

# 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> , <i>Qualia</i> , »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