



BÜCHNER



Hanns Christian Schmidt

## Transmediale Topoi

Medienübergreifende Erzählwelten  
in seriellen Narrativen

2020 • 398 Seiten • 14,5 × 20,5 cm • kartoniert

ISBN 978-3-96317-163-5

37,- €



Auch als E-Book verfügbar: ISBN 978-3-96317-701-9 • 30,- €

Die populären Erzählwelten aus Romanen, Filmen, TV-Serien und Computerspielen sind aus unserer zeitgenössischen Medienlandschaft kaum noch wegzudenken. Doch wie werden transmediale Storyworlds – also Welten, in denen verschiedene Erzählungen in verschiedenen Medien realisiert werden – aus medienkulturwissenschaftlicher Sicht konstruiert und wahrgenommen? Welche technischen und narrativen Eigenschaften der jeweiligen Medien spielen dabei eine Rolle? Und was haben Einhörner damit zu tun?

Hanns Christian Schmidt antwortet auf diese Fragen mithilfe von drei Fallbeispielen: Zombies, Aliens und Lego-Steine. Während die Comic-, TV-, Web- und Computerspiel-Serie *The Walking Dead* eine kontinuierliche und weitgehend konsistente zombieapokalyptische Welt darstellt, entwirft das *Alien*-Franchise mehrere Welt-Versionen, die kaum unterschiedlicher sein könn-

**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 Philosophischen Fakultät der

Universität zu Köln. Das Lego-Franchise hingegen nimmt das Prinzip des Weltenbaus ganz wörtlich und liefert uns in seinen Kinofilmen und seinem Toys-to-Life-Computerspiel *Lego Dimensions* nicht nur eine wortwörtliche Franchise-Maschine, sondern gleichzeitig auch eine Metaperspektive auf unseren Umgang mit diesen Welten – und der fällt außerordentlich spielerisch und ironisch aus.

Schmidt grenzt das Konzept der Transmedialität von anderen, ähnlich gelagerten medienwissenschaftlichen Konzepten ab und schlägt darüber hinaus eine theoretische Modellierung vor, die formalen Beschreibungskriterien einen phänomenologischen Ansatz gegenüberstellen. Der Topos-Begriff, so zeigt sich, liefert dabei einen wichtigen Schlüsselterminus, der auf produktive Weise Worldbuilding- und Worldmaking-Vorgänge analysierbar macht.

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). Forschungsinteressen: Trans-, Inter- und Retromedialität, Game Studies, Game Literacy, Film- und Fernsehwissenschaften.