

Kevin Pauliks
Marburg

The North Remembers

Der serielle Raum und seine transmediale Konstitution im Videospiel

Abstract: Der Beitrag beleuchtet die weitgehend unterrepräsentierte Räumlichkeit der Serie, die sich laut der zu verfolgenden These erst durch das serielle Gedächtnis der Zuschauer konstituieren kann, was exemplarisch an der HBO-Serie *Game of Thrones* (USA 2011–) ausgearbeitet wird. Da Serialität ein transmediales Phänomen darstellt, wird das Konzept des *Transmedia Storytelling* (Jenkins) herangezogen und gedächtnistheoretisch fundiert. Als Beispiel dient hierzu die von Tell-tale Games produzierte Videospielserie zu *Game of Thrones*, die Bekanntes und Neues kontrastiert. Aus der Analyse geht hervor, dass die Videospielserie den Raum der Fernsehserie nicht nur als Gedächtnisort reflektiert, sondern als *adaptation* und *growth* (Wolf) ebenso fetischisiert.

Kevin Pauliks (M.A.) studierte von 2011 bis 2016 an der Philipps-Universität Marburg Medienwissenschaft und Soziologie. Seine Masterarbeit hat er über die Serialität von Internet-Memes verfasst. Auf pixeldiskurs.de schreibt er als Redakteur über die kulturellen Facetten von Computerspielen. Sein Forschungsinteresse liegt auf Internet-Memes, Tod in Medien und Medienreflexion im Computerspiel. Er promoviert zum Gedächtnis der Serialität und Transmedialität.

© AVINUS, Hamburg 2017
Curschmannstr. 33
20251 Hamburg

Web: www.ffk-journal.de
Alle Rechte vorbehalten
ISSN 2512-8086

1. Einleitung

The North Remembers ist nicht nur der Titel der ersten Folge der zweiten Staffel der HBO-Serie *Game of Thrones* (USA 2011–), sondern zugleich auch ihr Leitmotiv. Der Tod des *Warden of the North* Ned Stark in der ersten Staffel wird zum Dreh- und Angelpunkt der folgenden Staffeln. Dabei geht zweierlei aus dem Titel hervor: Zum einen wird auf einen ganz bestimmten Raum verwiesen (*The North...*), in dem sich zum anderen eine Personengruppe formiert, die dem Tod ihres ehemaligen Anführers Ned Stark gedenkt (...*Remembers*). Der Raum wird folglich zum Nährboden einer Erinnerungskultur¹, die sich auch außerhalb der Fernsehserie formiert und auf das serielle Gedächtnis der Zuschauer² rekurriert, denn auch diese gedenken ihren verstorbenen Helden.

Welche zentrale Rolle Räume in *Game of Thrones* spielen, geht schon aus dem Vorspann hervor, der eine Kartografie der Fantasy-Welt Westeros darstellt. Der Vorspann etabliert die zentralen Handlungsorte aus der Serie wie etwa *Winterfell* und *King's Landing* und setzt diese in Beziehung zueinander, um den Zuschauern eine Orientierungshilfe in der fiktiven Welt zu geben. Von Staffel zu Staffel werden dann andere Handlungsorte präsentiert, wodurch es zu einer räumlichen Variation kommt. Wie gestaltet sich ein derartiger Serienraum? In der Fernsehserienforschung wurde diesem Aspekt vergleichsweise wenig Beachtung geschenkt. Stattdessen liegt der Fokus des Diskurses immer wieder auf der Zeitlichkeit der Serie.³ Deshalb muss zunächst eine Definition für den Serienraum gefunden werden, der – so die These – überhaupt erst durch das serielle Gedächtnis des Zuschauers konstituiert werden kann.

Abschließend wird darauf eingegangen, dass *Game of Thrones* 2014 in eine gleichnamige Videospielserie vom Entwickler Telltale Games umgesetzt worden ist, in der zum einen neue Orte eingeführt werden (z. B. *Ironrath*), zum anderen bereits bekannte Orte aus der Serie (z. B. *King's Landing*) erkundbar werden. Die Exploration ist dabei maßgebend, denn der Videospielraum unterscheidet sich von anderen medialen Räumen gerade durch seine virtuelle Begehrbarkeit.⁴ Es schließen sich zwei Forschungsfragen an: Wie wird der serielle Raum in das Videospiel übertragen? Und: Spielt das Seriengedächtnis für die Erschließung des Videospielraums eine Rolle?

¹ Vgl. Assmann 2005: 21ff. Assmann geht dabei davon aus, dass der Tod (hier ins Fiktive übertragen) die Ursprungsform jeder Erinnerungskultur ist (ebd.: 33).

² Im Sinne einer besseren Lesbarkeit soll im Folgenden auf eine gendergerechte Schreibweise verzichtet werden und die maskuline Form für beide Geschlechter gelten.

³ Maßgeblich Meteling/Otto/Schabacher 2010: „TV-Serien erzeugen [...] Strukturierungen und Durchdringungen [...] durch einen spezifischen Umgang mit Zeitlichkeit als konstitutivem Moment ihrer Ästhetik“ (ebd.: 7). Jens Ruchatz (2012: 82) fokussiert beispielsweise die Zeitlichkeit der Serie, weil „[j]ede serielle Erzählform [...] impliziert nicht nur eine bestimmte Dramaturgie, sondern [...] zugleich eine spezifische Zeitlichkeit“ aufweist.

⁴ Vgl. Günzel 2012: 29.

2. Der Raum in Serie

In der Fernsehserienforschung hat es sich etabliert, zwischen Fortsetzungsserie (*serial*) und Episodenserie (*series*) zu unterscheiden.⁵ Grundlegend steht das *Weiter* der Fortsetzungsserie dem *Wieder* der Episodenserie gegenüber.⁶ Die Unterscheidung zwischen Fortsetzungs- und Episodenserie ist dabei rein theoretisch, d. h. in der Empirie nicht (mehr) vorzufinden.⁷ Daher sind beide Kategorien als Idealtypen zu verstehen, die sich mehr oder weniger stark vermischen können.⁸ In diesem Sinne ist bei zeitgenössischen Serien die Rede von narrativer Komplexität – in formaler Hinsicht die Verbindung beider Erzählprinzipien.⁹

Es macht methodisch also wenig Sinn, bei der Suche nach einer Definition für den seriellen Raum, zwischen Fortsetzungs- und Episodenserie zu unterscheiden, da hierfür keine idealtypischen Räume vorliegen. Beispielsweise sind die Räume der *Sitcom* (*series*) und der *Soap Opera* (*serial*) durch den Einsatz von Studiokulissen ähnlich strukturiert.¹⁰ Deshalb wird auch in der bisherigen Forschung zu Räumen und Orten in Serien nicht zwischen *serial* und *series* differenziert. Stattdessen werden andere Unterscheidungen herangezogen: In einer frühen Arbeit unterscheidet Horace Newcomb zwischen produktionsbedingter *location* und narrativem *place*, um damit die Bedeutungsgenerierung zu beschreiben. *Locations* müssen in *places* transformiert werden, um „far more specific meanings“¹¹ zu erzeugen. Daran schließen Ursula Glanz-Blättler und Brigitte Schierer an, die limitierte Räume wie Inseln als besonders bedeutungsaffine Serienschauplätze kategorisieren.¹² Auch aktuelle Studien zu Serienschauplätzen attestieren dem Raum eine Bedeutungsspezifik, wie etwa Brigitte Georgi-Findlay und Stefanie Hellner in Bezug auf das Kriminalgenre.¹³

Offen bleibt allerdings, wie genau sich die Bedeutung des Raumes über die serielle Struktur konstituiert bzw. wie sich die Transformation von *location* zu *place* im Laufe der Serie vollzieht. Newcomb weist bereits darauf hin, dass „memory [...] regulates the selection and application of image and event.“¹⁴ Aus diesem Grund soll ein Ansatz gewählt werden, der vom Konzept des Gedächtnisses profitiert,

⁵ Vgl. Schabacher 2010: 25. Siehe auch Ruchatz 2012: 81 sowie Rothmund 2013: 16ff.

⁶ Vgl. Ruchatz 2012: 81.

⁷ Es gibt einige historische oder genrespezifische Ausnahmen wie *The Prisoner* (GB 1967–1968) oder *The Simpsons* (USA 1989–).

⁸ Vgl. Schabacher 2010: 25. Siehe auch Ruchatz 2012: 81.

⁹ Vgl. Mittell 2006: 32. Siehe auch Rothmund 2013: 38ff.

¹⁰ Vgl. Butler 2010: 178 u. 39.

¹¹ Newcomb 1990: 31.

¹² Vgl. Glanz-Blättler/Schierer 1997: 260f. Kathrin Rothmund knüpft in Anlehnung an Michel Foucault die Bedeutungsüberdetermination der Insel an ihren heterotopischen Status (vgl. Rothmund 2013: 166ff.).

¹³ „Handlungsorte [sind] im Kriminalgenre meistens mehr als nur Hintergrundkulissen. Sie schaffen nicht nur Lokalkolorit, sondern situieren Verbrechen, Verbrecher und Aufklärer, und sind somit oft handlungstragende Akteure (Georgi-Findlay/Hellner 2017: 108).

¹⁴ Newcomb 1990: 32.

auch weil Raum und Erinnerung untrennbar verflochten sind, wie aus dem Titel von Aleida Assmanns Buch *Erinnerungsräume* hervorgeht.¹⁵

2.1 Das serielle Gedächtnis

Der Begriff Erinnerungsraum ist eine Gedächtnismetapher insofern, als dass die Raummetaphorik „dazu dient, Theorien über die Struktur und die Funktionsweise von Gedächtnis und Erinnerung zu veranschaulichen“¹⁶. Daher ist der Erinnerungsraum zunächst einmal nicht mit dem Gedächtnisort zu verwechseln.

Nach Aleida Assmann lässt sich die Struktur des Erinnerns als Dichotomie von Funktions- und Speichergedächtnis beschreiben. Das Funktionsgedächtnis ist der bewohnte Erinnerungsraum, der seinem Träger Identität gibt. Individuen, Gruppen, Institutionen oder auch Zuschauer einer Fernsehserie können solche Träger sein.¹⁷ Das wichtigste Merkmal des Funktionsgedächtnisses ist dabei die Konstruktion von Sinn in der Verknüpfung von strukturlosen Elementen.¹⁸ Einzelne Erinnerungen werden also so selektiert, dass ein spezifischer Erinnerungsraum konstituiert wird:

Solche an einen individuellen oder kollektiven Träger gebundene Erinnerung ist grundsätzlich perspektivisch angelegt; von einer bestimmten Gegenwart aus wird ein Ausschnitt der Vergangenheit auf eine Weise beleuchtet, daß er einen Zukunftshorizont freigibt. Was zur Erinnerung ausgewählt wird, ist stets von den Rändern des Vergessens profiliert. Fokussierendes und konzentrierendes Erinnern schließt Vergessen notwendig mit ein, so wie man [...] den Rest des Raumes verdunkelt, wenn man eine Kerze in die Ecke trägt.¹⁹

Die Perspektive der Erinnerung zirkuliert. Der retroperspektivische Blick auf die Vergangenheit schafft erst eine Zukunftsperspektive, so wie, mit Jan Assmann gesprochen, „Vergangenheit [...] überhaupt erst dadurch [entsteht], daß man sich auf sie bezieht.“²⁰ Bewahrenswertes muss zur Festigung wiederholt werden, wenn es nicht vergessen werden will.

Als ein verbindlicher Gegenstand des Lernens und Deutens ist es [das Funktionsgedächtnis] darauf angelegt, an die nächste Generation weitergegeben zu werden; ferner wird es in einer auf Wiederholung gegründeten rituellen Kommemoration befestigt, was durch entsprechende Zeiten und Kalenderdaten abgestützt wird.²¹

Aus Wiederholungen werden Riten, die wiederum ein kulturelles Funktionsgedächtnis hervorbringen, „weil sie eine Überlieferungs- und Vergewärtigungs-

¹⁵ Vgl. Assmann 2010.

¹⁶ Pethes 2001: 196.

¹⁷ Vgl. Assmann 2010: 133ff. Siehe auch Engell 2005: 76.

¹⁸ Vgl. Assmann 2010: 137.

¹⁹ Ebd.: 408.

²⁰ Assmann 2005: 31.

²¹ Assmann 2010: 409.

form des kulturellen Sinnes darstellen.“²² Was dabei als kultureller Sinn gelten kann, ist sehr vielseitig. So finden sich sinnstiftende Ritualisierungs- und Wiederholungsstrukturen nicht nur in der Hochkultur, sondern auch im vermeintlich trivialen Fernsehen wieder:

Zyklischen Charakter tragen alle seriellen Programmbote des Fernsehens schlechthin, also Serien, Mehrteiler und Sendereihen, aber auch Programmkästchen, die durch ein hohes Maß an ritualisierten und standardisierten Inhalten gekennzeichnet sind.²³

Im Fernsehen gibt es feste Sendezeiten, die sich im gleichmäßigen Rhythmus wiederholen, um die Zuschauer zu habitualisieren.²⁴ Infolgedessen strukturieren die Zuschauer ihr Alltagsleben nach den Sendezeiten.²⁵ Aus dem regelmäßigen Schauen der Sendungen entsteht kultureller Sinn in der Ausbildung von „Gedächtnisgemeinschaften etwa der Fans bestimmter Serien“²⁶, die sich als identitätsstiftendes Funktionsgedächtnis zusammenfinden. So identifiziert auch Lorenz Engell Wiederholungsprozesse mit dem Fernsehzuschauer, die zwischen Erinnern und Vergessen oszillieren:

Die Entscheidung über das Erinnern – ich begrüße das Gezeigte als Bekanntes – oder Vergessen – ich versuche im Gezeigten etwas Neues, Interessantes zu sehen – ist beim Betrachten stets neu zu fällen [...]. Sie ist das eigentliche Thema der Wiederholungssendung.²⁷

Um mit Assmanns Metapher zu sprechen, wird der Erinnerungsraum bei der Wiederholungssendung vom Zuschauer immer wieder neu ausgeleuchtet; entweder um Bekanntes zu festigen oder Vergessenes, aber auch Neues zu entdecken.

Das markanteste Strukturmerkmal des Fernsehens ist jedoch nicht die Wiederholung, sondern die Serialität. Auch innerhalb von Fernsehserien finden sich zwar Wiederholungsstrukturen, wenn die Serie als die „*Wiederkehr des Immergleichen*“²⁸ definiert wird, der Zuschauer schaut aber in der Regel nicht jede Woche das exakt Gleiche, was infolge der Redundanz Langweile auslösen würde, sondern eine Variation des Bekannten.²⁹ Serialität lässt sich demnach als eine variierte Wiederholung beschreiben, der ein konstantes (narratives) Schema unterliegt. Für die Zu-

²² Assmann 2005: 21.

²³ Neverla 1992: 66.

²⁴ Ebd.: 50.

²⁵ Schabacher 2010: 31. Natürlich gibt es mittlerweile Techniken, um einer solchen Habitualisierung zu entgehen; angefangen vom Videorecorder bis zu Streamingdiensten wie Netflix gibt es immer mehr Möglichkeit, sich der festen Programmrasterung zu entziehen. Weiter kann dieses Phänomen an dieser Stelle jedoch nicht verfolgt werden. Festzustellen ist aber, dass selbst bei Netflix die Serialität innerhalb der Produktionen gewahrt bleibt wie z. B. *House of Cards* (USA 2013–) verdeutlicht.

²⁶ Engell 2005: 64.

²⁷ Ebd.: 66.

²⁸ Eco 1991: 160 (Hervorhebung im Original).

²⁹ Vgl. Schabacher 2010: 23f. Siehe auch Rothmund 2013: 67.

schauer ist die Krux am Seriellen, dass sie sich am vermeintlich Neuen erfreuen, aber eigentlich das bekannte Schema begrüßen.³⁰ Wiederholung und Variation treten in ein dialektisches Verhältnis, da Neues bekannt und Bekanntes neu sein muss.³¹

Die Fernsehserie oszilliert also zwischen Wiederholung und Variation wie die Zuschauer zwischen Erinnern und Vergessen. „Den mit einem Gedächtnis begabten Zuschauern ist es jedoch möglich, in den gelösten Fällen oder bewältigten familiären Konflikten die endlose Wiederkehr ein und derselben Aufgabe der Serienhelden zu ermessen.“³² Die Zuschauer bilden folglich ein Funktionsgedächtnis aus, mit dessen Hilfe sie einerseits das Schema der Serie durchschauen können und durch das für sie andererseits die Serie überhaupt erst sinnhaft wird. Ein solches Funktionsgedächtnis kann als das serielle Gedächtnis der Zuschauer definiert werden, insofern dass es die einzelnen Elemente der Serie – Folge zu Folge – miteinander verknüpft, um dem Plot, den Figuren und dem Setting Sinn zu verleihen. Ebenso gibt es „ein Gedächtnis der Serie, durch das die Folgen aufeinander beziehbar werden und das die Serie überhaupt erst als operative Einheit konstituiert.“³³ Mit Hilfe des seriellen Gedächtnisses können sich die Zuschauer erinnern, was zuvor geschehen ist, wer die unterschiedlichen Figuren sind und an welchem Ort sie sich befinden. Im Folgenden soll das ortsbezogene Seriengedächtnis am Beispiel von *Game of Thrones* untersucht werden, um den konkreten Serienraum erschließen zu können.

2.2 Der Serienraum in *Game of Thrones*

Wie zuvor beschrieben, konstruiert sich das serielle Gedächtnis der Zuschauer auch über die Erinnerung an bestimmte (mediale) Orte. Ein Gedächtnisort ist ein „Kristallisationspunkt bzw. narrative Abkürzung (J. Rüsen) des kollektiven Gedächtnisses“³⁴, in dem Gruppenidentitäten lokalisierbar werden. Die Materialität der Gedächtnisorte verräumlicht Gemeinschaften, indem sie symbolisch auf sie verweist. „Sie müssen über einen Bedeutungsüberschuss verfügen, der eine Metamorphose von Bedeutungszuschreibungen ermöglicht.“³⁵ Gedächtnisorte sind demnach Bedeutungsträger, deren Bedeutungen sich im Laufe der Zeit auch verändern können, auch wenn für ihre Medialität die Kontinuität zentral ist, „die die vergleichsweise kurzphasige Erinnerung von Individuen, Epochen und auch Kulturen, die in Artefakten konkretisiert ist, übersteigt.“³⁶ In diesem Sinne können Ge-

³⁰ Vgl. Eco 1991: 160. Anzumerken ist dabei, dass Eco sowie ich auch nicht von empirischen, sondern Modellzuschauern ausgehen.

³¹ Vgl. ebd.: 167.

³² Ruchatz 2012: 84.

³³ Engell 2010: 121.

³⁴ Binder 2001: 199.

³⁵ Ebd.: 24.

³⁶ Assmann 2010: 299.

dächtnisorte als ein Speichergedächtnis charakterisiert werden, in denen Erinnerungen externalisiert werden.³⁷

Wie sich Räume in Fernsehserien konstituieren, kann zunächst von dem Genre der *Soap Opera* hergeleitet werden, in dem die meisten zeitgenössischen Serien ihren Ursprung haben.³⁸ Im Gegensatz zum sogenannten *Quality TV* werden *Soap Operas* wesentlich kostengünstiger produziert. „Consequently, to minimize below-the-line costs, soap opera’s *mise-en-scène* has had to adapt certain craft practices that have had a major impact on the genre’s signifying practices.“³⁹ Die Konstruktion von Bedeutung ist also (nicht zuletzt auch aus ökonomischen Gründen) mit der Produktionspraxis verschränkt. Eine dieser Produktionspraktiken ist der Dreh im Studio. Eine feste Anzahl von wechselbaren Studiokulissen ermöglicht es, den Dreh zu routinieren (Abb. 1).

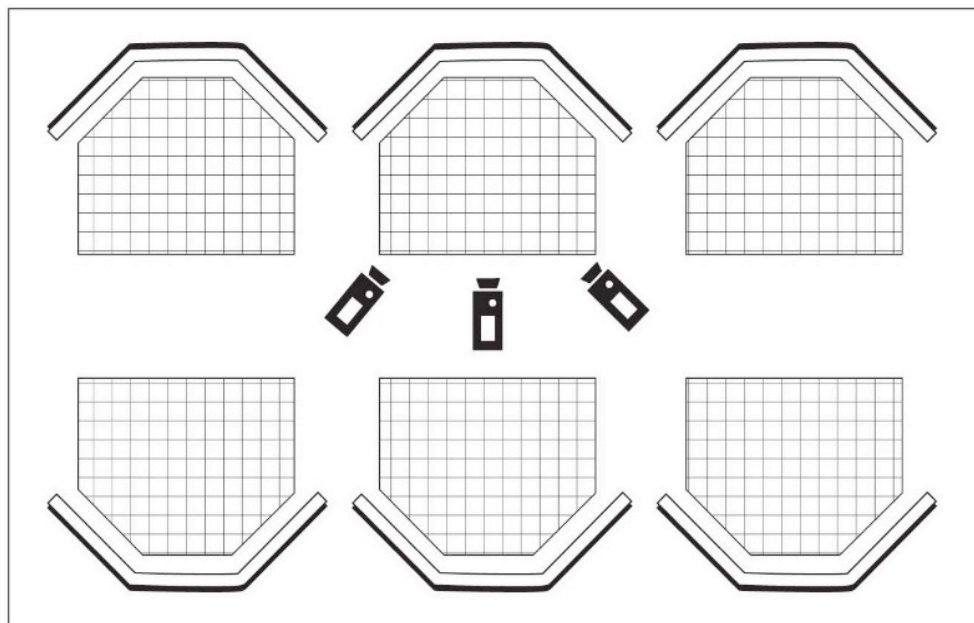


Abb. 1: Studiokulissen und Kameraanordnung einer *Soap Opera* nach Butler

Der Studioaufbau der *Soap Opera* in Abbildung 1 verdeutlicht die Serialität des Raumes. Es gibt sechs unterschiedliche Räume, die z. B. ein Krankenhauszimmer, ein Gerichtssaal, ein Büro, ein Restaurant, ein Nachtclub oder ein Wohnzimmer sein können. Die verschiedenen Räume bringen Variation in die Serie, indem sie von Szene zu Szene durchwechseln können. Im Laufe der Serie wiederholen sich einzelne Räume. Zum einem spart die Wiederverwendung von bereits gebauten Studiokulissen so Produktionskosten ein, zum andern trägt jede Studiokulisse eine

³⁷ Vgl. Ruchatz 2001: 160f.

³⁸ Vgl. Rothmund 2013: 21.

³⁹ Butler 2010: 37.

spezifische Bedeutung in sich. Beispielsweise wird im Krankenhauszimmer Tod und Sterben verhandelt, im Gesichtssaal Schuld und Sühne und im Restaurant Klatsch und Tratsch.⁴⁰ Der Raum wird folglich zu einem Bedeutungsträger, in dem spezifische Interaktionsformen ausgehandelt werden können. Eine Veränderung des Raumes hätte auch Auswirkungen auf die Interaktion zwischen den Figuren und die Orientierung des Zuschauers. Der Serienraum wird zu einem medialen Gedächtnisort, insofern die Zuschauer mit ihm Attribute verknüpfen, die auf das Verhalten und die Identität der Figuren zurückverweisen. Im Seriengedächtnis werden die Bedeutungen der Räume überliefert, sodass die Zuschauer wissen, welchen Sinn der jeweilige Raum erfüllt und wie sich die Figuren in ihm zu verhalten haben. Eine solche Gedächtnisleistung, die die Bedeutung des Raumes von Folge zu Folge aktualisiert und festigt, transformiert schließlich den Serienraum von einer produktionsbedingten *location* zu einem narrativen *place*.

Am Beispiel der Fernsehserie *Game of Thrones* kann im Folgenden überprüft werden, ob der Raum auch in komplexen Fernsehserien für Kontinuität sorgt. *Game of Thrones* ist keine *Soap Opera*, enthält aber einige genretypische Produktionspraktiken wie die Zopfdramaturgie.⁴¹ Auch wird die Serie nicht ausschließlich im Studio gedreht, dennoch gibt es Studiokulissen wie den Thronsaal. An diesem soll im Folgenden exemplarisch die Kontinuität und Bedeutung des Serienraums dargelegt werden. Der Thronsaal ist einer der wichtigsten Räume für *Game of Thrones*, wie bereits aus dem Titel hervorgeht. Am markantesten an diesem Raum ist der *Iron Throne* (Abb. 2 u. 3). „It turns up everywhere, on book covers, on magazines, in places that have no connection to the show. Say GAME OF THRONES, and people think of the HBO Iron Throne. [...] The HBO throne has become iconic.“⁴² Nicht nur liefert der Iron Throne einen Wiedererkennungswert für eine bestimmte Räumlichkeit (*Great Hall, King's Landing*), sondern wird darüber hinaus in Paratexte übertragen. Das serielle Gedächtnis speist sich in dieser Hinsicht auch aus extradiegetischen Diskursen bzw. müssen diese selbst als kulturelles Gedächtnis der Fan- und Senderkultur betrachtet werden.

⁴⁰ Vgl. ebd.: 38. „Those spaces are defined by their function, generic and occupational. Who would trust a doctor whose shingle read ‚Marcus's Place'? But a restaurant is given over to meaningful moments. Its menu, its form of service, its staff, its clientele are all forms of expression“ (Newcomb 1990: 34).

⁴¹ Vgl. Rothmund 2013: 71.

⁴² Martin 2013.



Abb. 2 u. 3: Verschiedene Machtkonstellationen im Thronsaal von *Game of Thrones*

Vorrangig gewinnt der *Iron Throne* und damit auch der Raum, der ihn umgibt, in der Diegese an Bedeutung. Der Thron ist *das* Symbol für Macht. Ein Vergleich der sechsten und siebten Folge der ersten Staffel lässt jedoch auf eine Variation innerhalb der Bedeutung schließen. In der sechsten Folge sitzt die Figur Ned Stark auf dem Thron und vertritt den König in seiner Abwesenheit (Abb. 2). Die Macht, die Ned Stark in dieser Szene innehat, wird durch die Untersicht der Kamera symbolisiert. Sie filmt von unten nach oben und hierarchisiert das Bild. Ned Stark thront über seinen beiden Beratern und ebenso über dem einfachen Volk (verkörpert durch den Mann rechts im Bild). Es ließe sich daraus schlussfolgern, dass die Anordnung des Thronsaals klare Machtverhältnisse produziert, was sich jedoch durch die siebte Folge relativieren lässt. Zwar wird immer noch der Thronsaal gezeigt (Abb. 3), aber diesmal gibt es kein asymmetrisches Machtverhältnis mehr.

Nach dem Tod des Königs sitzt nun Joffrey Baratheon auf dem Thron. Ned Stark ist dabei offenzulegen, dass Joffrey nicht der rechtmäßige Thronerbe, d. h. nicht der Sohn des Königs, sondern der inzestuöse Bastard der Königin ist. Die *Over-Shoulder*-Perspektive von Ned Stark generiert eine Blickachse, die sich nun auf einer Ebene mit dem Thron und Joffrey befindet, um das ausgeglichene Machtverhältnis zu verdeutlichen. Nicht ohne Grund steht eine Reihe von Soldaten wie eine Mauer zwischen den Beiden.

Der Vergleich der Szenen zeigt, dass der Thronsaal eine feste Bedeutung besitzt: die Thematisierung und Aushandlung von Macht durch verschiedene Figuren. Der *Iron Throne* bestimmt dabei die Identität als König. Die Binnenbedeutung kann jedoch variieren. Die Figur, die auf dem *Iron Throne* sitzt, kann zwar König sein, muss aber keine Macht haben und umgekehrt. So wären auch andere serielle Räume zu bewerten. Im Krankenhauszimmer wird beispielsweise nicht ausschließlich Tod thematisiert, sondern auch Raum für Leben geschaffen. Die Raumbedeutung bewahrt insgesamt aber ihre Kontinuität.

Auch auf einer formalen Ebene sorgt der Raum für Kontinuität in der Serie. Der Thronsaal in *Game of Thrones* wird in der ersten Staffel in jeder Folge, bis in der zweiten und neunten, dafür in der dritten, fünften und zehnten mehrmals, zu einem Interaktionsort der Figuren.⁴³ Seine Ausgestaltung bleibt dabei von Folge zu Folge konstant wie auch Abbildung 2 und 3 zeigen. „The throne room is magnificent. It’s huge, it’s got this pantheon floor, it’s got these great big pillars. I wanted to try and make that feel incredibly cathedral-esque.“⁴⁴ Wie die Bühnenbildnerin anmerkt, hat der Thronsaal etwas von einem Mnemotop („cathedral-esque“), also einem sakralen Gedächtnisort.⁴⁵ Das Mnemotop zeichnet sich durch eine „Dauerhaftigkeit des Raumes“⁴⁶ aus. Analog dazu spiegelt sich diese Dauerhaftigkeit auch im Serienraum wider. Beispielsweise läuft die Bedeutung des Thronsaals ins Leere, wenn plötzlich der Thron fehlt. Die Interaktion zwischen den Figuren würde sich dann grundlegend ändern oder ausbleiben. Auch würde der Thronsaal nicht mehr die Identität als König fundieren können. Der Raum wäre vollends sinnentleert. Damit die Zuschauer auf seinen Sinn schließen können, muss der Serienraum also auf Dauer bestimmte Anhaltspunkte bieten wie den Thron als Symbol für Macht.

⁴³ Wann und in welcher Folge (S01E1–10) der Thronsaal zum Interaktionsort wird:

E1: 00:18:25.

E2: --.

E3: 00:02:50; 00:23:18.

E4: 00:17:10.

E5: 00:22:17; 00:34:06.

E6: 00:31:20.

E7: 00:53:12.

E8: 00:50:51.

E9: --.

E10: 00:07:37; 00:37:23.

⁴⁴ Gemma Jackson, (Production Designer), *Game of Thrones*, Making-of: TC 00:20:42.

⁴⁵ Vgl. Glasner 2001: 383.

⁴⁶ Ebd.: 384.

3. Der Serienraum im Videospiel

Der Kampf um den Thron nimmt auch im Telltale-Videospiel zu *Game of Thrones* einen hohen Stellenwert ein. Neben den *Iron Throne* in *King's Landing* fügt die Videospielserie den Thron des Hauses *Ironrath* hinzu, wodurch die Welt von *Game of Thrones* nicht nur adaptiert, sondern auch erweitert wird. Wie verhalten sich die beiden Thronsäle im Spannungsfeld zwischen Adaption und Erweiterung zueinander? Oder anders gefragt: Wie wird das Seriengedächtnis der Fernsehserie transmedial in das Videospiel übertragen?

Der Ausruf „The North remembers!“ findet sich beispielsweise auch im Videospiel wieder. In der Eingangssequenz der ersten Folge *Iron From Ice* wird der Spieler angehalten, sich an den Schlachtrufen seiner nordischen Kameraden zu beteiligen. Dabei kann er sich zwischen verschiedenen Ausrufen entscheiden (Abb. 4). Nur wenn der Spieler auch Zuschauer der Fernsehserie (oder Leser von Martins Büchern) ist, d. h. ein serielles Gedächtnis entwickelt hat, ergeben die Ausrufe „The North remembers!“ und „Winter is coming!“ für ihn einen Sinn. Ansonsten weiß er nämlich nicht, woran sich der Norden erinnert oder was das Besondere am Winter sein soll. Bei fehlendem seriellen Gedächtnis kann der Spieler schweigen oder sich für die dritte Option „Iron from ice!“ entscheiden, die zugleich der Titel der ersten Videospielepisode ist.

Von besonderer Bedeutung ist hierbei, dass der Zuschauer den strukturellen Raum einer Narration durch seine individuelle Tour erschließen wollen muss. Denn ohne diese herrscht Stillstand vor, so dass weder Raum und Zeit, noch transmediale Narrationen, die zwar medial konstruiert sind, komplementiert werden.⁴⁷

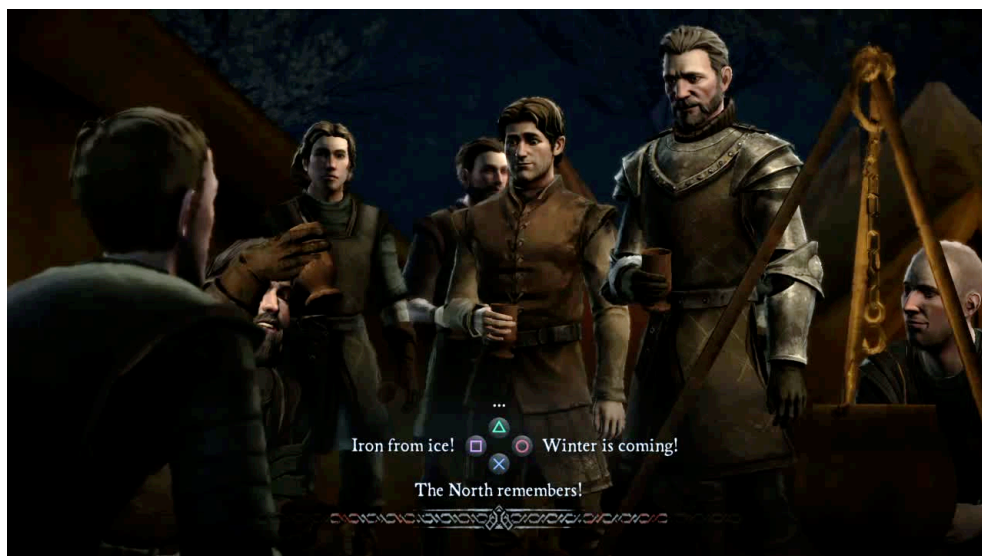


Abb. 4: *The North remembers* im Videospiel

⁴⁷ Olek/Piepiorka 2012: 91.

Es bedarf eines seriellen Gedächtnisses, damit die Narration auch transmedial sinnhaft wird. Der Rezipient kann bei der Verknüpfung der einzelnen Elemente nun seinen individuellen Weg gehen. Das Videospiel bietet ihm dabei mehr Entscheidungsfreiheit als die Fernsehserie, die nur in einer ganz bestimmten Reihenfolge sinnhaft rezipiert werden kann. „Spiele sind demgegenüber zwar nicht gänzlich nichtlinear, unterscheiden sich [...] aber durch die Möglichkeit, dass der ‚Leser‘ zwischen Alternativen wählen und damit den Fortgang der Geschichte verändern kann.“⁴⁸ Vor allem durch den Raum lässt sich diese mediale Differenz beobachten, da sich der Videospielraum durch seine virtuelle Begehbarkeit vom Fernsehserienraum unterscheidet. Repräsentiert durch eine Spielfigur kann der Spieler seine Umgebung selbst erkunden und mit ihr interagieren.⁴⁹ Nach Henry Jenkins zeichnen sich Videospiele durch ihr *environmental storytelling* aus, „in denen die aus Filmen und Büchern bekannten Charaktere an signifikanten Orten der jeweiligen Erzählung so arrangiert sind, dass ein begehbarer Narrationsraum entsteht.“⁵⁰ Videospiele bauen also auf dem Gedächtnis anderer Medienproduktionen wie dem Fernsehseriengedächtnis auf. Aus dem seriellen Gedächtnis würde dann ein transmediales Gedächtnis werden, wenn man *environmental storytelling* als *transmedia storytelling* versteht.

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.⁵¹

Transmediales Erzählen vollzieht also einen Spagat zwischen verschiedenen Medien. Auch *Game of Thrones* zeichnet sich dadurch aus. Die Fernsehserie basiert auf den Büchern (bzw. ab der sechsten Staffel auf der Idee) von George R. R. Martin und das Videospiel wiederum auf der Fernsehserie von HBO, erzählt im Gegensatz zur Fernsehserie aber seine eigene Geschichte. Binnendifferenzial lässt sich hier zwischen *adaptation* und *growth* unterscheiden.⁵² Während zumindest die erste Staffel der Fernsehserie das Buch adaptiert, also keine neuen Elemente zur Welt hinzufügt, erweitert das Videospiel die Welt durch neue Orte, Figuren und Handlungen. Im Videospiel spiegelt sich jedoch beides wider, denn es gibt nicht nur neue Orte und Figuren, sondern auch aus der Fernsehserie schon bekannte wie der Thronsaal. Im Folgenden soll anhand der Kategorien *adaptation* und *growth* die transmediale Beziehung zwischen Fernsehserie und Videospiel diskutiert werden. Wie konstituiert sich der Serienraum in einem anderen Medium?

⁴⁸ Günzel 2012: 20.

⁴⁹ Vgl. ebd.: 24.

⁵⁰ Ebd.: 29. Siehe zu *environmental storytelling* auch Jenkins 2004: 121ff.

⁵¹ Jenkins 2007.

⁵² Vgl. Wolf 2012: 245f.

3.1 Der digitale Thronsaal als *adaptation*

Adaptation ist nach Mark Wolf, „when a story existing in one medium is adapted for presentation in another medium, but without adding any new canonical material to a world“⁵³. Der *King's Landing*-Thronsaal aus *Game of Thrones* wäre ein Beispiel für *adaptation*. Im Videospiel wird er für den Spieler zu einem Interaktionsort (Abb. 5). Repräsentiert durch seine Spielfigur Mira Forrester trifft der Spieler auf die Königin. Das Videospiel gibt ihm infolgedessen verschiedene Verhaltensmöglichkeiten vor. Kennt der Spieler die Fernsehserie, kennt er den Sinn des Thronsaals: die bedingungslose Ausübung von Macht. Wenn der Spieler also in der Lage ist, sein serielles Gedächtnis transmedial auf das Videospiel zu übertragen, lässt er seine Spielfigur vor der machtbesessenen Königin knien, um nicht in Ungnade zu verfallen. Die Verhaltens- und Identitätskonstruktionen, die in der Fernsehserie durch Codes etabliert werden, werden folglich vom Videospiel adaptiert.

Der Thronsaal in *King's Landing* hat im Videospiel aber einen anderen Status als in der Fernsehserie. Er ist nicht als serieller Raum gedacht, sondern viel eher als ein transmedialer Raum oder *evocative space*. „In such a system, what games do best will almost certainly center around their ability to give concrete shape to our memories and imaginings of the storyworld, creating an immersive environment we can wander through and interact with.“⁵⁴ Das Videospiel rekonstruiert die Codes des Fernseh-Thronsaals mit Hilfe des seriellen Gedächtnisses der Zuschauer, setzt den digitalen Thronsaal jedoch nicht seriell ein, sondern viel eher als Attraktionsort. Der Verweis auf die Fernsehserie, in der der Thronsaal bereits etabliert ist, steht hier im Vordergrund.



Abb. 5: Der *King's Landing*-Thronsaal im Videospiel zu *Game of Thrones*

⁵³ Ebd.: 245.

⁵⁴ Jenkins 2004: 124.

Ein solcher Verweischarakter des Videospiels auf die Fernsehserie lässt sich mit Rolf Nohr als ein Raumfetischismus beschreiben, denn das Medium Videospiel kompensiert damit das, was ihm fehlt: eine tatsächliche Orthaftigkeit. Die fehlende indexikalische Orthaftigkeit wird ersetzt durch eine auf dem Gedächtnis basierende „Konstruktions- und Erfahrungsleistung des spielenden Subjekts“ sowie durch die „symbolischen Konventionalisierungen des Mediums“⁵⁵, die die Räume aus der Malerei, der Fotografie, dem Film oder auch der Fernsehserie adaptiert. Der *King's Landing*-Thronsaal aus dem Videospiel versucht der Fernseh-Thronsaal zu sein, kann es aber aufgrund seiner Digitalität nicht. „Der Raum des Spieles wäre also als Ersatzobjekt für etwas schmerzlich Fehlendes zu beschreiben, das durch seine Überdetermination [...] ‚aufgeladen‘ wird.“⁵⁶ Das schmerzlich Fehlende des digitalen Thronsaals ist „the physical locus of the actual television narrative“⁵⁷, der im Gegensatz zum Fernseh-Thronsaal nicht als Studiokulisse existiert. Mit Horace Newcomb gesprochen, besitzt der digitale Thronsaal des Videospiels zwar einen narrativen *place*, aber keine produktionsbedingte *location*, wodurch der Verweis auf die Fernsehserie obligatorisch wird, um Bedeutung zu generieren.⁵⁸ Die Überdetermination der Bedeutung beruht einerseits auf der Adaption der Machtthematik, andererseits auf dem Attraktionswert des digitalen Thronsaals als *evocative space*. Der digitale Thronsaal ist eine „amusement park attraction“⁵⁹ aus der Fernsehserie und kein serieller Raum. So wird der digitale Thronsaal auch nicht in der zweiten Folge *The Lost Lords* aufgegriffen. Stattdessen werden neue Attraktionsorte aus der Fernsehserie eingeführt wie *The Wall* und *Castle Black*.

3.2 Der serielle (Ersatz-)Thronsaal als *growth*

Growth ist im Gegensatz zu *adaptation*, „when another medium is used to present new canonical material of a world, expanding the world and what we know about it.“⁶⁰ Die Adaption stellt im *Game of Thrones*-Videospiel die Ausnahme dar, insofern sie als Attraktion eingesetzt wird, um den Medien-Fetischismus des Rezipienten zu stillen, der das Videospiel spielt, weil er die Fernsehserie sehen will.⁶¹ Im Gegensatz dazu erweitert das Videospiel die Welt von *Game of Thrones*, indem es von dem Haus der Forresters handelt, die in der Fernsehserie nicht vorkommen. Mit ihnen werden neue Orte eingeführt wie Haus *Ironrath*, das ebenfalls einen Thronsaal bietet, der als *Great Hall* tituliert wird. Mit Jenkins ließe sich zunächst schlussfolgern, dass es sich nicht um einen *evocative space*, der durch das transmediale Gedächtnis des Rezipienten konstruiert wird, handelt, sondern um eine *enacting story*:

⁵⁵ Nohr 2013: 8.

⁵⁶ Ebd.

⁵⁷ Newcomb 1990: 34.

⁵⁸ Vgl. ebd.: 31.

⁵⁹ Jenkins 2004: 123.

⁶⁰ Wolf 2012: 245f.

⁶¹ Vgl. Pauliks 2015.

Spatial stories are not badly constructed stories; rather, they are stories that respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development. Spatial stories are held together by broadly defined goals and conflicts and pushed forward by the characters movement across the map.⁶²

Der Spieler kann seine Spielfigur Gared Tuttle frei durch die *Great Hall* bewegen, um mehr über die Forresters zu erfahren. Verschiedene Punkte sind im Raum untersuchbar wie der Thron oder ein Gemälde, auf dem alle Forresters abgebildet sind (Abb. 6). Solche erkundbaren Elemente sollen für den Spieler zu „memorable moments“⁶³ werden, da der Thronsaal in *Ironrath* nun keinen Bezug mehr zur Fernsehserie hat, sondern sich als eigenständiger Serienraum etablieren will. Nicht nur wird die *Great Hall* in der vorgestellten Szene erkundbar, sondern im Laufe des Spiels – Folge zu Folge – für die Spielfiguren Ethan und Rodrik Forrester zum Ort der Machtausübung. Der Spieler muss sich beispielsweise mit Ethan entscheiden, wer seine ‚rechte Hand‘ werden soll und welche Schritte gegen das feindliche Haus der Whitehills unternommen werden müssen.



Abb. 6: Der serielle *Ironrath*-Thronsaal des Videospieles

Die Etablierung von eigenen Serienräumen im Videospiel kann ebenfalls als Fetisch bezeichnet werden, wenn die Welt zwar um neue Orte erweitert wird, diese aber nur als Ersatzobjekte für bereits bekannte Orte aus der Serie fungieren, wie die Machtthematik in beiden Thronsälen verdeutlicht. Zusammenfassend können also zwei Thronsäle im Videospiel zu *Game of Thrones* unterschieden werden: Zum einen der digitale *King's Landing*-Thronsaal, der als Attraktionsort die Fernsehserie adaptiert und zum anderen der *Ironrath*-Thronsaal, der die Welt von *Game of Thro-*

⁶² Jenkins 2004: 124.

⁶³ Ebd.: 125.

nes um einen Serienraum transmedial erweitert, jedoch die Regeln der Fernsehserie übernimmt, die im seriellen Gedächtnis der Zuschauer präsent sein müssen.

4. Fazit und Ausblick

Serialität ist ein transmediales Phänomen, weshalb Serien „in allen Medien vorkommen können.“⁶⁴ Die Welt von *Game of Thrones* ist z. B. in einer Buch-, Comic-, Fernseh- und Videospielserie umgesetzt worden. Die transmediale Beziehung der Werke kann mit den Kategorien *adaptation* und *growth* unterschieden werden. In der Analyse der Videospielserie zu *Game of Thrones* hat sich gezeigt, dass Transmedialität zu einem Fetisch wird, wenn das Videospiel ein Ersatzobjekt für die Fernsehserie ist. Zum einen wird der digitale Thronsaal im Videospiel zu einer Attraktion (*adaptation*), zum anderen bereichert ein Ersatz-Thronsaal den Serienraum (*growth*).

Ein solcher Serienraum wird über das serielle Gedächtnis der Zuschauer konstruiert. Von der Rezeptionsseite aus wird der Raum erst in der Verknüpfung von Folge zu Folge seriell. Die Produktionsseite schafft derweilen räumliche Kontinuität, indem feste Studiokulissen eingesetzt werden, die von Folge zu Folge in ihrer Ausgestaltung konstant bleiben. Die Kontinuität verleiht dem Raum einen spezifischen Sinn wie die Machtausübung im Thronsaal. Ferner konnte festgestellt werden, dass es beim Serienraum keinen Unterschied zwischen Fortsetzungs- und Episodenserie gibt, wie der Vergleich von *Sitcom* und *Soap Opera* zeigt, weshalb die Herleitung des Serienraums nicht über offene (*serial*) oder geschlossene (*series*) Erzählformen, sondern über das serielle Gedächtnis zu treffen ist.

Offen für zukünftige Forschung bleibt die Frage, wie beständig Serienräume sein können. Ein grundlegender Mechanismus jeder Serie ist die Wiederholung, die im Fall des Serienraums nicht nur dazu dient, Produktionskosten durch die Wiederverwendung von Studiokulissen einzusparen, sondern auch ganz generell Strukturen aufzubauen, um dem Rezipienten Orientierung zu liefern. Die dialektische Kehrseite der Wiederholung ist in jeder Serie aber die Variation, weshalb es auszuloten bleibt, wie stark Serienräume verändert werden können, dass sie noch als dieselben gelten. Die Frage nach der Beständigkeit ist insbesondere auch transmedial zu fällen: Mittlerweile hat die *Game of Thrones*-Fernsehserie in der sechsten Staffel die Buchserie überholt, sodass nun nicht mehr konkret Martins Bücher als Vorlage dienen, sondern vielmehr seine Idee der Geschichte und der Welt. Potentiell können daraus Abweichungen resultieren, die zu Inkohärenzen im (transmedialen) Seriengedächtnis führen. Was bei solchen Wechselwirkungen erinnert und vergessen wird, könnte zukünftig über eine *Gedächtnistheorie des Transmedialen* eingeholt werden, die es jedoch erst noch auszuarbeiten gilt.

⁶⁴ Weber/Junklewitz 2008: 18.

Literatur

- Assmann, Aleida (2010): *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. 5. Aufl., München: C.H. Beck.
- Assmann, Jan (2005): *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. 5. Aufl., München: C. H. Beck.
- Binder, Beate (2001): „Gedächtnisort“. In: Pethes, Nicolas/Ruchatz, Jens (Hrsg.): *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Lexikon*. Reinbek: Rowohlt, S. 199f.
- Butler, Jeremy G. (2010): *Television Style*. New York: Routledge.
- Eco, Umberto (1991): „Die Innovation im Seriellen“. In: ders. (Hrsg.): *Über Spiegel und andere Phänomene*. 2. Aufl., München/Wien: Hanser, S. 155–180.
- Engell, Lorenz (2005): „Jenseits von Geschichte und Gedächtnis. Historiographie und Autobiographie des Fernsehens“. *montage/av* 14.1, S. 60–79.
- Engell, Lorenz (2010): „Erinnern/Vergessen. Serien als operatives Gedächtnis des Fernsehens“. In: Blanchet, Robert (Hrsg.): *Serielle Formen. Von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Onlineserien*. Marburg: Schüren, S. 115–132.
- Georgi-Findlay, Brigitte/Hellner, Stefanie (2017): „Warum gerade Louisiana? Raum und Region in True Detective“. In: Arenhövel, Mark/Besand, Anja/Sanders, Olaf (Hrsg.): *Wissenssümpfe. Die Fernsehserie True Detective aus sozial- und kulturwissenschaftlichen Blickwinkeln*. Wiesbaden: Springer, S. 107–117.
- Glanz-Blättler, Ursula/Schierer, Brigitte (1997): „Paradiesische und andere Orte in serieller Fernsehfiktion“. In: Paul, Michel (Hrsg.): *Symbolik von Ort und Raum*. Bern: Lang, S. 241–267.
- Glasner, Peter (2001): „Mnemotop“. In: Pethes, Nicolas/Ruchatz, Jens (Hrsg.): *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Lexikon*. Reinbek: Rowohl, S. 383f.
- Günzel, Stephan (2012): *Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels*. Frankfurt am Main: Campus-Verlag.
- Jenkins, Henry (2004): „Game Design as Narrative Architecture“. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat (Hrsg.): *First person. New media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press, S. 118–130.
- Jenkins, Henry (2007): „Transmedia Storytelling 101“. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. (08.01.2017).
- Martin, George R. R. (2013): „The Real Iron Throne“. <http://grrm.livejournal.com/327569.html>. (08.01.2017).
- Meteling, Arno/Otto, Isabell/Schabacher, Gabriele (Hrsg.) (2010): *Previously on... Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. Paderborn: Fink.
- Mittell, Jason (2006): „Narrative Complexity in Contemporary American Television“. *The Velvet Light Trap* 58, S. 29–40.

- Neverla, Irene (1992): *Fernseh-Zeit. Zuschauer zwischen Zeitkalkül und Zeitvertreib. Eine Untersuchung zur Fernsehnutzung*. München: Ölschläger.
- Newcomb, M. Horace (1990): „The Sense of Place in Frank's Place“. In: Thompson, Robert J./Burns, Gary (Hrsg.): *Making Television. Authorship and the Production Process*. New York: Praeger, S. 29–37.
- Nohr, Rolf F. (2013) „Raumfetischismus. Topografien des Spiels“. *Repositorium Medienkulturforschung* 1.3, S. 1–24.
- Olek, Daniela/Piepiorka, Christine (2012): „To be continued...somewhere else! Die Auswirkungen struktureller Räumlichkeit auf die Serialität im Kontext transmedialer Fernsehserien“. In: Spangenberg, Peter M. (Hrsg.): *Im Moment des ‚Mehr‘. Mediale Prozesse jenseits des Funktionalen*. Berlin/Münster: Lit, S. 75–91.
- Pauliks, Kevin (2015): „Game of Fetish: Das Videospiel als Ersatzobjekt“. <http://pixeldiskurs.de/2015/04/13/game-of-fetish-das-videospiel-als-ersatzobjekt> . (08.01.2017).
- Pethes, Nicolas (2001): „Gedächtnismetapher“. In: ders./Ruchatz, Jens (Hrsg.): *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Lexikon*. Reinbek: Rowohl, S. 196–199.
- Rothemund, Katrin (2013): *Komplexe Welten. Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*, Berlin: Bertz + Fischer.
- Ruchatz, Jens (2001): „Externalisierung“. In: Pethes, Nicolas/ders. (Hrsg.): *Gedächtnis und Erinnerung. Ein interdisziplinäres Lexikon*. Reinbek: Rowohl, S. 160–163.
- Ruchatz, Jens (2012): „Sisyphos sieht fern oder Was waren Episodenserien?“. In: Gesellschaft für Medienwissenschaft e.V. (Hrsg.): *Die Serie*. Zürich: Diaphanes, S. 80–89.
- Schabacher, Gabriele (2010): „Serienzeit. Zu Ökonomie und Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer US-amerikanischer TV-Serien“. In: Meteling, Arno/Otto, Isabell/dies. (Hrsg.): *Previously on... Zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. Paderborn: Fink, S. 19–39.
- Weber, Tanja/Junklewitz, Christian (2008): „Das Gesetz der Serie. Ansätze zur Definition und Analyse“. *MEDIENwissenschaft* 25.1, S. 13–31.
- Wolf, Mark J. P (2012): *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York/London: Routledge.

Serien

Game of Thrones, USA 2011–, HBO.

Staffel 1: Blu-ray, Warner Home Video, D 2012.

Staffel 2: Blu-ray, Warner Home Video, D 2013.

Videospiel

Game of Thrones, Telltale Games, 2014–, Playstation 4.

Abbildungen

Abb. 1: Grafik nach Butler (2010): *Television Style*. New York: Routledge, S. 39.

Abb. 2: „A Golden Crown“ („Eine goldene Krone“). *Game of Thrones*, S01E06: TC 00:31:38.

Abb. 3 „You Win or You Die“ („Gewinn oder stirb“). *Game of Thrones*, S01E07: TC 00:53:43.

Abb. 4-6: Videospiel *Game of Thrones*, Telltale Games, 2014–, Playstation 4: Episode 1.01.