attractions« zu etablieren.

George R. R. Martin hat nicht nur die Populärkultur bereichert, sondern ist selbst Bestandteil von ihr geworden. Er sei sich selbst schon auf Comic-Conventions und an Halloween begegnet, da es sein Outfit – Kastenbrille und Kappe auf dem Kopf, Weste oder Hosenträger überm Bauch – mittlerweile als Verkleidung zu kaufen gibt: »Manche sehen echter aus als ich.« Teil der Populärkultur zu werden, ist allerdings kein Alleinstellungsmerkmal von *Game of Thrones*. Im Golden Age der Fernsehserien und des Quality TV gibt es etliche Serien, die kultisch verehrt und von ihren Fans geliebt werden: Es reicht, ältere oder neuere Titel wie *The Sopranos*, *Mad Men*, *Dr. Who*, *The Wire*, *The Walking Dead*, *House of Cards* oder *The Handmaid's Tale* in eine lahrende Partyrunde zu werfen, und der Abend ist gerettet. Serien sind längst nicht mehr nur etwas für Serienjunkies, Nerds oder sonstige seltsame Mitmenschen, sondern haben definitiv ihren Platz im Mainstream erobert. Wäre da nicht ein markanter Unterschied: *Game of Thrones* ist eine Fantasyserie, und da steigen normalerweise die meisten gleich aus bzw. gar nicht erst ein. Und doch hat es diese Serie geschafft, nicht nur ein globales Millionenpublikum an sich zu binden, sondern auch die hochkulturellen Zitadellen zur Mitarbeit anzuregen: Seriöse Zeitungen und Magazine rekapitulieren und bewerten die Episoden oder erstellen Hilfsmittel

wie etwa die interaktive Graphik der *Süddeutschen Zeitung*, die hilft, den Überblick innerhalb des komplexen Beziehungsgefüges der Figuren nicht zu verlieren; Forschung und Wissenschaft – vor allem die amerikanische, zunehmend auch die deutschsprachige – legen quasi im Wochentakt neue Studien zum Romanzyklus und zur Serie vor, Professorinnen und Lehrer nutzen die Inhalte der Serie, um Studierenden und Schülern das Mittelalter näher zu bringen (so die von Mediävisten betriebene *Digital Citadel*).

Was macht diese Serie so erfolgreich,
was ist ihr Geheimnis, ihr Suchtfaktor?

Game of Thrones spielt in einem fiktiven europäischen Mittelalter. Für seine politische Geschichte des Kampfes um den Königsthron hat sich Martin als passionierter Leser historischer Stoffe von Ereignissen wie den englischen Rosenkriegen inspirieren lassen. Doch diese Anleihen sind eben genau das: Anleihen. Denn das Problem bei historischen Stoffen sei, so Martin, dass man wisse, wie sie ausgingen. Und das ist entschieden nicht das Ziel dieses Autors. *Expect the unexpected*, erwarte das Unerwartete – würde *Game of Thrones* ein Hausmotto brauchen, wäre es wohl dieser Satz, der mit der schockierenden Enthauptung des positiven und aufrechten Helden Ned Stark am Ende der ersten Staffel ihren ikonischen Moment gefunden hat.

Dem Motto »Expect the unexpected« blieb die Serie auch unfreiwillig treu, denn die letzte Staffel enttäuschte Fans und Kritiker schwer, ja den Machern schlug richtiggehend Zorn entgegen. Dazu mehr im Abspann dieses Buches. Und bei die-

Ein Witz über George R. R. Martin, berühmt *to kill his darlings*:

»Warum twittert dieser Autor nicht?«

»Weil er alle 140 *characters* umgebracht hat!« [*characters* bedeutet sowohl ›Zeichen‹ – Twitter erlaubt maximal 140 – als auch ›Figuren‹]

ser Gelegenheit eine Spoiler-Warnung – wer *Game of Thrones* nicht kennt: Bitte erst anschauen, dann lesen! Es ist unmöglich, über eine Serie zu schreiben, ohne etwas zu verraten.

Game of Thrones ruft die Bilderwelten des Mittelalters auf und kombiniert sie mit fremden, überraschenden Elementen. Manches, wie das Turnierwesen oder die Schwertkämpfe, ist vertraut, anderes scheint Martins Phantasie entsprungen zu sein – wie etwa die poetisch-dunkel klingenden Schattenwölfe, die das Banner des Hauses Stark zieren und von denen die Stark-Kinder anfangs Welpen finden. Tatsächlich haben sie einen realen, erdgeschichtlichen Hintergrund, denn die im Original *dire wolf* – lateinisch *canis dirus*, schrecklicher Hund – genannte Wolfsart lebte bis vor 10 000 Jahren in Nordamerika. »Gespielt« werden die Welpen von Tieren der Hunderasse Northern Inuit, die älteren Tiere dann von echten Wölfen, und die Aufnahmen wurden anschließend digital bearbeitet. Dies ist so aufwendig, dass die Schattenwölfe zum Leidwesen ihrer Fans nur selten gesichtet und manchmal selbst in Abschiedsszenen nicht von ihrem Gegenüber berührt werden: Das Streicheln eines computeranimierten Wesens durch Schauspieler ist (zu) teuer. Generell hat die Serie – allein schon die imposanten Drachen! – mithilfe eines enormen Budgets Maßstäbe in der digitalen Darstellung gesetzt. Ein Emmy-gekröntes Bei-

spiel aus Staffel 4: Fünf Digital-Artists der deutschen Firma Mackevision arbeiteten drei Monate an der titanenbewachten Einfahrt der Stadt Braavos – Verweildauer auf dem Bildschirm: zehn Sekunden.

Die Serie verbindet Reales und Phantastisches, und auch historisch ist sie nicht homogen. Der Historiker Benjamin Breen weist darauf hin, dass sie neben mittelalterlichen auch Aspekte der Neuzeit inszeniert – folgt man der Periodisierung, die das Mittelalter um 1500 enden lässt. Zwar seien die Schlachtfeldtechnologien mittelalterlich, aber in seiner Kommunikationsstruktur und seiner kulturellen und wirtschaftlichen Entwicklung sei die Serienwelt dem Mittelalter voraus: Beispiele seien die weitreichenden Handelsbeziehungen über zwei Kontinente hinweg und die Gelehrtenkultur der Maester, die in der Zitadelle in Altsass ausgebildet werden und dann als Berater an den Höfen dienen – im europäischen Mittelalter fiel die Forschung in den Zuständigkeitsbereich der Kirche und konzentrierte sich zudem auf religiöse Lehren und Geschichte. Auch der Sklavenhandel, die professionellen Armeen und die gewaltigen Kriege verließen den mittelalterlichen Rahmen. Die Serie ist sicherlich nicht historisch genau, dafür aber *stimmig*: Die Serienmacher haben eine Welt erschaffen, die Bruchstücke der Real- und Kulturgeschichte aufnimmt, transformiert und synthetisiert, so wie sie die Drehorte digital überformt und alles um phantastische Elemente bereichert.

Doch *Game of Thrones* fungiert auch als Resonanzraum für die Gegenwart, wie die vielfältigen Debatten zeigen, die sich um Sex und Gewalt, Politik und Macht, Exotismus und Gender drehen. Vor allem die existenzielle globale Herausforderung unserer Tage scheint in der apokalyptischen Grundfigur der Serie gespiegelt: So wie die Westerosi in ihren Machtspie-

len aufgehen und die menscheitsbedrohende Existenz der Untoten bestreiten, sei auch unsere Welt von diesem Verhalten bestimmt. Auch George R. R. Martin bejahte, dass die Mahnung »Winter is coming« als Metapher für den allseits ignorierten und geleugneten Klimawandel gelesen werden könne.

In *Game of Thrones* gehen Aufklärung und Unvernunft eine ebenso seltsame Verbindung ein wie Fantasy und Wirklichkeit. Während ihrer gemeinsamen Reise zur Mauer, wo Serienheld Jon Schnee der dort dienenden Bruderschaft der Nachtwache beitreten will, raubt der andere Serienheld Tyrion Lennister der zukünftigen »Krähe« zwei Illusionen: Die altehrwürdige Nachtwache sei zu einer Institution verkommen, in der keiner mehr dienen wolle und die daher den Abschaum des Reiches rekrutiere. Zudem sei die Mauer nutzlos, denn Jon würde doch nicht den Unsinn über »Grumkins und Snarks« und andere böse Dinge glauben, die hinter dem Bollwerk lauern sollen – alles Ammenmärchen! Doch die Zuschauer wissen es besser, und bald sieht es auch Jon Schnee mit eigenen Augen: Die Weißen Wanderer gibt es tatsächlich. Im *cold open* wechseln wir, aufgeklärte Zeitgenossen des 21. Jahrhunderts, auf die Seite des Phantastischen über: Mögen die superschlauen Westerosi über die White Walker spotten, *wir* haben sie gesehen und wissen: Die Untoten sind da! Sieben Staffeln lang rufen wir »Winter is coming« – auf in den Kampf! Am Ende der achten Staffel fragen wir uns, in welchen Kampf sind wir da gezogen?

George R. R. Martin wurde am 20. September 1948 in Bayonne, New Jersey, geboren. Dem ersten R. – für seinen Vater Raymond – fügte er als Jugendlicher ein zweites, seinem Cousin Richard entliehenes, hinzu, um sich von anderen George R. Martins zu unterscheiden. Sein Vater war Hafenarbeiter, man lebte in bescheidenen Verhältnissen und besaß »nicht mal ein Auto«, so Martin. Als er vier Jahre alt war, zog die Familie in eine Sozialbauwohnung in den neugebauten Projects. Staten Island war in Sichtweite – für Martin ein weit entferntes »Märchenland«.

Martins Karriere begann früh. Als Kind schrieb er Monstergeschichten und verkaufte sie für ein paar Pennys an Nachbarkinder. Die räumliche Enge seiner Welt – vier Blocks zwischen Wohnung und Schule – kompensierte er durch begeistertes Lesen, denn in Büchern und Comics konnte er überallhin reisen. In seiner Vorstellung konnte auch alles eine Nummer größer sein: Kleine Plastikfiguren von Woolworth, »die Geschichten brauchten«, wurden ebenso zum Objekt seiner Phantasie wie eine Ritterburg, in die er die einzigen in der Wohnung gestatteten Haustiere einquartierte. »Genau wie *A Song of Ice and Fire*, außer dass alle Charaktere Schildkröten waren.« Martin blieb ein passionierter Sammler von Spielzeugfiguren, die er in großen Dioramen in seinem Haus ausstellt (zu sehen in *Durch die Nacht mit Sibel Kekilli und George R. R. Martin*), und Burgenfan: Auf seiner vierwöchigen Deutschlandreise im Jahr 2000 besuchte er mit Werner Fuchs, seinem Freund und Literaturagenten für Deutschland, etliche mittelalterliche Festungen. In seiner High-School-Zeit (1962–66) begeisterte er sich für das Comic-Fandom, schrieb Superheldengeschichten für Fanzines und leitete das Schachteam der Schule (später organisierte er

Turniere für die Continental Chess Association). Das Studium an der Northwestern University in Evanston, Illinois, schloss er 1971 mit einem Master in Journalismus ab; zeitgleich erschien seine erste Kurzgeschichte im Magazin *Galaxy*. Martin etablierte sich als Schriftsteller und seine Werke wurden regelmäßig für den Hugo – den ersten gewann er 1974 – und den Nebula-Award, die wichtigsten Auszeichnungen für Science-Fiction und Fantasy, nominiert.

Da Martin den Vietnamkrieg ablehnte, leistete er Ersatzdienst in einer Rechtsberatung für die Armen von Cook County.

1975 heiratete er Gale Burnick und unterrichtete Journalismus am Clarke College in Dubuque, Iowa. Als er 1979 endlich vom Schreiben leben konnte, traf das Paar eine zukunftsweisende Entscheidung: Gale kaufte ein Haus in Santa Fe, New Mexiko, und er verkaufte das Haus in Dubuque. Leider lag die Ehe schon in den Trümmern; kaum die Verträge unterschrieben, ließen sich beide scheiden und Martin zog nach Santa Fe, in ein Haus, das er bis dahin nur von Fotos kannte.

In den frühen Achtzigerjahren schien zunächst alles auf einen Durchbruch zu deuten – die erstmals Horror und Science-Fiction verbindenden *Sandkings* und *Nightflyers* wurden mit Hugo- und Nebula-Awards ausgezeichnet – und Martins Verlag zahlte einen sechsstelligen Vorschuss auf sein Buch *The Armageddon Rag*, das als Bestseller einschlagen sollte: »Ich freute mich auf meine Karriere als berühmter Bestsellerautor. Das einzige Problem war, dass sich das Buch nicht bestens verkaufen ließ. Tatsächlich verkaufte es sich gar nicht. Plötzlich war meine Karriere als Romanautor vorbei.« Finanziell angeschlagen, wechselte er deshalb 1986 als Drehbuchschreiber (u. a. *The Twilight Zone*), Produzent (CBS-Revival *Die Schöne und das*

Biest) und Serienentwickler in die Filmbranche (1987–93 gab er aber auch einen Großteil der von ihm und anderen Autoren verfassten *Wild Cards*-Bücher heraus). Hollywood geriet zu einer frustrierenden Erfahrung. Aus Budgetgründen musste er die Storys reduzieren und sparsamer gestalten, die Serien wurden gelobt, aber nicht realisiert: »Ich beschloss, zurück zu meinen Wurzeln zu gehen und Bücher zu schreiben, die nur durch die Größe meiner Phantasie begrenzt würden.«

1991 – Martin hatte gerade mit einem Science-Fiction-Roman begonnen – manifestierte sich eine Szene so eindringlich in seiner Vorstellung, dass er sie niederschreiben musste: Ein Junge sieht einer Enthauptung zu und findet dann einen Wurf Schattenwölfe im Schnee. Das erste Kapitel von *Game of Thrones* entstand in drei Tagen. Der Rest ist Geschichte: 1996 erschien dieser erste Band des ursprünglich auf drei Bände angelegten Epos *A Song of Ice and Fire*. Vom bekannten Fantasy-Schriftsteller wurde Martin zum Weltautor, und die Serie *Game of Thrones* hat ihn »endgültig in die Stratosphäre geschossen« (Werner Fuchs). 2011 heiratete er nach 30 Jahren seine Freundin Parris McBride – als Hochzeitsgeschenk erhielten sie von den Produzenten die drei versteinerten Dracheneier, die schon Daenerys Targaryen zu ihrer Hochzeit bekam.



Das Spiel – Macht, Krieg und Utopie

Während der Titel des Romanzyklus die Betonung auf das Epische – *A Song*: im alten Verständnis von Dichtung, Epos, Saga – und dessen zentrale Komponenten *Ice and Fire* legt, nimmt der Serientitel Bezug auf das Spielerische, Kämpferische und Machtverliebte: *GAME of Thrones*. Im Zentrum des Geschehens stehen einige große Adelsfamilien, die entweder direkt um den Thron oder zumindest um Macht und Einfluss konkurrieren. Die ersten Züge sind gemacht, als König Robert Baratheon (Mark Addy) zu seinem alten Freund Eddard (»Ned«) Stark nach Winterfell reist, um ihn als seine neue Hand – Berater und Stellvertreter – an den Hof nach Königsmund zu berufen, da die vorherige Hand und beider Ziehvater, Jon Arryn (John Standing), gestorben ist. Hier sehen wir erst- und letztmals glückliche Bilder der Familie Stark, die außer aus Vater Ned noch aus Mutter Catelyn (»Cat«), den Söhnen Robb (Richard Madden), Bran (Isaac Hempstead-Wright) und Rickon (Art Parkinson), den Töchtern Sansa (Sophie Turner) und Arya sowie Neds – wie es eingangs scheint – unehelichem Sohn, dem »Bastard« Jon Schnee, besteht. Zudem lebt noch Theon Graufreud (Alfie Allen), Sohn von Balon Graufreud (Patrick Malahide), dem Herrscher über die Eiseninseln, als Mündel auf Winterfell.

Bei seinem Besuch wird schnell deutlich, dass Robert nur ungern König ist, viel lieber frönt er den Vergnügungen seiner Jugend: »saufen, jagen und huren«. Ein tiefer Schmerz nagt an ihm, liebt er doch immer noch Neds Schwester Lyanna (Aisling Franciosi), die siebzehn Jahre vor der Serienhandlung während eines von ihm angeführten Aufstandes gegen das Haus Targaryen starb. »Roberts Rebellion« war ein einschneidendes historisches Ereignis, das das Machtgefüge auf Westeros neu arrangiert hatte. Bis zu diesem Zeitpunkt saßen die Targaryens auf dem Eisernen Thron, als letzter der unberechenbare, grausame und zunehmend dem Wahnsinn anheimfallende Aerys II. Targaryen (David Rintone), genannt der Irre König. Dann wurde Roberts Verlobte Lyanna Stark von Kronprinz Rhaegar Targaryen (Wilf Scolding) entführt (so der Wissensstand zu Serienbeginn; tatsächlich liebten sich beide und heirateten heimlich). Der darauffolgende, von Robert angeführte Aufstand führte zum Sturz des Hauses Targaryen: Aerys II. wurde von Jaime Lennister (Nikolaj Coster-Waldau), einem Mitglied seiner Königsgarde, getötet, der seither den wenig schmeichelhaften Beinamen »Königsmörder« trägt. Robert bestieg den Thron und ging aus politischen Gründen die Ehe mit der ebenso schönen wie intriganten Cersei (Lena Headey) aus dem mächtigen Hause Lennister ein.

Auch Cersei ist in dieser Ehe unglücklich, tief enttäuscht von Robert, der sie in der Hochzeitsnacht Lyanna nennt, unterhält sie eine inzestuöse Beziehung zu ihrem geliebten Zwilingsbruder Jaime. Beide sind goldblond, und das Ergebnis dieses Twincests sind drei goldblonde Kinder – Joffrey (Jack Gleeson), Myrcella (Aimee Richardson / Nell Tiger Free) und Tommen (Callum Wharry / Dean-Charles Chapman) –, während das einzige Kind von Robert und Cersei schwarzhaarig