

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