

Hochschule der Medien  
Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien (AMB)

## **The Sound of Ice and Fire**

### **Eine Sounddesignanalyse der Serie „Game of Thrones“**



Vorgelegt von

**Sabrina Kreuzer**

Matrikelnummer 23978

am

**31. Juli 2015**

Erstprüfer: Prof. Oliver Curdt

Zweitprüfer: Prof. Jörn Precht

## **Eidesstattliche Erklärung**

Hiermit versichere ich, Sabrina Kreuzer, an Eides Statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel

### **The Sound of Ice and Fire – Eine Sounddesignanalyse der Serie „Game of Thrones“**

selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der eidesstattlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 23 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO der HdM) sowie die strafrechtlichen Folgen (gem. § 156 StGB) einer unrichtigen oder unvollständigen eidesstattlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Stuttgart, den 31. Juli 2015

## **Kurzfassung**

Diese Arbeit befasst sich mit dem Sounddesign der Serie „Game of Thrones“. Die Analyse des Sounddesigns soll dazu führen, die zentralen Fragestellungen

- 1) Welche Rolle spielen Sprache und Dialoge in „Game of Thrones“?
- 2) Welche Funktionen haben die Geräusche?

beantworten zu können.

Im ersten Kapitel wird eine allgemeine Übersicht der Serie gegeben. Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit den Themen Sprache und Dialoge, Geräusche und akustische Eigenschaften der Handlungsorte. Im dritten Kapitel werden abschließende Bemerkungen formuliert.

## **Abstract**

This dissertation gives attention to the sound design of the TV series “Game of Thrones”. The analysis wants to answer the following questions:

- 1) How important are the language and dialogue to “Game of Thrones”?
- 2) What’s the part of the sound design in the series?

In the first chapter there is a summary of the series (plots of the seasons, cast and crew and more details). The second chapter is the analysis of the topics language and dialogue, sound and acoustic characteristics of the important locations. In chapter three the author gives her final assessment.

# Inhaltsangabe

I.	Einleitung	1
II.	Grundlagen der Serie	3
	1. Übersicht	3
	2. Die Adelshäuser	4
	3. Handlungsorte	8
	4. Handlungen	9
	5. Cast und Crew	11
III.	Analyse	14
	1. Sprache	15
	1.1. Dialoge	15
	1.2. Allgemeine Sprache	22
	1.3. Erfundene Sprache	24
	1.3.1. Lekh Dothraki (Die Sprache der Dothraki)	24
	1.3.2. Die Valyrische Sprache	27
	2. Geräusche	30
	2.1. See a dog – hear a dog	30
	2.2. ‚Mittelalterliche‘ Geräusche	32
	2.2.1. Entstehung der ‚mittelalterlichen‘ Geräusche	33
	2.3. Weitere Geräusche und ihre Entstehung	35
	2.4. Akustische Symbole	37
	2.5. Drachen	38
	2.5.1 Hintergrund	39
	2.5.2 Drachengeräusche	40
	2.5.3 Entstehung	41
	3. Akustische Eigenschaften der Handlungsorte	43
	3.1. King’s Landing	44
	3.2. Winterfell	46
	3.3. Castle Black und the Wall	48
	3.4. Essos	50
IV.	Fazit	53
V.	Anhang	56
VI.	Quellenverzeichnis	59

## I. Einleitung

Die Geschichte des Fernsehens ist lang. Und seitdem das erste Bild auf einem Fernsehgerät übertragen wurde, hat sich viel getan. Mittlerweile zum Massenmedium herangereift, prägt das Fernsehen nicht nur die Meinungen der Zuschauer, sondern spielt auch eine große Rolle bei der Unterhaltung.

Von den öffentlich-rechtlichen und den privaten Fernsehsendern, die von jedermann empfangbar sind, haben sich die so genannten „Pay-TV-Sender“ abgegrenzt. Das Ziel dieser Sender besteht darin, das Niveau der gesendeten Serien zu verbessern. Ursprünglich war dies die Idee des amerikanischen Kabelsenders Home Box Office, besser bekannt als HBO. Zur Erreichung dieses Zieles wurde das „Qualitätsfernsehen“ oder „Quality TV“ eingeführt. Dieses zeichnet sich durch seine Komplexität in Bezug auf die Charaktere, die Handlung und die Themen aus. Eine weitere Eigenschaft des Qualitätsfernsehens ist die Unabhängigkeit von der Werbung. Dies kommt vor allem der Struktur der einzelnen Serien zugute. Quality TV soll nicht die breite Masse ansprechen, sondern richtet sich nur an bestimmte Zielgruppen.

Bekannte „Qualitätsserien“ aus dem Hause HBO sind zum Beispiel „Sex and the City“, „The Sopranos“ oder „Band of Brothers“. Seit 2011 läuft die Serie „Game of Thrones“ auf HBO. Diese zählt zu den beliebtesten Serien weltweit. Im Laufe der Bearbeitung dieser Thesis begann die Ausstrahlung der fünften Staffel.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der auditiven Ebene der Serie „Game of Thrones“. Die zentralen Fragestellungen lauten:

- 1) Welche Rolle spielen Sprache und Dialoge in „Game of Thrones“?
- 2) Welche Funktionen haben die Geräusche?

Bei „Game of Thrones“ ist, anders als bei den meisten Serien, die vorletzte (also die neunte) Episode die Highlight-Folge einer jeden Staffel. Dies bedeutet, die neunte Episode zeigt so genannte „game-changing scenes“, also wegweisende oder handlungsverändernde Szenen. Die zehnten Episoden sind die jeweiligen Staffelfinale. Sie zeigen die direkten Auswirkungen der Ereignisse aus den Highlight-Folgen.

Bei der Analyse der Serie wurde auf die auditive Ebene mit den Bereichen Sprache und Dialoge und Geräusche geachtet. Ebenfalls die Entstehung einzelner Sounds wurde mit-

einbezogen. Diesen auditiven Bereich kann man als das Sounddesign der Serie bezeichnen, wobei die Analyse der Musik ausgelassen wurde.

Um eine möglichst umfangreiche Analyse gewähren zu können, wurden die Episoden „Baelor“ und „The Watchers on the Wall“ genauer betrachtet. Diese sind die Highlight-Folgen der ersten und vierten Staffel. Um einzelne Behauptungen mit passenden Beispielen belegen zu können, wurden einzelne Szenen aus weiteren Episoden verwendet. Die fünfte Staffel wurde für diese Analyse nicht berücksichtigt.

Die jeweiligen Episoden wurden im englischen Original analysiert. Aufgrund dessen werden in der folgenden Arbeit die Episodentitel und andere Begriffe, wie zum Beispiel Bezeichnungen für Handlungsorte, auf Englisch genannt. Dialogbeispiele werden ebenfalls aus dem Englischen übernommen. Jedoch werden aufgrund des besseren Leseflusses einige Begriffe ins Deutsche übersetzt.

Die bereits erwähnten Episoden wurden für diese Arbeit mit besonderer Aufmerksamkeit bezüglich des Sounddesigns betrachtet. Hierbei wurden Notizen gemacht, die die Dialoge und Sprache sowie die Geräusche betreffen. Diese Notizen wurden im Folgenden ausgearbeitet. Beispiele für genannte Behauptungen werden mit dem jeweiligen Episodentitel, dem Inhalt der Szene sowie der Start- und Endzeit (hh:mm:ss bis hh:mm:ss) kenntlich gemacht. Eine Übersicht über die einzelnen Staffeln mit den dazugehörigen Episoden ist im Anhang zu finden.

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Analyse dargestellt. Kapitel eins „Grundlagen der Serie“ dient der allgemeinen Übersicht von „Game of Thrones“. Hier werden die wichtigsten Adelshäuser, die Handlungen der einzelnen Staffeln und die Schauspieler sowie das Sounddesign-Team genannt. Daran anknüpfend werden im zweiten Kapitel „Analyse“ die Dialoge und Sprache und die Geräusche sowie die akustischen Eigenschaften der Handlungsorte näher beleuchtet. In den einzelnen Unterkapiteln wird auf die Ergebnisse der Betrachtung der Episoden eingegangen. Auf dieser Grundlage werden im dritten Kapitel abschließende Bemerkungen formuliert. Im Anschluss sind die Anhänge und das Quellenverzeichnis zu finden.

## II. Grundlagen der Serie

Um einen Einblick in die Serie zu erhalten, werden in den folgenden Unterkapiteln allgemeine Informationen zur Serie behandelt. Dies beinhaltet sowohl die wichtigsten Adels Häuser, die Handlungen der einzelnen Staffeln und wichtige Handlungsorte, als auch Angaben zu den Machern und Schauspielern der Serie.

### 1. Übersicht

„Game of Thrones – Das Lied von Eis und Feuer“ ist eine Buchreihe von George R.R. Martin, die seit 1995 erscheint. Die Reihe besteht bisher aus fünf Bänden: „A Game of Thrones“, „A Clash of Kings“, „A Storm of Swords“, „A Feast for Crows“ und „A Dance with Dragons“.

Die Fernsehserie „Game of Thrones“ basiert weitestgehend auf den Fantasy-Romanen von Martin. Sie wird seit 2011 von David Benioff und D.B. Weiss für den Sender HBO produziert und ist dem Genre Fantasy-Drama zuzuordnen. Bis April 2015 umfasste die Serie vier Staffeln mit jeweils zehn Episoden. Am 12. April 2015 startete weltweit die fünfte Staffel. Diese endete am 14. Juni 2015. Noch im gleichen Monat wurde eine sechste Staffel bestätigt.

Bücher und Serie umfassen eine komplexe Handlung und mehrere zentrale Figuren sowie unzählige Nebencharaktere. Martin ist für seine brutale Schreibweise bekannt und dafür, Hauptfiguren plötzlich und ohne Vorwarnung sterben zulassen. Nach diesem Prinzip richtet sich auch die Serie. Doch Benioff und Weiss schockten vor allem in der fünften Staffel mit Serientoden, die nicht in den Büchern vorkommen.

Eine Episode der Serie ist im Schnitt 50 Minuten lang. Sie startet stets mit der Einblendung des HBO-Logos. Danach folgt die 90-sekündige, äußerst umfangreiche Titelsequenz.<sup>1</sup> Hier werden nicht nur Cast und Crew aufgezählt, sondern die einzelnen Handlungsorte der jeweiligen Episode gezeigt. Jede Episode hat somit eine leicht veränderte Titelsequenz: Zu sehen sind jedoch immer King's Landing, Winterfell, The Wall und der

---

<sup>1</sup> Die einzige Ausnahme ist die erste Folge der Serie „Winter is coming“. Zwischen dem HBO-Logo und der Titelsequenz wird eine Einführung gezeigt. In späteren Folgen wird gezeigt, was in den vorherigen Episoden geschah. Es gibt viele Analysen und Erläuterungen der Titelsequenz im Internet, eine genaue Beschreibung wäre im Rahmen dieser Arbeit zu viel und wird deswegen ausgelassen.

Aufenthaltort von Daenerys Targaryen in Essos. Die restlichen gezeigten Orte entsprechen den Aufenthalten von anderen Hauptcharakteren in jeder Folge.<sup>2</sup> Nach der Titelsequenz beginnt die eigentliche Handlung.

Jede Folge von „Game of Thrones“ ist episodentypisch aufgebaut. So gibt es parallelverlaufende Handlungsstränge. Die einzelnen Handlungsstränge sind episodentypisch, was bedeutet, dass sie nicht in den einzelnen Episoden beendet werden. Vielmehr finden sie ihren jeweiligen Höhepunkt zumeist in der neunten Episode oder im Staffelfinale.

„Game of Thrones“ spielt in einer Welt, die an das mittelalterliche Europa angelehnt ist und aus den Kontinenten Westeros und Essos besteht.

Westeros beherbergt die Sieben Königreiche und ein Gebiet im Norden, das von einer Mauer aus Eis abgetrennt wird. King’s Landing, die Hauptstadt und der Sitz der Königsfamilie, liegt im Südosten von Westeros. Von hier aus herrscht der König Robert Baratheon.

Essos liegt östlich von Westeros. Die beiden Kontinente werden durch die Meerenge („The Narrow Sea“) voneinander getrennt. Auf Essos liegen die neun „freien Städte“ Braavos, Pentos, Lys, Qohor, Volantis, Norvos, Tyrosh, Lorath und Myr. Essos ist um ein Vielfaches größer als Westeros und ist in mehrere Regionen aufgeteilt.

## **2. Die Adelshäuser**

In „Game of Thrones“ kämpfen mehrere Adelshäuser um den Thron bzw. um die Herrschaft in einzelnen Gebieten von Westeros. Im Laufe der Serie rücken Familien in den Vordergrund, die bisher nur Vassallenhäuser der großen Familien waren, oder aber große Adelshäuser treten in den Hintergrund oder werden ausgelöscht. Im Folgenden eine Erläuterung zu den sieben mächtigsten Adelshäusern der ersten Staffel.

---

<sup>2</sup> Vgl. Game of Thrones Wiki: Title Sequence

- **Haus Baratheon<sup>3</sup>**

Das Haus Baratheon ist das jüngste Haus in Westeros. Es besteht aus König Robert Baratheon, seiner Frau Königin Cersei (Haus Lannister) und deren Kinder Prinz Joffrey, Prinzessin Myrcella und Prinz Tommen. Zum Haus Baratheon gehören außerdem Roberts Brüder Stannis und Renly.

Stannis ist Lord von Dragonstone. Er ist verheiratet mit Lady Selyse (Haus Florent) und hat eine Tochter namens Shireen.

Renly Baratheon ist Lord von Storm's End.

Der Sinnspruch der Baratheons ist „Ours is the Fury“. Ihre Vassallenhäuser sind Celtigar, Velaryon, Seaworth, Bar, Emmon, Sunglass, Selmy, Wylde, Trant, Penrose, Errol, Estermont, Tarth, Swann, Dondarrion und Caron.

- **Haus Stark<sup>4</sup>**

Das Haus Stark ist das regierende Haus im Norden von Westeros. Eddard „Ned“ Stark ist Wächter des Nordens und Lord von Winterfell. Er ist verheiratet mit Catelyn „Cat“ (Haus Tully). Zusammen haben sie fünf Kinder: Robb, Sansa, Arya, Brandon „Bran“ und Rickon. Außerdem hat Ned einen unehelichen Sohn namens Jon Snow. Neds Mündel ist Theon Greyjoy, Sohn von Balon Greyjoy.

Der Sinnspruch des Hauses Stark ist „Winter is coming“. Vassallenhäuser der Starks sind Karstark, Umber, Flint, Mormont, Hornwood, Cerwyn, Reed, Manderly, Glover, Tallhart und Bolton.

- **Haus Lannister<sup>5</sup>**

Die Lannisters von Casterly Rock sind das regierende Haus im Westen. Der Lord von Casterly Rock und Wächter des Westens ist Tywin Lannister. Zusammen mit seiner verstorbenen Frau Lady Joanna (ebenfalls Haus Lannister) hat er drei Kinder: Der älteste

---

<sup>3</sup> Vgl. Martin (1996, 810ff)

<sup>4</sup> Vgl. Ibid. (813ff)

<sup>5</sup> Vgl. Ibid. (816ff)

Sohn Jaime und dessen Zwillingschwester Cersei sowie den kleinwüchsigen Tyrion. Das Haus Lannister ist eines der wohlhabendsten Häuser in Westeros.

Der Sinnspruch der Lannisters ist „Hear Me Roar!“. Die Vassallenhäuser sind Payne, Swyft, Marbrand, Lydden, Banefort, Lefford, Crakehall, Serrett, Broom, Clegane, Prester und Westerling.

- **Haus Arryn<sup>6</sup>**

Das Haus Arryn ist eines der ältesten Häuser in Westeros. Die Arryns sind die Wächter des Ostens. Lord Jon Arryn war die Hand des Königs. Er verstirbt am Anfang der ersten Staffel und hinterlässt seine Frau Lysa (Haus Tully, Schwester von Catelyn Stark) und den gemeinsamen Sohn Robert.

Der Sinnspruch der Arryns ist „As High As Honor“. Ihre Vassallenhäuser sind Royce, Baelish, Egen, Waynwood, Hunter, Redford, Corbray, Belmore, Melcolm und Hersy.

- **Haus Tully<sup>7</sup>**

Lord von Riverrun ist Hoster Tully. Mit seiner verstorbenen Frau Lady Minisa (Haus Whent) hat er drei Kinder: Catelyn Stark, Lysa Arryn und Ser Edmure Tully.

„Family, Duty, Honor.“ ist ihr Sinnspruch. Die Vassallenhäuser der Tullys sind Darry, Frey, Mallister, Bracken, Blackwood, Whent, Ryger, Piper und Vance.

- **Haus Tyrell<sup>8</sup>**

Lord von High Garden und Wächter des Südens ist Mace Tyrell. Er ist verheiratet mit Lady Alerie (Haus Hightower). Ihre Kinder sind Willas, Ser Garlan, Ser Loras und Margary.

Sinnspruch der Tyrells ist „Growing Strong“. Die Vassallhäuser sind Vyrwel, Florent, Oakheart, Hightower, Crane, Tarly, Redwyne, Rowan, Fossoway und Mullendore.

---

<sup>6</sup> Vgl. Ibid. (819f)

<sup>7</sup> Vgl. Ibid. (821ff)

<sup>8</sup> Vgl. Ibid. (824ff)

- **Haus Greyjoy<sup>9</sup>**

Balon Greyjoy ist Lord der Iron Islands, König über Salz und Felsen, Sohn des Seewinds und Lord Schnitter von Pyke. Mit seiner Frau Lady Alannys (Haus Harlaw) hat er mehrere Kinder: Rodrik (verstorben), Maron (verstorben), Asha und Theon.

Der Sinnspruch der Greyjoys ist „We Do Not Sow“. Ihre Vassallenhäuser sind Harlaw, Stonehouse, Merlyn, Sunderly, Botley, Tawney, Wynch und Goodbrother.

- **Die Dynastie der Targaryen<sup>10</sup>**

Zu den großen Adelshäusern in Westeros zählte einst auch das Haus Targaryen. Die Targaryen stammten ursprünglich aus Essos, brachen aber nach Westeros auf um die Sieben Königreiche zu erobern. Die Targaryen waren dafür bekannt, dass sie anfällig für Wahnsinn waren, was vermutlich daran lag, dass sie sich untereinander verheirateten.

The Targaryens have always danced too close to madness. King Jaehaerys once told me that madness and greatness are two sides of the same coin. Every time a Targaryen is born, the gods toss a coin in the air and the world holds its breath to see how it will land.<sup>11</sup>

Die Targaryen sind auch als Drachenlords bekannt, da sie Drachen züchteten und auf ihnen ritten. Ihr Sinnspruch lautet „Fire and Blood“.

Nach fast 300-jähriger Herrschaft wurden sie von Robert Baratheon gestürzt. Robert und sein Heer löschten die Targaryen während der Schlacht um den Thron beinahe aus. Die letzten verbliebenen Nachkommen der Targaryen sind Viserys und seine Schwester Daenerys. Diese flüchteten bereits als Kinder nach Essos, um dort in Sicherheit leben zu können und Verbündete zu finden.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Vgl. Ibid. (827ff)

<sup>10</sup> Vgl. Game of Thrones Wiki: Targaryen

<sup>11</sup> Martin (2000, Kapitel 71)

<sup>12</sup> Vgl. Game of Thrones Wiki: Daenerys Targaryen

### 3. Handlungsorte

Wie bereits erwähnt, besteht die Welt von „Game of Thrones“ aus den beiden Kontinenten Westeros und Essos. Die meisten Handlungsorte befinden sich in Westeros. Nur Daenerys Targaryen hält sich während der ersten vier Staffeln in Essos auf.<sup>13</sup> Die wichtigsten Handlungsorte werden in der Titelsequenz der Serie gezeigt. Hierbei wird folgende Regel befolgt:

First, as a rule, every episode’s map must contain King’s Landing, Winterfell, The Wall, and ,wherever Daenerys is at the moment’ – even if Daenerys does not appear in this episode.<sup>14</sup>

Demzufolge sind die wichtigsten Orte King’s Landing, Winterfell und The Wall. Weitere bedeutende Schauplätze der ersten bis vierten Staffel sind Astapor, Braavos, Dragonstone, Harrenhal, Meereen, Moat Cailin, Pentos, Pyke, Quarth, Riverrun, The Dreadfort, The Eyrie, The Twins, Vaes Dothrak und Yunkai.<sup>15</sup>

King’s Landing ist die Hauptstadt von Westeros. Von dort aus herrscht die Königsfamilie. Winterfell ist die Heimat der Starks und liegt im Norden des Kontinents. Im äußersten Norden liegt die Mauer (The Wall). Hier befindet sich das Castle Black mit der Night’s Watch, einer Armee, die die Bewohner von Westeros vor den Kreaturen im Land jenseits der Mauer beschützen soll. Dragonstone, Harrenhal, Moat Cailin, Pyke, Riverrun, The Dreadfort, The Eyrie und The Twins liegen alle ebenfalls auf Westeros.

Die restlichen genannten Städte liegen alle auf dem Kontinent Essos. Dieser wird im Laufe der Staffeln von Daenerys Targaryen bereist.

Je weiter nördlich die Städte auf Westeros liegen, desto mehr kann man sie mit Städten aus dem mittelalterlichen England vergleichen. King’s Landing liegt eher südlich in Westeros. Hier herrscht bereits ein mediterranes Flair. Der gesamte Kontinent Essos ist südländisch angehaucht. Einzelne Städte und Regionen sind sehr trocken und wüstenähnlich.

---

<sup>13</sup> Mit der Ausnahme von Stannis Baratheon in einer Folge der vierten Staffel

<sup>14</sup> Game of Thrones Wiki: Title Sequence

<sup>15</sup> Vgl. Wikipedia: Game of Thrones Title Sequence

## 4. Handlungen

Wie bereits erwähnt, umfasst „Game of Thrones“ eine komplexe Handlung. Dies liegt unter anderem daran, dass mehrere Handlungsstränge weitgehend parallel verlaufen und oft miteinander verknüpft sind. In diesem Kapitel werden die Handlungen der ersten bis vierten Staffel erläutert.

- **Staffel 1**

In Westeros und Essos können die Jahreszeiten Winter und Sommer Jahrzehnte lang andauern. Die erste Staffel beginnt am Ende eines langen Sommers, als der Wintereinbruch droht. Nachdem der oberste Berater von König Robert Baratheon stirbt, reist der König in den Norden nach Winterfell, um seinen treuen Freund Eddard „Ned“ Stark zur neuen Hand des Königs zu benennen. Ned folgt seinem guten Freund nach King’s Landing. Dort angekommen stößt Ned auf Unterlagen, die darauf hinweisen, dass die Königskinder nicht von Robert sind. Somit haben diese keinen rechtmäßigen Anspruch auf den Eisernen Thron. Doch als Robert nach einem Jagdausflug stirbt, wird dessen ältester Sohn Joffrey neuer König. Die Bürger von Westeros haben bereits von den Gerüchten um die Königskinder erfahren und in den Sieben Königreichen bricht ein Kampf um die Thronherrschaft aus.

Zeitgleich besteht jenseits der Mauer hoch im Norden eine Gefahr durch die „White Walker“.<sup>16</sup>

In Essos planen die letzten Nachkommen der Targaryen, Viserys und Daenerys, den Eisernen Thron von Westeros zurückzuerobern.

- **Staffel 2**

In Westeros ist ein Krieg zwischen den Brüdern von Robert Baratheon ausgebrochen, die beide Anspruch auf den Thron erheben. Auch die Bürger bekämpfen sich gegenseitig. Die Baratheon-Brüder stellen sich gegen Joffrey, der weiterhin von den Lannisters unterstützt wird. Tywin Lannister setzt seinen jüngsten Sohn Tyrion als stellvertretende Hand des Königs in King’s Landing ein. Dort wird Sansa Stark als Geisel festgehalten,

---

<sup>16</sup> Die „weißen Wanderer“ sind eine mysteriöse Spezies aus dem Norden hinter der Mauer.

während Arya Stark fliehen konnte und nun als Junge verkleidet versucht zu ihrem Bruder Robb zu gelangen. Dieser wurde nach dem Tod von Ned zum König des – nun unabhängigen – Nordens ernannt. Robb schafft es, bei Kämpfen gegen die Armee der Lannisters Jaime als Geisel zu nehmen.

An der Mauer nehmen die Männer der Night's Watch die Gefahr durch die White Walker wahr. Sie machen sich auf die Reise in das Land jenseits der Mauer.

In Essos ist Daenerys auf sich alleine gestellt. Sie hat sowohl ihren Mann als auch ihr ungeborenes Kind verloren und kämpft nun um ihr Leben, um das ihrer Drachen und ihrer Gefolgschaft. Ihr Ziel ist es, nach Westeros zurück zu kehren und den Eisernen Thron zu erobern.

- **Staffel 3**

Bran Stark ist auf dem Weg zur Mauer. Auf dem Weg dorthin trifft er Jojen und Meera Reed. Da Jojen die gleichen Träume wie Bran hat, schließen sie sich ihm an. Im Land jenseits der Mauer wird Jon Snow von den Wildlingen aufgenommen. Die restlichen Überlebenden der Nachtwache kehren zum Castle Black zurück. Auf dem Weg dorthin kommt es jedoch zu einem Kampf.

Arya ist nach wie vor auf dem Weg zu Robb. Zusammen mit ihren Freunden wird sie gefangen genommen und von The Hound verraten und als Mädchen entlarvt.

Robb erhält die Nachricht, dass Bran und Rickon von Theon Greyjoy ermordet wurden. Er schwört diesem Rache. Theon wird jedoch von einem Unbekannten entführt und gefoltert. Unterdessen feiert Robb seine Hochzeit mit Talisa – mit schwerwiegenden Folgen.

In King's Landing wird Sansa dazu gezwungen Tyrion Lannister zu heiraten. Petyr Baelish bietet ihr seine Hilfe zur Flucht an, sie lehnt diese jedoch ab. Joffrey plant indessen seine Hochzeit mit Margaery Tyrell.

In Essos wird Ser Barristan Selmy ein neuer Anhänger von Daenerys Targaryen. Diese kauft in Astapor eine Armee von Sklavensoldaten. Dort trifft sie auf Missandei, die ihre Vertraute und Dienerin wird.

- **Staffel 4**

In King's Landing wird die Hochzeit von Joffrey und Margaery gefeiert. Hierfür reist unter anderem Obery'n Martell an, der Tywin Lannister Rache für den Mord an seiner Schwester, seiner Nichte und seiner Neffen schwört. Als Joffrey während der Feier vergiftet wird und stirbt, macht Cersei ihren Bruder Tyrion für diese Tat verantwortlich. Dieser wird nach einem verlorenen Kampf von seinem Vater Tywin zum Tode verurteilt. Doch er kann aus Westeros flüchten.

Sansa kann mit Hilfe von Petyr Baelish ebenfalls aus King's Landing flüchten. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg zu Sansas Tante Lysa Arryn.

Arya wurde mittlerweile von ihren Freunden getrennt und von The Hound festgenommen. Dieser will sie ebenfalls zu Lysa Arryn bringen, um eine Belohnung für sie zu bekommen.

Bran Stark hat die Mauer erreicht und macht sich mit seinem Gefolge auf den Weg in das Land jenseits davon. Dort möchte er den dreiäugigen Raben finden, der ihn seit seinem Sturz aus dem Turm in Winterfell in seinen Träumen verfolgt.

An der Mauer bricht ein Kampf zwischen der Night's Watch, den Wildlingen und den White Walkern aus.

In Essos hat sich Daenerys dazu entschieden, das Regieren in der Stadt Meeren zu trainieren, bevor sie sich den Eisernen Thron in Westeros erobert. Sie entlässt ihren langjährigen Freund und Berater Jorah Mormont, nachdem sie erfahren hat, dass er sie zu Beginn ihrer Freundschaft ausspioniert hat. Unterdessen erfährt sie, dass ihr stärkster Drache Drogon Menschen ermordet hat. Daraufhin fällt sie eine schwere Entscheidung.

## **5. Cast und Sound-Crew**

In „Game of Thrones“ gibt es viele Haupt- und Nebencharaktere. Diese wechseln in den vielen Episoden und Staffeln. Nachfolgend werden wichtige aktuelle und vergangene Rollen aufgezählt und die jeweiligen Schauspieler genannt. Ebenso werden Details der Crew, die für das Sounddesign der Serie zuständig ist, erläutert.

- **Cast**

Eddard „Ned“ Stark – Sean Bean

Catelyn „Cat“ Stark – Michelle Fairley

Robb Stark – Richard Madden

Jon Snow – Kit Harrington

Sansa Stark – Sophie Turner

Brandon „Bran“ Stark – Isaac Hempstead-Wright

Arya Stark – Maisie Williams

Rickon Stark – Art Parkinson

Varys „The Spider“ – Conleth Hill

Petyr „Littlefinger“ Baelish – Aidan Gillen

Stannis Baratheon – Stephen Dillane

Renly Baratheon – Gethin Anthony

Margaery Tyrell – Natalie Dormer

Olenna Tyrell – Diana Rigg

Shae – Sibel Kekilli

Robert Baratheon – Mark Addy

Cersei Baratheon – Lena Headey

Joffrey Baratheon – Jack Gleeson

Myrcella Baratheon – Aimee Richardson

Tommen Baratheon – Callum Wharry/Dean-Charles Chapman

Jaime Lannister – Nikolai Coster-Waldau

Tyrion Lannister – Peter Dinklage

Tywin Lannister – Charles Dance

Daenerys Targaryen – Emilia Clark

Khal Drogo – Jason Momoa

Viserys Targaryen – Harry Lloyd

Ser Jorah Mormont – Ian Glenn

Ser Barristan Selmy – Ian McElhinney

Missandei – Nathalie Emmanuel

Grey Worm – Jacob Anderson

- **Sound-Crew**

Das Sounddesign für die Serie wurde im Laufe der vier Staffeln von verschiedenen Firmen produziert.

In der ersten Staffel war Stefan Henrix der Supervising Sound Editor.<sup>17</sup> Er arbeitete unter anderem an Produktionen wie „Batman Begins“ und „Harry Potter und der Gefan-

---

<sup>17</sup> Vgl. Credits der Folge „Baelor“, Zeit 00:55:53 und 00:55:54

gene von Askaban“ mit.<sup>18</sup> Als Sounddesigner wirkte Andy Kennedy<sup>19</sup> mit, der ebenfalls an „Batman Begins“ mitarbeitete.<sup>20</sup>

Seit der dritten Staffel übernimmt die in Los Angeles ansässige Post-Produktions-Firma Todd-AO diese Aufgabe. Diese ist auch bekannt unter dem Namen „Todd Soundeluxe“ und erstellte schon Sounddesigns für Serien wie „The Sopranos“, „Law & Order“, „Family Guy“ und für Filme wie „Inglourious Basterds“, „Django Unchained“ und „Mad Men“.

Am Sounddesign für „Game of Thrones“ arbeiteten unter anderem Tim Kimmel als Supervising Sound Editor, Paula Fairfield als Sound Designer und Bradley C. Katona als Sound Effects Editor. Für die Foley-Arbeiten war die Firma HF2 Productions mit Brett Voss, Jeffrey Wilhoit und Dylan T. Wilhoit zuständig.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Vgl. Quelle: <http://www.imdb.com/name/nm0377702/>, Zugriff: 24. Juni 2015

<sup>19</sup> Vgl. Credits der Folge „Baelor“, Zeit 00:55:53 und 00:55:54

<sup>20</sup> Vgl. Quelle: <http://www.imdb.com/name/nm0447905/>, Zugriff: 24. Juni 2015

<sup>21</sup> Vgl. Credits der Folge „The Watchers on the Wall“, Zeit: 00:50:26 und 00:50:27.

### III. Analyse

Zur Analyse von Sprache und Geräuschen in „Game of Thrones“ dienen größtenteils die Folgen 1.9 und 4.9 als Grundlage. Zudem werden auch ausgewählte Szenen aus anderen Episoden zur Analyse herangezogen, um eventuelle Lücken zu füllen und die Analyse zu vervollständigen. Da diese Szenen jedoch aus verschiedenen Episoden stammen und in der Unterzahl sind, werden die betreffenden Episoden nicht näher erläutert.

Im Folgenden kurze Zusammenfassungen der Handlungen in den beiden Episoden, die den größten Teil zur Analyse beitragen.

- **Folge 1.9 „Baelor“:**

Robb Stark führt, dank der Hilfe Walder Freys, sein Heer nach Süden. Dort trifft ein Teil seines Heers auf Tywin Lannister und dessen jüngsten Sohn Tyrion. Die Lannisters gewinnen den Kampf gegen die Starks. Dieser war jedoch nur ein Ablenkungsmanöver, denn in der Zwischenzeit nimmt das Hauptheer von Robb Jaime Lannister gefangen.

An der Mauer erfährt Jon Snow vom Vorhaben seines Bruders Robb und muss sich zwischen seinem Eid gegenüber der Nachtwache und seiner Familie entscheiden.

Unterdessen gesteht Ned Stark in King’s Landing seinen angeblichen Verrat, um seine Kinder und sich zu schützen. König Joffrey hält sich jedoch nicht an die Abmachung, Ned zu verschonen. Er wird vor den Augen seiner Töchter Sansa und Arya hingerichtet.

In Essos versucht Daenerys verzweifelt das Leben ihres Ehemannes Khal Drogo zu retten und bittet die Hexe Mirri Maz Duur um Hilfe.

- **Folge 4.9 „The Watchers On The Wall“:**

Die gesamte Episode spielt an der Mauer im Norden von Westeros. Hier steht die Schlacht der Night’s Watch gegen die Wildlinge im Castle Black bevor. Die Night’s Watch ist in klarer Unterzahl gegen die Wildlinge, muss aber die Festung halten, um Westeros vor der Gefahr im hohen Norden zu schützen.

Beim Kampf gegen die Wildlinge kommen sowohl Wildlinge, unter ihnen Jons Liebe Ygritte, als auch Wächter der Night’s Watch ums Leben. Doch die Night’s Watch kann den Angriff abwehren und Jon Snow begibt sich auf die Reise in das Land jenseits der Mauer, um den Anführer der Wildlinge zu töten.

## 1. Sprache

In den folgenden Unterkapiteln wird die Sprache in „Game of Thrones“ näher betrachtet. Dazu zählen die Dialoge, die allgemeine Sprache und erfundene Sprachen.

Im ersten Teil „Dialoge“ wird auf die Besonderheiten dieser eingegangen. So werden Beispiele für Dialoge als Informationsträger gegeben und es wird erläutert, wie diese Informationen übermittelt werden. Die dazu angegebenen Beispiele sind aus dem Original übernommen und durchnummeriert. Es wird jeweils der Titel der Episode genannt, die Anfangs- und Endzeit angegeben sowie kurz auf das Geschehen der Szene eingegangen. Danach folgt das eigentliche Dialogbeispiel.

Im zweiten Teil „Allgemeine Sprache“ wird kurz auf den englischen Originalton, Akzente und den Wortschatz eingegangen.

Der dritte Teil dieses Kapitels beschäftigt sich mit den erfundenen Sprachen. Hier werden die valyrische Sprache und die Sprache Lekh Dothraki vorgestellt. Es wird zudem auf die Grammatik eingegangen und es werden kurze Beispiele genannt.

### 1.1. Dialoge

In „Game of Thrones“ taucht keinerlei Sprache im Off-Ton auf. Das heißt, das Geschehen der Serie wird weder von einem Erzähler kommentiert, noch beschreibt ein handelnder Charakter sein Vorgehen oder das Geschehen im Allgemeinen.

Vielmehr ist die Sprache als On-Ton wichtigster Informationsträger der Serie. Dialoge und Monologe sind eindeutig im Vordergrund. Das heißt, Musik, Atmos und andere Geräusche werden in den Hintergrund gerückt, also leiser, sobald ein wichtiger Dialog beginnt.

- **Beispiel 1.1:** „The Watchers On The Wall“ – 00:41:45 bis 00:43:16 – Kampf im Castle Black

*Nachdem Jon Snow im Kampf in Castle Black den Wildling Styr getötet hat, dreht er sich um und erblickt Ygritte. Diese zielt mit einem Pfeil auf ihn und droht, ihn zu töten. Als Jon klar wird, wen er vor sich sieht, rückt der Tumult des Kampfes in den Hintergrund. Ygritte wird von hinten mit einem Pfeil getroffen. Jon eilt zu ihr und hält sie in den Armen.*

*Ygritte: „Jon Snow.“*

*Jon: „Don’t talk.“*

*Ygritte: „Do you remember that cave? We should have stayed in that cave.“*

*Jon: „We’ll go back there.“*

*Ygritte: „You know nothing, Jon Snow.“*

*Jon hält die sterbende Ygritte in seinen Armen. Im Hintergrund sieht man den Kampf zwischen der Night’s Watch und den Wildlingen.*

Obwohl in dieser Szene nicht viel gesprochen wird, ist sie ein gutes Beispiel für die Heraushebung der Dialoge in „Game of Thrones“. Sobald Jon sieht, dass Ygritte am Leben ist und vor ihm steht, stehen die Beiden und ihre Gefühle füreinander im Focus. Das Hintergrundgeschehen, das davor sehr laut im Vordergrund zu hören war, wird fast völlig ausgeblendet. Stattdessen wird leise Musik eingespielt, die die Emotionen der Szene unterstreicht. Erst als Ygritte bereits tot ist und die Szene in der Totalen zu sehen ist, ist auch der Kampf im Hintergrund wieder zu hören. Zwar nicht so laut, wie in Szenen, in denen er im Mittelpunkt steht, aber dennoch deutlich hörbar.

Ein weiteres gutes Beispiel dafür, dass die Dialoge in den Vordergrund gerückt werden ist eine Szene aus der Episode „Baelor“.

- **Beispiel 1.2:** „Baelor“ – 00:44:16 bis 00:45:54 – Auf dem Schlachtfeld Lannister gegen Stark

*Tyrion erwacht aus seiner Ohnmacht auf einem Wagen. Neben ihm geht Bronn, der ihm erklärt, dass sie die Schlacht gewonnen haben. Die Beiden treffen auf Tywin.*

*Tywin: „You are wounded.“*

*Tyrion: „Good of you to notice. I hear we won.“*

*Tywin: „The scouts were wrong. There were 2.000 Stark banner men, not 20.000.“*

*Tyrion: „Did we get the Stark-boy at least?“*

*Tywin: „He wasn’t here.“*

*Tyrion: „Where was he?“*

*Tywin: „With his other 18.000 men.“*

*Tyrion: „And where are they?“*

In dieser Szene ist die Verschiebung der Geräuschkulisse nicht so auffällig und extrem wie in der Beispielszene davor. Jedoch fällt auch hier auf, dass die Schreie, Kampfgeräusche, Pferde, etc. durchaus lauter sind, wenn keine Gespräche geführt werden. Während der Unterhaltung zwischen Tyrion und Tywin ist zu bemerken, dass deren Stimmen präsenter sind, als die Kampfgeräusche. Auch wenn diese in Wirklichkeit den Dialog übertönen müssten.

Ein weiteres Beispiel für die Verschiebung der Geräuschkulisse ist eine Szene aus der Folge „Oathkeeper“.

- **Beispiel 1.3:** „Oathkeeper“ – 00:07:52 bis 00:09:28 – Daenerys in Meereen  
*Daenerys hat die Sklaven von Meereen befreit. Diese sind ihr dankbar und rufen laut „Mhysa“, was Mutter bedeutet. Daenerys entscheidet über das Schicksal der Menschen von Meereen, die die Sklaven gehalten haben.*

*Daenerys: „Remind me, Ser Jorah. How many children did the Great Masters nail to the mile posts?“*

*Jorah: “163, Khaleesi.”*

*Daenerys: “Yes, that was it.”*

*Daenerys gibt das Zeichen, dass die Great Masters dasselbe Schicksal ereilen soll, wie den Sklavenkindern. Ser Barristan Selmy bittet sie darum, der Ungerechtigkeit mit Gnade entgegenzuwirken. Doch Daenerys entscheidet sich dagegen.*

Die Rufe der befreiten Sklaven sind in dieser Szene zuerst sehr präsent, da Daenerys mit ihrer Gefolgschaft durch die Menge der befreiten Sklaven geht und sich somit mitten unter ihnen befindet. Als sie auf eine erhöhte Terrasse tritt und über den Sklaven steht anstatt zwischen ihnen, sind deren Schreie noch genauso laut zu hören. Erst als Daenerys das Wort an Jorah richtet – in einer ruhigen Unterhaltung – rücken die Rufe der Sklaven in den Hintergrund. Der Dialog wird kurz unterbrochen, als Daenerys Grey Worm das Zeichen gibt, die Great Masters abzuführen. In diesem Augenblick sind die Rufe der Sklaven wieder genauso laut zu hören, wie zuvor. Doch als Ser Barristan Daenerys zur Seite bittet und mit ihr redet, rücken diese erneut in den

Hintergrund.

Auch wenn die letzten drei Beispiele gezeigt haben, dass die Dialoge nicht immer mit vielen Informationen gefüllt sind, ist meist das Gegenteil der Fall. Als Zuschauer sollte man den Dialogen viel Aufmerksamkeit widmen, da sonst wichtige Details überhört werden können. In den Dialogen werden nicht nur Kriegspläne geschmiedet, sondern auch Familiengeheimnisse gelüftet oder Verschwörungstheorien entwickelt.

- **Beispiel 2.1:** „Baelor“ – 00:17:23 bis 00:22:02 – Castle Black

*Im Castle Black hat Maester Aemon von Jons Überlegungen gehört, die Night's Watch zu verlassen und seinem Bruder Robb in den Krieg zu folgen.*

*[...]*

*Aemon: „And Lord Stark is one man in 10.000. Most of us are not so strong.*

*What is honour compared to a woman's love? What is duty against the feel of a new born son in your arms? Or a brother's smile?“*

*Jon: „Sam told you.“*

*Aemon: „We are all human. Oh, we all do our duty when there is no cost to it.*

*Honour comes easy then. Yet sooner or later in every man's life there comes a day when it is not easy, a day when we must choose.“*

*Jon: „And this is my day? Is that what you are saying?“*

*Aemon: „Oh, it hurts boy. Oh yes. I know.“*

*Jon: „You do not know! No one knows. I may be a bastard, but he is my father and Robb is my brother!“*

*Aemon: „The gods were cruel when they saw fit to test my vows. They waited till I was old. What could I do when the ravens brought news from the South? The ruin of my house, the death of my family? I was helpless, blind, frail. But when I heard they had killed my brother's son and his son and the children. Even the little children!“*

*Jon: „Who are you?“*

*Aemon: „My father was Maekar, the First of his Name. My brother Aegon reigned after him, when I had refused the throne, and he was followed by his son Aerys, whom they called the Mad King.“*

*Jon: „You are Aemon Targaryen.“*

*Aemon: „I am a maester of the Citadel, bound in service to Castle Black and the Night’s Watch. I will not tell you to stay or to go. You must make that choice yourself and live with it for the rest of your days. As I have.“*

Diese Szene zeigt nicht nur, wie gehaltvoll die meisten Dialoge in „Game of Thrones“ sind, sie ist auch ein Beispiel den Informationsgehalt vieler Dialoge. Maester Aemon hat davon erfahren, dass Jon mit der Entscheidung bangt, seinem Bruder Robb in den Krieg zu folgen. Um ihn davon abzuhalten verrät er ihm indirekt ein Geheimnis über seine Herkunft und Familie.

Ein weiteres Beispiel für den Informationsgehalt in den Dialogen ist eine Szene aus der Episode „Breaker of Chains“.

- **Beispiel 2.2:** „Breaker of Chains“ – 00:07:40 bis 00:09:20 – King’s Landing  
*Nach Joffreys Tod sitzen Olenna und Margaery Tyrell in ihrem Pavillon in King’s Landing und unterhalten sich über die Ereignisse bei der Hochzeit.*

*Margery: „So am I the queen?“*

*Olenna: „More than you were with Renly. Less than you would have been if Joffrey had done you the courtesy of consummating the marriage before dying. In any case, this would not be an opportune moment to press the issue.“*

*Margery: „Clawing at his own throat, looking to his mother to make it stop. It was horrible.“*

*Olenna: „The world is overflowing with horrible things. But they’re all a tray of cakes next to death. They brought me your grandfather’s body when he died, you know? Made me look at it.“*

*Margery: „What was it like?“*

*Olenna: „They took me to the Great Hall and there he was. The man I’d married and suffered to father my children. A great doughy lump I’d sat next to an endless dinners and tedious gatherings. There he was lying on a table.“*

*Margery: „One of my husbands preferred the company of men and was stabbed through the heart. Another was happiest torturing animals and was poisoned at our wedding feast. I must be cursed.“*

*Olenna: „Nonsense. Your circumstances have improved markedly. You may not have enjoyed watching him die, but you enjoyed it more than you would have*

*enjoyed being married to him, I can promise you that.”*

*Margery: „But I would have been the queen.”*

*Olenna: „Our alliance with the Lannisters remains every bit as necessary to them as it is unpleasant for us. You did wonderful work on Joffrey. The next one should be easier.”*

Während in der Serie noch Tyrion verdächtigt wird, König Joffrey ermordet zu haben, weißt ein einziger kurzer Satz in diesem kurzen Dialog daraufhin, dass dies nicht so ist. Mit dem Vorwissen über Margaerys vorigen Ehemann Renly Baratheon ist der Satz „The next one should be easier“ für den aufmerksamen Zuschauer ein klarer Hinweis darauf, dass Olenna Tyrell hinter dem Mordanschlag steckt. Sie möchte ihre Enkelin Margaery auf dem Thron sehen – mit einem König, den sie kontrollieren kann und der ihr hörig ist, sodass insgeheim die Tyrells an der Macht sind.

Diese Beispieldialoge zeigen, dass „Game of Thrones“ aufmerksam verfolgt werden muss, um auch kleinste Details in den Konversationen mitzubekommen. Kleinste Hinweise auf wegweisende Ereignisse werden beiläufig genannt oder rätselhaft verschleiert.

Eine weitere Eigenschaft, die die Dialoge bei „Game of Thrones“ innehaben, ist die Tatsache, dass Charaktere mit ihrer Wortwahl viel über sich oder den Handlungsverlauf verraten. So erfährt man zum Beispiel durch die ersten Worte eines neuen Charakters, welche Werte ihm wichtig sind und welche Einstellung er zu den Kämpfen um den Thron hat. Sie regen dazu an, genau aufzupassen, ob sich das Gesagte bewahrheiten wird oder ob er einen falschen Eindruck lieferte. Es müssen aber nicht unbedingt die ersten Worte eines neuen Charakters sein, die Hinweise auf sein Verhalten und die Handlung liefern. Ebenso gut können dies auch ständige Wiederholungen oder prägnante Dialoge sein.

In der folgenden Beispielszene hat die Figur des Tywin Lannister ihren ersten Auftritt.

- **Beispiel 3.1:** „You win or you die“ – 00:03:21 bis 00:08:03 – Erster Auftritt von Tywin Lannister

*Im Lager der Armee der Lannisters. Tywin nimmt einen toten Hirsch auseinander,*

*als sein Sohn Jaime das Zelt betritt.*

*[...]*

*Tywin: „Why is he still alive?“*

*Jaime: „It wouldn't have been clean.“*

*Tywin: „Clean. You spent too much time worrying about what other people think of you.“*

*Jaime: „I could care less what anyone thinks of me.“*

*Tywin: „Yeah, that's what you want people to think of you.“*

*Jaime: „It's the truth.“*

*Tywin: „When you hear them whispering 'King Slayer' behind your back doesn't that bother you?“*

*Jaime: „Of course it bothers me.“*

*Tywin: „A lion doesn't concern himself with the opinions of a sheep. I suppose I should be grateful that your vanity got in the way of your recklessness. I am giving you half of our forces, 30.000 men, and we'll bring that to Catelyn Stark's girlhood home and remind her that Lannisters pay their debts.“*

*Jaime: „I didn't realize you place such a high value on my brother's life.“*

*Tywin: „He's a Lannister! Maybe the lowest of the Lannisters, but he's one of us. And every day that he remains a prisoner, the less our name commands respect.“*

*Jaime: „So the lion does concern himself with the opinion...“*

*Tywin: „No, that's not an opinion, it's a fact! If another house can seize one of our own and hold him captive with impunity, we are no longer a house to be feared. Your mother's dead. Before long I'll be dead, and you and your brother and your sister and all of her children, all of us dead, all of us rotting underground. It's the family name that lives on. It's all that lives on. Not your personal glory, not your honour... but family. You understand?“*

*[...]*

Der erste Dialog, den die Figur des Tywin Lannister in „Game of Thrones“ führt, verrät viel über seinen Charakter. Er macht klar, dass es ihm egal ist, was andere von ihm denken, dass die Meinung für ihn ‚minderwertiger‘ Menschen nicht zählt. Außerdem ist ihm die Familie sehr wichtig. Dies beweist er während dem weiteren Verlauf der

Serie: Tywin handelt immer zum Besten seiner Familie, achtet nicht auf andere, steht stets über allem. Dabei ist ihm gleichgültig, welche Verluste zu verzeichnen sind.

Wie bereits erwähnt, müssen es nicht unbedingt die ersten Worte sein, die einen Charakter prägen. Auch ein Gespräch zwischen zwei Charakteren, hier zum Beispiel zwischen Vater und Sohn, kann aufzeigen, wie die Figuren denken.

- **Beispiel 3.2:** „Winter is coming“ – 00:14:08 bis 00:15:04 – Winterfell

*Nach der Exekution von Will, sorgt sich Ned um Brans Wohlergehen.*

*Ned: „You understand why I did it?“*

*Bran: „Jon said he was a deserter.“*

*Ned: „But you understand why I had to kill him?“*

*Bran: „Always the old way?“*

*Ned: „The man who passes the sentence should swing the sword.“*

*[...]*

So sagt der letzte Satz von Ned Stark über ihn aus, dass er Verantwortung für das übernimmt, was er sagt und tut. Er möchte dies auch an seine Kinder weitergeben und zeigt damit, dass er ein ‚Gutmensch‘ ist. Dies bewahrheitet sich während der ersten Staffel: Ned ist seiner Familie und seinem Freund König Robert gegenüber loyal, er tut das, was für ihn richtig ist und will die Wahrheit über die Königskinder ans Licht bringen. Selbst als ihm mit dem Tod gedroht wird, gibt er nicht auf. Erst als man ihm nahelegt, an seine Töchter und deren Leben zu denken, lenkt er ein und gesteht ihnen zu Liebe seinen angeblichen Verrat.

## 1.2. Allgemeine Sprache

In „Game of Thrones“ werden mehrere Sprachen gesprochen. In Westeros wird ist die sogenannte „Common Tongue“<sup>22</sup> weit verbreitet. Diese hat je nach Gebiet verschiedene Dialekte. Die Common Tongue ist im Fall von „Game of Thrones“ Englisch bzw. in der Synchronfassung Deutsch.<sup>23</sup> Hierfür werden keine Untertitel verwendet.

---

<sup>22</sup> Im Deutschen wird dies als „Gemeine Zunge“ übersetzt

<sup>23</sup> Da in dieser Arbeit vom englischen Original ausgegangen wird, bezieht sich das Kapitel darauf.

Im englischen Original fällt auf, dass die Schauspieler zumeist aus Großbritannien stammen und deswegen einen britischen Akzent haben. Schauspieler, die nicht aus dem vereinigten Königreich kommen, z. B. Nikolai Coster-Waldau oder Peter Dinklage, werden von Voice- oder Dialogue-Coaches trainiert, um möglichst authentisches britisches Englisch zu sprechen. Denn das ist eine Assoziation, die in den Köpfen der Rezipienten verankert ist: Im Mittelalter oder in einer mittelalterlichen Welt wird britisch gesprochen. Der britische Akzent ist also ein Mittel, um die Serie wahrheitsgetreu und authentisch wirken zu lassen.

Obwohl „Game of Thrones“ in einer an das Mittelalter angelehnten Welt spielt und die Schauspieler aus Gründen der Authentizität britisches Englisch sprechen bzw. überwiegend aus Großbritannien stammen, wird bei der Wahl der Ausdruckweise wenig Rücksicht darauf genommen. Es werden nur wenige mittelalterliche Worte oder Redewendungen verwendet. So wird zum Beispiel sehr oft die Bezeichnung „in a fortnight“ verwendet, wenn von einem Ereignis die Rede ist, das in zwei Wochen stattfindet oder so lange andauert.

- **Beispiel:** „Baelor“ – 00:34:52 bis 00:42:08 – Im Lager der Lannisters  
*Tyrion, Bronn und Shae sitzen im Zelt und spielen ein Drinkspiel. Dabei muss Tyrion von seiner ersten Frau erzählen.*  
[...]  
*Tyrion: „Didn't last long: I didn't know what the hell I was doing. But she was good to me. She kissed me afterwards, and sang me a song, and by morning I was deep enough in love to ask for her hand. A few lies, a few gold coins and one drunken septon and there you have it: man and wife. A fortnight anyway, until the septon sobered up and told my father.“*  
[...]

Im Allgemeinen ist die Serie sprachlich so gestaltet, dass der Zuschauer den Eindruck einer mittelalterlichen Welt erhält. Die Schauspieler haben einen britischen Akzent – angeboren oder antrainiert. Jedoch wird auf mittelalterliche Umgangssprache wenig Wert gelegt.

### 1.3. Erfundene Sprachen

In der Welt von „Game of Thrones“ wird nicht nur die „Common Tongue“ gesprochen. Diese ist zwar sehr weit verbreitet, aber vor allem in Essos sind auch andere Sprachen vertreten. George R. R. Martin, der Autor der Buchreihe, schrieb in seinen Werken bereits einige Worte in den verschiedenen erfundenen Sprachen nieder, er baute sie jedoch nie vollständig aus. Der Linguist David J. Peterson entwickelte auf dieser Grundlage mehrere Sprachen für die Serie. Mittlerweile hat er mehr als 5.000 Wörter erfunden, wobei fast täglich neue hinzukommen.<sup>24</sup>

Für die erfundenen Sprachen werden in der Serie Untertitel oder in die Handlung einbezogene Dolmetscher eingesetzt.

In den folgenden Unterkapiteln werden die valyrischen Sprachen sowie die Sprache Lekh Dothraki näher beleuchtet.

#### 1.3.1. Lekh Dothraki (Die Sprache der Dothraki)

Die Dothraki sind ein nomadenähnliches Reitervolk aus Essos. Das Pferd spielt in ihrem Leben eine zentrale Rolle: Es wird verehrt, dient als Reittier, wird aber auch gegessen. Die Dothraki führen ein kampforientiertes Leben. So bekämpfen sich verschiedene „Khalasare“<sup>25</sup> gegenseitig, aber auch innerhalb eines Khalasars wird die Rangfolge immer wieder auf die Probe gestellt. Der Stärkste Dothrak ist der Khal. Er hat das längste Haar im ganzen Khalasar. Dies bedeutet, dass er noch keinen Kampf verloren hat, denn für jeden verlorenen Kampf, wird einem Dothrak der Zopf abgeschnitten.

Im gesamten Land der Dothraki, gibt es nur eine große Stadt: Vaes Dothrak. Diese Stadt ist den Dothraki heilig und innerhalb ihrer Mauern darf kein Blut vergossen werden.

Die Lebensweise der Dothraki war für Linguist David J. Peterson Grundlage für die Entwicklung der Sprache. Er stellte sich die Frage, wie das Leben der Dothraki abläuft, mit wem sie interagieren und welche Technologien sie zur Verfügung haben.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Vgl. Lucas (2014)

<sup>25</sup> Ein Khalasar ist eine Gruppe Dothraki, die von einem König (Khal) angeführt wird.

<sup>26</sup> Vgl. Lucas (2014)

Die Dothraki führen ein eher abgeschottetes Leben und lassen sich dadurch nicht von anderen Menschen oder Völkern beeinflussen.<sup>27</sup> So beschreibt Peterson die Sprache wie folgt: „[...] (they) have words for their own lifestyle, and they may borrow other terms.“<sup>28</sup>

Peterson sagt über Lekh Dothraki, dass es komplexer sei als Englisch. Zwar sei das Verbensystem dem Englischen ähnlich, jedoch müsse man viel über die Kombination von Verben mit Hilfsverben wissen. Außerdem würden die Nomen sich verändern, abhängig davon, welche Rolle sie in einem Satz spielen.<sup>29</sup>

Um einen Überblick über die Sprache und deren Satzaufbau zu bekommen, folgen einige einfache Beispiele zu Lekh Dothraki:<sup>30</sup>

- Der Satzbau entspricht dem Englischen. Wenn alle drei Elemente vorhanden sind, erscheinen sie in der Reihenfolge Subjekt, Verb, Objekt.

*Khal ahhas arakh. – The Khal sharpended the arakh.*

- Subjekt und Objekt können nur aus Nomen bestehen oder aber aus einem Nomen mit anderen Elementen (z.B. Adjektiv oder Verb).

*ave – father* (nur das Nomen)

*ave erin – kind father* (Nomen in Kombination mit einem Adjektiv)

*ave sekke erin – very kind father* (Nomen, Adjektiv und Adverb)

- Präpositionen zeigen, welche Rolle das Nomen spielt.

*Khalakka dothrae mr'anha – A prince rides within me.*

In diesem Beispielsatz ist die Präposition das „mra“ und bedeutet „within“, also „in“.

- Adverben stehen immer am Ende eines Satzes. Ein Beispielsatz mit und ohne Adverb ist:

*Me oge oqet. – He slaughtered a sheep.*

*Me oge oqet oskikh. – He slaughtered a sheep yesterday.*

Nur bestimmte Adverben kommen sofort nach dem Verb. Eine Warnung ist ein

---

<sup>27</sup> Vgl. *ibid.*

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> Vgl. Towers (2014)

<sup>30</sup> Vgl. Peterson (2010)

geeignetes Beispiel für diesen Fall:

*Yer ofrakhi sajoes mae. – You will not touch her steed.*

*Yer ofrakhi vosecci sajoes mae. – You will NEVER touch her steed.*

### **Beispiele für Lekh Dothraki in „Game of Thrones“:**<sup>31</sup>

„*Anha vazhak maan rek me zala*“ – Khal Drogo in „A Golden Crown“. Bedeutung: *I will give to him what he wants.*

„*Shekh ma shieraki anni*“ – Daenerys Targaryen zu ihrem Mann Khal Drogo. Bedeutung: *My sun and stars.*<sup>32</sup>

„*Yer jalan atthirari anni*“ – Khal Drogo zu seiner Frau Daenerys Targaryen. Bedeutung: *Moon of my life.*<sup>33</sup>

„*Anha ray char m'ave yeri lajakoon hakeso.*“ – Jorah Mormont zu Rakharo in „Lord Snow“. Bedeutung: *I heard that your father was a famous warrior.*

Lekh Dothraki ist eine Sprache, mit vielen harten Konsonanten. Diese Eigenschaft der Sprache passt zum Eindruck der Dothraki: Sie sind stark, groß, kriegerisch und natürlich. Sie passt ebenso zum Gesamteindruck, den die Serie über das Volk liefert. So ist zum Beispiel die Musik der Dothraki – sowohl die von den Dothraki gespielte Musik in der Serie als auch der Soundtrack – ethnisch, stark und „fast wie ein Aufruf zum Kampf“.<sup>34</sup>

David Peterson sagt über die Sprache der Dothraki, dass es mehr Ausdrücke für das Wort „kill“ als für das Wort „love“ gibt.<sup>35</sup> Allein diese Tatsache lässt erahnen, wer die Dothraki sind, wie sie leben und wie sich ihre Sprache entwickelt hat.

---

<sup>31</sup> Für die richtige Schreibweise und Übersetzung wurde der Artikel „Season One Dothraki Dialogue“ im DothraWiki herangezogen.

<sup>32</sup> Diesen Satz sagt Daenerys in der Serie mehrere Male, deswegen wird hier keine Episode genannt.

<sup>33</sup> Diesen Satz sagt Drogo in der Serie mehrere Male, deswegen wird hier keine Episode genannt.

<sup>34</sup> Ramin Djawadi in „GAME OF THRONES SEASON 1 EXTRAS – MAKING GAME OF THRONES“, (24:58), Quelle: [www.youtube.com/watch?v=\\_AnHvH2A8A4](http://www.youtube.com/watch?v=_AnHvH2A8A4), Zugriff: 17. Juni 2015

<sup>35</sup> David Peterson in „GAME OF THRONES SEASON 1 EXTRAS – MAKING GAME OF THRONES“, (26:20), Quelle: [www.youtube.com/watch?v=\\_AnHvH2A8A4](http://www.youtube.com/watch?v=_AnHvH2A8A4), Zugriff: 17. Juni 2015

### 1.3.2. Die Valyrische Sprache

Neben Lekh Dothraki entwickelte Peterson auch die Valyrische Sprachen. In der Serie bekannt als High Valyrian<sup>36</sup> und Low Valyrian<sup>37</sup>, haben diese viele Dialekte. Unter anderem Astapori Valyrian und Meereenese Valyrian. Die Dialekte der Sprachen variieren je nach der Region in Essos, in der sie gesprochen werden.

Im Gegensatz zu Lekh Dothraki ist die Hochvalyrische Sprache eine tote Sprache (zu vergleichen mit Latein). Die Menschen, die in dieser Sprache einst kommunizierten sind alle tot und das, was heute in Essos gesprochen wird, ist wurde von Generation zu Generation weitergegeben.<sup>38</sup>

[...] I created Hig Valyrian – a dead language that’s still spoken by a lot of people as an academic literary language. Among the Targaryens, it was kept alive as a family language. That’s why Daenerys speaks it – and presumably Viserys, her brother, also spoke it.<sup>39</sup>

Diese Tatsache erschwerte die Entwicklung der Sprache für Peterson. Für Lekh Dothraki konnte er die Kultur der Dothraki begutachten und daraus eine Sprache entwickeln, bei der Hochvalyrischen Sprache war dies nicht möglich. So erklärt Peterson: „I tried to stay away from things that describe daily life.“<sup>40</sup>

Anders ist es beim niederen Valyrisch. Dies ist eine Bezeichnung für alle Dialekte, die vom Hochvalyrischen abstammen. Diese Sprache wird von den Sklaven in Essos gesprochen und so konnte für die Entwicklung das Wissen über diese genutzt werden.<sup>41</sup> Das niedere Valyrisch hat jedoch viele Worte aus dem Hochvalyrischen übernommen, mit Ausnahme der Worte für den Begriff „Sklave“.<sup>42</sup> Es teilt sich in viele verschiedene Dialekte auf. In der Stadt Astapor wird das so genannte „Astapori Valyrian“ gesprochen, in Meereen das so genannte „Meereenese Valyrian“.

Peterson unterscheidet die Valyrischen Sprachen und die der Dothraki in ihrem Aufbau vor allem dadurch, dass in Lekh Dothraki die interessantesten Veränderungen

---

<sup>36</sup> Im Folgenden „Hochvalyrische Sprache“ oder Hochvalyrisch

<sup>37</sup> Im Folgenden „niederer Valyrisch“

<sup>38</sup> Vgl. Lucas (2014)

<sup>39</sup> Saraiya (2014)

<sup>40</sup> Lucas (2014)

<sup>41</sup> Vgl. Ibid.

<sup>42</sup> Vgl. Ibid

mit den Nomen passieren, während im Valyrischen die Verben sehr komplex und sehr anspruchsvoll sind.<sup>43</sup>

### Beispiele für die Valyrische Sprache in „Game of Thrones“:<sup>44</sup>

„*Valar Morghulis – Valar Dohaeris*“ – Eine Begrüßungsformel. Bedeutung: *All men must die – all men must serve.*<sup>45</sup>

„*Nyke Daenerys Jelmāzmo hen Targārio Lentrot, hen Valyrio Uēpo ānogār iksan. Valyrio muño ēngos ñuhys issa.*“ – Daenerys Targaryen in “And now his Watch is ended”. Bedeutung: *I am Daenerys Stormborn of the House Targaryen, of the blood of Old Valyria. Valyrian is my mother tongue.*

„*Dāervose jevosy yne enkot daor. Jemot ziry tepagon koston daor. Dāerves jevys tepagon yne sytilībos daor. Jemēle mērī sytilības. Lo ziry arlī jaelāt, jemēlo syt ziry mazemagon jemo bēvilza. Tolvies jemys.*“ – Daenerys Targaryen in “Mhysa”.

Bedeutung: *You do not owe me your freedom. I cannot give it to you. Your freedom is not mine to give. It belongs to you and you alone. If you want it back, you must take it for yourselves. Each and every one of you.*

Die Valyrische Sprache wird im südlichen Essos gesprochen. Im Gegensatz zu Lekh Dothraki ist es keine harte und aggressive Sprache. Die Kombination der Buchstaben „a“ und „e“ (z. B. bei dem Namen „Daenerys“) und der Einsatz von Akzenten (z. B. bei dem Wort „jemēlo“), erwecken den Eindruck einer sanften und harmonischen Sprache.

„The gods could not derive a more perfect tongue. It is the only proper language for poetry.“<sup>46</sup>

---

<sup>43</sup> Vgl. Towers (2014)

<sup>44</sup> Für die richtige Schreibweise und Übersetzung wurde stellenweise der Artikel „Season 3 High Valyrian Dialogue“ im DothraWiki herangezogen.

<sup>45</sup> Dieser Satz wird im Laufe der Staffeln mehrere Male gesagt, deswegen wird hier keine Episode genannt.

<sup>46</sup> Missandei in der Episode „Second Sons“

Das gesamte Kapitel „Sprache“ und die damit verbundenen Unterkapitel „Dialoge“, „Allgemeine Sprache“ und „Erfindene Sprache“ geben eine eindeutige Antwort auf die Kernfrage dieser Arbeit. Diese lautet: „Welche Rolle spielen die Sprache und die Dialoge in ‚Game of Thrones‘?“

Die Sprache dient der Übermittlung von Informationen und der Kommunikation zwischen den Handelnden. Sie dient außerdem der Charakterisierung einer Figur und sie teilt dem Rezipienten etwas über die Figur mit. Zudem dient die Sprache dazu, dass Aussagen eines Charakters bewertet werden können (zum Beispiel in ihrem Wahrheitsgehalt). Auch die erfundenen Sprachen Lakh Dothraki und die Valyrische Sprache tragen zu diesen Aspekten bei. Zusätzlich zu den britischen Akzenten der Schauspieler machen die erfundenen Sprachen die Serie authentisch.

## 2. Geräusche

Neben der Sprache spielen auch die Geräusche für das Sounddesign eine wichtige Rolle. Dieses Kapitel setzt sich mit den Geräuschen in „Game of Thrones“ auseinander. Zuerst wird auf die Geräusche eingegangen, die mit einer Quelle im Bild verbunden sind. Danach werden die mittelalterlichen Geräusche näher beleuchtet und es wird auf ihre Entstehung eingegangen. Darauf aufbauend werden weitere, nicht zugeordnete, Geräusche und ihre Entstehung erläutert. Zuletzt wird ein Blick auf die akustischen Symbole geworfen und ein Exkurs zu den Drachen in der Serie gegeben.

Dieses Kapitel soll die Frage beantworten, welche Rolle die Geräusche in „Game of Thrones“ spielen. Unterstützen sie die Erzählung oder dienen sie nur als Beiwerk?“<sup>47</sup>

### 2.1. See a dog – hear a dog

„See a dog – hear a dog“ bezeichnet nach Flückiger die so genannten handlungsbezogenen Geräusche. Aufgrund der fehlenden Kenntnisse der Rezipienten wurden in der frühen Zeit des Films alle hörbaren Geräusche mit visuellen Objekten auf der Leinwand verknüpft.<sup>48</sup>

Jedes lebendige oder bewegte Objekt musste mit einem entsprechenden Geräusch versehen werden: Kein Pferd kommt ins Bild, ohne zu schnauben oder zu wiehern, jedes Schaf blökt, jeder Hahn kräht. Schritte und Türen sind dezent, aber obligatorisch zu hören [...]“<sup>49</sup>

Auch in „Game of Thrones“ sind viele dieser handlungsbezogenen Geräusche vertreten. So fällt in den begutachteten Folgen „Baelor“ und „The Watchers on the Wall“ auf, was man auf die komplette Serie übertragen kann: Alle Bewegungen sind mit den entsprechenden Geräuschen verknüpft und jedes sich bewegende Objekt erhält einen dazu passenden Sound. Flückiger bezeichnet Schritte und menschliche Geräusche, wie Lachen, Schreien oder Faustschläge als handlungsgebunden.<sup>50</sup> In „Game of Thrones“ kann man jedoch von mehr Geräuschen sprechen, die in diese Kategorie einzuordnen sind. In den folgenden Beispielen wird davon ausgegangen, dass hand-

---

<sup>47</sup> Vgl. Mikos (2008, 239)

<sup>48</sup> Vgl. Flückiger (2002, 136f)

<sup>49</sup> Ibid. (137)

<sup>50</sup> Vgl. Ibid. (137)

lungsbezogene Geräusche all diese Geräusche sind, die mit einer Quelle im Bild verankert sind und dazu dienen, diese zu bezeichnen.

- **Beispiel 1:** „Baelor“ – 00:07:37 bis 00:11:04 – Catelyn Stark bei Walder Frey  
*Catelyn Stark besucht Walder Frey, um dessen Erlaubnis für die Reise durch sein Land zu einzuholen.*

Geräusche in dieser Szene, die mit Quellen im Bild verbunden sind:

*Wasser tropft von der Decke, Kleidung reibt aneinander, Catelyns Schritte auf hölzernem Boden, Knarren eines Stuhls, Kleiderrascheln und Schritte der Menge, Rücken von Stühlen, Schritte von Walder auf hölzernem Boden, Knistern von Feuer.*

- **Beispiel 2:** „The Watchers on the Wall“ – 00:05:18 bis 00:05:30 – Auf der Mauer  
*Eine Eule landet auf der Mauer. Sie ist besessen von Styr, der durch sie die Handlungen der Night’s Watch beobachtet.*

Geräusche in dieser Szene, die mit Quellen im Bild verbunden sind:

*Flackern der brennenden Fackeln, Landung der Eule auf hölzernem Untergrund, Flattern von Flügeln, Schrei der Eule, Rascheln der Federn.*

In den Beispielen 1 und 2 wurden nur die Geräusche aufgezählt, die sonst keinerlei Bezug zum Rest der Erzählung haben. Sie beschreiben weder einen Ort noch eine Person genauer. Sie dienen schlicht der Bezeichnung der jeweiligen Quelle.

Zur Beantwortung der Frage „Welche Rolle spielen die Geräusche: Unterstützen sie die Erzählung oder dienen sie nur als Beiwerk?“<sup>51</sup> liefern die beiden genannten Beispiele eine ungenaue Antwort. Auch die Betrachtung anderer Szenen der Serie weist darauf hin, dass die handlungsbezogenen Geräusche die Erzählung sowohl unterstützen, als auch ein reines Beiwerk sind. Sie erfüllen keine Hauptfunktion im Bereich des Sounddesign, jedoch wäre ihr Fehlen eine eindeutige Lücke in diesem und würde dem Erzählfluss schaden.

---

<sup>51</sup> Mikos (2008, 239)

## 2.2. ‚Mittelalterliche‘ Geräusche

Abgesehen von den im vorigen Kapitel behandelten handlungsbezogenen Geräuschen, bietet das Sounddesign von „Game of Thrones“ noch weitere Töne. Diese sind nicht immer mit visuellen Objekten verknüpft, sondern können sowohl On- als auch Off-Töne sein. Bevor auf diese Geräusche und ihre Entstehung näher eingegangen wird, muss die Frage geklärt werden, was mittelalterliche Geräusche sind.

Die Geräusche aus diesem Kapitel werden alle in die Kategorie der mittelalterlichen Geräusche eingeordnet. Dies passiert, weil „Game of Thrones“ in einer mittelalterlichen Fantasiewelt spielt und einige Geräusche auftauchen, die diesem Genre eindeutig zuzuordnen sind. Doch was bedeutet mittelalterlich?

Thomas Scharff versucht im Sammelwerk „Antike und Mittelalter im Film“ in seinem Aufsatz im Kapitel „Was ist das Mittelalterliche in Filmen über das Mittelalter?“ auf diese Frage eine Antwort zu geben. So gibt er an, dass der Rezipient bereits durch Kostüme, Kulissen und Requisiten weiß, dass es sich um eine mittelalterliche Welt handelt. Hierbei wird nicht unbedingt darauf geachtet, ob es diese Dinge im Mittelalter wirklich gab, sondern ob der Zuschauer sie mit dem Mittelalter in Verbindung bringt.<sup>52</sup> Scharffs Ansicht nach, kann man hier spezielle Gruppen unterscheiden:

Meines Erachtens gibt es einige Chiffren, die in neueren Filmen besonderer Weise für das Mittelalter stehen [...], die einen Mittelalterfilm mittelalterlich aussehen lassen und an denen die Zuschauer ein „authentisches“ Mittelalter festmachen.<sup>53</sup>

Als Beispiele nennt er Gewalt und Dreck.<sup>54</sup> Erweitert man diese Beispiele um ihre einzelnen Bestandteile, so lässt sich darauf schließen, dass das authentische Mittelalter aus Gewalt im Sinne von Kampf, Krieg, Rüstungen, Waffen, etc. und Dreck im Sinne von Natur besteht. Somit ist die Frage geklärt, was mittelalterlich bedeutet.

Die Beispiele von Scharff kann man auf das Sounddesign von „Game of Thrones“ bezogen noch mehr erweitern. Zur Kategorie Gewalt, Kampf, Krieg, Rüstungen und Waffen werden noch Pfeile, Enthauptungen, Schwerter, Ketten und Blut hinzugefügt.

Dreck und Natur wird durch Pferde und die dazugehörigen Geräusche wie Wiehern

---

<sup>52</sup> Vgl. Scharff (2007, 71ff)

<sup>53</sup> Ibid. (73)

<sup>54</sup> Vgl. ibid. (73ff)

oder Hufgetrappel erweitert. All diese Geräusche sind in einzelnen Szenen von „Game of Thrones“ zu hören.

- **Beispiel 1:** „Baelor“ – 00:44:16 bis 00:45:54 – Auf dem Schlachtfeld Lannister gegen Stark

*Nach dem Kampf gegen die Stark-Armee erwacht Tyrion aus seiner Ohnmacht. Er liegt auf einem Wagen. Neben ihm geht Bronn, der ihm erklärt, dass sie die Schlacht gewonnen haben. Die Beiden treffen auf Tywin. Dieser berichtet darüber, dass ihre Späher falsch lagen und sie anstatt 20.000 Männer nur 2.000 bekämpft haben. Die restlichen Männer sind bei Robb Stark.*

Mittelalterliche Geräusche in dieser Szene:

*Pferde (Wiehern und Hufgetrappel), Kampfgeschrei (Rufe, Schmerzensschreie, Stöhnen), Waffen, Schwerter (Klingen, die geputzt werden, Klingen, die aneinander geschlagen werden), Verletzungen (Blut spritzt, Fleisch wird mit Waffen durchbohrt, Schläge auf Körper, Brüche von Knochen), Rollen eines Wagens über die Wiese, metallenes Klappern von Rüstungen und Ketten, Schleifen von Gegenständen (Körpern) über den trockenen Boden.*

Im Hinblick auf die Frage „Welche Rolle spielen die Geräusche: Unterstützen sie die Erzählung oder dienen sie nur als Beiwerk?“<sup>55</sup>, kann gesagt werden, dass die mittelalterlichen Geräusche eindeutig die Erzählung unterstützen. Ohne sie, wäre eine authentische Darstellung der Umgebung, der Zeit und der allgemeinen Situation nicht möglich.

### 2.2.1. Entstehung der ‚mittelalterlichen‘ Geräusche<sup>56</sup>

Für das Sounddesign in „Game of Thrones“ sind sowohl Foley-Artists als auch Sounddesigner verantwortlich. Während einige Geräusche aus vorhandenen Soundbibliotheken herangezogen werden, werden andere selbst nachgestellt und aufgenommen. Hierbei können nicht immer die Gegenstände benutzt werden, die auch

---

<sup>55</sup> Mikos (2008, 239)

<sup>56</sup> Dieses Kapitel basiert auf einem Interview mit Foley-Artist Jeffrey Wilhoit und Sound Editor Tim Kimmel. Vgl. Calautti (2014)

wirklich vertont werden sollen. Oftmals muss mit verschiedenen Gegenständen und Texturen experimentiert werden, um Sounds zu erhalten, die authentisch klingen.

Im Nachfolgenden werden einige der mittelalterlichen Geräusche genannt und ihre Entstehung erklärt. Zu jedem Geräusch wird ein kurzes Beispiel gegeben.

- **Blutspritzen**

Das Blutspritzen wird häufig simuliert, indem eine Flüssigkeit aus dem Mund herausgespritzt wird oder indem Körperteile in nasse Putzschwämme gedrückt werden.

**Beispiel:** „Blackwater“ – 00:47:56 bis 00:48:02 – Tyrion tötet einen Angreifer in der Schlacht von Blackwater

- **Enthauptungen**

Die Geräusche für die Enthauptungen werden mithilfe eines Kuhschädels erstellt. Dieser hat verschiedene Texturen und macht es somit möglich, verschiedene Töne zu erzeugen.

**Beispiel:** „Baelor“ – 00:54:32 bis 00:55:00 – Enthauptung von Eddard Stark

- **Pfeile**

Das Geräusch von fliegenden Pfeilen wird zumeist auch mit echten Pfeilen nachgestellt. Diese werden dafür an Mikrofonen vorbeigeschwungen. Aber auch hölzerne Stäbe und Dübel oder eine Plastikfolie mit Löchern werden für diese Geräusche verwendet.

**Beispiel:** „Winter is coming“ – 00:09:40 bis 00:09:42 – Bran beim Bogenschießen in Winterfell

- **Pferdegetrappel**

Als Werkzeug für die Erstellung der Hufgeräusche werden mit Silikon gefüllte Fiberglaskegel verwendet. Diese sind miteinander verbunden, sodass eine fließende Bewegung zwischen den Kegeln möglich ist. Um den Eindruck zu erhalten, die Hufe würden sich auf verschiedenen Untergründen bewegen, werden die Kegel auf unterschiedlichen Materialien bewegt.

**Beispiel:** „Baelor“ – 00:46:17 bis 00:46:21 – Reiter der Starks stürmen aus dem Wald

- **Schwerter**

Die Geräusche der Schwerter werden zumeist mit echten Schwertern nachgestellt. Oft werden dafür Macheten verwendet. Deren Klang wird mit Programmen der eigentlichen Größe des Schwertes angepasst.

**Beispiel:** „The Pointy End“ – 00:53:45 bis 00:53:49 – Ser Barristan Selmy wird aus der Kingsguard entlassen

### **2.3. Weitere Geräusche und ihre Entstehung<sup>57</sup>**

In den letzten beiden Kapiteln wurden die handlungsbezogenen und die mittelalterlichen Geräusche näher beleuchtet. Doch neben diesen beiden Kategorien gibt es noch weitere Geräusche in „Game of Thrones“. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den weiteren Geräuschen und ihrer Entstehung.

- **Schritte**

Schritte sind im Allgemeinen ein wichtiger Bestandteil des Sounddesigns. Sie gehören zu den einzelnen Figuren und bewegen sich mit ihnen im Raum. Weil sie ein fester Bestandteil eines Charakters sind, ist es wichtig, dass ihr Sound diesem angepasst wird. So kann man zum Beispiel für ein kleines zierliches Mädchen keine schweren, tiefen Schritte verwenden, da diese klanglich eher zu einem Mann passen. Auch bei „Game of Thrones“ besitzt jeder Charakter seine eigenen, klanglich zu ihm passenden Schritte. Hierfür setzt Foley-Artist Wilhoit verschiedenes Schuhwerk ein.

Für die junge, zierliche und schüchterne Sansa benutzt er einfache Ledersandalen, für die gebieterische und stolze Königin Cersei hingegen er ein paar alter Hochzeitsschuhe, die mit einem zweieinhalb Zentimeter Absatz versehen sind. The Hound ist eine große und starke Gestalt. Dementsprechend sind auch seine Schritte dunkel und tief. Wilhoit verwendet für ihn eine Art Feuerwehrschuh, den er mit Socken ausstopft um ihn noch schwerer klingen zu lassen. Nur für Jamie und Tyrion werden dieselben Schuhe eingesetzt: Ein paar Slipper mit einer Sohle aus Holz und Gummi.

**Beispiel:** „Baelor“ – 00:07:37 bis 00:11:04 – Catelyn Stark bei Walder Frey

---

<sup>57</sup>Dieses Kapitel basiert auf einem Interview mit Foley-Artist Jeffrey Wilhoit und Sound Editor Tim Kimmel. Vgl. Calautti (2014)

- **Kleidung**

Genauso wie die Schritte, gehören auch die Geräusche der Kleidung zu einem Charakter. Jede Bewegung wird mit einem passenden Geräusch unterlegt. Für „Game of Thrones“ werden hauptsächlich lederne Sounds verwendet. Je nach Verwendung der Sounds werden diese unterschiedlich aufgenommen. So wird zum Beispiel für The Hound ein ledernes Knarren zu einem Rüstungssound hinzugefügt. Für die Kingsguard werden mehr metallische Geräusche verwendet, die die Rüstungen zur Geltung bringen sollen.

**Beispiel:** „Breaker of Chains“ – 00:15:27 bis 00:15:50 – Jaime tröstet die trauernde Cersei

- **Geschlechtsverkehr**

In der Serie gibt es viele Sexszenen, die auch alle authentisch vertont werden müssen. Für diese Geräusche arbeitet Wilhoit viel mit seinem eigenen Körper. Er schlägt zum Beispiel seine flachen Hände auf seine Oberschenkel oder seinen Brustkorb. Die Intensivität seiner Simulation hängt davon ab, wie energisch die zu vertonende Szene ist.

**Beispiel:** „Winter is coming“ – 00:59:09 bis 00:59:46 – Jaime und Cersei im Turm von Winterfell

- **Blut und Knorpel**

Egal ob das Schlachten eines Tieres oder das Verbluten eines Feindes, in „Game of Thrones“ gibt es einige Szenen mit Blut und Knochen- oder Knorpelbrüchen. Für das Geräusch, das fließendes Blut verursacht, wird ein Schwamm verwendet, der dann je nach Szene bearbeitet wird. Taucht man diesen in Wasser und drückt ihn aus, lässt er das Wasser dickflüssiger und blutartig erklingen. Klingt das Wasser trotzdem noch zu flüssig, kann als Verdickungsmittel Aloe Vera untergemischt werden. Für die Geräusche von Knorpeln benutzt Wilhoit Stücke eines alten Surfbretts, Kies und Bambusstücke.

**Beispiel:** „Baelor“ – 00:17:22 bis 00:17:31 – Maester Aemon zerhackt Fleisch für die Krähen

- **Einstiche**

Mit Einstichen sind die Geräusche gemeint, die entstehen, wenn eine Waffe wie ein Messer oder ein Schwert auf einen menschlichen Körper trifft. Hierfür sticht Wilhoit in Dinge, die er gerade zur Verfügung hat. Dies kann eine Grapefruit, eine Wassermelone oder Schuhsohle sein. Auch hier ist die Intensität des Stiches vom zu verwendeten Material abhängig.

**Beispiel:** „The Pointy End“ – 00:07:00 bis 00:07:06 – Arya ersticht den Stallburschen

## 2.4. Akustische Symbole

Im Bereich des Sounddesigns wurde in den vorangegangenen Kapiteln auf die Arten der Geräusche eingegangen, die eine unterstützende Wirkung auf die Erzählung haben. Klangobjekte und Geräusche können jedoch auch komplexer sein. So beschreibt Flückiger: „Bedeutungen höherer Ordnung entstehen dann, wenn ein weiterer Kontext die einfache Bedeutung eines Klangobjekts anreichert.“<sup>58</sup> Zu diesen Klangobjekten zählt sie die Signale, Symbole, Stereotypen und Leitmotive.<sup>59</sup> „Eine spezifische Eigenschaft dieser Erscheinungen ist ihre ‚Verschlungenheit‘: Signale werden zu Symbolen, Symbole und Stereotypen zu Leitmotiven oder Signale zu Stereotypen.“<sup>60</sup>

In diesem Kapitel wird die Akustik der Symbole in „Game of Thrones“ näher betrachtet.

„Symbole sind in außerfilmischen, mehrheitlich religiösen, mythischen oder sozialen Traditionen verankert [...]“<sup>61</sup> Symbole sind also Zeichen oder Klänge, die in den Köpfen der Rezipienten eine bestimmte Assoziation hervorrufen. Sie haben allerdings keine festen Bedeutungen, sondern müssen meist interpretiert werden.<sup>62</sup> Flückiger nennt als Fallstudie Glocken und Uhren.<sup>63</sup>

---

<sup>58</sup> Flückiger (2002, 158)

<sup>59</sup> Vgl. ibid. (158)

<sup>60</sup> Ibid. (158)

<sup>61</sup> Ibid. (163)

<sup>62</sup> Vgl. ibid. (164)

<sup>63</sup> Vgl. ibid. (166ff)

In „Game of Thrones“ ist ein so genanntes „Tiersymbol“ auffällig: Der schwarze dreiäugige Rabe. Dieser taucht in Brans Träumen auf, nachdem er vom Turm gefallen ist und zuerst im Koma liegt und danach nicht mehr gehen kann. Er führt Bran im Laufe der Serie in das Land jenseits der Mauer, wo dieser schließlich auf einen alten Mann trifft. Wie sich herausstellt, ist dieser Mann der dreiäugige Rabe in Menschenform.

Die Assoziationen die zu einem Raben bestehen, sind überwiegend negativ belastet. So ist er zumeist der Vorbote von Unglück und Misserfolg, aber auch eine Bedrohung, die aus dem Unterbewussten kommt. Er ist jedoch auch ein Symbol der Weisheit. Im Fall von Bran Stark ist die negative Assoziation begründet. Der Rabe erscheint ihm in seinen Träumen, nachdem er einen schweren Unfall erlitten hat und ab diesem Zeitpunkt geschehen seiner Familie nur noch schwere Schicksalsschläge.

Die klanglichen Eigenschaften des Raben passen zu den Assoziationen und zu seiner Erscheinung. Zunächst klingt er wie ein gewöhnlicher Rabe: Er gibt krächzende Rufe von sich und seine Flügel flattern. Umso öfter er auftaucht, desto mystischer klingt er. So wird die Umgebung um ihn herum still, nur die Rufe und das Flügelschlagen des Raben sind zu vernehmen, die Stimmung wirkt drückend und düster. Die Rufe des Raben sind sehr mit Hall belastet, was ihn weit entfernt und unrealistisch wirken lässt. In der Folge „Fire and Blood“ gehen seine, sich entfernenden, Flügelschläge im Traum von Bran in das Knarren einer Tür in die Wirklichkeit über.

In der vierten Staffel erhält der dreiäugige Rabe einen eigenen Theme-Song mit dem Titel „Three-eyed Raven“ (Länge: 3:56 Minuten). Dieser Song ist ebenfalls sehr drückend. Er wirkt wie der Rabe sehr mystisch, ist aber auch ein sehr ruhiges Stück. Gegen Ende des Liedes, wird es düsterer und bedrohlich.

## **2.5. Drachen**

In „Game of Thrones“ tauchen nicht nur Geräusche und Klänge auf, die es in der realen Welt auch gibt. Da die Serie dem Fantasy-Genre zuzuordnen ist, müssen auch Gestalten vertont werden, die für die Serie erfunden wurden. Diese erfundenen Kreatu-

ren sind zum Beispiel die Schattenwölfe<sup>64</sup> der Stark-Kinder, die White Walker jenseits der Mauer oder Riesen und Mammuts. In „Game of Thrones“ spielen jedoch Daenerys Targaryens Drachen eine tragende Rolle. In diesem Kapitel wird die Geschichte der Drachen in der Serie kurz vorgestellt. Danach werden die Drachen in Bezug auf ihre Geräusche untersucht und es wird erläutert, wie diese vertont wurden.

### 2.5.1. Hintergrund

Drachen sind Kreaturen des Kontinentes Essos. Vor vielen Tausend Jahren wurden sie dort geritten und für Kriege eingesetzt. Die Familie Targaryen, die einst auf Essos lebte besaß die letzten Drachen der Welt und eroberte mit ihnen die sieben Königreiche von Westeros. Die Targaryen herrschten lange Zeit über Westeros und waren dort als Drachenkönige bekannt. Doch ihre Drachen starben aus und auch der letzte König aus dem Hause Targaryen wurde gestürzt.

In der ersten Staffel der Serie heiratet die junge Daenerys Targaryen den Dothrakikönig Khal Drogo. Zu ihrer Hochzeit bekommt sie drei versteinerte Dracheneier geschenkt. Daenerys behütet diese Eier und wärmt sie, legt sie sogar ins Feuer. Als ihr Ehemann stirbt und sie seinen Körper verbrennen lässt, legt sie die Dracheneier dazu. Daenerys begibt sich ebenfalls in das Feuer des Scheiterhaufens. Als dieser am nächsten Tag völlig abgebrannt ist, steigt Daenerys unversehrt aus der Asche des Feuers hervor – mit drei frischgeschlüpften Drachen.

Im Laufe der zweiten und dritten Staffel wachsen Daenerys Drachen heran. Die Neugierkeit über die feuerspeienden Kreaturen verbreitet sich bis nach Westeros. Doch Daenerys entscheidet sich dazu, in Essos zu bleiben, eine Armee aufzubauen und dort das Regieren zu lernen. Bei ihr sind stets ihre drei Drachen Drogon, Rhaegal und Viserion.

In der vierten Staffel sind die Drachen bereits fast ausgewachsen und Daenerys verliert immer mehr die Kontrolle über sie. Sie reißen Schafe und sogar Kinder, sodass Daenerys die schwere Entscheidung fällt und die zwei kleineren Drachen einsperrt. Doch der größte, stärkste und aggressivste von ihnen, Drogon, gehorcht Daenerys nicht mehr und streift allein über den Kontinent.

---

<sup>64</sup> Im Englischen „Direwolves“

### 2.5.2. Drachengeräusche

Die Drachen erscheinen in den ersten vier Staffeln in insgesamt zwölf Folgen. Die Geräusche werden im Folgenden in den einzelnen Staffeln zusammengefasst.

- **Staffel 1**

In der ersten Staffel tauchen die Drachen in der Folge „Fire and Blood“ auf. Sie sind frisch geschlüpft und noch sehr klein.

Sie klingen sehr echsenartig und krächzen leise. Noch als Daenerys auf dem Boden sitzt und die Drachen nicht zu erkennen sind, hört man ein leises Klappern und Fauchen. Drogon's Flügelschwingen klingt wie das eines mittelgroßen Vogels und sein Schrei ähnelt dem eines Greifvogels.

- **Staffel 2**

Die Drachen sind in der zweiten Staffel in insgesamt vier Folgen vertreten: „The North Remembers“, „The Ghost of Harrenhal“, „The Old Gods and the New“ und „Valar Morghulis“.

Auch wenn die Drachen nur in einer Folge der ersten Staffel vorkamen, kann man sagen, dass sich ihre Geräusche kaum verändert haben. Sie sind immer noch klein und zierlich. Die Geräusche, die sie von sich geben, erzeugen sie entweder mit dem Maul oder mit dem Rest des Körpers. Diese Geräusche sind Klackern, Gurgeln, Kreischen, Wimmern, Fauchen und Feuerspeien oder Flügelschläge und das Klackern der Krallen auf dem Boden.

Zwar sind die Drachen noch sehr klein, jedoch sind ihre Schreie schon kräftiger geworden. Sie ähneln weinenden Katzenkindern, die nach ihrer Mutter schreien. So rufen die drei Drachenkinder ebenso nach ihrer Mutter Daenerys, wenn diese nicht bei ihnen ist.

- **Staffel 3**

In der dritten Staffel kommen die Drachen in den Folgen „Valar Dohaeris“, „And now his Watch is ended“, „The Bear and the Maiden Fair“ und „Mhysa“ vor.

Die Drachen sind nun keine Babys mehr, sie sind herangewachsen und muskulöser geworden. An der Art der Geräusche hat sich nichts geändert. Jedoch sind die Geräusche die sie machen tiefer geworden und klingen gefährlicher.

- **Staffel**

In der vierten Staffel sind die Drachen in drei Folgen vertreten: „Two Swords“, „The Laws of Gods and Men“ und „The Children“.

Die Drachen sind nun fast ausgewachsen. Der größte von ihnen ist Drogon. Er ist aggressiv und ungehorsam. Dies spiegelt sich in seinen Geräuschen wieder: Sein Kreischen, Gurgeln, Fauchen und Schreien ist lauter und tiefer als das von Rhaegal und Viserion.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass sich das Sounddesign der Drachen ihrem Wachstum anpasst. Umso größer sie werden, desto gefährlicher sehen sie aus und so klingen sie auch. Während sie in der zweiten Staffel noch nach ihrer Mutter schreien und sich anhören, wie kleine jammernde Katzenbabys, sind ihre Schreie in der vierten Staffel laut, tief und monströs und jederlei ‚Niedlichkeit‘ ist verloren.

### **2.5.3. Entstehung<sup>65</sup>**

Im Allgemeinen kann man das Sounddesign der Drachen in drei Kategorien einteilen: Schreie, Schritte und Flügelschläge.

In den Schreien der Drachen stecken viele verschiedene Tiere. So wurden bereits sich paarende Schildkröten verwendet, aber auch Delphine oder Seehunde. Für das Fauchen und Knurren wurden ebendiese Geräusche von Löwen aufgenommen und eingesetzt.

Für die Vertonung der Schritte wurden neben Rinderrippenknochen auch künstliche Fingernägel verwendet, die auf verschiedenen Untergründen getestet wurden.

---

<sup>65</sup> Dieses Kapitel basiert auf einem Interview mit Foley-Artist Jeffrey Wilhoit und Sound Editor Tim Kimmel. Vgl. Calautti (2014)

Die Flügelschläge wurden durch die Verwendung von verschiedenen Stoffen, Lederjacken und trockenen Schwämmen erzeugt. Besonders die trockenen Schwämme verursachen einen schweren und dunklen Sound.

Das gesamte Kapitel Geräusche beantwortet die analyseleitende Frage von Mikos „Welche Rolle spielen die Geräusche: Unterstützen sie die Erzählung oder dienen sie nur als Beiwerk?“.<sup>66</sup>

Die Geräusche in „Game of Thrones“ unterstützen im weitesten Sinne die Erzählung, nur in wenigen Fällen dienen sie als reines Beiwerk. Im Allgemeinen ist der Ton ein Mittel zur authentischen Gestaltung der Serie. Das Fehlen von Geräuschen, seien diese auch nur so unbedeutend, ist ein Bruch in der Erzählung. Besonders schnell würde das Fehlen eines Geräusches auffallen, wenn es mit Quellen im Bild verknüpft ist.

Die Geräusche können jedoch auch narrative Funktionen haben. So stellen sie Nähe oder Distanz zwischen den Akteuren oder den Handlungsorten her. Ein starker Hall auf den Stimmen der Charaktere kann zum Beispiel ein Zeichen für Distanz darstellen.

Der Ton in „Game of Thrones“ ist durchgehend diegetisch. Dies bedeutet, dass er zur Erzählwelt, der Diegese, gehört.

---

<sup>66</sup> Mikos (2008, 239)

### 3. Akustische Eigenschaften der Handlungsorte

Das letzte Kapitel dieser Arbeit beschäftigt sich mit den akustischen Eigenschaften der wichtigsten Handlungsorte in „Game of Thrones“. Diese tragen einen wichtigen Teil zur Erzählung der Serie bei.

Die Schauplätze des Films und ihre geographische, kulturelle und soziale Situierung sind nicht nur fiktive Umwelten, in denen die Figuren existieren und handeln, sondern auch Bausteine des Erzählens.<sup>67</sup>

Die Hauptfunktion einer Tonspur im Film oder in einer Serie ist, laut Flückiger, das Schaffen von Kohärenz. Die Tonspur unterstützt sowohl die Orientierung in der Handlung, als auch in den narrativen Strukturen und wird bereits seit ihrer Einführung zur Charakterisierung von Handlungsorten eingesetzt.<sup>68</sup>

Der Tonfilm wird unsere akustische Umwelt entdecken. Die Stimmen der Dinge, die intime Sprache der Natur. Alles, was außerhalb des menschlichen Dialogs noch mitspricht, noch zu uns spricht in der großen Lebenskonversation und unser Denken und Fühlen ununterbrochen tief beeinflusst. Vom Brausen der Brandung, vom Getöse der Fabrik bis zur monotonen Melodie des Herbstregens an den dunklen Fensterscheiben und dem Knarren des Fußbodens in der einsamen Stube.<sup>69</sup>

Um einen Überblick über die Terminologie dieses Bereiches zu erhalten, werden im Folgenden die Begriffe kurz erläutert, die in diesem Kapitel verwendet werden.

- **Umgebungston**

Chion prägte den Begriff Umgebungston und definierte ihn als „Geräusche [...], die eine Szene einhüllen und den ganzen Raum erfüllen, ohne dass sich die Frage nach der Position und Beschaffenheit ihrer Quelle stellt [...]“<sup>70</sup>. Als Beispiel nennt er Vogelzwitschern oder Glockenläuten. Das Merkmal des Umgebungstons ist, dass dessen Geräusche über eine längere zeitliche Ausdehnung zu hören sind.<sup>71</sup>

- **Elemente der Geräuschkulisse**

Weitere Geräusche, die zur Charakterisierung eines Handlungsortes beitragen, ordnet Chion in die Kategorie der „Elemente der Geräuschkulisse“ ein. Diese sind

---

<sup>67</sup> Flückiger (2002, 298)

<sup>68</sup> Vgl. *ibid.* (298f)

<sup>69</sup> Balász, zit. nach Flückiger (2002, 299)

<sup>70</sup> Chion, zit. nach Flückiger (2002, 304)

<sup>71</sup> Vgl. *ibid.* (304f)

im Gegensatz zum Umgebungston nur vereinzelt zu hören. Als Beispiel nennt er Hundebellen, das Klingeln eines Telefons und die Polizeisirene.<sup>72</sup>

In den folgenden Unterkapiteln werden die wichtigsten Handlungsorte erwähnt und beschrieben. Danach wird auf ihre akustischen Eigenschaften eingegangen und Beispiele dazu genannt, um die Frage zu beantworten, welche Rolle diese im gesamten Sounddesign spielen und wie die Geräusche der Orte zu ihrer visuellen Darstellung passen. Eine Karte des Kontinents Westeros mit den markierten Handlungsorten King's Landing, Winterfell, Castle Black und the Wall ist im Anhang zu finden.

### 3.1 King's Landing

King's Landing ist die Hauptstadt von Westeros und zeitgleich der Sitz der Königsfamilie. Die Stadt liegt im Südosten des Kontinents direkt in einer Bucht mit dem Namen „Blackwater Bay“. Die Residenz der Königsfamilie, besser bekannt als „Red Keep“, befindet sich im südöstlichen Teil von King's Landing. Von hier aus kann man die Bucht und das Meer überblicken.

- **Klima:**

Das Klima in King's Landing ist warm und mediterran. Das spiegelt sich auch darin wieder, dass die Bewohner der Stadt leichte Kleidung tragen, meist aus Seide oder Leinen.



Blick über King's Landing<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> Vgl. Ibid. (304)

- **Akustische Eigenschaften**

Bei der Betrachtung einiger Szenen, die in King's Landing spielen, fallen typische Geräusche auf, die man als Umgebungston bezeichnen kann. In King's Landing sind Geräusche, die zum Umgebungston zählen, wie von Chion als Beispiel genannt, Vogelzwitschern und das Glockenläuten. Letzteres kann man der großen Septe von Baelor zuordnen, da in der Episode „Baelor“ diese Glocken ertönen, wenn Ned Stark seine Schuld vor der Menge von King's Landing gestehen soll. Dieses Läuten ist auch in anderen Szenen zu hören. Zum Beispiel in der Folge „Fire and Blood“: Im Hintergrund von Littlefingers Bordell (00:33:59 bis 00:37:22) und in der darauf folgenden Szene im Thronsaal (00:37:23 bis 00:39:27). Auch das Vogelzwitschern ist in den meisten Szenen vertreten. So ist es zum Beispiel zu hören in der Episode „Garden of Bones“ in Joffreys Gemächern (00:12:32 bis 00:16:02), aber auch in Cerseis Schlaf- und Arbeitszimmer in „Oathkeeper“ (00:24:41 bis 00:27:14). Ein weiteres Geräusch der Kategorie Umgebungston ist das Meeresrauschen. Da King's Landing direkt an der Bucht von Blackwater Bay liegt, ist das Rauschen des Wassers stark vertreten: In Cerseis Gemächern („Fire and Blood“ – 00:18:20 bis 00:18:52) oder in Tyrions Schlafzimmer („Garden of Bones“ – 00:40:06 bis 00:43:48). In engem Zusammenhang mit dem Meeresrauschen steht das Schreien der Möwen. Dieses ist in der Mehrzahl aller Szenen in King's Landing zu hören. So zum Beispiel in „Baelor“, als Arya auf den Straßen von King's Landing nach Essen sucht und später auf dem Platz vor der großen Septe ist (00:48:50 bis 00:55:10) oder in einer Szene im Thronsaal von Red Keep in „Fire and Blood“ (00:07:37 bis 00:10:21). Zuletzt gehört zu dieser Kategorie der Wind. Dessen leises Rauschen ist in allen bereits genannten Szenen zu hören.

Weitere Geräusche können zu den Elementen der Geräuschkulisse gezählt werden. In King's Landing sind viele dieser Geräusche mit Tieren verbunden. So ist des Öfteren Hundegebell im Hintergrund zu hören. Zum Beispiel in der bereits genannten Szene in „Baelor“, als Arya auf den Straßen von King's Landing nach Nahrung sucht. Ebenso sind vereinzelte Geräusche von Pferden, also Hufgetrappel, Schnauben und Wiehern, zu hören und vor allem bei Szenen in der Stadt ist das Gurren von Tauben zu ver-

---

<sup>73</sup> Quelle: Game of Thrones Wiki  
<http://img3.wikia.nocookie.net/cb20150519065515/gameofthrones/de/images/7/78/402ProfilK%C3%B6nigsmund1.jpg>, Zugriff: 14. Juli 2015

nehmen. Szenen, die in der Nacht spielen, sind mit einem leisen Zirpen von Grillen unterlegt. So in der Szene in Cerseis Schlafzimmer aus der Episode „Oathkeeper“. Ein weiteres Element der Geräuschkulisse ist das Stimmengewirr. So hört man in mehreren Szenen, auch wenn diese im Inneren spielen, ein ständiges Gemurmel im Hintergrund. Als Beispiel dient hierfür die Szene in „Fire and Blood“ als Joffrey die verstörte Sansa dazu zwingt, den abgetrennten Kopf ihres Vaters anzusehen (00:10:22 bis 00:13:01).

Zusammenfassend ist zu sagen, dass zu den Geräuschen, die als Umgebungston bezeichnet werden das Vogelzwitschern, Glockenläuten und das Meeresrauschen mit dem damit verbundenen Wind und dem Schreien der Möwen gezählt wird. Die Elemente der Geräuschkulisse sind seltener und nur in kurzen Abschnitten zu hören. Zu ihnen zählen Tierlaute wie das Hundegebell, Pferdelaute, das Gurren von Tauben und das Zirpen von Grillen. Außerdem ist dieser Kategorie noch das Gewirr von Stimmen im Hintergrund hinzuzufügen.

Diese Geräusche passen zur Beschreibung, zur Lage und zum Klima in King’s Landing, da sie genau die Charakteristiken dessen übermitteln. So liegt die Stadt in einer Bucht direkt am Meer und es ist ständiges Meeresrauschen zu hören. Zum mediterranen Klima passen die zirpenden Grillen in der Nacht.

### **3.2 Winterfell**

Winterfell ist eine Burg im nördlichen Westeros. Sie ist die Heimat der Familie Stark und Hauptstadt des Nordens.

- **Klima:**

Das Wetter in Winterfell ist eher kühl und nass. Dort liegt Schnee, der den Winter ankündigt und die Burg ist oft von Nebel eingehüllt. Die Bewohner von Winterfell und der Umgebung tragen dicke Kleidung und Tierfelle.



Die Burg Winterfell<sup>74</sup>

- **Akustische Eigenschaften:**

Winterfell ist ein Haupthandlungsort in der ersten und zweiten Staffel, bevor es niedergebrannt wird und alle Starks die Burg verlassen. Bei Betrachtung einiger Szenen der beiden Staffeln ist auffällig, dass viele Szenen draußen spielen.

Aufgrund dessen sind Geräusche, die als Umgebungstöne kategorisiert werden das Rauschen des Windes und Feuerknistern. Diese Geräusche sind in Winterfell immer zu hören, egal ob eine Szene drinnen oder draußen spielt, und prägen die Charakteristik des Ortes. Das Rauschen des Windes ist sehr deutlich zu hören in einer Szene der Episode „Winter is coming“ (00:39:34 bis 00:40:25). Hier sind Catelyn und Sansa im Inneren von Winterfell, es ist Abend und alles ist still. Zu hören ist nur das starke Rauschen des Windes und das Flackern des Feuers im Kamin. Ein weiteres Beispiel ist die Szene in derselben Episode, in der Bran im Hof das Bogenschießen übt (00:10:30 bis 00:11:40). Auch hier ist das Rauschen des Windes zu hören. Ebenso ist es mit dem Flackern des Feuers. Dieses ist auch in jeder Szene zu hören. Zum Beispiel in der eben genannten Szene mit Catelyn und Sansa oder in einer Szene der Folge „Cripples, Bastards and Broken Things“, in der Robb im Saal von Winterfell Tyrion empfängt (00:03:30 bis 00:05:12).

Die Gruppe der Umgebungstöne ist für Winterfell recht gering. Dafür sind die Elemente der Geräuschkulisse umfangreicher. So zählt hierzu, anders als von Chion vorgegeben, das Vogelzwitschern. Dieses taucht in Winterfell nicht allzu häufig auf, ist

---

<sup>74</sup> Screenshot aus „Winter is coming“ (00:09:37)

jedoch relevant für die Charakterisierung des Ortes. Anders als in King's Landing sind es nur vereinzelt Vogel, teilweise auch Krähen. Nur im Wald um King's Landing sind mehrere Singvögel zu hören („Winter is coming“ – 00:20:37 bis 00:22:12). Ein weiteres Element sind andere Tiergeräusche, die um die Burg von Winterfell häufig auftreten. Dazu gehört das Gebell von Hunden, Pferdelaute, das Blöken von Schafen, das Brüllen von Kühen und das Gurren von Schweinen. Beispiele hierfür sind eine Szene in „Winter is coming“, in der Robb, Jon, Bran und Rickon im Hof das Bogenschießen üben (00:09:40 bis 00:10:00) oder in „Cripples, Bastards and Broken Things“, als Bran in seinem Bett liegt (00:02:35 bis 00:03:29). Zur gleichen Kategorie zählt das Gewirr von Stimmen und Arbeitsgeräusche. Im Hof von Winterfell ist über den Tag stets eine Menschenmenge tätig. Diese arbeitet sowohl im Stall (siehe Tiergeräusche), als auch in der Schmiede (metallisches Hämmern) und die Bewohner unterhalten sich rege. So etwa in der oben genannten Episode „Winter is coming“, als die Stark-Kinder das Bogenschießen im Hof trainieren.

Zu den Umgebungstönen von Winterfell zählen also das Rauschen des Windes und das Flackern des Feuers. Die Elemente der Geräuschkulisse sind das Zwitschern der Vögel, andere Tiergeräusche, Stimmen und Arbeitsgeräusche.

All diese Töne prägen den Sound von Winterfell. Sie lassen die Burg robust und die Einwohner geschäftig wirken. Vor allem das Rauschen des Windes übermittelt ein kaltes Klima. Dadurch müssen die Räumlichkeiten geheizt werden, was eine ständige Präsenz des Feuers erklärt.

### **3.3 Castle Black and the Wall**

Das Castle Black ist der Sitz der Night's Watch und liegt an der Mauer („The Wall“). Diese ist der nördlichste Punkt von Westeros und trennt dieses vom Land dahinter ab. Die Mauer kann nur von einer Seite bestiegen werden: Im Castle Black befindet sich ein Aufzug, mit welchem die Night's Watch auf die Mauer fahren um dort über das Land zu wachen. Von der anderen Seite ist die Mauer nicht oder nur schwer zu erklimmen. Die einzige Verbindung zwischen Westeros und dem Land jenseits der Mauer ist ein Tunnel, der am Castle Black beginnt und unter der Mauer hindurch führt.

- **Klima:**

Im Castle Black ist es sehr kalt. Es liegt durchgehend Schnee und es ist stets windig. Auf der Mauer herrscht ein eisiges Klima, auch hier weht ein starker Wind und es schneit oft. Die Männer der Night's Watch tragen dicke Pelzkleidung.



Castle Black und im Hintergrund die Mauer<sup>75</sup>

- **Akustische Eigenschaften:**

Da das Castle Black und die Mauer im äußersten Norden von Westeros liegen und dort nur wenige ausgewählte Männer der Night's Watch leben, ist das Sounddesign dieser Handlungsorte nicht so ergiebig, wie das der restlichen Orte.

Zum Umgebungston zählen hier das Heulen des Windes und das Flackern von Feuer. Auf der Mauer weht stets ein starker heulender Wind. So zum Beispiel in einer Szene der Folge „The Watchers on the Wall“ in der Sam und Jon über Frauen reden (00:02:17 bis 00:05:20). Und da es im hohen Norden sehr kalt ist, brennen überall auf der Mauer, im Hof und im Inneren von Castle Black Feuer. Aufgrund des Windes flackern diese stärker als an anderen Orten.

Die Rufe und das Stimmengewirr der Night's Watch sowie das Knarren von Holz sind Elemente der Geräuschkulisse. Beides ist vereinzelt zu vernehmen, jedoch nicht durchgängig. So hört man das Stimmengewirr und die Rufe der Männer wenn sie im Hof ihre Kampfkunst üben („Crippels, Bastards and Broken Things“ – 00:06:40 bis

---

<sup>75</sup> Quelle: Game of Thrones Wiki  
[http://img3.wikia.nocookie.net/cb20140629141432/gameofthrones/de/images/8/80/104Kr%C3%BCppelBastardeZerbrochenesSchwarzeFestung\\_%281%29.jpg](http://img3.wikia.nocookie.net/cb20140629141432/gameofthrones/de/images/8/80/104Kr%C3%BCppelBastardeZerbrochenesSchwarzeFestung_%281%29.jpg), Zugriff: 14. Juli 2015

00:10:00). Das Knarren von Holz ist sowohl auf der Mauer als auch im Castle Black zu hören („Crippels, Bastards and Broken Things“ – 00:25:29 bis 00:27:41).

Auch wenn das Sounddesign für das Castle Black und die Mauer eher spärlich ist, da es überwiegend aus dem Heulen des Windes und dem Flackern von Feuer besteht, ist es doch eindeutig und passend. Die Mauer ist ein abgeschiedener Ort an welchen sich nur wenige Männer freiwillig begeben oder aber Verbrecher geschickt werden. Er ist ein wichtiger Verteidigungsposten aber nicht beliebt, da es dort kalt und abgeschottet ist. Das bescheidene Sounddesign passt daher zu diesem Ort. Es lässt ihn kalt, alt und ungemütlich wirken.

### 3.4 Essos

Essos ist ein ganzer Kontinent. Er liegt östlich von Westeros und ist um ein vielfaches größer als dieses. Die beiden Kontinente werden durch die Meerenge („The Narrow Sea“) voneinander getrennt. Auf Essos befinden sich die neun Freien Städte. Auf dem Kontinent Essos hält sich Daenerys Targaryen mit ihrer Gefolgschaft auf.

- **Klima:**

Das Klima auf dem Kontinent Essos unterscheidet sich sehr. Im Norden des Kontinents herrscht ein mäßiges Klima, während es im südlichen Teil immer wärmer und trockener wird. Es gibt zudem Gebiete, die wüstenartig und heiß sind, aber auch Regionen mit einem mediterranen Klima.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> Vgl. Game of Thrones Wiki: Essos



Landkarte von Essos<sup>77</sup>

- **Akustische Eigenschaften:**

Die einzelnen Elemente des Sounddesigns für Essos sind nur schwer auseinanderzuhalten. Begutachtet wurden mehrere Folgen, in denen Daenerys Targaryen über den Kontinent reist, um den Sound des Kontinents möglichst weit abzudecken. Dabei wurde ein besonderes Augenmerk auf die Städte Pentos, Qarth und Meereen gelegt sowie auf die Regionen Dothraki Sea (Dothrakisches Meer) und Red Waste (Rote Wüste).

Der Umgebungston umfasst auf dem ganzen Kontinent Essos das Rauschen des Windes sowie das Zwitschern von Vögeln. Je nach Region oder Stadt unterscheidet sich beides in geringem Maße. So ist das Zwitschern der Vögel in Qarth zum Beispiel exotischer, als in den anderen Städten („A Man Without Honour“ – 00:23:51 bis 00:26:11). Und der Wind im bewaldeten Teil des Dothrakischen Meeres stärker als in der Roten Wüste („Lord Snow“ – 00:34:37 bis 00:36:09).

Ebenso zählen in einzelnen Teilen des Kontinents noch weitere Geräusche zum Umgebungston. In Pentos, das direkt am Meer liegt, ist der zusätzliche Umgebungston

---

<sup>77</sup> Quelle: Game of Thrones Wiki  
[http://img2.wikia.nocookie.net/cb20120402102432/gameofthrones/images/3/39/Westeros\\_and\\_Essos.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/cb20120402102432/gameofthrones/images/3/39/Westeros_and_Essos.jpg), Zugriff: 14. Juli 2015

das Rauschen des Meeres. So zu hören in der Szene 00:37:52 bis 00:39:34 in der Episode „Winter is coming“.

Elemente der Geräuschkulisse sind nur wenig auffällig, unterscheiden sich aber dennoch voneinander. Bei den Dothraki, die sich überwiegend im Dothrakischen Meer aufhalten, sind es Pferdelaute wie Wiehern, Schnauben und Hufgetrappel („Lord Snow“ – 00:34:37 bis 00:36:09). In Pentos gehört zu diesen Elementen das Schreien der Möwen („Winter is coming“ – 00:33:15 bis 00:35:46). In der Roten Wüste hört man Fliegen summen („The Night Lands – 00:15:30 bis 00:18:13). In Meereen, Qarth und Pentos zählt zudem noch das Zirpen von Grillen zu den Elementen der Geräuschkulisse. Als Beispiel eine Szene aus der Episode „The Laws of Gods and Men“ in Meereen. Hier wird Daenerys von einem Hirten aufgesucht, dessen Tiere vom Drachen Drogon getötet wurden. Im Hintergrund ist das Zirpen der Grillen zu hören (00:20:31 bis 00:26:41).

Auch wenn Essos um ein vielfaches größer ist als Westeros und sich über weite Teile der bekannten Welt in „Game of Thrones“ erstreckt, merkt man anhand des Sounddesigns, dass es ein zusammenhängender Kontinent ist. Die Grundgeräusche des Umgebungstons sind überall vertreten und übermitteln ein mediterranes bis heißes Klima. Dennoch werden durch die Elemente der Geräuschkulisse einzelne Akzente gesetzt und Unterschiede in den einzelnen Regionen hervorgehoben.

Die akustische Szenographie, also die akustischen Eigenschaften der Handlungsorte, ist ein Teil der Geräusche in „Game of Thrones“. Ebenso wie die restlichen Geräusche, die im vorangegangenen Kapitel beleuchtet wurden, unterstützt sie die Erzählung. Die akustischen Eigenschaften der Handlungsorte haben die Funktion, einen Ort zu beschreiben und dessen Umgebung zu charakterisieren. So stellen die Geräusche im Thronsaal zum Beispiel eine Distanz zum Zuschauer her, da hier viel Hall eingesetzt wird und nur wenige andere Geräusche zu hören sind.

## IV. Fazit

„Game of Thrones“ ist eine aufwendig produzierte Qualitätsserie des privaten Kabelsenders HBO. Die aufwendige Produktion bezieht sich nicht nur auf die visuellen Aspekte der Serie, sondern auch auf den auditiven Bereich. Diese Arbeit hat sich mit den Bereichen Sprache und Geräusche auseinandergesetzt, um die zentralen Fragestellungen zu beantworten. Diese lauten:

- 1) Welche Rolle spielen Sprache und Dialoge in „Game of Thrones“?
- 2) Welche Funktionen haben die Geräusche?

Für die Beantwortung der ersten Kernfrage wurden Dialogbesonderheiten und Aspekte der allgemeinen Sprache und der erfundenen Sprachen betrachtet. Die Analyse dieses Bereichs gibt Aufschluss über die Rolle von Sprache und Dialogen in „Game of Thrones“. Sprache und Dialoge dienen der Übermittlung von Informationen sowie als Kommunikationsmittel zwischen den handelnden Figuren. So zum Beispiel im genannten Dialog, als Olenna Tyrell anmerken lässt, dass sie für den Tod Joffreys verantwortlich ist. Eine weitere Aufgabe von Sprache und Dialogen ist die Charakterisierung einer Figur. Durch einen geführten Dialog teilen sich die Figur mit und dem Rezipienten werden Details zu Charakter, Werten und Einstellungen offengelegt. Als Beispiel dient hier die erste Szene von Tywin Lannister, in der er im Dialog mit seinem Sohn Jaime klar macht, welche Werte ihm wichtig sind. Solche Aussagen lassen sich auch bewerten – zum Beispiel in ihrem Wahrheitsgehalt.

In vielen Fällen wird die Geräuschkulisse nach hinten geschoben während in einer Szene gesprochen wird. Dies geschieht um den Dialog in den Vordergrund zu rücken und die Informationen, die übermittelt werden, hervorzuheben.

Sprache und Dialoge sind auch ein Mittel der Authentizität. So lassen die britischen Akzente der Schauspieler die Serie mittelalterlich wirken. Die erfundenen Sprachen (Lekh Dothraki und die valyrischen Sprachen) erwecken den Eindruck einer realen Welt. Auf den beiden Kontinenten von „Game of Thrones“ werden verschiedene Sprachen gesprochen, so wie es in der Realität auch ist. Die erfundenen Sprachen charakterisieren die Figuren und Völker, von denen sie gesprochen werden. Es lassen sich Schlüsse auf deren Lebensweise und Werte, also ihre gesamte Kultur, ziehen. Der Linguist David J. Peterson, der die

Sprachen für „Game of Thrones“ entwickelt hat, denkt wie folgt über die Sprachen und Dialoge im Allgemeinen:

There's so much dialogue in the show, and I think that's the key. If you just have one word or one sentence from a supposedly native language, it could be anything. But the more tokens you have, the more sentences you have, the more fluent speech you have with the direct translation. It's as real as it's ever going to be. This is a prop that is accessible to any single person that ever watches the show.<sup>78</sup>

Ein weiterer betrachteter Aspekt des Sounddesigns sind die Geräusche. Bei der Analyse der Geräusche wurde versucht, die Kernfrage mithilfe einer anlyseleitenden Frage nach Mikos zu beantworten: „Welche Rolle spielen die Geräusche: Unterstützen sie die Erzählung oder dienen sie nur als Beiwerk?“<sup>79</sup> Die Geräusche wurden hierfür in verschiedene Kategorien eingeteilt: In handlungsbezogene Geräusche, die mit einer visuellen Quelle im Bild verknüpft sind, in ‚mittelalterliche‘ Geräusche, die typisch für dieses Genre sind, und in die restlichen Geräusche, die sich keiner bestimmten Kategorie zuordnen lassen. Im selben Kapitel wurde zudem auf die akustischen Symbole sowie auf das Sounddesign der Drachen eingegangen. Die Betrachtung der einzelnen Kategorien gibt Aufschluss über die Funktionen von Geräuschen.

Die Geräusche in „Game of Thrones“ sind alle diegetisch. Dies bedeutet, sie gehören zur Erzählung. Dies lässt wiederum darauf schließen, dass die Geräusche die Erzählung unterstützen. Nur wenige Töne dienen als reines Beiwerk. Ihr Fehlen wäre jedoch eine Lücke im Sounddesign und würde dem Erzählfluss schaden. Die Geräusche des Sounddesigns sind, wie die Sprache und Dialoge, ebenfalls ein Mittel der Authentizität. Das Fehlen von Geräuschen oder die falsche Darstellung lässt eine Serie oder einen Film unecht und unglaubwürdig wirken und dem Rezipienten fällt es schwer, der Erzählung zu folgen. Als gutes Beispiel sind hier die Drachen oder der dreiäugige Rabe aufzuführen. Sowohl die Drachen als auch der Rabe sind Teile des Fantasy-Genres. Ihre akustische Umsetzung ist jedoch so gut gelungen, dass sie wirken als seien sie real.

Geräusche können jedoch auch Nähe oder Distanz zwischen den einzelnen Figuren, einer Figur und den Rezipienten oder auch zwischen Handlungsorten herstellen.

---

<sup>78</sup> Saraiya (2014)

<sup>79</sup> Mikos (2008, 239)

Im letzten Kapitel dieser Arbeit wurde das Sounddesign der wichtigsten Handlungsorte näher beleuchtet: King's Landing, Winterfell, Essos und Castle Black mit der Mauer. Die akustische Szenographie hat die Funktion, einen Ort näher zu beschreiben und ihn und seine Umgebung zu charakterisieren. Die akustische Szenographie der Orte passt zu ihrer visuellen Darstellung. Als ein Beispiel für die Funktion der Herstellung von Distanz kann der Hall im Thronsaal genannt werden. Ein Beispiel für Nähe ist das laute Stimmengewirr in Winterfell. Dieses verschafft dem Rezipienten den Eindruck, sich mitten im Geschehen zu befinden.

Sprache und Dialoge sowie das allgemeine Sounddesign sind in „Game of Thrones“ ein wesentlicher Bestandteil. Man kann es qualitativ und quantitativ mit dem eines Hollywoodblockbusters vergleichen, da die Sounddesigner und Foley-Artists verhältnismäßig viel Zeit für die Vertonung einer Episode haben.<sup>80</sup>

Aufgrund der guten Qualität des Sounddesigns spielt dieses eine tragende Rolle in der Serie. Und ebenso die Sprache und die Dialoge, die viele Details und Informationen beinhalten, sind ein wichtiger Handlungsträger. Würde sich die Qualität und Quantität des Sounddesigns verringern, hätte dies Auswirkungen auf die Qualität der gesamten Serie. Diese Tatsache zeigt, wie wichtig Ton und Sprache im heutigen Zeitalter für das Fernsehen sind.

---

<sup>80</sup> Vgl. Calautti (2014)

## V. Anhang

### Übersicht der Episoden von „Game of Thrones“<sup>81</sup>

In der folgenden Tabelle werden die einzelnen Folgen der ersten bis vierten Staffel mit Episodennummern und –titeln aufgelistet.

Staffel 1	
01	Winter is coming
02	The Kingsroad
03	Lord Snow
04	Cripples, Bastards and Broken Things
05	The Wolf and the Lion
06	A Golden Crown
07	You Win or You Die
08	The Pointy End
09	Baelor
10	Fire and Blood

Staffel 2	
01	The North Remembers
02	The Night Lands
03	What is Dead may never Die
04	Garden of Bones
05	The Ghost of Harrenhal
06	The Old Gods and the New
07	A Man without Honour
08	The Prince of Winterfell
09	Blackwater
10	Valar Morghulis

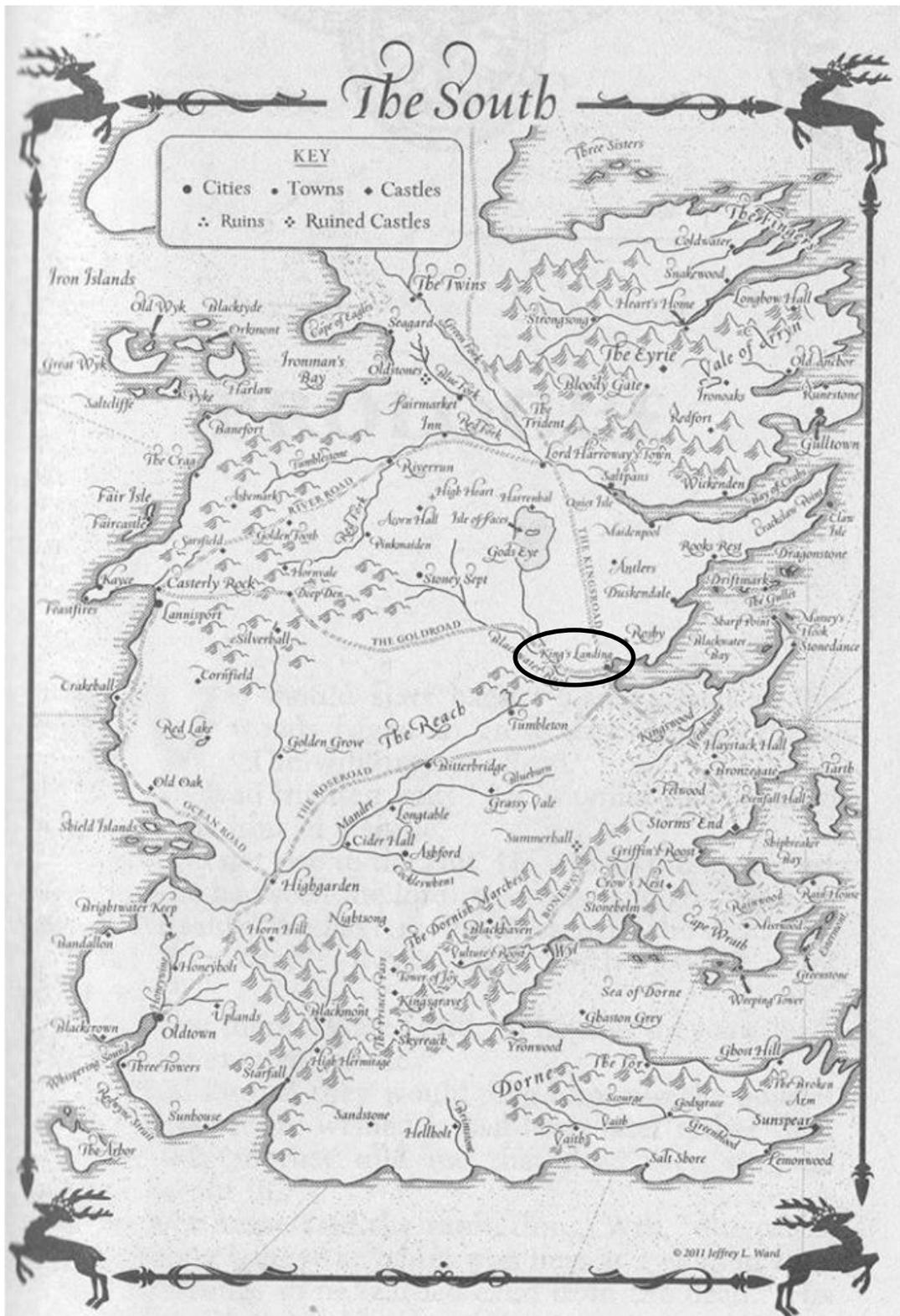
Staffel 3	
01	Valar Dohaeris
02	Dark Wings, Dark Words
03	Walk of Punishment
04	And now his Watch is ended
05	Kissed by Fire
06	The Climb
07	The Bear and the Maiden Fair
08	Second Sons
09	The Rains of Castamere
10	Mhysa

Staffel 4	
01	Two Swords
02	The Lion and the Rose
03	Breaker of Chains
04	Oathkeeper
05	First of his Name
06	The Laws of Gods and Men
07	Mockingbird
08	The Mountain and the Viper
09	The Watchers on the Wall
10	The Children

<sup>81</sup> Die Titel der Episoden wurden überwiegend den DVDs entnommen. Einzelne Titel wurden im Wikipedia-Artikel „Game of Thrones/Episodenliste“ nachgeschlagen.



Der Süden von Westeros: Markiert ist King's Landing.<sup>83</sup>



<sup>83</sup> Ibid.

## VI. Quellenverzeichnis

### Literatur

Chion, Michel (2012): *Audio-Vision – Ton und Bild im Kino*. Berlin: Fachverlag Schiele & Schön

Faulstich, Werner (2013): *Grundkurs Filmanalyse*. 3. Auflage, München: Wilhelm Fink Verlag (UTB)

Flückiger, Barbara (2002): *Sound Design – Die virtuelle Klangwelt des Films*. 2. Auflage, Marburg: Schüren Verlag

Lensing, Jörg U. (2009): *Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition – Über die Gestaltung von Filmtönen*. Berlin: Fachverlag Schiele & Schön

Martin, George R.R. (1996): *A Game of Thrones*. New York: Bantam Books

Martin, George R.R. (2000): *A Storm of Swords*. New York: Bantam Books

Mikos, Lothar (2008): *Film- und Fernsehanalyse*. 2. Auflage, München: Wilhelm Fink Verlag (UTB)

Rabenalt, Peter (2014): *Der Klang des Films – Dramaturgie und Geschichte des Filmtons*. Berlin: Alexander Verlag

Rauh, Reinhold (1987): *Sprache im Film – Die Kombination von Wort und Bild im Spielfilm*. Münster: MAKS Publikationen Münster

Scharff, Thomas (2007): *Wann wird es richtig mittelalterlich? Zur Rekonstruktion des Mittelalters im Film*. In Meier, Mischa/Slanička, Simona (Hrsg.): *Antike und Mittelalter im Film. Konstruktion – Dokumentation – Projektion*. Köln: Böhlau Verlag

### Interviews

Andersen, Asbjorn (2014): *This is how the fantastical sound of Game Of Thrones is made*. 6. August 2014, URL: [www.asoundeffect.com/creating-the-fantastical-sound-of-game-of-thrones](http://www.asoundeffect.com/creating-the-fantastical-sound-of-game-of-thrones) [Zugriff: 6. März 2015]

Calautti, Katie (2014): *Game of Thrones: The Secrets Behind All the Stabbings, Screams, and Sex Scenes*. 12. Juni 2014, URL: [www.vanityfair.com/hollywood/2014/06/game-of-thrones-sound-effects](http://www.vanityfair.com/hollywood/2014/06/game-of-thrones-sound-effects) [Zugriff: 2. Juli 2015]

Lucas, Katie/HBO (2014): *Interview with Linguist David Peterson*. 8. Mai 2014, URL: [www.makinggameofthrones.com/production-diary/2014/5/8/interview-with-linguist-david-peterson](http://www.makinggameofthrones.com/production-diary/2014/5/8/interview-with-linguist-david-peterson) [Zugriff: 26. Juni 2015]

Peterson, David (2010): *Dothraki 101*. 15. Dezember 2010, URL: [www.makinggameofthrones.com/production-diary/2010/12/15/dothraki-101.html](http://www.makinggameofthrones.com/production-diary/2010/12/15/dothraki-101.html) [Zugriff: 27. Juni 2015]

Saraiya, Sonja (2014): *Meet Game of Thrones' resident linguist. Ki fin yeni!* 12. Juni 2014, URL: [www.avclub.com/article/meet-game-of-thrones-resident-linguist-ki-fin-yeni-205542](http://www.avclub.com/article/meet-game-of-thrones-resident-linguist-ki-fin-yeni-205542) [Zugriff: 3. Juli 2015]

Towers, Andrea (2014): *Dothraki Secrets: An interview with David J. Peterson*. 9. Oktober 2014, URL: [www.winteriscoming.net/2014/10/09/dothraki-secrets-david-peterson-interview/](http://www.winteriscoming.net/2014/10/09/dothraki-secrets-david-peterson-interview/) [Zugriff: 3. Juli 2015]

### Internet

DothraWiki: *Season 3 High Valyrian Dialogue*. URL: [http://wiki.dothraki.org/Season\\_3\\_High\\_Valyrian\\_Dialogue](http://wiki.dothraki.org/Season_3_High_Valyrian_Dialogue) [Zugriff: 8. Juli 2015]

DothraWiki: *Season One Dothraki Dialogue*. URL: [http://wiki.dothraki.org/Season\\_One\\_Dothraki\\_Dialogue](http://wiki.dothraki.org/Season_One_Dothraki_Dialogue) [Zugriff: 8. Juli 2015]

Game of Thrones Wiki: *Daenerys Targaryen*. URL: [http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Daenerys\\_Targaryen](http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Daenerys_Targaryen) [Zugriff: 25. Dezember 2014]

Game of Thrones Wiki: *Essos*. URL: <http://de.gameofthrones.wikia.com/wiki/Essos> [Zugriff: 14. Juli 2015]

Game of Thrones Wiki: *Targaryen*. URL: <http://gameofthrones.wikia.com/wiki/Targaryen> [Zugriff: 16. Januar 2015]

Game of Thrones Wiki: *Title Sequence*. URL: [www.gameofthrones.wikia.com/wiki/Title\\_sequence](http://www.gameofthrones.wikia.com/wiki/Title_sequence) [Zugriff: 10. Juni 2015]

IMDB: *Andy Kennedy*. URL: <http://www.imdb.com/name/nm0447905/> [Zugriff: 24. Juni 2015]

IMDB: *Stefan Henrix*. URL: <http://www.imdb.com/name/nm0377702/> [Zugriff: 24. Juni 2015]

Todd AO: <http://www.toddao.com/> [Zugriff: 24. Juni 2015]

Wikipedia: *Game of Thrones Title Sequence*. URL: [http://en.wikipedia.org/wiki/Game\\_of\\_Thrones\\_title\\_sequence](http://en.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones_title_sequence) [Zugriff: 14. März 2015]

Wikipedia: *Game of Thrones/Episodenliste*. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Game\\_of\\_Thrones/Episodenliste](https://de.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones/Episodenliste) [Zugriff: 22. Juli 2015]

Wikipedia: *Todd Soundeluxe*. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Todd\\_Soundelux](https://en.wikipedia.org/wiki/Todd_Soundelux) [Zugriff: 24. Juni 2015]

### **Videos**

“Season 1 EXTRAS – Making Game of Thrones“

Quelle: [www.youtube.com/watch?v=\\_AnHvH2A8A4](http://www.youtube.com/watch?v=_AnHvH2A8A4) [Zugriff: 17. Juni 2015]

### **Bilder**

Game of Thrones Wiki: *Essos*. URL:

[http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20120402102432/gameofthrones/images/3/39/Westeros\\_and\\_Esos.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20120402102432/gameofthrones/images/3/39/Westeros_and_Esos.jpg) [Zugriff: 14. Juli 2015]

Game of Thrones Wiki: *Schwarze Festung*. URL:

[http://img3.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20140629141432/gameofthrones/de/images/8/80/104Kr%C3%BCppelBastardeZerbrochenesSchwarzeFestung\\_%281%29.jpg](http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20140629141432/gameofthrones/de/images/8/80/104Kr%C3%BCppelBastardeZerbrochenesSchwarzeFestung_%281%29.jpg) [Zugriff: 14. Juli 2015]

Game of Thrones Wiki: *Königsmund*. URL:

[http://img3.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20150519065515/gameofthrones/de/images/7/78/402ProfilK%C3%B6nigsmund1.jpg](http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20150519065515/gameofthrones/de/images/7/78/402ProfilK%C3%B6nigsmund1.jpg) [Zugriff: 14. Juli 2015]