

HANNS CHRISTIAN SCHMIDT

# TRANSMEDIALE TOPOI

Medienübergreifende Erzählwelten  
in seriellen Narrativen



BÜCHNER

# Transmediale Topoi



Dr. Hanns Christian Schmidt ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienkultur und Theater der Universität zu Köln. Nach seinem Studium der Fächerkombination Literatur-Kunst-Medien (B.A.) an der Universität Konstanz und Medienwissenschaft (M.A.) an der Universität Tübingen war er Promotionsstipendiat der a.r.t.e.s. Graduate School for the Humanities der Philoso-

phischen Fakultät der Universität zu Köln. Im Rahmen des Forschungsprojekts »Literalität des Spiel(en)s – Vermittlung von Medienkompetenz im Rahmen analoger, digitaler und hybrider Spiele«, das von der RheinEnergie-Stiftung gefördert wurde, kooperiert er mit dem Cologne Game Lab (TH Köln). Seine Forschungsinteressen liegen in den Bereichen von Trans-, Inter- und Retromedialität, Game Studies, Game Literacy sowie Film- und Fernsehwissenschaften.

Hanns Christian Schmidt

# **Transmediale Topoi**

Medienübergreifende Erzählwelten  
in seriellen Narrativen



**BÜCHNER-VERLAG**  
Wissenschaft und Kultur

Hanns Christian Schmidt  
Transmediale Topoi  
Medienübergreifende Erzählwelten in seriellen Narrativen

ISBN (Print) 978-3-96317-163-5

ISBN (ePDF) 978-3-96317-701-9

Copyright © 2020 Buechner-Verlag eG, Marburg

Zugl. Dissertationsschrift, angenommen an der Philosophischen Fakultät  
der Universität zu Köln

Satz und Umschlaggestaltung: DeinSatz Marburg | lf  
Bildnachweis Umschlag: Collage erstellt von Philipp Bojahr, unter  
Verwendung eines Motivs von Sudowoodo/shutterstock.com

Das Werk, einschließlich all seiner Teile, ist urheberrechtlich durch den  
Verlag geschützt. Jede Verwertung ist ohne die Zustimmung des Verlags  
unzulässig. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen,  
Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in  
elektronischen Systemen.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie, detaillierte bibliografische Angaben sind  
im Internet über <http://dnb.de> abrufbar.

[www.buechner-verlag.de](http://www.buechner-verlag.de)

# Inhalt

Einleitung: Einhörner und transmediale Welten . . . . .	9
Aufbau der Arbeit . . . . .	24
1 Transmedialität, interkompositionale Relationstheorien und literarische Lens Flares . . . . .	29
1.1 Transmedialität: Forschungslage . . . . .	31
1.1.1 Intertextuelle und transtextuelle Verweisstrukturen. . . . .	35
1.1.2 Vom transzendenten Text zum transzendenten Medium . . . . .	38
1.2 Transmediales Erzählen vs. Intermediales Erzählen? . . . . .	41
1.2.1 DAS SCHIFF DES THESEUS und die Taktilität des gedruckten Buchs . . . . .	47
1.2.2 GONE HOME und narrative Architektur . . . . .	54
1.2.3 Intermedialität: Medien in anderen Medien . . . . .	63
1.2.4 Transmedia Storytelling: Geschichten über mehrere Medien hinweg . . . . .	68
1.2.5 Remediation: Zwischen Störung, Authentizität und Nostalgie . . . . .	73
1.3 Zusammenfassung: Terminologische Zuschreibungen und konzeptuelle Linsen . . . . .	81
2 Die transmedialen Topoi der (Un-)Toten. Transmediales Erzählen, transmedialer Weltenbau und THE WALKING DEAD . . . . .	85
2.1 Von transmedialen Einhörnern, Parasiten und Symbionten . . . . .	86
2.1.1 Der Bordwell-Jenkins-Dialog . . . . .	90

2.1.2	Worldbuilding, Storyworlds und transmediale Topoi . . . .	97
2.1.3	Die Kerneigenschaften einer transmedialen Welt . . . . .	114
2.2	THE WALKING DEAD als transmediale Comic-, Game- und Webserie . . . . .	119
2.2.1	Die Topoi der Toten. Das Fundament der Erzählwelt von THE WALKING DEAD . . . . .	121
2.2.2	Vom Comic zur Serie: Zwei Parallelwelten in einem transmedialen Universum . . . . .	131
2.2.3	THE WALKING DEAD: TORN APART . . . . .	143
2.2.4	THE WALKING DEAD: THE GAME . . . . .	147
2.3	Zusammenfassung und Ausblick . . . . .	156
3	Transmediale Weisen der Welterzeugung. »Building Better Worlds« im ALIEN-Franchise . . . . .	159
3.1	Original, Konsistenz und Alienation: die Grenzen des »Transmedial World«-Modells . . . . .	164
3.1.1	»Adapted remarkably well«: Die Mutationen des Originaltexts . . . . .	165
3.1.2	Die Beschreibung einer Stimmung: von <i>ethos</i> , Qualia, »world feeling« und einer »Neuen Ästhetik« . . . . .	169
3.1.3	Zwischen »Creaky Old Dark House« und »pränataler Paranoia«: Die Atmosphäre des ersten ALIEN-Films (1979) . . . . .	179
3.2	Topische Variationen: Trauma, Therapie, Depression und Wahnwitz . . . . .	188
3.2.1	Remaking a World from 1979: »LoFi-Sci-Fi« und »Hide & Seek« in ALIEN: ISOLATION . . . . .	197
3.2.2	Transmediale Welten und das Ziehen von chronotopischen Zeitlinien: Ridley Scotts PROMETHEUS . .	210
3.2.3	Neue Weltordnung(en) und »Company Timelines« . . . .	213
3.2.4	»Big things have small beginnings«: PROMETHEUS' Paratexte . . . . .	219
3.2.5	Das ALIEN-Franchise als Meta-Chronotopos . . . . .	229
3.3	Zusammenfassung und Ausblick: Worldbuilding und Worldmaking . . . . .	236

4	Lego Literacy: Spielerische Aneignungsprozesse transmedialer Welten . . . . .	245
4.1	Von Plastik- zu Pixelklötzchen: eine (sehr kurze) Kulturgeschichte des transmedialen Lego-Systems . . . . .	252
4.1.1	Stein für Stein: Die Gründung, zwei Innovationen und zwei Entwicklungen des Unternehmens Lego . . . . .	253
4.1.2	Lego-Topoi: Eine Frage der Rhetorik . . . . .	259
4.2	THE LEGO MOVIE(S): Meta-Perspektiven auf Worldbuilding und Worldmaking . . . . .	267
4.2.1	THE LEGO MOVIE: »You see the quotation-marks I'm making with my claw hands?« . . . . .	268
4.2.2	THE LEGO BATMAN MOVIE: (Bat-)Man in the Mirror . . . . .	286
4.3	Von Plastik- zu Pixelklötzchen: Lego-Computerspiele zwischen ludus und paidia . . . . .	295
4.3.1	Bricks, Bits, and Blockbuster Worlds: Traveller's Tales' Lego-Games . . . . .	297
4.3.2	LEGO DIMENSIONS: Paidia, Inc. . . . .	302
4.3.2.1	Sauron in Metropolis: Spielen mit Intertextualität . . . . .	305
4.3.2.2	Scooby-Doo und der Geist des vergangenen Fernsehens: Spielen mit Intermedialität . . . . .	313
4.3.2.3	Midway Arcade: Spielen mit Ludizität . . . . .	319
4.3.2.4	LEGO DIMENSIONS: die Franchise-Maschine für den Heimbedarf . . . . .	327
4.4	Ausblick: Lego Literacy vs. Transmaterialität . . . . .	331
	Fazit: Zombies, Aliens und Lego-Steine. Transmediale Erzählwelten in seriellen Narrativen . . . . .	339
	Literaturverzeichnis . . . . .	357
	Abbildungsverzeichnis . . . . .	387



## **Einleitung: Einhörner und transmediale Welten**

Einhörner mussten in ihrer Vergangenheit viel erdulden. Vorstellungen über diese Fabelwesen wurden in der Antike, im Mittelalter, in der Renaissance und in der Moderne gesammelt und in Naturkunde-bänden, in scholastischen Bestiarien und in wissenschaftlichen Enzyklopädiën tradiert. Man schrieb ihnen magische und heilende Kräfte zu, man erklärte, wie sie mit Hilfe einer keuschen Jungfrau zu erlegen seien, und die Assoziation mit der Jungfrau Maria ließ die Tiere nicht nur zu einer allegorischen Verkörperung Christi avancieren, sondern auch – offenbar im Zuge uneindeutiger Bibelübersetzungen – zu ihrem Gegenteil, einem Symbol des Diabolischen und des Bösen schlechthin (Cantzen 2019, 22) (Abb. 1).

Diese Entwicklung setzt sich bis heute fort. Wo Eihörner bereits früher auf Wandteppichen (Abb. 2), in Gemälden und auf Familienwappen zu finden waren, da sind sie auch heute in nahezu allen anderen denkbaren Medien vertreten. Und nicht nur bei Kindern, sondern auch bei vielen Erwachsenen erfreuen sich Eihörner einer großen Beliebtheit, weil sie darin häufig einen kitschigen, aber in den meisten Fällen liebevollen Verweis auf eine nostalgisch verklärte Jugend sehen. Dabei wurde inzwischen nicht nur dem Eihorn selbst, sondern auch dem selbstironischen Hype um das Fabelwesen herum ein kommerzieller Tribut gezollt: So ließ die deutsche Drogeriemarkt-Kette dm zwei Drachen auf dem Etikett eines Duschgels darüber streiten, ob einer der beiden das letzte Eihorn gefressen habe (Abb. 3).

Das Beispiel des Eihorns zeigt, dass bestimmte Topoi – wohl-bekannte und immer wieder abgerufene Gemeinplätze – uns über Jahrhunderte hinweg und in vielen verschiedenen Formen begleiten



Abb. 1–3: Illustration eines ›bösen‹ Einhorns (Aberdeen Bestiary, etwa 12. Jahrhundert); Episode aus der »Jagd nach dem Einhorn« (Serie von Wandteppichen, Brüssel um 1500); das letzte Überbleibsel des ›letzten Einhorns‹ auf einer Duschgel-Packung von dm (2016).

können. Dabei laufen sie nicht nur Gefahr, abgedroschen zu wirken, sondern überschreiten auch häufig die Grenzen von Medialität und Materialität. Es ist deshalb wahrscheinlich nur allzu passend, dass der amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins 2006 ein Einhorn zum Symbol für das Prinzip des transmedialen, also des medienübergreifenden Erzählens, erhebt.

In seinem viel rezipierten Text »Searching for the Origami Unicorn« erklärt uns Jenkins, dass Fans des Films *BLADE RUNNER* (Scott 1982) erst einen Medienwechsel von der Kinofassung zum Director's Cut des Films auf VHS oder DVD vollziehen müssten, um eine bahnbrechende narrative Enthüllung zu machen. Erst in der erweiterten Fassung, so Jenkins, findet der Protagonist Deckard ein äußerst suggestives Abbild des besagten Fabelwesens in seinem Hausflur (Abb. 4).<sup>1</sup> Dieses stammt offenbar aus der Hand seines ehemaligen

<sup>1</sup> An dieser Stelle muss festgehalten werden, dass sich Jenkins irrt: Das Origami Einhorn ist tatsächlich in *beiden* Schnittfassungen enthalten, von denen hier die Rede ist – was jedoch in der ursprünglichen Kinofassung des Films fehlt, ist

Polizeikollegen Gaff, der dem Basteln solcher Papiertiere gern in seiner Freizeit nachgeht. Möchte Gaff damit andeuten, dass er nur allzu gut mit den – offenbar implantierten und künstlichen? – Tagträumen Deckards vertraut ist, auf die wir als Zuschauer\_innen in einer Parallelmontage einen kurzen Blick erhaschen konnten? Ist Deckard, der als Blade Runner auf das Jagen und ›pensionieren‹ von künstlichen Menschen spezialisiert ist, also selbst ein solcher Replikant? Für diejenigen, die diesen Medienwechsel vom Kino zum heimischen Fernseher mitgemacht hat, stellt die Verbindung zwischen den neu hinzugefügten Tagträumen Deckards und dem Origami Einhorn ein narratives Puzzleteil dar, welches das größere Ganze in einem völlig neuen Licht erscheinen lässt. Und wie die Figuren auf einem Wandteppich des christlichen Spätmittelalters werden wir als Rezipient\_innen einer transmedialen Geschichte selbst zu Jäger\_innen nach etwas Bedeutungsvollem. Unsere Trophäe ist aber kein sagenumwobenes Fabeltier, sondern unser Wissen um die ›richtige‹ Lesart des Films.

Derartige Topoi sind nun keineswegs statisch. Sie sind ständigen Dynamiken und Aktualisierungen unterworfen, um sich vom Ballast von aktuellen Trends, Geschmacksurteilen und einer sich stets wandelnden Rezeptionsgeschichte zu lösen. Dies lässt sich nicht zuletzt anhand des Sequels des Films, *BLADE RUNNER 2049* (Villeneuve 2017), zeigen. 30 Jahre später tritt das uns bekannte Einhorn selbst zwar nur noch wortwörtlich als Schatten in Erscheinung (Abb. 5), es manifestiert sich aber sowohl in einer figurativen als auch in einer thematischen Entsprechung. In *BLADE RUNNER 2049* wird das

---

eine Traumsequenz, die im späteren Director's Cut aus Ridley Scotts Film *LEGEND* (1985) hinzugefügt worden ist. Auch wenn Jenkins hier seine Einhörner durcheinander bringt, so bleibt der Effekt doch der gleiche: War das Origami Einhorn in der ersten Schnittfassung ein ambivalentes Symbol, so deutet der neu hinzugefügte Tagtraum Deckards eine Verbindung an, die Scott offenbar ursprünglich intendiert hatte: »Now, the unicorn in Deckard's daydream tells me that Deckard wouldn't normally talk about such a thing to anyone. If Gaff knew about that, it's Gaff's message to say, ›I've read your file, mate.‹ ... and therefore Deckard, too, has imagination and even history implanted in his head.« (Greenwald 2007)

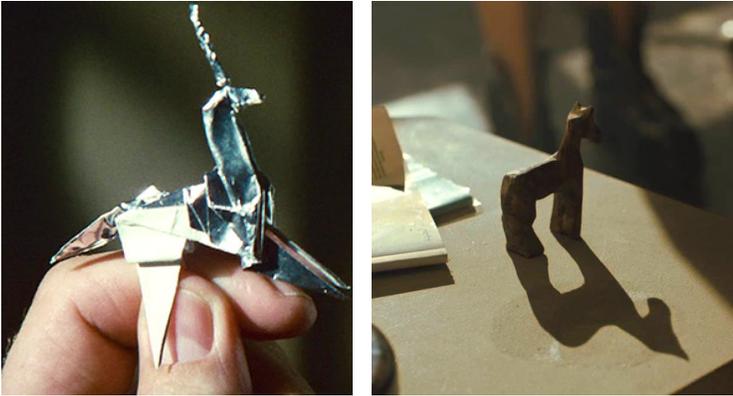


Abb. 4–5: Origami-Einhorn aus *BLADE RUNNER* (1982); das Holzpferd mit Einhorn-Schattenwurf in *BLADE RUNNER 2049* (2017).

filigrane Fabelwesen aus hauchdünnem Papier, das in einem nachgelieferten Bild die Identitätsfrage des Protagonisten Deckard auf den Kopf stellt, von einem aus grobem Holz geschnittenen Pferd abgelöst. Es ist ein Spielzeug, das anfangs als Teil einer implantierten Erinnerung auftaucht, sich bald darauf aber tatsächlich in den Händen des Protagonisten befindet.

Das Holzpferd wird in der Story des Films an das Kind einer Replikantin übergeben – ein Kind, das laut den Gesetzen der Erzählwelt des Films eigentlich gar nicht existieren dürfte. Mit dem Verweis auf die Möglichkeit, künstliche Menschen unbehelligt manipulieren und programmieren zu können, ruft das Pferd damit ein ganz ähnliches Leitmotiv wie jenes ab, welches das Einhorn im ersten Teil repräsentierte. Es geht aber noch einmal deutlich darüber hinaus, indem es ganz explizit die Frage thematisiert, welchen Wert man einer Erinnerung an ein Ereignis beimisst, das (möglicherweise) nie stattgefunden hat. Mit dem Austausch des Einhorns gegen das Holzpferd wird damit auch die klischeehafte Darstellung von großen, arglistigen Konzernen und ihren finsternen Machenschaften in einen anderen, weitaus komplexeren Zusammenhang überführt. Es werden Fragen über fik-

tive Welten aufgeworfen, die – obgleich sie nicht ›real‹ sind – doch sehr wohl ›für uns‹ geschaffen wurden. Der Protagonist K. wird damit zu einer Art Betrachterstellvertreter, der mit uns exemplarisch der Frage auf den Grund geht, wie wir mit narrativen Fragmenten und materiellen Versatzstücken umgehen, die wir erst mit einigen Mühen ausfindig machen können und denen wir eine bestimmte Bedeutung zuschreiben. Das, was laut Rilke vom Einhorn symbolisiert wird – »alle Liebe zum Nicht-Erwiesenen, Nicht-Greifbaren, alle[n] Glaube[n] an den Wert und die Wirklichkeit dessen, was unser Gemüt durch die Jahrhunderte aus sich erschaffen und erhoben hat« (Rilke, z. n. Hörisch 2005, 142) – schreibt sich somit noch etwas expliziter in das Holzpferd ein. Auf diese Weise wird es, um einen anderen Topos zu bemühen, auch zu einem trojanischen Pferd: einer Hülle für etwas, das diverse Diskurse, Ideen und Lesarten miteinander in Beziehung setzt und gewissermaßen ›einkapselt.‹ Es weist darauf hin, dass sich in seiner äußeren Form sprichwörtlich mehr Substanz verbirgt, als man es erwartet hätte – und dass es nur darauf wartet, hervorzutreten und seine vermeintlich ›wahrhaftige Bedeutung‹ zu entfalten.

Dies zeigt auch, dass transmediale Welten – also Welten, die von einem Medium oder mehreren Medien hervorbracht werden und ihre Figuren und narrativen Darstellungen über Mediengrenzen hinweg transportieren – keineswegs in einem Vakuum entstehen. Vielmehr entwickeln sie ihre Bedeutung in einem intertextuellen und transmedialen Netzwerk ständiger Bezugnahmen und Neuinterpretationen. Obwohl dies bereits vielerorts über diverse Phänomene in allen nur denkbaren Zeichensystemen gesagt worden ist, ist es deshalb nicht weniger zutreffend. Es gilt sowohl für medial erzeugte Versionen unserer Welt – unserer ›empirischen Wirklichkeit‹ – die einen diskursiven Anspruch auf ›Wahrhaftigkeit‹ haben (wie sie etwa von journalistischen oder wissenschaftlichen Publikationen erzeugt werden) als auch für Welten, die der Imagination entspringen und in der Regel als fiktiv eingeordnet werden. Diese Welten entstehen, sobald wir uns mit Artefakten beschäftigen, die etwas repräsentieren (vgl. Walton 1993, 107; Thon 2016, 37). Solche Repräsentationen wer-

den durch unsere Sinne aufgenommen und durch kognitive Reize in unseren Köpfen zu mentalen Modellen verarbeitet (Eder 2008, 169). Sie werden durch unser bereits vorhandenes Wissen kontextualisiert und unsere Beurteilung über sie verändert sich, wenn wir mehr über sie lernen, sie neu bewerten oder einzelne Aspekte wieder vergessen. Welten – in dieser Arbeit als dynamische, mentale Weltmodelle verstanden – entstehen aber nicht nur, wenn wir Malereien oder Wandteppiche betrachten, Skulpturen oder Holzschnitzereien ansehen und literarische Texte lesen. Sie werden auch hervorgebracht, wenn wir uns mit Filmen, TV-Serien und audiovisuellen Formen beschäftigen, die im Computer erzeugt werden. Solche Welten entstehen darüber hinaus aber nicht nur durch repräsentationale Einzelmedien, sondern können auch von einer ganzen Bandbreite verschiedener Medien dargestellt werden – transmedial und gewissermaßen ›in Serie‹ – deren Iterationen einen maßgeblichen Einfluss auf die Bildung eines bestimmten Weltmodells haben. Sie können es erweitern, beschneiden oder auch ganz neue Weltversionen hervorbringen.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit transmedialen Welten, in denen Geschichten erzählt werden. Sie stellt die Frage, wie und auf welchem Fundament transmediale Erzählwelten erzeugt werden; wie sie im doppelten Sinne durch medienästhetische und narrative Elemente ›gebaut‹ (hier als »worldbuilding« bezeichnet, Wolf 2013) und rezeptionsästhetisch wahrgenommen, also im Geist ›gemacht‹ werden (hier als »worldmaking« bezeichnet, Goodman 2005). Dabei geht es weniger um die Aufstellung fester Taxonomien oder die Illustration kognitiver Schemata, sondern vor allem um die Untersuchung der narrativen Themen, die einer Welt ihre Identität verleihen und oftmals als ganz spezielle Topoi aktualisiert werden. Die narrativen, ästhetischen und technischen Darstellungsmöglichkeiten der jeweiligen Ausgangsmedien, welche die Entfaltung dieser Welten bedingen und unseren Umgang mit ihnen bestimmen, spielen dabei eine Schlüsselrolle. Während wir durch unsere Medienlandschaft »inferentielle Spaziergänge« (Eco 1996, 148) unternehmen, dienen die darstellenden Medien als Objektive, mit denen wir eine Welt betrachten und Informationen

über sie sammeln können. Durch sie gestalten wir die Komposition eines Weltmodells; wir wägen die Eindrücke über die Welt ab, ordnen sie, löschen bestimmte Bestandteile, ergänzen oder deformieren sie.

Komposition, Abwägung, Ordnung, Ergänzung und Deformation werden hier nicht ganz grundlos als charakteristische Prinzipien bei der Wahrnehmung von transmedialen Erzählwelten angeführt. Sie sind die fünf maßgeblichen Prinzipien, nach denen aus phänomenologischer Sicht sogenannte »Weisen der Welterzeugung« (Goodman 2005) angestoßen werden. Nelson Goodman zufolge werden sinnliche Erfahrungen und Informationen durch diese Prinzipien zu bestimmten, in der Regel divergenten Auffassungen von der Welt bzw. Weltversionen durch ein »Umschaffen« (ebd., 19; im Original »remaking«) bereits erlernter »Weltbausteine« verarbeitet. Die Anzahl solcher Bausteine kann dabei überaus groß sein und sie lassen sich auf ganz verschiedene Arten und Weisen zusammensetzen. Für narrative Welten – Welten, die durch Erzählungen entstehen – bedeutet das, dass diese Bausteine sowohl archetypische Figuren, Handlungselemente (als »intertextuelle Szenographien«, [Eco 1990, 119]) als auch größere Teile oder nur kleinere Ausschnitte bestimmter Settings umfassen. Durch die dargestellten Inhalte – aber auch die formästhetischen Mittel der Darstellung und die technischen Eigenschaften der darstellenden Medien – werden diese Bausteine auf eine bestimmte Art und Weise vorgeprägt; sie werden durch den Akt der Rezeption wahrgenommen und einem größeren mentalen Modell hinzugefügt. Dieses mentale Modell einer Erzählwelt stellt dabei den kleinsten gemeinsamen Nenner dar, in welchem verschiedene mediale Inkarnationen zusammenkommen können – es ist in gewisser Weise der Kitt, der die einzelnen Medienangebote inhaltlich zusammenhält.

Daran knüpft wiederum die Frage an, mit welchem medienwissenschaftlichen Instrumentarium diese Welten untersucht werden können. Bei einer analytischen Betrachtung von transmedialen Welten liegen diverse Karten auf dem Tisch, die für das Abfassen einer solchen Arbeit in Ordnung gebracht und zu einer Reihenfolge arrangiert werden wollen. Die Frage danach, »was die transmedialen Welten im

Innersten zusammenhält«, drängt sich dabei unweigerlich auf; aber anstatt hier die Disziplinen der »Philosophie, Juristerei und Medizin und leider auch Theologie« (Goethe [1808] 2000, 13) zu diesem Thema zu befragen, soll die Bemerkung genügen, dass bei einer solchen Untersuchung diverse Diskurse unweigerlich aneinanderstoßen, die im akademischen Tagesgeschäft üblicherweise getrennt voneinander betrachtet werden. Färbt der Inhalt eines Mediums auf den Inhalt eines zweiten Mediums ab, dann wird dieses Verhältnis, abhängig von der jeweiligen Betrachtungsweise, in der Regel als eines der folgenden Phänomene klassifiziert und beinahe von selbst mit gewissen Wertzuschreibungen versehen. Wenn ein medialer Inhalt sich in einem anderen Medium manifestiert, dann spricht man beispielsweise von ...

- 1) ... einer Adaption. Dabei wird der Inhalt eines Mediums in ein anderes semiotisches Zeichensystem übertragen, wobei – je nach Grad der ›Treue‹ zum ›Original<sup>2</sup> – der Inhalt des primären Mediums an das sekundäre Medium angepasst wird und mitunter als Sequel, Prequel oder Spin-Off fortgesetzt wird (für einen Überblick über die Adaptation Studies siehe etwa Leitch 2017). Ein literarischer Text wird zum audiovisuellen Bewegtbild des Films, das Filmbild zum interaktiven Computerspielbild, zum Comic, zum Hörspiel und so weiter. Der Inhalt eines zweiten Mediums wird zu einem zweiten Text, der selbstbewusst neben dem ersten Text stehen und in seiner Rezeptionsgeschichte sogar eine größere Bedeutung erlangen kann.
- 2) ... einem Paratext. Diese Textform, die sowohl inhaltlich als auch materiell *neben* einem Primärtext (dem narrativen Inhalt des Films,

---

2 ›Treue‹ und ›Original‹ sind in Bezug auf Medienadaptionen hochproblematische Begriffe, die in der Alltagssprache häufig auf einen bestimmten stilistischen ›Geist‹ oder inhaltlichen ›Kern‹ des ersten Werks referieren. Eine solche Reduzierung kassiert jedoch die vielfältigen Bedeutungsverschiebungen, denen gerade populäre Texte unterliegen können, ein und lässt sie eindimensional erscheinen. (vgl. Stam 2000)

des Buchs usw.) anzufinden ist, mag zwar von einer gewissen – mitunter sogar entscheidenden – Relevanz für die Entfaltung der Bedeutung eines Textes sein, da er, wie Genette formuliert, die »Schwelle zum Text« (1989) bildet und seine Interpretation ihn in gewisser Weise vorprägt. Sie fügt ihm inhaltlich jedoch nichts wesentlich Neues hinzu. Es sind, um mit John Fiske zu sprechen, sekundäre und tertiäre Texte (1987, 117), die häufig in sprachlicher Form Informationen über einen Primärtext liefern und somit in einer gewissen Hierarchie zu ihm stehen; es sind Namen von Autor\_innen, Buchdeckel, Werbeanzeigen, journalistische Berichterstattung, oder Interviews mit Produzent\_innen des Primärtexts. Ihre Funktion besteht vor allem darin, Orientierung für die Rezipient\_innen zu liefern und die Textlektüre zu begleiten (Genette 2001).

- 3) ... einem Merchandise-Artikel. Als ein solcher stellt der Inhalt in den meisten Fällen eine eher oberflächliche Referenz dar, die in der Regel weder eine vertiefende inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Kerntext erfordert, noch eine orientierungsstiftende oder anleitende Funktion hat. Solche Artikel gewinnen meist lediglich durch ihre schmückende und oft spielerische Funktion an Bedeutung und werden für Fans eines bestimmten Medientexts vermarktet. Medialität stellt in diesem Falle nicht ausschließlich die Vermittlungsfähigkeit von Information dar, sondern manifestiert sich als greifbare Materialität; sie markiert eine bestimmte Vorliebe, die offen zur Schau gestellt wird. Der Inhalt manifestiert sich auf T-Shirts, Postern, Kaffeebechern, in Actionfiguren, Brettspielen und anderen Tie-In-Artikeln. Sie dient vorrangig dazu, um für Sympathisanten eines bestimmten Stoffs, eines geistigen Eigentums oder einer narrativen Marke die Ressource für ein bestimmtes (sub-)kulturelles Kapital (Bourdieu 2014) zu liefern.

Eine solche Einteilung ist fraglos streitbar: Mediale Übergänge können fließend sein und schließen sich nicht gegenseitig aus; journalistische Berichterstattung wird ebenso »verkauft« wie ein Merchandise-Artikel

und die Eintrittskarten eines Kinos, in dem eine Literaturadaption auf dem Spielplan steht; und ein Zitat auf einem T-Shirt mag derartig anspielungsreich sein, dass sich für den Rezipienten eine neue Lesart des Ursprungstextes erschließt. Trotzdem ist es gängige Praxis, dass diesen Medien sowohl im alltäglichen Umgang, in der wirtschaftlichen Wertschöpfungskette als auch in der Wissenschaft im Vorfeld häufig eine bestimmte Bedeutung und Funktion zugeschrieben wird. Medienphänomene werden dadurch von einer bestimmten diskursiven Perspektive erfasst, eingeordnet und entsprechend gedeutet. Dennoch ist es für eine Heuristik, die hier zur Untersuchung von transmedialen Erzählwelten vorgeschlagen werden soll, unabdingbar, diese Karten nebeneinander – und manchmal sogar aufeinander – zu legen, um daraus ein theoretisches Gebäude zu konstruieren.

Inwiefern diese Zuschreibungen in der medialen Produktionspraxis zusammengedacht und miteinander kombiniert werden können, zeigt wiederum Henry Jenkins' Kapitel zum transmedialen Erzählen. Er veranschaulicht dabei, wie viele unterschiedliche Medientexte, die wir häufig ›nur‹ als Merchandise oder qualitativ eher ›minderwertige‹ Adaptionsformen betrachten, in Form eines »synergistic storytelling« (2008, 103) mit einem narrativen Mehrwert und einem ästhetischen Surplus aufwarten können. Auch Jenkins bemüht sich dabei darum, verschiedene Diskurse zusammenzubringen, um seine in einem visionären Duktus verfasste Idee des transmedialen Erzählens auszuformulieren. Dabei kommt es allerdings auch immer wieder zu begrifflichen Unschärfen. So wird ›storytelling‹ wiederholt mit ›world building‹ synonymisiert – ein Terminus, der wiederum selbst im Unterkapitel »The Art of World*making*« (Hervorhebung HCS, 115) eingefasst ist. Nicht alle terminologischen Unklarheiten, die bei einer weiteren Beschäftigung mit den Begriffen und den Phänomenen, die sie bezeichnen, fast zwangsläufig entstehen, können hier vollständig bereinigt werden – und das sollen sie auch gar nicht. Im Zentrum dieser Arbeit steht vielmehr, den Weltbegriff, den Jenkins geradezu *en passant* im Diskurs um Transmedialität verankert hat, ernst zu nehmen und zu überprüfen, wie er darin gewinnbringend untersucht werden kann.

Damit grenzt sich diese Arbeit auch von ähnlichen Arbeiten ab, etwa von Mark J.P. Wolfs Monographie *BUILDING IMAGINARY WORLDS* (2012), die sich zwar ausgesprochen umfangreich mit diversen historischen und produktionsästhetischen Aspekten sogenannter ›Vorstellungswelten‹ beschäftigt, sich explizit medienübergreifenden Erzählwelten aber nur recht oberflächlich annähert. Obwohl Begriffe wie »Erzählen« oder »Welt« – aber auch spezieller gelagerte Begriffe, wie »Transmedialität«, »Serialität« oder »Topos« – bestimmte Implikationen haben, die sich weder bis in letzte Konsequenz dekonstruieren lassen, noch im Rahmen eines solchen Texts erschöpfend zueinander in Bezug gesetzt werden können, soll sich hier zumindest einer Ordnungsmöglichkeit angenähert werden. Die vorliegende Arbeit untersucht also die Begriffe, die sich zur Analyse von transmedialen Erzählwelten heranziehen lassen und erweitert sie, um den Diskurs um diese Phänomene zu ergänzen.

Wie oben bereits angedeutet, neigen transmediale Erzählwelten dazu, sich festen und klaren theoretischen und terminologischen Zuschreibungen zu entziehen. Dafür ist nicht zuletzt das formale Merkmal der Serialität verantwortlich. Anders als einzelne Romane oder Filme entspringen diese Welten in der Regel keinen Einzelwerken, die narrativ geschlossen sind und etwa in Bücherregalen in Bibliotheken auf kundige Exeget\_innen warten; sie sind vielmehr in aller Regel serielle Narrative, die in größeren Franchise-Verbänden organisiert werden. Die Produzent\_innen und Lizenzgeber\_innen solcher Franchises sorgen häufig dafür, dass die serielle Produktion der zugehörigen Texte selten erschöpft ist. Durch Paratexte, Marketingkampagnen und inhaltliche Elemente wie Cliffhanger, Leer- und Unbestimmtheitsstellen, offene Fragen und unaufgelöste Plots sorgen sie dafür, dass bereits vorab bestimmte Anschlussstellen eingebaut werden und Material nachgeliefert werden kann, das sich wirtschaftlich ausbeuten lässt.

In der wirtschaftlichen Organisationsform eines Franchise-Systems, also eines »auf Partnerschaft basierendes Vertriebssystem[s], bei dem Neuunternehmer ein etabliertes Geschäftskonzept gegen eine

Gebühr nutzen dürfen« (Brodersen 2018) wird zwischen verschiedenen Handelspartnern ein Lizenzabkommen geschlossen, um mit einer bestimmten Ware und einer bestimmten Markenbezeichnung Profit zu erwirtschaften. Derek Johnson nimmt für den Medienbereich eine grundlegendere Basisdefinition für den Franchise-Begriff vor:

Prior to the 1980s, the term ›franchise‹ held two primary meanings: first, the right to vote and exercise agency as the subject of an institution; and second, a retail operation (like McDonald's) in which independent operators in local markets paid a license fee for the right to conduct ongoing business under a shared, corporate trademark. In the last 30 years, however, franchising took on a third cultural significance, used as in [...] critical and comedic forms [...] to explain the multiplied replication of culture from intellectual property resources (the expansive product lines described as ›the STAR TREK franchise‹ or THE LORD OF THE RINGS franchise). (Johnson 2013, 6)

Im Franchising kulminieren auf gewisse Weise die Befürchtungen und Vorbehalte, die man aus kulturpessimistischer Sicht auf die Erzeugnisse einer Kulturindustrie haben kann.<sup>3</sup> Dies wird beispielsweise von Marsha Kinder anhand von Cartoons und ihren Videospieladaptionen beschrieben. Medienprodukte aus Franchises, so Kinder bereits 1991, seien aufgrund ihrer medialen Vielfältigkeit dazu in der Lage, nahezu jeden Freizeitbereich von Heranwachsenden regelrecht zu kolonialisieren und dabei ein transmediales »Supersystem« herauszubilden, das seine Produkte vor allem durch die Eigenschaft einer »transmedialen Intertextualität« miteinander verknüpft und damit in einen größeren Sinnzusammenhang bringt.

---

3 Dass die Medienwirtschaft mit diesen Prozessen nicht erst seit der Ausrufung von Jenkins' Paradigma der Konvergenzkultur eng verzahnt ist, verdeutlicht etwa Linda Hutcheon, wenn sie auf ähnliche Vermarktungsstrategien bei William Shakespeare, Charles Gounod, Giuseppe Verdi und Richard Wagner hinweist und urteilt: »we tend to reserve our negatively judgmental rhetoric for popular culture, as if it is more tainted with capitalism than is high art.« (2013, 31–32)

A supersystem is a network of intertextuality constructed around a figure or group of figures from pop culture who are either fiction [...] or [...] ›real‹. In order to be a supersystem, the network must cut across several modes of image production; must appeal to diverse generations, classes and ethnic subcultures, who in turn are targeted with diverse strategies; must foster ›collectability‹ through a proliferation of related products; and must undergo a sudden increase in commodification, the success of which reflexively becomes a ›media event‹ that dramatically accelerates the growth curve of the system's commercial success.« (Kinder 1991, 122–123)

Kinders weitere Fallbeispiele für solche Supersysteme – etwa die zahlreichen Manifestationen des TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES-Franchise, das auf Kevin Eastmans und Peter Lairds Comic von 1984 basiert und durch zahlreiche Reboots noch immer fortbesteht – deuten bereits an, dass sie weniger an den reinen Vermarktungslogiken gängiger Formen des Tie-Ins interessiert ist, als an den Effekten, die solche iterativen Adaptionenformen eines Franchise auf die jugendlichen Zielgruppen haben können. »Media products«, schreibt Derek Johnson über zwanzig Jahre später, »have proved culturally threatening not just in their seeming lack of sophistication, but in the challenge to choice, diversity, and creativity posed by their mechanistic, almost viral drive toward self-replication.« (2013, 2) Sie sind gleichsam dicht mit dem Diskurs um transmediale Erzählwelten verknüpft; eine ›mechanische‹ Franchise-Maschine stellt in diesem Sinne auch eine Welten-Maschine dar, die unter der Bedienung und der Aufsicht mehrerer Akteur\_innen stets neue Bestandteile einer narrativen Welt oder gänzlich neue Weltversionen hervorbringt.

Brüche in einem Modell einer Erzählwelt stellen dabei eher die Regel als die Ausnahme dar. Werden bestimmte Figuren und bestimmte Geschichten in ein anderes Medium übertragen, ergeben sich für Rezipient\_innen, deren Erwartungshaltungen häufig durch einen ersten Text und durch die Darstellungskonventionen eines ersten Mediums vorgeprägt wurden (oder anders formuliert: die ein mentales Modell

mit bestimmten Eigenschaften ausgebildet haben), beinahe schon notwendigerweise bestimmte Diskrepanzen. Dies ist etwa bei Literaturadaptionen ins Medium Film geradezu ein Standardfall, da bei beiden Medien ein grundsätzlich anderes semiotisches System zur Darstellung von narrativen Inhalten vorliegt, das die Imagination auf andere Weise stimuliert (vereinfacht gesprochen: arbiträre Schriftzeichen im einen, motivierte Bildzeichen im anderen Fall). Aber auch Übertragungen audiovisueller Medien wie Filme oder Fernsehserien in andere mediale Formen, wie etwa in Computerspiele, sind von diesen Brüchen betroffen. So ist der fiktive britische Geheimagent James Bond trotz seiner aus den Romanen und Filmen bekannten außerordentlichen körperlichen Fähigkeiten an bestimmten Stellen einer Computerspieladaption partout nicht dazu in der Lage, einfachste Hindernisse zu überqueren (weil die Möglichkeit dazu im Programmcode des Computerspiels einfach nicht vorgesehen wurde); und anstelle der psychologischen und dramaturgischen Tiefe, an der sich die Zuschauer\_innen der Fernsehserie *THE SOPRANOS* (HBO, 1999–2007) erfreuen, finden Fans in den Konterparts der geliebten Figuren im Computerspiel *THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT* (7 Studios/THQ, 2006) lediglich klischeehafte Abziehbilder italo-amerikanischer Kleingangster vor (Mittell 2015, 301).

Diese Problematik betrifft nicht nur Adaptionen im engeren Sinn, sondern vor allem auch inhaltliche Erweiterungen, bei denen Teile einer narrativen Handlung über mehrere Medien gestreckt werden (was Jenkins, wie oben erwähnt, als »transmedia storytelling« (2008, 97) bezeichnet). Das mühevoll Finden versteckter narrativer Schlüsselhinweise in Webserien, Alternate Reality Games, Comics oder Kurzfilmen, die für eine vermeintlich »richtige« Lesart eines Kinofilms oder einer Serie notwendig sind, sorgt bei vielen Zuschauer\_innen häufig für Verwirrung in Bezug auf (erzähl-)zeitliche Abläufe (Evans 2011, 36), findet nicht die notwendige Beteiligungsbereitschaft (Dena 2008, 52) oder verprellt Fans, weil ihr Engagement von den Produzenten im Nachhinein als nichtig erklärt wird (Mittell 2014, 226).

Wo transmediale Geschichten und Figuren, die den Rezipient\_innen bereits aus anderen Medienangeboten bekannt sind, in dieser

Hinsicht häufig enttäuschen und mit den Erwartungshaltungen des Publikums brechen, da deutet sich an, dass eine transmediale Expansion der Erzählwelt selbst – als raumzeitliches Setting – eine sehr viel belastbarere Kategorie darstellt. Treten aus einem bestimmten Medienangebot kaum bekannte Nebenfiguren (oder gar gänzlich neue Figuren) in vollkommen neuen Geschichten auf und füllen damit einen bislang unbekanntem raumzeitlichen Zusammenhang innerhalb des mentalen Modells der Erzählwelt, dann halten die Produzent\_innen solcher Geschichten gewissermaßen eine *carte blanche* in ihren Händen. Die Erwartungshaltungen, die aus einem anderen Medientext an den neuen Medientext herangetragen werden, sind dann nicht mehr gravierend mit dem Wissen um eine ›eigentliche‹ Geschichte oder eine bestimmte Figur vorgeprägt. Maßgebliche Details, welche den Wiedererkennungseffekt ausmachen und der medialen Repräsentationsform und damit einhergehenden Differenzen geschuldet sind, weichen eher einem empirischen Gefühl für die Gesetzmäßigkeiten der Erzählwelt (Baumgartner 2014, 38), einer atmosphärischen Grundstimmung (Huberts/Standke 2014, 12), einem »world feeling« (Yacavone 2010, 113) oder einem »ethos« der Welt, nach dem sich die Figuren verhalten (Klastrup/Tosca 2014). Diese imaginierten Weltbilder entsprechen also keinem ganz konkreten, medial konsistenten und im Grunde ›fertigen‹ Einzelbild, sondern eher einem flüchtigen Eindruck, der beim Publikum hinterlassen wird – ein Eindruck, der sich erhärten kann, sich aber schließlich auch wieder revidieren lässt. Transmediale Geschichten, welche die Erzählwelt expandieren und die Figuren oder die Handlung, die bereits in einem anderen Medium dargestellt wurden, größtenteils nicht tangieren, scheinen somit ›besser‹ im Sinne einer widerspruchsfreien, konsistenten mentalen Modellbildung der Rezipient\_innen zu funktionieren: »Each of the sequels, prequels, adaptations, transpositions, or modifications that make up the body of these franchises«, schreibt Marie-Laure Ryan in Hinblick auf die transmedialen Erzähluniversen der Gegenwart, »spins a story that provides instant immersion, because the recipient is spared the cognitive effort of building a world and its inhabitants

from a largely blank state. The world is already in place when the recipient takes his or her first steps in it, once again.« (Ryan/Thon 2014, 1) Das Erzeugen einer Welt im Kopf durch »cognitive effort« ist im Angesicht der schieren Masse des zu bewältigenden Materials, die solche Franchises häufig produzieren, keineswegs eine triviale Aufgabe. Dabei stellt sich auch die Frage, welche Weltversion beim Rezipienten abgerufen wird, wenn er seine »first steps, once again« darin geht – und auf welche Weise diese Version entstanden ist. Diese Arbeit versucht, den Gesetzmäßigkeiten bei der Konstruktion dieser Welten auf den Grund zu gehen.

## Aufbau der Arbeit

Um zu bestimmen, woher der Begriff der Transmedialität ursprünglich stammt und wie er sich sinnvoll von anderen Begriffen, wie Intermedialität, Intertextualität, Transtextualität oder Remediation abgrenzen lässt, werden im folgendem ersten Kapitel zwei Beispiele aus den letzten Jahren näher betrachtet: der experimentelle, im wörtlichen Sinne vielschichtige Roman *S.* (2013) von Hollywoodproduzent J.J. Abrams und Schriftsteller Doug Dorst sowie das Independent-Computerspiel *GONE HOME* (The Fulbright Company 2013), das die Spieler\_innen narrative Fragmente beim Erkunden eines verlassenen Hauses zusammensetzen lässt.

Nach dieser thematischen Hinführung zu einem allgemeineren Transmedialitätsbegriff widmet sich diese Arbeit im zweiten Kapitel einer thematischen Engführung zu medienübergreifenden Phänomenen, die mit Henry Jenkins' Konzept des »transmedia storytelling« (2008, 97) klassifiziert werden können. Transmediales Erzählen wird hierbei nach Ryan als »Sonderfall« (2013, 92) transfiktionaler Adaptions- und Expansionsformen begriffen und kontextualisiert. Nach einer kritischen Reflexion des Kapitels »Searching for the Origami Unicorn«, welches hier einen wichtigen Schlüsseltext darstellt, wer-

den Jenkins' spätere Nachbesserungen auf das theoretische Gebiet des transmedialen Weltenbaus – »world building« (ebd., 116) – überführt, dessen formale Struktur sich wesentlich durch das Merkmal einer prinzipiell auf Endlosigkeit ausgelegten Serialität begreifen lässt. Transmediales Erzählen und transmedialer Weltenbau in Serie stellen die maßgeblichen theoretischen Prinzipien dar, nach denen das erste zentrale Fallbeispiel, der THE WALKING DEAD-Komplex, genauer analysiert werden soll. THE WALKING DEAD ist durch die schiere Masse seines Korpus – weit über 9000 Seiten einer 13 Jahre lang erzählten Geschichte in Comicform, acht Romane, drei sich gegenseitig ergänzende Fernsehserien, zehn Computerspieladaptionen und zahllose Merchandise-Artikel – ein Franchise, bei dem sich die Reflexion über den Zusammenhang zwischen mechanisch-seriellen Auswüchsen und dem ›organischen‹ Fortbestehen einer geschlossenen Erzählwelt förmlich aufdrängt. Bei einem genaueren Blick auf das transmediale Material wird allerdings schnell klar, dass es sich bei einem nicht geringen Teil der Medientexte eben nicht nur um mechanisch reproduzierte Tie-In Ware oder für das Ursprungsnarrativ bedeutungslose, redundante oder lieblose Adaptionen handelt. Zwar finden inhaltliche Übertragungen von einem Medium in ein anderes statt, jedoch sind es meistens keine Nach-Erzählungen: Wiedergegeben wird nicht eine Geschichte, die bereits in einem anderem Medium realisiert wurde, sondern um vor allem das diegetische Setting mit all seinen Konventionen, Bedingungen und impliziten Regeln. Damit fungiert die adaptive Übertragung vielmehr als eine Ergänzung zu den anderen Medientexten. THE WALKING DEAD dient damit auch als ein *best practice case*, an dem sich besonders gut nachweisen lässt, wie ganz bestimmte Medien innerhalb eines medienübergreifenden Franchise ganz bestimmte formale und ästhetische Qualitäten ermöglichen – welche wiederum in ihrer Gesamtheit ein besonders stimmiges Erzähluniversum hervorbringen können. Da eine vollständige Werkanalyse nicht nur in Hinblick auf dessen Umfang, sondern vor allem aufgrund seines stetigen seriellen Wachstums weder möglich noch sinnvoll ist, wird dabei ein besonderer Fokus auf den ersten

Sammelband der Comicserie, die erste Staffel der ersten TV-Serie sowie die erste Staffel der Computerspielserie von Telltale Games gelegt. So sinnvoll das Konzept des seriellen, transmedialen Weltenbaus sich auch anhand dieses konkreten Einzelbeispiels durchexerzieren lässt, so lassen bestimmte Methoden, die hier zur Untersuchung herangezogen werden können – etwa Klastrops und Toscas Modell der »trans-medial world« (2004) mit ihrer Kategorie des »topos« – vor allem bei anderen Fallbeispielen noch immer viele Fragen offen.

Dies wird im dritten Kapitel deutlicher, das sich mit ALIEN einem weiteren Fallbeispiel widmet, das nicht nur Franchiselogiken, sondern explizit auch Fragen nach der Bildung von Weltmodellen deutlich durch den Text selbst artikuliert. »We Build Better Worlds« – so lautet das Motto der fiktiven Weyland-Yutami-Kooperation, deren dubiose Machenschaften den Plot der Handlung der hier näher untersuchten Ableger des ALIEN-Franchise motivieren. Die mittlerweile sechs Filme, die den Kern des Franchise ausmachen und die Erzählwelt durch ihr Set-Design, ihre bedeutungsschwangeren Andeutungen und schließlich auch ihre zahlreichen Leerstellen maßgeblich ausschmücken, weisen produktionsseitig aufgrund der Involvierung verschiedener Produktionsteams mit unterschiedlichen Regisseuren an ihrer Spitze dezidiert andere und voneinander deutlich unterscheidbare ästhetische Stile, künstlerische Handschriften, Genre-Bezüge und Differenzen in Erzähltempo und Tonart auf. Im Ergebnis entsteht damit ein hochgradig heterogener Werkkörper, der nichtsdestotrotz das Branding eines offiziellen Filmkanons trägt und eine äußerst gemischte Rezeption bei Publikum und Kritiker\_innen nach sich gezogen hat. Fragen nach dem kritischen Status eines »Originals«, dem außerordentlich flüchtigen Begriff der »Werktreue«, Kanonbildung, Autorschaft und Erwartungshaltungen aus etablierten Genremustern werden in diesem Kapitel mit zuvor erarbeiteten Perspektiven auf die Genese von fiktionalen Welten abgeglichen und mit dem bereits in Kapitel 2 erläuterten Begriff des Topos geschärft. Dabei werden die von Goodmans Studie »Weisen der Welterzeugung« (2005) gelieferten Prinzipien für das Vorhaben dieser Arbeit durch den Chrono-

topos-Begriff von Mikhail Bachtin erweitert. Zur Illustration stehen dabei der erste ALIEN-Film, die intertextuellen Anknüpfungspunkte des Prequels PROMETHEUS mit seiner crossmedialen Marketing-Kampagne, sowie das Computerspiel ALIEN: ISOLATION (2014) im Vordergrund, das erzählerisch und ästhetisch dicht an Scotts ersten ALIEN-Spielfilm rückgebunden ist.

Wurden bis zu diesem Punkt Franchises in den Fokus genommen, deren transmedialer Antrieb vor allem von einer narrativen und ästhetischen Expansion einer bestimmten Erzähwelt herrührte, wird in einem abschließenden vierten Kapitel der Blick dezidiert auf ein Phänomen gerichtet, das zwar eine alternative, aber möglicherweise weitaus gängigere Form des transmedialen Weltenbaus und vor allem der Wahrnehmung solcher Welten zeigt. Im Vordergrund steht hier der spielerische Prozess der Vermischung von charakteristischen Elementen bestimmter, von Franchise-Autoritäten und Lizenznehmern normalerweise in scharfer juristischer Distinktion gehaltener Weltbilder, die sich auch als Weltbausteine bezeichnen ließen. Der Begriff »Baustein« wird dabei ganz wörtlich genommen, da in diesem letzten Kapitel die Geschichten im Vordergrund stehen, die der Spielzeughersteller Lego seit dem Jahr 2014 über sich selbst erzählt – und zwar in Form von Kinofilmen und Computerspielen. Für den Wechsel der Perspektive von den Prozessen des Worldbuildings zu den Prozessen des Worldmakings bietet sich das Lego-Franchise geradezu an. Es präsentiert nicht nur eine Welt, die für Erzählungen gebaut wurde, sondern zeigt uns auf einer Metaebene immer wieder den Umgang mit seiner eigenen Materialität und den verschiedenen Marken, die wir darin vorfinden. Sowohl beim LEGO MOVIE (Lord/Miller 2014) als auch beim LEGO BATMAN MOVIE (Mckay 2017) und schließlich beim Computerspiel/Spielzeug-Hybridprodukt LEGO DIMENSIONS (Telltale Games/Warner Brothers 2015) besteht der thematische Dreh- und Angelpunkt darin, die durch Adaptationsformen mit-integrierten Kanon-, Franchise- und schließlich Mediengrenzen zu durchbrechen und produktiv umzugestalten. Damit werden die aus Lizenzgründen starr gesetzten Grenzen bestimmter Erzähwelten –

zumindest graduell – durch eine spielerisch-ironische Aneignung durchbrochen. Die Dekonstruktion von kanonischen Welten wird hier zu einem selbstreflexiven und satirischen Akt. Und doch, so stellt sich am Ende heraus, ist der lizenzrechtliche Überbau, der von den Filmen und dem Computerspiel gleichermaßen explizit kritisiert wird, noch immer gewährleistet – denn die Möglichkeiten des Neubaus sind nicht nur innerhalb des Videospieles stark reglementiert, sondern auch vor allem finanziell extrem aufwändig, da die Neukombination bestehender Teile nur durch hinzukaufbare Bausteine ermöglicht wird. Das Lego-Franchise reagiert damit einerseits auf eine Rhetorik, die das Spielzeug spätestens seit Einzug von lizenzierten Themensets umkreist, und steht andererseits stellvertretend für einen größeren Diskurs um transmediale Erzählwelten. Auf diese Weise führen die dargestellten Handlungen schließlich wieder zurück auf Fragen nach kulturindustrieller Kritik und kreativer Appropriation. Gerade in der von LEGO DIMENSIONS angebotenen Möglichkeit, reale, physische Bausteine zu verwenden, die im tatsächlichen Spiel anschlussfähig an Eigenkreationen sind, wird damit die Aussicht hervorgehoben, diese reglementierten Welten subversiv zu unterlaufen und sich selbst zu eigen zu machen.

# 1 Transmedialität, interkompositionale Relationstheorien und literarische Lens Flares

Der Begriff Transmedialität stellt ein Kompendium dar: Er ist eine Substantivierung des Adjektivs ›transmedial‹, das sich aus den Begriffen ›Medium‹ (lat. u. A. ›[Ver-]Mittler‹) und der Vorsilbe *trans-* (lat. ›jenseits‹, ›hinüber‹) zusammensetzt. Vereinfacht kann ›transmedial‹ daher mit ›medienübergreifend‹ übersetzt werden. Ähnlich wie beim Terminus Konvergenz handelt es sich bei Transmedialität – vor allem, wenn keine Unterscheidung zwischen den englischen Begriffen ›transmedia‹ und ›transmediality‹ gemacht wird (vgl. Gabriel et al. 2015, 165) – aber auch um ein *buzzword*, das von Journalist\_innen, Fans, Medienpraktiker\_innen und Wissenschaftler\_innen mit unterschiedlichen Bedeutungen und zu unterschiedlichen Zwecken verwendet wird.<sup>1</sup> So zieht auch Henry Jenkins drei Schlussfolgerungen, die das Problem um die Terminologie des Begriffs ›transmedia‹ beschreiben:

1. different groups of people are defining a still emerging concept differently for different purposes for different audiences in different contexts
2. some of those who talk about transmedia are less immersed in the previous writings and thinkings as we might wish and thus can bring a certain degree of fog
3. some groups are strongly motivated to expand or blur the scope of the category for self-promotional and self-advancement purposes. (Jenkins 2002, o. A.)

---

<sup>1</sup> Teile des folgenden Unterkapitels sind bereits vorab im Band GAMES STUDIES (Beil, Benjamin, Hensel, Thomas, Rauscher, Andreas (Hrsg.), Springer VS: Wiesbaden) erschienen.

Die im ersten Punkt angesprochenen »different groups [...], different purposes [...]« und »[...] different contexts« lassen sich dabei wiederum in mehrere Perspektiven einteilen, aus denen transmediale Phänomene in der Regel untersucht werden (vgl. Eder 2015, 67). Aufgrund dieser Undurchsichtigkeit soll der Begriff Transmedialität hier zunächst in Hinblick auf andere Medientheorien kontextualisiert werden. Dabei werden die Konzepte Intertextualität und Trans textualität, Intermedialität, Transmedia Storytelling und Remediation – soweit es im Rahmen dieses Kapitels möglich ist – definiert und miteinander abgeglichen, um sich einer Ordnungsmöglichkeit anzunähern. Denn trotz ihrer unterschiedlichen Präfixe teilen sich diese Konzepte eine Gemeinsamkeit: Sie eignen sich alle als theoretische Werkzeuge, mit denen Phänomene aufgegriffen und untersucht werden können, die die technischen Grenzen ihres Darstellungsmediums überschreiten. Damit fungieren sie gleichzeitig als Linsen, mit denen medienübergreifende Phänomene erfasst und bestimmte Eigenschaften scharfgestellt werden können (und wiederum andere Eigenschaften in Unschärfe geraten). In der folgenden Gegenüberstellung soll daher keineswegs der Versuch einer großen Theoriegeschichte gemacht, sondern vielmehr gezeigt werden, welchen Wert das Transmedialitätskonzept in Bezug auf das im weiteren Verlauf der Arbeit untersuchte Material hat – und welche Lesarten damit in den Vordergrund rücken. Als Fallbeispiele dienen hierzu der Roman *S.* (Dorst/Abrams 2012) und das Computerspiel *GONE HOME* (The Fullbright Company 2012). Zuvor soll das Forschungsfeld aber noch gegenüber einigen verwandten Konzepten eingegrenzt werden, um schließlich die Ausgangsfrage dieses Kapitels zu beantworten: Worin liegt der Erkenntnisgewinn, wenn wir Transmedialität als Untersuchungskonzept ernst nehmen?

## 1.1 Transmedialität: Forschungslage

Forscher\_innen, die sich mit Transmedialität beschäftigen, setzen sich mit Phänomenen auseinander, die die technischen oder materiellen Grenzen eines darstellenden Einzelmediums verlassen und sich in verschiedenen anderen medialen Formen manifestieren. Dabei handelt es sich häufig nicht nur um narrative Darstellungen und/oder Darstellungen bestimmter Figuren (etwa Jesus Christus, Sherlock Holmes oder Batman) sondern auch um wiederkehrende narrative Motive, formalästhetische Stil- und Ausdrucksmittel oder Strukturelemente, die in unterschiedlichen Medien mit unterschiedlichen Wirkungen auszumachen sind (etwa Metalepsen, Erzählerfiguren oder serielle Strukturen [vgl. Thoss et al. 2009, Thon 2014b, Schröter 1998]). Dieser sehr breiten Basisdefinition entsprechend überrascht es nicht, dass medienübergreifende Phänomene bereits seit geraumer Zeit eine Herausforderung für Forscher\_innen unterschiedlicher Felder und Disziplinen darstellen. Folgt man der Argumentation der Narratologin Marie-Laure Ryan, dann ließe sich eine mögliche erzähltheoretische Zeitlinie zur Skizzierung medienübergreifender Phänomene bereits in der griechischen Antike bei Platon und Aristoteles finden (wie ›ahmt‹ eine bestimmte Darstellungsform eine bestimmte Handlung nach? [vgl. Ryan 2004, 13, 22]). Nach übereinstimmenden Aussagen von Ryan sowie Lisbeth Klastrup und Susana Tosca lässt sich eine solche historische Bestimmung etwa durch Lessings Betrachtungen der Laokoon-Gruppe auch in die deutsche Ästhetik der Aufklärung überführen, die sich nicht zuletzt mit den Grenzen der antiken Ekphrasis befassen (mit welchen Mitteln ›erzählt‹ eine Skulptur, mit welchen ein literarischer Text? [Vgl. Klastrup/Tosca 2004, o. A.]) Eine andere Zeitlinie wäre der Medienwissenschaft selbst verpflichtet und sähe etwa in den Arbeiten von Walter Ong, Joshua Meyrowitz sowie Jay Bolter und Richard Grusin relevante Untersuchungen, die das Bewusstsein für den formenden Einfluss eines medialen ›Containers‹ auf seinen Inhalt schärfen (vgl. Ryan 2004, 16–31; Eder 2015, 71).

Auf den Punkt gebracht lautet die Frage, die bei all diesen Ansätzen stets im Vordergrund steht: Was ändert sich am vermittelten Inhalt, wenn sich das vermittelnde Medium ändert? In diesem Sinne kann die Forschung zur Transmedialität als eines der zentralsten Anliegen der Medienwissenschaft überhaupt begriffen werden, die in diesen kurSORisch aufgezeigten Stoßrichtungen vor allem komPARatistische Form/Inhalts-Kategorien untersucht. Hier besteht eine große Verwandtschaft zum Kerngebiet der Adaptationsforschung, welche vor allem Werke in den Blick nimmt, die »deliberate, announced, and extended revisitations of prior works« (Hutcheon 2012, vi) darstellen. Der Unterschied zwischen Adaptionsformen – die, wie Jens Eder beschreibt, entweder die Grenzen eines Einzelmediums überschreiten (und somit transmedial sind) oder im selben Medium stattfinden und lediglich anderen medialen Genre-Zuschreibungen angehören (und somit intramedial sind – etwa von einem Kurzfilm zu einem Langfilm [vgl. Eder 2015, 70]) – wird im zweiten Kapitel eine wichtigere Rolle spielen.

Versucht man Transmedialität als eigenständiges theoretisches Konzept zu fassen, dann führt eine weitere Spur in das Gebiet der etwa von Christy Dena so bezeichneten »intercompositional relation theories.« (2009, 110) Laut Dena handelt es sich dabei um solche Theorien, die Zusammenhänge zwischen jedweder Art von medialen Artefakten herstellen und durch ihre Zusammenführung mit neuen Bedeutungen aufwarten. Konkret geht es Dena damit um die Abgrenzung von Transmedialität von ähnlich gelagerten Konzepten wie der Intertextualität und Transtextualität (die sich vor allem auf implizite und explizite inhaltliche Verbindungen vorwiegend literarischer Texte beziehen (vgl. Kristeva 1982, Genette 2012, Stam/Raengo 2005; siehe auch Ausführungen unten); oder der Transfiktionalität (das vor allem die Migration formaler und inhaltlicher Eigenschaften zwischen unterschiedlichen Versionen verschiedener fiktiver Welten untersucht (vgl. Saint-Gelais 2010, Doležel 1999, Ryan 2013; siehe auch Kapitel 2). Das Konzept der Intermedialität stellt schließlich einen Sonderfall dar, der vor allem in der europäischen und deutschen Forschung durch den uneinheitlichen Gebrauch und die Vielzahl an aufgestellten Sys-

tematiken nur schwer einzuordnen ist (vgl. exemplarisch Wolf 2004 vs. Schröter 1998 vs. Rajewsky 2005). Charakteristisch an den dabei aufgestellten Systematiken ist, dass sie in der Regel auch transmediale Phänomene wie Adaptionspraktiken unter ganz verschiedenen Labels subsumieren oder sie mit leicht abgewandelten Intermedialitätsbegriffen gleichsetzen (vgl. Leschke 2003, 306–316). Um sich terminologische Klarheit zu verschaffen und zu vermeiden, bereits bestehende Transmedialitätsansätze einfach mit neuen Intermedialitätsklassifizierungen zu überschreiben,<sup>2</sup> ist es hilfreich, auf eine besonders produktive Verwendung des Intermedialitätskonzepts hinzuweisen: die Untersuchung der Kombination und der Verschmelzung verschiedener »fremdmedialer« ästhetischer Stile und semiotischer Codes in einem Einzelmedium. Diese Möglichkeit wird etwa von Andreas Böhn als »intermediales Formzitat« (2003, 7) und von Rajewsky als »intermedialer Bezug« (2002, 16–18) bezeichnet und beschreibt beispielsweise Phänomene des sogenannten »filmischen Schreibens« im Roman. Auf ähnliche Weise wird der Begriff von Joachim Paech gefasst: »Man kann auch sagen, daß es keine Intermedialität zwischen Literatur und Film gibt, sondern nur zwischen Medien literarischen und filmischen Erzählens« (Paech 1997, 335). Für eine derartige Untersuchung lässt sich der Begriff Transmedialität zunächst einmal nicht veranschlagen, wobei der Vorteil einer solchen terminologischen Unterscheidung in der Markierung des analytischen Fokus besteht. Versteht man Inter-

---

2 Hier ist etwa Rajewskys Transmedialitätsdefinition von »medienunspecifische Wanderphänomene« (12) zu nennen; die sie dem »termine ombrello(ne)« (2002, 6) Intermedialität unterordnet. Transmediale Phänomene seien solche Phänomene die »mit den dem jeweiligen Medium eigenen Mitteln ausgetragen werden können, ohne daß hierbei die Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums wichtig oder nötig ist« (12–13). Ich stimme Rajewskys generalisierender Bewertung des kontaktgebenden Ursprungsmediums jedoch nur teilweise zu, da bekannte Phänomene, die in einem anderen Medium auftauchen, oftmals mit ganz konkreten Erwartungshaltungen aus einem »kontaktgebenden Ursprungsmedium« verbunden sind und sich häufig maßgeblich daran orientieren. Diese Beobachtung wird im zweiten Kapitel mit den Ausführungen von Klastrop und Tosca zur Wichtigkeit der ersten Iteration eines Kulttexts in Bezug auf transmediale Welten näher erläutert.

medialität in erster Linie als Konzept zur Beschreibung von medialen Imitationsversuchen, emergierenden Medienkombinationen und medialen Neformationen (Rajewsky 2005, 51–52), dann untersucht man mit ihr Medienreferenzialität *innerhalb* von Mediengrenzen. Transmedialität würde hingegen Phänomene von Medienreferenzialität *außerhalb* von Mediengrenzen und ihre medialen Neumanifestation untersuchen. Jens Eder schlägt daher vor, Intermedialität als Konzept einzuordnen, das in der Regel eine Mikro-Perspektive auf einzelne Medienphänomene einnimmt, während Transmedialität häufig aus einer Makro-Perspektive heraus größere Medienverbünde (zum Beispiel Franchises mit bestimmten narrativen Marken) in den Blick nimmt (2015, 70). Beide Konzepte sind damit eng miteinander verwandt, da es im konkreten Einzelfall bei beiden Konzepten um die formalen und ästhetischen Medienspezifika bestimmter Fallbeispiele geht. Etwas zugespitzt ließe sich damit sogar sagen, dass Intermedialität den Blick auf Transmedialität *voraussetzt*, da alle formalen Analysen, die transmediale Phänomene anhand von einzelnen Fallbeispielen behandeln – und somit eine Mikroperspektive einnehmen – notgedrungen immer auch intermediale Analysen darstellen. Andererseits fehlen allen intermedialen Analysen, die ihren Blick lediglich auf den Inhalt und die Ästhetik eines medialen Artefakts richten, das *tertium comparationis*, das nur im Vergleich eines zweiten Mediums in Erscheinung tritt: Die Oper als eine eigenständige Gattung des Theaters zwischen klassischem Theaterstück und musikalischer Aufführung zu begreifen, gelingt nur, wenn mindestens eine Eigenschaft in Abgrenzung zu den anderen medialen Formen in den Vergleich einbezogen wird. Damit entsteht ein theoretischer Zirkel, der sich kaum ganz auflösen lässt und stark von den Ebenen abhängig ist, von denen man auf das Material zugreift. Gleichzeitig kommt es nur allzu häufig vor, dass das Material die theoretischen Zuschreibungen immer wieder unterläuft. Reine Typen existieren in der theoretischen Klarheit in der Regel nicht, was die beiden späteren Fallbeispiele demonstrieren.

Aller terminologischen Verwirrung zum Trotz spricht für Verwendung des Transmedialitätsbegriffs zur Beschreibung von Phänome-

nen, die ihr technisches oder materielles Darstellungsmedium überschreiten, zuletzt auch ein ganz praktischer Grund: Er wird in diesem Sinne vor allem auch von der englischsprachigen Medienwissenschaft verwendet und hat sich durch zahlreiche Publikationen mittlerweile international weitgehend durchgesetzt.

Es überrascht also nicht, dass die bereits erwähnten Beiträge von Jenkins – etwa zum Konvergenzbegriff oder zum ›transmedialen Erzählen‹ – keineswegs die ersten oder gar die einzigen theoretischen Entwürfe sind, die sich mit medienübergreifenden Phänomene befassen; sie stehen vielmehr in einer langen, mitunter fragmentierten und von unterschiedlichen diskursiven Stoßrichtungen geprägten wissenschaftlichen Tradition, auf deren vereinzelt Iterationen immer wieder zu abweichenden Graden Bezug genommen wird. Um den Begriff Transmedialität etwas grundlegender als in diesem allgemeinen Überblick einzuordnen – und bevor Jenkins' Konzept vom transmedialen Erzählen erneut aufgegriffen wird – soll an dieser Stelle ein theoretischer Einschub gemacht werden, in welchem die Verwandtschaftsverhältnisse und jeweiligen Unterschiede zu verschiedenen Konzepten gezeigt werden sollen. Den Anfang macht dabei das Konzept der Intertextualität.

### 1.1.1 Intertextuelle und transtextuelle Verweisstrukturen

Wenn Texte nicht nur im engeren Sinn als Verkettung von Schriftzeichen, sondern in einem umfassenderen Sinn als eine bedeutungsevozierende Abfolge von Zeichen jeglicher Art – als *semiotisches Gewebe* – verstanden werden können, dann lässt sich nicht nur Literatur, sondern *jede* medial vermittelte Zeichenfolge als textuelles Gefüge auffassen.<sup>3</sup> Da in dieser Arbeit Medienphänomene untersucht werden sol-

3 Diese Gleichsetzung ist bewusst simplifiziert, um die Bezüge zwischen den vorhandenen Konzepten herzustellen. Dass es sich – semiotisch gesprochen – bei literarischen Schriftzeichen um arbiträre (und abstrakte) Zeichen handelt, sei hier daher noch einmal genauso vermerkt wie die Tatsache, dass es sich etwa bei

len, die die Grenzen ihrer medialen Beschaffenheit überschreiten und Bezüge untereinander herstellen, können sich Theorien, die gewissermaßen die ›Textualität des Textes‹ verhandeln, als eine hilfreiche Quelle erweisen, um den Begriff der Transmedialität in einem ersten Schritt innerhalb einer längeren wissenschaftlichen Tradition zu situieren.

Ein erster Gedanke, den es dabei zu verfolgen gilt, findet sich innerhalb der poststrukturalistischen Strömung der Literaturwissenschaft in den späten 1960er Jahren. Die Philosophin Julia Kristeva, die sich auf Bachtins Modell der Dialogizität stützt, prägt mit ihrem Aufsatz »Wort, Dialog und Roman bei Bachtin« im philologischen Diskurs die Idee, dass sich (literarische) Texte grundsätzlich auf andere Texte berufen und dadurch ein »Mosaik von Zitaten« aufbauen, in dem jeder Text eine »Absorption und Transformation eines anderen Textes« darstellt (1982, 347). Wie Richard Aczel in seinem Überblicksartikel zum Thema Intertextualität anmerkt, ist die Erkenntnis, dass Texte nicht in einem »Vakuum« (Aczel 2001, 330) entstehen, zwar bis dato keineswegs unbekannt – so sind Textsorten wie die Parodie und die Imitation, welche sich ausdrücklich auf einen vorhergehenden Text beziehen, bereits in der klassischen Rhetorik zu finden. Kristevas Theorie markiert hingegen eine Position in einer Debatte, die später von Roland Barthes (vgl. Barthes 2009 [1967], 185–193) aufgegriffen wird und die vor allem die (zur Interpretation eines Textes häufig hinzugezogene) Instanz eines intentionalen Autors negiert, der als Genie agiert, sich schöpferisch betätigt und dazu in der Lage ist, Bedeutung bewusst und zielgerichtet in einem Text zu manifestieren. Ihre Postulierung »an die Stelle des Begriffs der Intersubjektivität tritt der Begriff der Intertextualität« (Kristeva 1982, 348) betrifft also weniger das semantische Beziehungsgeflecht von Texten ›zwischeneinander‹, als vielmehr die programmatische Kritik des Poststrukturalismus an autorzentrierten Interpretationsverfahren.

---

Filmzeichen oder den meisten Darstellungen im Computerspiel um motivierte Bildzeichen handelt, welche statt einer präzisen Benennung eines Ausdrucks oder Sachverhalts oder Zustands (etwa Begriffe wie ›Liebe‹ oder ›Freiheit‹) zur mimetischen, mitunter ambivalenten Abbildung gezwungen sind.

In welchem Verhältnis Texte nun tatsächlich zueinander stehen können, wurde schließlich unter anderem vom französischen Narratologen Gérard Genette in seinem Werk *PALIMPSESTE* (1982), dem bisher wohl »umfassendsten intertextualitätstheoretischen Projekt« (Aczel 2001, 340), eingehender untersucht. Dem Begriff »Intertextualität« ordnet Genette für seine Theorie den Ausdruck »Transtextualität« über, um zu beschreiben, in welchem Maße Texte über ihre eigene schriftliche Verfasstheit hinauszugehen vermögen, um in »eine manifeste oder geheime Beziehung zu anderen Texten« (Genette 1982, 7) zu treten. Nach Genette, der in seiner Arbeit Michel Riffaterre zitiert, läge sowohl ein »transzendenter Text« als auch ein »Inter-text dann vor [...], wenn der Leser Bezüge zwischen einem Werk und anderen wahrnimmt, die ihm vorhergegangen oder nachgefolgt sind.« (Riffaterre, o.A. z. n. Genette, ebd.) Im Gegensatz zu Riffaterre beschäftigt sich Genette allerdings nicht mit »traces intertextuelles« innerhalb eines Einzelwerks, sondern bemüht sich darum, eine »Gesamtstruktur« (II) herauszuarbeiten, die große Verwandtschaften verschiedener Textsorten aus unterschiedlichen Entstehungskontexten als Hypo- und Hypertexte erklärt und deshalb von ihm als »transtextuell« bezeichnet wird. Als Beispiel führt Genette hier zunächst mit Homers *ODYSSEE* (8.-7. Jahrhundert v. Chr.) einen Hypotext an, aus dem mit Vergils *AENEIS* (um 19 v. Chr.) und Joyces *ULYSSES* (1922) zwei Texte entstanden sind, die – ohne das ältere Werk auch nur zu nennen – sich nicht nur inhaltlich und strukturell auf das Epos beziehen, sondern ohne es »gar nicht existieren« können (ebd.). Diese Art von Hypertexten nennt Genette »Transformationen« (15), denen er in 80 Kapiteln in sämtlichen denkbaren Textgattungen weiter auf den Grund geht.

Mit Genettes Inter- und Transtextualitätsbegriff wird davon ausgegangen, dass im Grunde autonome, für sich stehende Texte im Akt des Lesens stets in Zusammenhang mit anderen Texten gebracht und auf diese Weise kon-textualisiert werden. Mit der Annahme eines sogenannten »Modell-« (Eco 2005, 92) oder »impliziten Lesers« (Iser 1979), der solche Beziehungen erkennt und einen intellektuel-

len Mehrwert daraus zieht, wird dieser Gedanke schließlich in der literaturwissenschaftlichen Rezeptionsästhetik enger an die Rolle der Leser\_innen geführt: So bezeichnet der Literaturwissenschaftler Robert Jauß die Rolle der Erwartungshaltung der Rezipient\_innen (in einem »objektivierbaren Bezugssystem« zum »Vorverständnis der Gattung, aus der Form und Thematik zuvor bekannter Werke« [1967, 100]) als ausschlaggebend für die Entfaltung des Sinnpotentials eines Textes. Jauß bezieht sich dabei unter anderem auf Hans-Georg Gadamers Aussage, dass »Verstehen immer« den »Vorgang der Verschmelzung [...] vermeintlich für sich seiender Horizonte« (Gadamer 1986, 289) meine. Der ›Sinn‹ eines Textes kann somit als die Gesamtheit seiner vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Lektüren verstanden werden, was Texte zu einem potentiell un abgeschlossenen semantischen System macht, welches von Leser\_innen stets durch die Hinzunahme neuen Wissens aktualisiert und fortgeführt werden kann.<sup>4</sup>

### 1.1.2 Vom transzendenten Text zum transzendenten Medium

Diese grundlegenden bedeutungshervorbringenden Eigenschaften von Texten gelten nun nicht nur für literarische Zeichenfolgen. Einige Jahrzehnte nach Kristeva, Barthes, Genette, Jauß und Gadamer spricht schließlich auch der Medienwissenschaftler Henry Jenkins in seinen Publikationen von einer besonderen Form des Verschmelzens, die er als »convergence« bezeichnet und der eine Schlüsselrolle beim Verständnis des hier vertieften Transmedialitätskonzeptes zukommt. Konvergenz wird hier von Jenkins gegen eine »dumb industry idea«

---

4 Die Ausführungen in diesem Absatz habe ich vor allem Prof. Dr. Manfred Weinberg und seiner Lehrtätigkeit an der Universität Konstanz zu verdanken, der diese literaturwissenschaftlichen Zusammenhänge nach jeder Vorlesung in prägnant formulierten, unveröffentlichten Kurztexen für die Studierenden veröffentlichte.

(2003, o.A.) abgegrenzt, welche nun gerade nicht die geistige ›Horizontverschmelzung‹ im Sinne Gadamers, sondern vor allem das Zusammenfließen aller denkbaren materiellen und technischen (Speicher- und Abspiel-)Medien in einer einzigen ›black box‹ als eine Art Universalmedium prophezeie. Eine solche Entwicklung ist heutzutage zwar durch das Emporkommen und die schnelle Verbreitung von bestimmten Technologien (wie etwa dem Smartphone) teilweise kaum von der Hand zu weisen, jedoch bezieht sich Jenkins auf eine grundlegendere Annahme: Statt lediglich die Träger von Inhalten in den Blick zu nehmen, die diverse technische Eigenschaften und Funktionen verschiedener Einzelgeräte übernommen haben, sei es nach Jenkins wichtiger, Konvergenz als einen sehr viel umfassenderen Prozess zu begreifen. Dieser habe wiederum massive kulturelle Auswirkungen und sei weder allein auf Seiten des Mediums (als materieller Speicher des Textes) oder auf Seiten des Textes (dem Inhalt eines Buchs oder Films) noch der Rezipient\_innen (Leser\_innen oder Zuschauer\_innen) zu verorten, sondern spiele sich schlicht und ergreifend »everywhere« ab:

[...] thanks to the proliferation of channels and the increasingly ubiquitous nature of computing and communications, we are entering an era where media will be everywhere, and we will use all kinds of media in relation to one another. We will develop new skills for managing information, new structures for transmitting information across channels, and new creative genres that exploit the potentials of those emerging information structures. (2003, o.A.)

Innerhalb dieser neuen Informationsinfrastruktur entsteht nun tatsächlich ein solches »new creative genre«, das sich die oben angeführten Merkmale zu eigen macht: Texte, die die oben beschriebenen Konvergenzvorgänge durch wirtschaftliche Synergieprozesse nutzbar machen und über ein primäres Trägermedium hinaus in weiteren Medien in Erscheinung treten. Die Besonderheit ist nun, dass hier dezidiert nicht nur die narrativen Inhalte, sondern auch – dem