

Ausgabe 20, Juli 2014/Issue 20, July 2014

Themenheft/Special Issue

Medienkonvergenz und transmediale Welten (Teil 1)/ Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 1)

Herausgeber/Editors: Benjamin Beil,
Klaus Sachs-Hombach, Jan-Noël Thon

Inhalt/Contents

Jan-Noël Thon	3
<u>Einleitung. Medienkonvergenz und transmediale Welten/ Introduction. Media Convergence and Transmedial Worlds</u>	
Hanns Christian Schmidt	5
<u>Origami Unicorn Revisited. »Transmediales Erzählen« und »transmediales Worldbuilding« im <i>The Walking Dead</i>-Franchise</u>	
Andreas Rauscher	25
<u>Modifikationen eines Mythen-Patchworks. Ludonarratives Worldbuilding in den <i>Star Wars</i>-Spielen</u>	
Vera Cuntz-Leng	45
<u>Harry Potter transmedial</u>	

Raphaela Knipp	64
<u>»One day, I would go there...«. Fantouristische Praktiken im Kontext transmedialer Welten in Literatur, Film und Fernsehen</u>	
Theresa Schmidtke/Martin Stobbe	80
<u>»With poseable arms & gliding action!«. Jesus-Actionfiguren und die transmediale Storyworld des Neuen Testaments</u>	
Hanne Detel	98
<u>Nicht-fiktive transmediale Welten. Neue Ansätze für den Journalismus in Zeiten der Medienkonvergenz</u>	
<u>Impressum</u>	125

Jan-Noël Thon

Einleitung. Medienkonvergenz und transmediale Welten

In den letzten Jahrzehnten haben technische Innovationen, die zunehmende Mediatisierung unseres Alltags und die ökonomischen Interessen global agierender Medienkonglomerate eine hochgradig vernetzte Medienlandschaft geschaffen, in der eine ›mediale Marke‹ sich häufig über verschiedene Medienplattformen erstreckt. Eine der Auswirkungen dieser technischen, ökonomischen und kulturellen Medienkonvergenz scheint dabei die stetig zunehmende Verbreitung transmedialer Unterhaltungsfranchises zu sein, die – in der Regel, aber nicht notwendigerweise: fiktive – Geschichten, Figuren und Welten über die Grenzen konventionell distinkter Medien hinweg darstellen.

Angesichts der soziokulturellen Relevanz und des kommerziellen Erfolgs von transmedialen Unterhaltungsfranchises in der gegenwärtigen Medienkultur ist es kaum überraschend, dass sich die Medienwissenschaft inzwischen ebenfalls verstärkt für transmediale Phänomene zu interessieren begonnen hat, wobei nicht selten die Rede vom ›transmedialen Erzählen‹ oder von ›transmedialen Welten‹ ist. In den entsprechenden medienwissenschaftlichen Diskursen weniger präsent scheint allerdings die erstaunliche Formenvielfalt von transmedialen Phänomenen zu sein, zu deren weiteren Erfassung das vorliegende *IMAGE*-Themenheft als erster Teil einer dreiteiligen Reihe einen Beitrag leisten möchte.

Ein Großteil der in diesem und den beiden noch folgenden Themenheften veröffentlichten Aufsätze basiert dabei auf Vorträgen, die während der Winter School »Transmedial Worlds in Convergent Media Culture« gehalten wurden, welche vom 24. bis zum 28. Februar 2014 an der Graduiertenakademie der Eberhard Karls Universität Tübingen stattgefunden hat und durch das Zukunftskonzept der Eberhard Karls Universität Tübingen (Deutsche Forschungsgemeinschaft, ZUK 63) gefördert wurde.

Jan-Noël Thon

Introduction. Media Convergence and Transmedial Worlds

In the past few decades, technical innovations, the increasing mediatization of everyday life, and the economic interests of global media conglomerates have led to a highly interconnected media landscape where intellectual property is often spread across a variety of media platforms. One of the effects of this technological, economic, and cultural media convergence appears to be the increasing visibility and presence of transmedial entertainment franchises which represent—usually, but not necessarily: fictional—stories, characters, and worlds across the borders of conventionally distinct media.

In light of the socio-cultural relevance and the commercial success of transmedial entertainment franchises in contemporary media culture, it will come as no surprise that media studies have started to focus on transmedial phenomena, as well, with terms such as ›transmedia(l) storytelling‹ or ›transmedial worlds‹ enjoying ever broader popularity. However, what is usually not quite as present in the discourses of media studies is the astonishing heterogeneity of forms that can be observed with regard to transmedial phenomena. It is this heterogeneity of forms that will be further examined by the present special issue of *IMAGE*, which in turn is the first installment of a three-part series.

A substantial part of the essays collected in the present as well as the two forthcoming special issues of *IMAGE* is based on papers presented during the Winter School ›Transmedial Worlds in Convergent Media Culture‹, which took place from February 24 to February 28, 2014 at the Graduate Academy of the University of Tübingen and was supported by the Institutional Strategy of the University of Tübingen (German Research Foundation, ZUK 63).

Hanns Christian Schmidt

**Origami Unicorn Revisited.
›Transmediales Erzählen‹ und
›transmediales Worldbuilding‹ im
The Walking Dead-Franchise**

Abstract

The production, distribution and reception of storyworlds across media developed as an emergent trend among media scholars for quite some time. A promising approach to cope with these phenomena on a theoretical basis seems to be the distinction between transmedia storytelling in a narrow sense as described in Henry Jenkins' *Convergence Culture* and the concentration on the implications of constructing a coherent mental image of a storyworld across media, so called transmedia world building. To differentiate between those two transmedial approaches, the text outlines a dialogue between Jenkins and his former teacher, David Bordwell. The insights gained from that discussion will then be transferred to a recent case study—the transmedia franchise of *The Walking Dead*.

Die Produktion, Distribution und Rezeption medienübergreifender Erzählwelten hat sich seit einiger Zeit als eine überaus produktive Stoßrichtung für die medienwissenschaftliche Forschung herausgestellt. Ein erster fruchtbarer Ansatz, diesem Phänomen theoretisch auf die Spur zu kommen, scheint dabei in der Unterscheidung zwischen transmedialem Erzählen im engeren Sinne nach Henry Jenkins' *Convergence Culture* und dem ähnlich gelagerten, jedoch nicht equivalent zu fassenden Phänomen des sogenannten ›Worldbuilding‹ zu liegen. Auf der Suche nach einer schärferen Unterteilung dieser bei-

den Konzepten wird zunächst die Debatte um Jenkins' Entwurf anhand des Dialogs zwischen Jenkins und seinem einstigen Lehrer David Bordwell nachgezeichnet. Die hieraus abgeleiteten Erkenntnisse werden mit einem Blick auf ein zeitgenössisches Fallbeispiel – das transmediale Universum des *The Walking Dead*-Franchise – übertragen.

1. Einleitung

Many of our best authors, from William Faulkner to J.R.R. Tolkien, understood their art in terms of world-creation and developed rich environments which could, indeed, support a variety of different characters. For most of human history, it would be taken for granted that a great story would take many different forms, enshrined in stain glass windows or tapestries, told through printed words or sung by bards and poets, or enacted by traveling performers. (JENKINS 2003: o.S.)

Die Produktion, Distribution und Rezeption medienübergreifender Erzählwelten hat sich seit einiger Zeit als eine überaus produktive Stoßrichtung für die medienwissenschaftliche Forschung herausgestellt. Dass der theoretische Diskurs um transmediale Erzählwelten immer wieder neue Impulse mit unterschiedlichsten disziplinären Akzentuierungen erhält, ist dabei vor allem auf die Arbeiten des amerikanischen Medienwissenschaftlers Henry Jenkins zurückzuführen. Dieser griff den eingangs zitierten Gedanken 2006 erneut auf, arbeitete ihn zum Konzept des sogenannten ›transmedialen Erzählens‹ bzw. ›Transmedia Storytelling‹ (vgl. JENKINS 2006) um und führte ihn in seiner populären Monographie *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* schließlich nicht nur an die »forefront of industry parlance« (BORDWELL 2009: o.S.), sondern vor allem auch in den Fokus zahlreicher Kritiker/innen. Ein Grund für die kritischen Stimmen stellt dabei mit Sicherheit das ungewein breite Raster dar, das Jenkins ansetzt, um transmediale Phänomene vor allem für eher unbeteiligte Interessierte zu erklären.¹ Bemerkenswert daran ist jedoch, dass die von Jenkins provozierte, weiterführende Diskussion auch in einem jener Kommunikationsmedien stattfindet, die in seinem Konzept der Konvergenzkultur eine wichtige Rolle spielen: in der (akademisch geprägten) Blogosphäre. Durch diese gleichermaßen transmedial wie kollaborativ stattfindende Arbeit an der Theorie (die damit der von Jenkins geborgten Idee einer ›kollektiven Intelligenz‹ [vgl. LÉVY 1997] entspricht) rastert er dabei das Konzept des ›Transmedia Storytelling‹ *ex post*. Dabei kristallisieren sich schließlich bestimmte ästhetische Schlüsselmerkmale heraus, nach denen sich medienübergreifende Phänomene sinnvoll – bzw. etwas sinnvoller als in Jenkins' erstem Entwurf – kategorisieren lassen dürften.

Ein erster fruchtbarer Ansatz scheint dabei in der Unterscheidung zwischen einem transmedialen Erzählen im engeren Sinne nach Jenkins' *Convergence Culture*-Monographie (vgl. JENKINS 2006) und dem ähnlich gelager-

¹ »My goal is to help ordinary people grasp how convergence is impacting the media they consume and, at the same time, to help industry leaders and policymakers understand consumer perspectives on these changes« (JENKINS: 2006: 12).

ten, jedoch keineswegs gleich zu fassenden Phänomen des sogenannten ›Worldbuilding‹ zu liegen. Auf der Suche nach einer schärferen Unterteilung dieser beiden transmedialen Ansätze wird auf den folgenden Seiten daher in einem ersten Schritt versucht, die Debatte um Jenkins' Entwurf anhand des Dialogs zwischen Bordwell und Jenkins nachzuzeichnen. Dabei soll zunächst herausgearbeitet werden, welche ästhetischen Kriterien sich auf das Konzept eines ›transmedialen Erzählens‹ einerseits und welche sich eher auf Seiten eines transmedialen ›Worldbuilding‹ -Ansatzes verorten lassen. Die hieraus abgeleiteten Erkenntnisse werden schließlich mit aktuelleren Arbeiten zum Themenkomplex des ›Worldbuilding‹ abgeglichen, von denen Mark J.P. Wolf mit seiner Monographie *Building Imaginary Worlds* (vgl. WOLF 2013) wohl den prominentesten Vertreter darstellt. Als ungleich ergiebiger stellt sich dabei jedoch Lisbeth Klastrups und Susana Toscas Modell der ›transmedialen Welt‹ (vgl. KLATRUP/TOSCA 2004) heraus, welches sich fruchtbar mit einem Blick auf ein zeitgenössisches Fallbeispiel – das transmediale Universum des *The Walking Dead*-Franchise – anwenden lässt.

2. Das *Casablanca* der Konvergenzkultur. Transmediale Erzählstrategien im *The Matrix*- Franchise

Doch zunächst ein Schritt zurück: Verfolgt man Jenkins' Argumentation in seinem für das Konzept relevanten Kapitel etwas genauer, treten vor allem zwei Strategien zutage, die in transmedialen Erzählungen maßgeblich zum Einsatz kommen. Zum einen fertigten Produzent/innen hier laut Jenkins – in seinem Paradebeispiel die Wachowsky-Geschwister, die sich für das *Matrix*-Universum verantwortlich zeigen – zunächst »layers upon layers of references« (JENKINS 2006: 100) in ihren Werken an, die von den engagiertesten Zuschauer/innen geradezu forensisch analysiert und interpretiert würden (vgl. MITTELL 2006). Gemäß des Grundsatzes »The deeper you drill down, the more secrets emerge, all of which can seem at any moment to be the key to the film« (JENKINS 2009: 101) seien die Fans, wie der Titel des Kapitels »Searching for the Origami Unicorn«² es bereits andeutet, dabei stets auf der Suche nach dem einen Schlüsselhinweis, der die vermeintlich ›richtige‹ Lesart des Films bereithält (vgl. JENKINS 2009: 98). Zum Zweiten seien bereits in der Planungs-

² Für den in diese Anspielung eher uneingeweihten Kinzuschauer: Beim ›Origami Unicorn‹ handelt es sich um eine Referenz auf nachträglich hinzugefügte Schlüsselbilder im Director's Cut des Kultfilms *Blade Runner* (1982). Der Protagonist – der Kopfgeldjäger Deckard (Harrison Ford), der in seiner Funktion als titelgebender Blade Runner nach künstlichen Menschen (Replikanten) fahndet – findet in der ergänzten Schnitfassung ein aus Papier gefaltetes Einhorn in seinem Appartement, das offenbar von seinem Kollegen dort hinterlassen wurde. Da das Einhorn bisher nur in bestimmten Traumsequenzen Deckards vorgekommen ist, liegt hier ein begründete Verdacht nahe: Der besagte Kollege hat herausgefunden, dass es sich bei Deckard selbst um einen Replikanten handelt. Dies stellt einen Plot Twist sondergleichen dar, der die Lesart des gesamten Films gehörig umkrempelt.

phase der Filme inhaltliche Ellipsen angelegt, die von den Zuschauer/innen in Bezug auf ihre Plots und die größere Hintergrundgeschichte erst durch die Zuhilfenahme des umfangreichen paratextuellen Zusatzmaterials aufgefüllt werden können (vgl. JENKINS 2009: 98).

Jenkins geht in seinem Kapitel freilich noch weiter: Jeder Teil des transmedialen Franchise müsse, so schreibt er, in sich geschlossen sein (»needs to be self-containend«), einen Einstiegspunkt in die größere erzählte Welt darstellen (»is a point of entry«), einen tieferen Einblick in sie bieten (»offering new levels of insight and experience«) sowie durch das Ausnutzen mehrerer Medien einen potentiell größeren Rezipienten/innenkreis ansprechen (»works to attract multiple constituencies« [JENKINS 2009: 98]). Diese Aufzählung wirkt dabei auf den Leser/die Leserin nicht nur aufgrund ihres Umfangs überraschend: Stellt Jenkins einige Zeilen später fest, dass im Grunde noch keine »good aesthetic criteria« zur Untersuchung solcher »fully transmedia franchises« (JENKINS 2009: 99) entstanden seien, schlagen seine Erläuterungen hier einen durchweg prophetischen, teils imperativen Ton an. Ergänzt werden diese Forderungen schließlich durch weitere Fallbeispiele, in denen immer wieder schlaglichtartig Zitate von Forscher/innen und Praktiker/innen der Unterhaltungsbranche eingebracht werden – jedoch ohne wirklich weiter vertieft zu werden. Diese sehr kurzen Abrisse wirken dabei eher oberflächlich: So vergleicht er etwa in sehr kurzen Erläuterungen die Ursprünge des transmedialen Erzählens mit den Adaptionenformen der christlichen Ikonographie, macht Anmerkungen zu neueren Formen von Autor- und Urheberschaften oder gleicht die Erweiterung der repräsentierten Erzählwelt in Anlehnung an Umberto Ecos Gedanken zum Kultfilm *Casablanca* (1942) ab, bei der er vor allem den enzyklopädischen Reichtum an zitierfähigem Material aufgrund der im Film angehäuften Referenzen und Klischees herausstellt (vgl. JENKINS 2006: 99-10). Andererseits entbehren die schlaglichtartigen Betrachtungen aber aufgrund ihrer Anzahl und den dabei gemachten Querverweisen zu anderen signifikanten Forschungsfeldern keineswegs des Reizes, tiefer in die Materie einzudringen.

3. Von transmedialen Parasiten und Symbionten

Dies geschieht dann tatsächlich auch, als sich der Filmwissenschaftler David Bordwell in seinem Blog mit Jenkins' Konzept auseinandersetzt. In seinem Eintrag »Now Leaving from Platform 1« beleuchtet er nicht nur die dargelegte Idee eines »ideal [...] of transmedia storytelling« (BORDWELL 2009: o.S.) in einem theoretisch reflektierteren Kontext, sondern setzt Jenkins' Enthusiasmus auch eine gewisse Erzählpragmatik und ästhetische Kritik entgegen. Neben Bordwells Verortung des Konzepts in der Tradition der Paratext- und Palimpsestforschung Genettes (vgl. GENETTE 1992; 1993) stellt er in Jenkins' Erzähl-

paradigma vor allem eine Komponente heraus, die diese im Grunde »traditional idea« wiederum »sexy« (BORDWELL 2009: o.S) mache:

Some transmedia narratives create a more complex overall experience than that provided by any text alone. This can be accomplished by spreading characters and plot twists among the different texts. If you haven't tracked the story world on different platforms, you have an imperfect grasp of it. (BORDWELL 2009: o.S.)

Diesen »imperfect grasp« bezieht Bordwell dabei vorrangig auf die inhaltlichen Ellipsen und auf eben jene »Origami Unicorns« (vgl. JENKINS 2006), die andeuten, dass die Handlung eines Film keineswegs nach dem Abspann zu Ende ist, sondern seine Zuschauer/innen im Anschluss auf die Jagd nach narrativen Zusatzinformationen schickt. Anders als die Transformationen und Pastiche, die Genette seinerzeit in den literarischen Klassikern und bei den postmodernen Avantgardisten gesucht hat, sind diese narrativen Zusätze eben keine Texte, die einen älteren Text überlagern bzw. ihm bloß »aufgepropft«³ sind. »If *Sherlock* pastiches are parasites«, betont Bordwell, »the texts around *The Matrix* exist in symbioses, giving as much as they take« (BORDWELL 2009: o.S.). Im wechselseitigen, geradezu symbiotischen Bezug, den diese Elemente zueinander pflegen, liegt somit eine gewisse Chance für Erzählungen, die ein hohes Immersionspotential haben und den engagierten Fans einen zusätzlichen Mehrwert bieten. Doch Bordwell geht es dabei weniger um das unbedingte Ausschöpfen dieser neuen Möglichkeiten, als vielmehr um ein vernünftiges Maßhalten mit ihnen:

No narrative is absolutely complete; the whole of any tale is never told. At the least, some intervals of time go missing, characters drift in and out of our ken, and things happen offscreen. Henry Jenkins suggests that gaps in the core text can be filled by the ancillary texts generated by fan fiction or the creators. But many films thrive by virtue of their gaps. (BORDWELL 2009: o.S)

Betrachtet man – nun von einer rezeptionsästhetischen Warte aus – Konvergenz in einem weiteren Sinne auch als eine Form von »Horizontverschmelzung« (vgl. GADAMER 1960), in der dynamische Leseprozesse innerhalb eines hermeneutischen Zirkels angestoßen und mit jeder Relektüre angereichert werden, dann geht es bei Bordwells Kritik – weiterer literaturwissenschaftlicher Anlehnung, hier mit Robert Jauß gesprochen – eben nicht um die Entfaltung eines möglichen Sinnpotentials eines erzählenden Werks, das durch die individuelle Interpretation des Lesers/der Leserin konstruiert wird (vgl. JAUSS 1967: 100), sondern im Gegenteil um *ihre Beschneidung durch zu viele Informationen*: Indem Fragen klar beantwortet werden, die zunächst der Vorstellungskraft des Zuschauers überlassen wurden, büßen sie einen Großteil ihres ästhetischen Reizes und der Spannung ein, die durch die Ambiguität und

³ Uwe Wirth hat darauf aufmerksam gemacht, dass das von Genette im Original verwendete Verb *greffer* tatsächlich statt mit »überlagern« präziserweise mit »aufpfropfen« übersetzt werden müsste – und damit dem biologischen Diskurs über die Hybridisierung von Pflanzenarten entliehen ist: »Die Aufpfropfung ist ein botanisches Transplantationsverfahren, bei dem man Teile von zwei Pflanzen verletzt und dann so zusammenfügt, daß sie miteinander verheilen. Der eine Teil wird als Unterlage bezeichnet. Er ist eine Art Gastgeber, der im Boden wurzelt und den anderen Teil, den Reis, mit Nährstoffen versorgt« (WIRTH 2006: 24).

tendenzielle Offenheit einer unabgeschlossenen Erzählung entsteht. Diese Form der Ellipsen wären nach diesem Verständnis mit einem Konzept verwandt, das erneut in der Literaturwissenschaft als eine zentrale ›Wirkungsbedingung‹ (vgl. ISER 1970) von fiktionalen Texten bezeichnet wurde: das Konzept der Leer- und Unbestimmtheitsstellen, das vom polnischen Philosoph Roman Ingarden (vgl. INGARDEN 1972) vorgeprägt und von Wolfgang Iser in der Literaturwissenschaft einflussreich vertieft worden ist. Gäbe es lediglich eine einzige, gültige und abrufbare Interpretation, so Iser in seiner Konstanzer Antrittsvorlesung, dann bliebe ein Text lediglich »die Illustration einer ihm vorgegeben Bedeutung« und schließlich »für den Leser nicht mehr viel übrig« (ISER 1970: 5-7). Demnach seien es auch eben diese Leerstellen, die die mentale Auseinandersetzung mit dem Text stimulieren und daher nicht nur seine Wirkung, sondern auch die mit ihm verbundene entscheidende ästhetische Gratifikation für den Rezipienten/die Rezipientin darstellen.

Dieser Art der Kritik geht Bordwell schließlich weiter nach, in dem er nicht nur auf den Reiz der unbestimmten Elemente in einer (filmischen) Erzählung, sondern auch den wirkungsvollen Gehalt ihrer Anfangs- und Endsequenzen betont:

Art works gain strength by having firm boundaries. A movie's opening deserves to be treated as a distinct portal, a privileged point of access, a punctual moment at which we can take a breath and plunge into the story world. Likewise, the closing ought to be palpable, even if it's a diminuendo or an unresolved chord. (BORDWELL 2009: o.S.)

Laut Bordwell wäre in transmedialen Erzählungen das Ende eines Films nicht mehr mit dem Ende der ›größeren‹ Handlung gleichzusetzen, was dem Zuschauer allerdings nun kein Gefühl der oben geschilderten ästhetisch-stimulierenden Unabgeschlossenheit, sondern einen anderen Eindruck vermittelt: Die »firm boundaries« (BORDWELL 2009: o.S.) des Werks, die ihren Rahmen bilden, fielen weg, da das Prequel, Spin-Off oder Sequel in einem anderen Medium die Erzählung zwangsläufig fortsetzen würde. Mit dieser ›Portalfunktion‹ von Handlungsbeginn und -ende sind aber nicht nur Faktoren der Wirkung, sondern auch die einer reinen Erzählpragmatik angesprochen. Schließlich sei es sehr schwer, so Bordwell, darzulegen, wie in fragmentarischen transmedialen Angebotskonstellationen die verschiedenen Handlungselemente zusammenkämen und von den Zuschauer/innen zusammengesetzt würden: »how they work together, how they unfold, what it all adds up to – except to note that different people will encounter information bits at different times with different states of knowledge« (BORDWELL 2009: o.S.). Indem das Format des jeweiligen Mediums auf diese Weise einen Rahmen vorgibt, in welchem sich über eine bestimmte Rezeptionsdauer einer Narration (Erzählzeit) eine Abfolge von Ereignissen (erzählte Zeit) entfaltet, wird der Rezipient/die Rezipientin schließlich auch angeleitet, auf welche Weise ein Erzählmedium zu bewältigen ist. In dem vom Jenkins postulierten Ideal einer transmedialen Erzählung bricht transmediales Storytelling genau diese orientierende und lenkende Rahmenfunktion auf, was indirekt an einen Punkt anschließt, den beispielsweise Elizabeth Evans später als eine ihrer drei »key

characteristics« (EVANS 2011: 36) von transmedialem Erzählen im TV-Kontext herausarbeitet: die von Produzentenseite sorgfältig zeitlich abgestimmte Veröffentlichung des paratextuellen Materials, bei dem bestimmte Erzählstränge nur für einen ganz bestimmten Zeitraum im Kontext der Gesamtgeschichte relevant bleiben (vgl. EVANS 2011: 36). Das knifflige Kriterium der Temporalität, das Evans anhand einer Webisode einer Folge der TV-Serie *Doctor Who* (2005–) dingfest macht (hier erfüllt die transmediale Expansion für eine bestimmte Folge der Hauptserie eine Prequelfunktion), eröffnet einen interessanten Blick auf das nicht unerhebliche Verhältnis zwischen erzählter Zeit und Erzählzeit in transmedialen Angebotskonstellationen. Aus diesem Grunde ließe sich auch von einer bestimmten Form von Haltbarkeit sprechen, die lediglich bis zu einem ›Verfallsdatum« – der Zeitpunkt der Auflösung der Erzählstränge aus einem Medienangebot in einem anderen Medienangebot – aufrecht erhalten werden kann; oder besser, um die Metapher zu Lebensmitteln nicht überzustrapazieren, als eine Form von ›transmedialer Latenz«.

Bei der hier ausgearbeiteten Konzentration auf die Problematik der Leerstellen und Ellipsen, der Betonung von Grenzen und schließlich der Problematiken einer transmedialen Erzähl- und erzählten Zeit stellt Bordwells Interpretation des Kapitels nicht nur Unklarheiten in Jenkins Text heraus, sondern fügt noch einige entscheidende Punkte hinzu. Ein zentrales Element, das er an Jenkins' Konzept des transmedialen Erzählens umdeutet, steckt in einem bestimmten Detail von Bordwells Adaption der ›Transmedia Storytelling«-Definition: Sprach Jenkins von transmedialen Phänomenen in seinem ersten Artikel zum Thema nur sehr locker als ein »flow of content across multiple media channels« (JENKINS 2003: o.S.) und ordnet ihnen später bestimmte Eigenschaften zu (»making a distinctive and valuable contribution to the whole« usw., JENKINS 2006: 98), bezeichnet Bordwell transmediales Erzählen mit den Worten des *Variety*-Reporters Peter Caranicas als ein »moving the story world calculated across media« (BORDWELL 2009: o.S.). Diese Änderung mag zunächst unscheinbar anmuten, da sich Bordwell im Verlauf des Blogeintrags nicht mehr weiter damit auseinandersetzt; und doch unterscheidet sie sich fundamental in einem wichtigen Punkt. Nimmt man die ›Storyworld«-Bedingung innerhalb der Definition ernst und begreift sie zunächst einmal wörtlich als ›Welt der Geschichte«, bzw. genauer als die ›Welt, in der sich die Geschichte abspielt«, dann ergibt sich viel eher eine *räumliche* Kategorie. Etwas enger in narratologische Termini gekleidet ließe sich diesbezüglich mit David Herman feststellen:

[W]hen compared with cognate narratological terms such as fabula or story, storyworld better captures what might be called the ecology of narrative interpretation. In trying to make sense of a narrative, interpreters attempt to reconstruct not just what happened but also the surrounding context or environment embedding storyworld existents, their attributes, and the actions and events in which they are involved. Indeed, the grounding of stories in storyworlds goes a long way towards evoking narratives' immersiveness, their ability to ›transport‹ interpreters do not merely reconstruct a sequence of events and a set of existents, but imaginatively (emotionally, viscerally) inhabit a world in which things matter, agitate, exalt, repulse, provide grounds for narrative participants and for interpreters of the story. (HERMAN 2005: 570)

Diese mentalen Modelle einer »ecology of narrative interpretation« (HERMAN 2005: 570) stellen somit auch das dar, was ferner nach Marie-Laure Ryan »die verschiedenen sprachlichen und nicht sprachlichen Texte beziehungsweise Dokumente eines transmedialen Storytelling-Systems zusammenhält« (RYAN 2013: 90). Diese »transmedialen Storytelling-System[e]«, wie sich Ryan ausdrückt, sind unter Betonung des räumlichen Aspekts eben nicht zwangsläufig damit befasst, eine (große und zusammenhängende) Geschichte über mehrere Medien hinweg zu erzählen – was tatsächlich aus den von Bordwell und Evans genannten Gründen ein sehr schwieriges Unterfangen darstellt. Wenn allerdings durch diese leichte theoretische Verschiebung eher die Ausweitung eines diegetischen Szenarios bzw. eines Settings im Sinne eines mentalen Weltmodells in den Vordergrund gerückt wird, dann scheint auch Bordwells ästhetische Kritik an Jenkins' Idee obsolet zu sein: Besteht die Kernidee des transmedialen Erzählens nicht darin, eine Geschichte zwangsläufig in einem anderen Medium unter der Strategie des Ausfüllens von diesen inhaltlichen Leer- und Unbestimmtheitsstellen weiterzuerzählen oder gar Plot Twists (im Sinne des »Origami Unicorns«, vgl. JENKINS 2006) über mehrere Medien zu verstreuen, bieten sich gänzlich neue Aussichten auf das Konzept an.

Dieser Ansatz wird von Jenkins in einer dreiteiligen Verteidigung gegen Bordwells Kritik in seinem eigenen Blog selbst noch einmal ausdrücklich betont (JENKINS 2009: o.S.). Transmedialen Erzählungen sei dabei in erster Linie nicht, wie Jenkins schreibt, wirkungsvoll mit der Ästhetik einer Filmtheorie beizukommen, die vor allem in sich geschlossene Einzelwerke in den Blick nähme – »that may gain very little from transmedia extension« (JENKINS 2009: o.S.) –, sondern hätten durchaus zwei starke ästhetische Imperative, die sich vom klassischen Kino unterscheiden:

For me, the core aesthetic impulses behind good transmedia works are world building and seriality. For this reason, the transmedia approach enhances certain kinds of works that have been udged harshly by traditional aesthetic criteria because they are less concentrated on plot or even character than more classically constructed narratives. (JENKINS 2009: o.S.)

Was Jenkins hier als »transmedia approach« bezeichnet, erfordert in Bezug auf transmediale Narrationen daher auch ein Umdenken in der kritischen und wissenschaftlichen Herangehensweise. So sei es neben den klassischen Untersuchungskategorien wie dem Schnitt, der Kameraführung oder dem Drehbuch nach Jenkins vor allem auch die Arbeit eines Art Directors, die sich in erster Linie im visuellen Eindruck der erzählten Welt niederschläge. Diese Form des »Worldbuilding«, dessen ästhetische Funktion laut Jenkins nach dem Prinzip eines »overdesigns« (JENKINS 2009: o.S.) erfüllt werde – Jenkins zitiert hier seinen Schüler Derek Johnson, der in seiner Dissertation die Wirkung der großen Detailverliebtheit des Reboots der Science-Fiction-Serie *Battlestar Galactica* (2004–2009) untersucht –, sei es nun, was besonders in seriellen transmedialen Versatzstücken stetig mehr »Textur« zu einer »overall aesthetic experience« hinzufüge (JENKINS 2009: o.S.).

Wenn also ein fruchtbarer Konzeptionalisierungsansatz im Diskurs um transmediale Phänomene nun vor allem die Kreation bzw. den ›(Aus-)Bau‹ fiktiver Welten und das formale Merkmal der Serialität ins Visier nehmen soll, ließen sich mit einem Blick auf die Forschung zu TV-Serien möglicherweise einige interessante Erkenntnisse gewinnen. Der Fernsehforscher Jeffrey Sconce schreibt diesbezüglich beispielsweise:

U.S. television has devoted increased attention in the past two decades to crafting and maintaining ever more complex narrative universes, a form of ›world building‹ that has allowed for a wholly new mode of narration and that suggests new forms of audience engagement. Television, it might be said, has discovered that the cultivation of its story worlds (diegesis) is as crucial an element in its success as is storytelling. What television lacks in spectacle and narrative constraints, it makes up for depth and duration of character relations, diegetic expansion, and audience investment. (SCONCE 2004: 95)

Die von Sconce beschriebene Kultivierung solcher Storyworlds (von ihm synonym mit dem Begriff ›diegesis‹ verwendet, was einer theoretischen Begriffsklärung nicht gerade förderlich ist)⁴ – »as crucial [...] as storytelling« – ist in diesem Zusammenhang besonders relevant, da sie nicht nur ein bedeutender Teil einer größeren Fernsehnarration ist, sondern weil sie ferner durch die serielle Form *bedingt* wird. Eine erfolgreiche Serie, so Sconce weiter, »ends up generating hundreds of hours of programming« (SCONCE 2004: 95), was die Möglichkeiten zur Vergrößerung, Vertiefung und Verfeinerung einer fiktionalen Welt mitsamt ihrer Figuren nachhaltig stärkt. In diesem Sinne ließe sich Jenkins' »transmedia approach« (JENKINS 2009: o.S.) – besonders im Kontext von seriellen Narrationen – nicht nur als »worldbuilding and seriality« (JENKINS 2009: o.S.), sondern vor allem auch als »worldbuilding *through* seriality« verstehen.

4. Transmedialer Weltenbau?

Neben der Frage, unter welchen Bedingungen Serialität und ›Worldbuilding‹ in Jenkins' und Bordwells Sinne in einen Zusammenhang gebracht werden können, ist unter Beachtung des Transmedialitätsdiskurses ferner eine zentrale Frage noch unbeantwortet geblieben: Wie können verschiedene Medien etwas Sinnvolles (nach Jenkins' Definition eine »meaningful contribution« [JENKINS 2009: o.S.]) zu einer Erzählwelt beitragen, die bereits in einem einzelnen Erzählmedium – wie etwa einer TV-Serie oder einem mehrteiligen Spielfilmfranchise – gut funktioniert und dabei selbstständig eine überzeugende Erzählwelt erschafft?

Einschlägigere neuere Arbeiten zum Thema ›Worldbuilding‹ bleiben dieser Antwort zumeist bis auf weiteres schuldig. In seinem inzwischen recht populären Werk *Building Imaginary Worlds* stellt Mark J.P. Wolf beispielswei-

⁴ Als sehr hilfreich zur Veranschaulichung des terminologischen Chaos, das durch diese Arten des synonymen Gebrauchs entstehen können, hat sich etwa der Artikel »Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung« von Anton Fuxjäger erwiesen (vgl. FUXJÄGER 2007).

se heraus, dass eine transmediale Storyworld – die also durch verschiedene mediale »Fenster« zugänglich gemacht wird – eine gewisse »independence for its object« (WOLF 2013: 247) impliziere:

[T]he more media windows we experience a world through, the less reliant that world is on the peculiarities of any one medium for its existence. Thus, transmediality also suggests the potential for the continuance of a world, in multiple instances and registers; and the more we see and hear of a transmedial world, the greater is the illusion of ontological weight that it has and experiencing the world becomes more like the mediated experience of the Primary world. (WOLF 2013: 247)

Obwohl die Fenstermetapher in diesem Zusammenhang durchaus schlagend ist und die Stabilisierung eines mentalen Storyworld-Modells, welche sich durch den von Wolf diagnostizierten Realismuseffekt tatsächlich einstellen mag, liefert dieser Ansatz jedoch noch keine brauchbaren Analysekategorien. So erscheint es beispielsweise fraglich, wie gerade die Quantität von unterschiedlich mediatisiertem Material tatsächlich bei dem Rezipienten/der Rezipientin – insbesondere hinsichtlich der weitverbreiteten Praxis billiger Lizenz- und Tie-In-Ware, welche laut Jenkins eher zu einem Bruch mit einer favorisierten narrativen Marke führen würde (vgl. JENKINS 2003: o.S.) – eine Bereicherung für das »ontologische Gewicht« (WOLF 2013: 247) der Storyworld darstellen mag. Während sich Wolf in seinem Buch schließlich eingehender mit semiotischen Eigenschaften bestimmter Medienphänomene beschäftigt (»Words, images, objects, sounds, and interactions, then are the five elements that make up the windows through which we experience imaginary worlds«, WOLF 2013: 249) und sich an diesen Besonderheiten sukzessive in detaillierten Beschreibungen abarbeitet, läge ein anderer – möglicherweise fruchtbarer – Ansatz darin, nach bestimmten, der Storyworld impliziten Eigenschaften zu suchen, die sich von einem Medium in ein anderes Medium adaptieren lassen.

In diesem Sinne ist es hilfreich, auf die qualitativen Eigenschaften einer Storyworld zurückzukommen. Diese definiert beispielsweise Jens Eder wie folgt:

Jede fiktive Welt ist [...] ein kommunikatives Artefakt, das durch die intersubjektive Bildung mentaler Repräsentationen mithilfe fiktionaler Texte entsteht. Fiktive Welten [...] formen einen Gesamtzusammenhang, ein System, das neben Figuren und ihren Beziehungen auch deren verschiedene Kontexte umfasst: eine raumzeitliche Umgebung, unbelebte Gegenstände, Situationen und Ereignisse, Normen und Gesetzmäßigkeiten. (EDER 2008: 78-79, zitiert nach THON 2009: 2)

Das besondere Merkmal dieser angesprochenen »verschiedene[n] Kontexte« ist es nun, dass sie bei aller Pluralität und fantastischer Ausschmückung, die beispielsweise die Fantasy- und Science Fiction-Welten großer Unterhaltungsfranchise bestimmen, nicht vollkommen willkürlich gestreut werden. Tatsächlich bilden sie ein System heraus, das offenbar nach Prinzipien einer inneren Logik funktioniert – und es im besten Fall inhaltlich kohärent und vor allem erzähllogisch schlüssig erscheinen lässt. Auf diese Weise scheint Storyworlds auch ein gewisses narratives Regelwerk inhärent zu sein.

Diese Bedingungen, Kontexte oder Prinzipien werden schließlich von Lisbeth Klastrup und Susana Tosca als die »core elements« (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.) einer transmedialen Welt bezeichnet. Die Forscherinnen sprechen dabei insbesondere dem ersten Text einer Storyworld, der durch seinen Erfolg einen gewissen Kultstatus zu erreichen vermag und durch seine zunehmende Popularität weitere Texte nach sich zieht (Marie-Laure Ryan spricht an anderer Stelle von einem »Schneeballeffekt« [RYAN 2013: 89]), eine maßgebliche Rolle zu:

We disagree with the idea that there is no original text in entertainment systems. To us, original texts that spin off worlds, such as Tolkien's books, very often acquire cult status. Any new interpretation or instantiation is closely followed by fans, who will anathemize deviations with nearly a religious zeal. (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.)

Indem dieser »original text« also bestimmte diegetische Eigenschaften in die erzählte Welt einschreibe, diene er auch jedem neuen Ausläufer – irrelevant ob als direkte Fortsetzung im Originalmedium oder als transmediale Erweiterung – als »cultural model to which all other models (or sign systems) refer« (KLASTRUP/TOSCA 2004: 3). Daher seien derartige Weltmodelle eben auch keine »specific story, although its properties are usually communicated through storytelling«, sondern eher als ein »abstract content system« zu begreifen, in denen sich – laut den Forscherinnen ähnlich wie bei einem narrativen Genre – bestimmte »patterns/forms/styles/structures which transcend individual art products« (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.) manifestierten. Diese transzendenten und transmedialen konstanten Elemente werden wiederum von den Fans stets auf die aus dem ersten Text bekannten Merkmale und ihre Folgerichtigkeit überprüft und von Klastrup und Tosca schließlich als »only one acceptable version of an ethos, topos and mythos« (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.) definiert: die (oft fantastisch-mythologische) umrahmende Hintergrundgeschichte (›Mythos‹), das lokale und temporale Setting (›Topos‹) und der explizite und implizite Moralkodex sowie die ethischen Prämissen, die den Handlungen der Figuren zugrunde liegen (›Ethos‹) (vgl. KLASTRUP/TOSCA 2004).

5. Worldbuilding & Zombies. Die transmediale Welt von *The Walking Dead*

Als ein hochgradig relevantes Beispiel einer solchen transmedialen Welt lässt sich nun das *The Walking Dead*-Franchise heranziehen: Nicht nur liegen die narrativen Wurzeln des Franchise ursprünglich in einem seriellen Format – es begann 2003 als monatlich erscheinende Comicserie und folgt noch immer dem Überlebenskampf des ehemaligen Deputy Sheriffs Rick Grimes in der sogenannten »Zombieapokalypse« –, sondern eignet sich vor allem durch seine starke Genreprägung für ein transmediales »Worldbuilding« im besonderen Maße. Innerhalb dieser Storyworld hat sich dabei schließlich ein regelrechter Komplex aus medienübergreifenden Erweiterungen entwickelt, von denen

die meisten tatsächlich nach dem narrativen ›Regelwerk‹ funktionieren, das Klastrop und Tosca als ›Mythos‹, ›Ethos‹ und ›Topos‹ einer transmedialen Welt definiert haben. Unter dem Aspekt der medienübergreifenden Expansionen von den jeweiligen Kerntexten – der Comicserie (2003–) und der TV-Adaption (2010–) – ist *The Walking Dead* schließlich vor allem für die Computerspielserie des Entwicklers Telltale Games (2012–) bekannt geworden, die im Jahr 2013 mit über 90 ›Game of the Year‹-Awards ausgezeichnet wurde. Da an anderer Stelle auf dieses Phänomen zu Genüge eingegangen worden ist, soll im Folgenden nun die Webserie *Torn Apart* (2011) im Vordergrund der Analyse stehen.

Geht es nach Klastrops und Toscas Modell der transmedialen Welt in einem ersten Schritt darum, die impliziten Eigenschaften einer Storyworld durch ein close reading des ›Kerntexts‹ ausfindig zu machen, dann stellt sich schnell heraus, dass *The Walking Dead* viele Bezugspunkte bestimmter Vorgängernarrative übernimmt, die vor allem durch die genreprägenden Zombiefilme George A. Romeros als implizites Regelwerk etabliert worden sind. Während mit den ersten populären Zombiefilmen wie *White Zombie* (1942) oder *I Walked with a Zombie* (1943) vor allem das Motiv der exotischen Zauberei des haitianischen Voodoo-Kults im Vordergrund der Handlung stand, wurde dem Erzählmuster durch Romeros überaus populäre erste Zombietrilogie – *Night of the Living Dead* (1968), *Dawn of the Dead* (1977) und *Day of the Dead* (1985) – insbesondere eine (proto-)soziologische Komponente hinzugefügt: Hier sind die regulierenden staatlichen Institutionen aufgelöst und die Umgebung hat sich zu einem radikal lebensfeindlichen Territorium gewandelt. Unter diesen Umständen findet der Mensch sich in einer Situation wieder, die von Thomas Hobbes als ›Naturzustand‹ (vgl. HOBBS 1980) beschrieben wurde: Die Existenz ist »einsam, ärmlich, schmutzig, brutal und kurz« (MURRAY 2010: 23), weshalb sich die wenigen Überlebenden in der Regel schnell in notdürftige Gemeinschaften zusammenrotteten. Bei Romeros Filmen stellt sich allerdings schnell heraus, dass sich der Schrecken von außerhalb durch die Gruppenbildung lediglich nach innen verlagert hat: Sowohl bei *Night*, *Dawn* und *Day* verbarrikadieren sich die Protagonisten an einem isolierten (und vorübergehend sicheren) Ort – einem Landhaus, einem Einkaufszentrum oder einem unterirdischen Labor – und geraten dabei stets untereinander in Konflikte, welche die gesellschaftliche Einheit bedrohen und schließlich zur Auflösung zwingen. Dabei offenbaren sich vor allem Aspekte eines psychologischen Kammerspiels: Dem Raum ist durch die Bedrohung von außen nicht zu entkommen; und statt der Invasionsversuche der Zombies ist es vor allem das Aufeinandertreffen von individualistischen und kommunaristischen Interessen, welche die Situation zum Eskalieren bringt (vgl. MURRAY 2010: 237-238).

Damit, so fasst Seeßlen später in einem Artikel anlässlich der Erstausstrahlung von *The Walking Dead* zusammen, sei die Ausgangsbasis für das narrative Setting der zombieapokalyptischen Filme im Grunde sehr einfach:

Die Welt »gehört« den Untoten, die Zivilisation ist untergegangen, und mit ihr kollabieren auch die sozialen Ordnungen, die Werte, die Beziehungen. Kleine Gruppen durchstreifen das Land, meist haben sie untereinander noch heftige Konflikte auszutragen, auf der Suche nach einem sicheren Ort, auf der Suche nach anderen Überlebenden, auf der Suche nach, nun ja, Heimat. Damit entsteht ein auf den Kopf gestellter Western; die Zombies sind nicht bloß zeitgemäß eklige Nachfolger der »wilden« Indianer, sondern Sinnbilder der Unwirtlichkeit schlechthin. (SEEßLEN 2011: o.S.)

Im Zuge eines neu entfachten Interesses für die lebenden Toten Anfang der 2000er Jahre erschien schließlich auch Robert Kirkmans Comicserie *The Walking Dead*, die ihrerseits aufgrund des formalen Elements der Serialität das Genre um eine neue Komponente bereicherte:

With *The Walking Dead*, I want to explore how people deal with extreme situations and how these events CHANGE them. [...] This book is more about watching Rick survive than it is about watching Zombies pop around the corner and scare you. [...] The idea behind *The Walking Dead* is to stay with the character, in this case, Rick Grimes for as long as humanly possible. [...] [It] will be the zombie movie that never ends. (KIRKMAN 2006: 4-6)

Was in Romeros Filmen meistens mit dem Tod und im besten Fall mit der Flucht in letzter Minute endet, wird somit im Verlauf von *The Walking Dead* mit seiner auf stetige Fortsetzungen ausgelegten, seriellen Form zu einer umso größeren Belastungsprobe für die (überlebenden) Figuren – sowohl in körperlicher als auch psychologischer Hinsicht. Statt, wie in einem episodischen Format üblich, mit jeder Veröffentlichung am Ende den status quo ante wiederherzustellen, entwickeln sich die Figuren in Kirkmans Serie weiter: Ganz im Sinne von Horace Newcombs Verständnis von (TV-)Serien als »cumulative narratives« (NEWCOMB 2004: 314) werden mit jeder weiteren Erzählung neue Ereignisse angehäuft, mit denen die Gemeinschaft zurecht kommen muss. Dabei sind ihre Mitglieder nicht nur mit einem Gedächtnis, sondern auch mit einem hochgradig verletzbaren Körper ausgestattet. Dieser Aspekt wird für den vermeintlichen »Helden« Rick Grimes besonders drastisch veranschaulicht: Der Sheriff, der sich in diesem monströs verzerrten Western-Szenario gegen sein Umfeld behaupten muss, verliert bis zum Ende des ersten »Compendiums« nicht nur Gliedmaßen (seine rechte Hand, um genau zu sein), sondern auch die meisten seiner Kameraden, seine Frau und seine neugeborene Tochter (nicht ausschließlich durch Zombies, sondern auch durch einen Angriff anderer Überlebender) sowie vorübergehend seinen Verstand. Das moralische Wertesystem, an das sich Rick dabei klammert, steht im Verlauf der Handlung in stetigem Spannungsverhältnis zwischen dem Wohle der größeren Gruppe Überlebender, die er bald nach seinem Erwachen in der Zombie-Apokalypse anführt und gemäß seiner sozialen Rolle als Sheriff zu verteidigen hat, und dem individualistischen Interesse, sich selbst und seine Familie zu beschützen.

6. ›Mythos‹, ›Topos‹ und ›Ethos‹ in *The Walking Dead*

Neben dem ›Topos‹, also dem narrativen Setting, das hier der US-Bundesstaat Georgia um die 2000er Jahre darstellt, und dem ›Mythos‹, der die Handlung mit dem ungeklärten Heraufziehen der Zombie-Apokalypse umrahmt, betrifft diese inhaltliche Fokussierung vor allem den ›Ethos‹ der Geschichte. Das der Narration inhärente Regelwerk, welches dem Handlungsspielraum der Figuren zugrunde liegt, resultiert dabei einerseits aus wiederkehrenden Genremerkmalen der Zombienarrationen, wie sie zum Beispiel bei Romero festgelegt wurden und an denen sich die Serien stark orientieren: Für die Figuren bedeutet das, dass sie vor allem in soziologischen Mustern agieren und entsprechend über ihr Verhalten reflektieren (was zu einer großen Dialoglastigkeit in den Comics und der TV-Adaption führt). Im Zusammenhang mit den transmedialen Erweiterungen und Adaptionen dieses Kerntextes entsteht nun wiederum die Gefahr, Rezipient/innen mit einer bestimmten durch die Serien vorgeprägte Erwartungshaltung durch einen Regelbruch zu frustrieren oder gar zu verprellen, was sich wiederum zum ›ontological weight‹ der Storyworld nach Wolf als gegenläufig erweisen dürfte.

Einer der dabei wichtigen inhaltlichen Kernelemente stellt der apokalyptische Zustand der Storyworld dar. Dieser wird im ›Original‹ niemals aufgelöst und fungiert auf der Ebene des Plots schließlich als eine Art ungegenständlicher McGuffin, welcher dafür sorgt, dass in der Erzählung der emotionale Realismus im Fokus bleibt. Rezeptionsästhetisch gesehen handelt es sich bei dieser Auslassung aber auch um eine Leer- oder Unbestimmtheitsstelle, die für die Zuschauer/innen ein großes Imaginationspotential bereithält. Somit ist auf der Ebene der transmedialen Erweiterung schließlich auch die Gefahr gegeben, die Bordwell in seiner ästhetischen Kritik an einer Expansion um jeden Preis anmerkt: Ein Prequel, das die Tage vor dem Ausbruch der Apokalypse beschreibt und möglicherweise mit Antworten auf ihre Ursache aufwartet, würde demnach eine Leerstelle schließen, die den Kerntext um eine ungemein wichtige ästhetische Komponente beraubt.

7. *The Walking Dead. Torn Apart*

Ein solches Prequel stellt schließlich die Webserie *Torn Apart* dar, die als eine Art Lückenfüller zwischen der ersten und zweiten Staffel der TV-Adaption im Internet veröffentlicht worden ist. In diesem transmedialen Erzählstück wird nun die Geschichte des sogenannten ›Bicycle Girl‹ erzählt – einer Untoten ohne Unterleib unter einem Fahrrad, die von Rick Grimes in der ersten Folge der TV-Serie gefunden wird. Interessanterweise kann hier ausgerechnet ein Bericht von Henry Jenkins als Rezeptionsdokument herangezogen werden – Jenkins hatte sich bereits vor einer Sichtung der Webserie eine Meinung über

diese transmediale Extension gebildet und darüber in seinem Blog Auskunft erteilt. Jenkins' Vorurteil basierte dabei vor allem auf einer Nachricht »which contained very little information about what was planned other than the news that it would center on ›Bicycle Girl‹, a very memorable zombie character introduced in the series' opening episode« (JENKINS 2011: o.S.).

Durch die daraus gefolgerte Annahme, dass es sich bei *The Walking Dead: Torn Apart* offensichtlich um eine den Ereignissen aus der TV-Serie vorgelagerte Erzählung handeln musste, wurde Jenkins schließlich skeptisch: »I was also defensive at the thought of telling the ›Bicycle Girl‹ story which would mean going back to a time prior to Rick's awakening and thus increase the likelihood of the producer's trying to explain why there are zombies« (JENKINS 2011: o.S.), womit eben die oben besprochene ›Regel‹ und der ›Ethos‹, die Kirkman für sein Franchise etabliert hatte, gebrochen werden könnte. Die Annahme, so Jenkins in diesem kurzen biographischen – und für die Zwecke der Argumentation dieses Aufsatzes aufschlussreichen – Abriss, erweist sich hingegen als unberechtigt. Statt einer vermeintlichen Erklärung der Ereignisse aus *The Walking Dead* geht es bei *Torn Apart* lediglich um das Schicksal eines geschiedenen Elternpaares, das während des Aufkommens der Katastrophe in Lebensgefahr gerät. Die Story spannt sich dabei über sechs sehr kurze, etwa drei- bis vierminütige Episoden, die in einer Art Miniaturnarrativ relativ viele Punkte abdecken, die für Zombienarrationen im Allgemeinen und für *The Walking Dead* im Speziellen typisch sind.

Torn Apart beginnt mit einer Analepse – ein diffuser Flashback auf ein Ereignis, das beim eigentlichen Einsetzen der Handlung bereits zurückliegt: In einer kurzen Kranfahrt bewegt sich die Kamera an einem in einer Nahaufnahme aufgenommenen Goldfischglas entlang, im Hintergrund ist der Schattenriss dreier Figuren auszumachen – offenbar eine erwachsene Frau und zwei Kinder. Eine Jungenstimme stellt die Frage, warum »all things« sterben müssten, worauf die Frau »That's God's plan, Baby Boy. Everything dies.« antwortet. Nach einem harten Schnitt schreckt eine blonde Frau am Steuer ihres Wagens hoch – an ihrem Kopf klafft eine Platzwunde, eine Alarmanlage dröhnt. Sie dreht sich um und ruft nach ihren Kindern, die nicht auf der Rückbank aufzufinden sind. Als sie den Wagen verlässt und durch die Vorstadt irrt, begegnet ihr eine Gruppe Untoter, die gerade mit einem auf dem Bürgersteig liegenden Leichnam beschäftigt sind. Als einer der Zombies die Verfolgungsjagd aufnimmt, flieht die Frau in einen Hauseingang, woraufhin die Tür geöffnet wird, ein Mann mit einer Schrotflinte »Get in here!« ruft und den toten Verfolger mit einem Schuss außer Gefecht setzt.

Diese erste Webisode dauert nur etwas weniger als drei Minuten, beinhaltet aber trotz der sehr knappen Erzählzeit einige der leitmotivischen Schwerpunkte, die für den ›Ethos‹ von *The Walking Dead* charakteristisch sind. Nicht nur wird die Unentrinnbarkeit des Todes anhand eines Goldfisches thematisiert – auch hier macht die Webserie vom in der TV-Serie häufig verwendeten Mittel Gebrauch, Objekte aus ihren eigentlichen Kontexten herauszulösen und sie als Dingsymbole mit stimmungsrelevanten Bedeutungen

aufzuladen –, sondern sie lässt die Protagonistin, ebenso wie Rick Grimes, nach einer Ohnmacht durch ein gewaltsames Ereignis in der Zombie-Apokalypse erwachen. Diese inhaltlichen Mittel und Erzählstrategien, die sich thematisch eng an die TV-Serie anlehnen, werden auch im weiteren Verlauf der Webserie ergänzt: Statt dem Kampf gegen Zombies steht vor allem die Beziehung der Protagonistin zu ihrem Ex-Mann im Vordergrund. Dabei werden in erster Linie die ungelösten Konflikte verhandelt, die sie in die außergewöhnliche Situation miteinbringen. Zusätzlich geht es dabei auch kurz um den paranoiden Nachbarn, der die Apokalypse als Terrorangriff deutet und dabei den gesellschaftskritischen Grundtenor von Zombienarrationen im Allgemeinen aufgreift; und zu guter Letzt mündet die Webserie im Aufeinanderprallen von kommunitaristischen und individualistischen Standpunkten, bei dem die Aufopferungsbereitschaft einer liebenden Mutter demonstriert wird.

Als transmediales Element hingegen wird in dieser Webserie, die sich formal vor allem durch ihren stärkeren Einsatz von effektvolleren Hintergrundgeräuschen (z.B. Herzschläge), dramatischerer Musik und einer weitaus schnelleren Schnittfrequenz von der TV-Serie unterscheidet, eine bestimmte Einstellung besonders relevant: Während die Kamera die Protagonistin bei der Suche nach ihren Kindern über die Straße verfolgt, bleibt sie an einem Punkt stehen, lässt die Frau aus der Cadrage laufen und verharret bei einem auf einem Rasen liegenden, roten Fahrrad. Fans von *The Walking Dead* werden es schnell als genau das Fahrrad wiedererkennen, das Rick Grimes in der ersten Episode der TV-Serie neben einem vermeintlichen Leichnam aufhebt – der sich schließlich als die erste Untote herausstellt, die dem Protagonisten begegnet. Das Fahrrad wird somit zu einem ›gesäten‹ Gegenstand, der in der Webserie zwar zunächst bedeutungslos scheint, aber für Rick in der TV-Serie mit seiner ersten Zombiebegegnung verknüpft sein wird. Diese Art der Vorausdeutung ist in der Webserie einigermaßen subtil, wird aber schließlich am Ende vollends aufgelöst, wenn die Protagonistin die aus der Fernsehserie bekannte Gestalt des ›Bicycle Girls‹ angenommen hat.

Statt also mit dem Ausbruch der Zombie-Apokalypse die Ursache des ›Mythos‹ der Erzählwelt zu verhandeln und damit ästhetische und erzähllogische Unstimmigkeiten zu verursachen, rückt der erzählerische Fokus bereits sehr früh in das familiäre Leben einer amerikanischen Vorstadtfamilie während der Zombie-Apokalypse, was dem ›Ethos‹ des Kerntextes entspricht. Der eigentliche Reiz der Webserie schöpft sich schließlich nicht aus einer möglichen ›Lösung‹ eines narrativen Geheimnisses, sondern aus dem Erleben einer in sich geschlossenen, kurzen Geschichte, welche die oben beschriebenen Charakteristika von *The Walking Dead* befriedigend einbezieht. Als transmediales Storytelling wartet sie darüber hinaus mit dem Mehrwert auf, dem Zuschauer/der Zuschauerin durch sein/ihr intertextuelles Wissen um die Ereignisse der TV-Handlung eine narrative Verknüpfung zu ermöglichen und dabei die Ereignisse chronologisch und lokal einzuordnen. Durch diese Eigenschaften spielt *Torn Apart* einige inhaltliche Stärken aus, ohne etwa durch eine transmediale Latenz beeinflusst zu werden.

Im Sinne eines transmedialen ›Worldbuilding‹ erweist sich *Torn Apart* aber auch als ein zeitlich vorgelagertes mediales ›Fenster‹ auf eine Welt, die weitaus größer zu sein scheint als es die TV-Serie einzufangen vermag und welche die mentale Modellbildung der Storyworld von *The Walking Dead* durch eine Iteration des etablierten Regelwerks nach Klastrop und Tosca zu stärken weiß. Dabei ist jedoch durchaus fraglich, ob *Torn Apart* als Miniatur-narrativ für sich genommen und losgelöst von der transmedialen Brücken-narration, die sich in einem späteren Medium entfaltet, wirklich funktioniert. Ein erneuter Blick in Jenkins' Blog, der die Serie mit seinen Studierenden in seinem Seminar untersucht hatte, ergibt hierbei folgende Einschätzung:

The initial response was that the quality was not as high as was routinely achieved on the television series: the acting was more heavy handed, the scripting and camera work more obvious in calling out certain key plot points, and there was less time to fully explore the emotional consequences of certain moments of intensified drama. (JENKINS 2011: o.S.)

Trotz der angesprochenen qualitativen und formalen Unstimmigkeiten, die hier erkannt wurden, scheinen diese Formen der Webserien von Produktions-seite aus noch immer ein gewisses Potential zu bergen. Der Wille, mit diesem Format weiter zu experimentieren ist hier klar erkennbar – so wurden mit *The Walking Dead. Cold Storage* (2012) und *The Walking Dead. The Oath* (2013) zwei Nachfolger des Formats produziert, die zwar ihrerseits Kernelemente aus der TV-Serie aufgreifen (vor allem die inhaltlichen Aspekte des Kammer-spiels in einer kleinen, isolierten Gruppe), transmediale Erzählbrücken zur TV-Serie schlagen (etwa zur ikonischen ›Don't Open Dead Inside‹-Tür im Krankenhaus, in welchem Rick in der ersten Episode erwacht), aber vor allem bestimmte dramaturgische und formale Aspekte variieren. Auf diese Weise wurde beispielsweise die Episodenanzahl von sechs (*Torn Apart*) auf vier (*Cold Storage*) und schließlich auf drei Episoden (*The Oath*) verkürzt, wobei gleichzeitig die Laufzeit der jeweiligen Episoden verlängert wurde. Dies kommt der Dramaturgie zugute, da die daraus resultierende Erzeugung von mehr Erzählzeit pro Episode eine deutliche Entschleunigung des Erzähltempos schafft. Und auch auf inhaltlicher Ebene scheint man sich darüber im Klaren zu sein, welche ›ästhetischen Impulse‹ (vgl. JENKINS 2009) durch die transmediale Erweiterung gegeben werden sollen. So erläutert der Regisseur aller Episoden der *The Walking Dead*-Webserie, Greg Nicotero, in den Produktionsnotizen offenbar eine Vision, die mit dem hier besprochenen Konzept des transmedialen ›Worldbuilding‹ durchaus in Einklang zu bringen ist:

The webisodes give us a unique opportunity to see other parts of the ravaged world of *The Walking Dead* while weaving in and out of our show. The crossover between *The Oath* and *The Walking Dead* ties in one of the most iconic images from the series, and gives us insights and history to yet another timeline. (NICOTERO nach SHERMAN 2013: o.S.)

8. Fazit

Im Kontext der theoretischen Auseinandersetzung gelingt es dem hier beschriebenen Fallbeispiel der *The Walking Dead*-Webserie, bestimmte Kritikpunkte am transmedialen Erzählen durch die Konzentration auf ein neues Narrativ in einem neuen Teil der bisher im Kerntext vorgestellten Storyworld zu nivellieren. *Torn Apart* stellt allerdings vor allem auch ein Erzählexperiment dar, das sich *zwischen* den hier besprochenen Konzepten des ›Worldbuilding‹ und ›transmedialen Erzählens‹ ansiedelt und sich seinerzeit mit der noch recht jungen Gattung der Webserie unter dem Erwartungsdruck des Kerntextes beweisen musste. Obgleich die Webserie eben nicht mit einem Plot Twist aufwartet, der einem ›Origami Unicorn‹ nach dem Vorbild aus *Blade Runner* gleichkäme, werden hier die wesentlichen Gesetzmäßigkeiten, die Jenkins in seinen Überlegungen erarbeitet hat, dennoch umgesetzt: bestimmte Figuren und Gegenstände werden durch die Zuhilfenahme der Erzählinformationen aus einem anderen Medium in ihrer Bedeutung zusätzlich aufgeladen, womit eine potentielle Auslassung aus dem Kerntext (sprich: die Hintergrundgeschichte eines ikonischen Zombies aus der ersten Folge der TV-Serie) gefüllt und durch eine melodramatische Komponente ergänzt wird. Ob dies nun bereits unter Bordwells Kritikpunkt der ästhetischen Verarmung durch ein unnötiges Ausfüllen von narrativen Ellipsen fällt oder eine Bereicherung darstellt, sei dahingestellt. Wichtig bei der weiteren Arbeit mit den Konzepten erscheint nun allerdings, dass die hier angeführte Unterscheidung zwischen ›transmedialem Erzählen‹ und ›transmedialem Worldbuilding‹ keine Unterscheidung von sich diametral gegenüberstehenden Entwürfen ist, sondern dass die Unterschiede eher gradueller Natur sind und sich miteinander in einem größeren Modell vereinen lassen. Die Konzepte schließen sich also keineswegs gegenseitig aus, bedienen aber offenbar unterschiedliche ästhetische Modi, die Jenkins seinerzeit nicht differenziert genug ausgearbeitet hat. Auch sei hier ausdrücklich vermerkt, dass das Modell der ›transmedialen Welt‹ von Klastrup und Tosca sich zwar im Falle der transmedialen Erweiterungen im *The Walking Dead*-Kanon als nützlich erwiesen hat; ein Abgleich der ›Werktreue‹ zwischen ›Urtext‹ und transmedialer Erweiterung, die sich hier in den drei Punkten von ›Mythos‹, ›Topos‹ und vor allem ›Ethos‹ wieder spiegelt, läuft jedoch naturgemäß ins Leere, wenn die zu analysierenden Phänomene nicht als Träger narrativen Materials fungieren (also keine eigenständige Geschichte neben dem Kerntext bieten). Diese Form des transmedialen ›Worldbuilding‹ liegt beispielsweise dann vor, wenn sich bestimmte Institutionen der Storyworld (ihre fiktiven Organisationen, Interessengruppen und Konzerne) durch Homepages im Internet präsentieren und somit zu ihrer Profilierung beitragen (beobachtbar etwa bei der deutschen TV-Produktion *Alpha 0.7* (2010), die Marie-Laure Ryan im hier angeführten Aufsatz als Fallbeispiel bespricht, vgl. RYAN 2013). Obwohl sich das bislang zur Verfügung stehende theoretische Rüstzeug im Einzelfall – wie bei der hier besprochenen Zombieserie – also durchaus dazu eignet, um bestimmte Beobachtungen zu

machen, so bedarf es doch durchaus noch einer beträchtlichen Schärfung – und mitunter sogar einer Neuorientierung der verschiedenen Ansätze – um der mannigfaltigen Pluralität im Diskurs um Transmedialität sinnvoll begegnen zu können.

Literatur

- BORDWELL, DAVID: Now Leaving from Platform 1. In: *David Bordwell's Website on Cinema*, 19.08.2009. <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- EDER, JENS: *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg [Schüren] 2008
- EVANS, ELIZABETH: *Transmedia Television. Audiences, New Media and Daily Life*. New York [Routledge] 2011
- FUXJÄGER, ANTON: Diegese, Diegesis, diegetisch. Versuch einer Begriffsentwerrung. In: *montage/av*, 16(2), 2007. http://www.montage-av.de/pdf/162_2007/162_2007_Anton-Fuxjaeger_Diegese-Diegesis-diegetisch.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- GADAMER, HANS-GEORG: *Hermeneutik I. Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tübingen [Mohr] 1986
- GENETTE, GÉRARD: *Paratexte. Das Buch vom Beiwerk des Buches*. Frankfurt/M. [Campus] 1992
- GENETTE, GÉRARD: *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt/M. [Suhrkamp] 1993
- HERMAN, DAVID: Storyworld. In: HERMAN, DAVID; MANFRED JAHN; MARIE-LAURE RYAN (Hrsg.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London [Routledge] 2005, S. 569-570
- HOBBS, THOMAS: *Leviathan. 1. u. 2. Teil*. Stuttgart [Reclam] 1980
- INGARDEN, ROMAN: *Das literarische Kunstwerk*. Tübingen [Niemeyer] 1972
- ISER, WOLFGANG: *Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa*. Konstanz [Universitätsverlag] 1970
- JAUSS, HANS ROBERT: *Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft*. Konstanz [Universitätsverlag] 1967
- JENKINS, HENRY: Transmedia Storytelling. In: *MIT Technology Review*, 15.01.2003. <http://m.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/2003> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York [New York UP] 2006
- JENKINS, HENRY: The Aesthetics of Transmedia. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 10.09.2009. http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html [letzter Zugriff 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: Making My Peace with the Bicycle Girl. Reflections on the Walking Dead Web Series. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 24.10.2011.

- http://henryjenkins.org/2011/10/a_conversation_about_transmedi.html [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- KIRKMAN, ROBERT: *The Walking Dead Vol.1. Days Gone By*. New York [Image] 2006
- KLASTRUP, LISBETH; SUSANA TOSCA: Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design. 2004. http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- LÉVY, PIERRE: *Collective Intelligence. Mankind's Emerging World in Cyberspace*. New York [Plenum Trade] 1997
- MITTELL, JASON: Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: *The Velvet Light Trap*, 58(1), 2006, S. 29-40
- MURRAY, LEAH A.: Wenn sie uns nicht gerade essen, bringen sie uns wenigstens zusammen. Zombies und der amerikanische Gesellschaftsvertrag. In: GREENE, RICHARD; K. SILEM MOHAMMAD (Hrsg.): *Die Untoten und die Philosophie. Schlauer werden mit Zombies, Werwölfen und Vampiren*. Stuttgart [Tropen-Verlag] 2010, S. 235-250
- NEWCOMB, HORACE: Narrative and Genre. In: DOWNING, JOHN (Hrsg.): *The SAGE Handbook of Media Studies*. Thousand Oaks [Sage] 2004, S. 413-422
- RYAN, MARIE-LAURE: Transmediales Storytelling und Transfiktionalität. In: KRINGS, MATTHIAS, DAGMAR VON HOFF; KARL N. RENNER (Hrsg.): *Medien. Erzählen. Gesellschaft. Transmediales Erzählen im Zeitalter der Medienkonvergenz*. Berlin [De Gruyter] 2013, S. 88-116
- SCONCE, JEFFREY: What If? Charting Television's New Textual Boundaries. In: SPIGEL, LYNN; JAN OLSSON (Hrsg.): *Television after TV. Essays on a Medium in Transition*. Durham [Duke UP] 2004, S. 92-112
- SEEBLEN, GEORG: The Walking Dead. Zombies übernehmen die Welt. In: *Die Zeit*, 22.09.2011. <http://www.zeit.de/2011/39/D-DVD-The-Walking-Dead> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- SHERMAN, ISAIAH: *The Walking Dead* Season 4 Webisodes Launch October 1 on AMC. 26.09.2013. <http://blogs.amctv.com/the-walking-dead/2013/09/the-walking-dead-season-3-webisodes-launch-october-1-on-amc-com/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- THON, JAN-NOËL: Computer Games, Fictional World and Transmedia Storytelling. A Narratological Perspective. 2009. <http://www.hf.uio.no/ifikk/english/research/projects/thirdplace/Conferences/proceedings/Thon%20Jan-No%C3%ABl%202009%20-%20Computer%20Games,%20Fictional%20Worlds,%20and%20Transmedia%20Storytelling%20A%20Narratological%20Perspective.pdf> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- WIRTH, UWE: Hypertextuelle Aufpfropfung als Übergangsform zwischen Intermedialität und Transmedialität. In: MEYER, URS; ROBERTO SIMANOWSKI; CHRISTOPH ZELLER (Hrsg.): *Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren*. Göttingen [Wallstein] 2006, S.19-38

Andreas Rauscher

Modifikationen eines Mythen-Patchworks. Ludonarratives Worldbuilding in den *Star Wars*-Spielen

Abstract

The article examines the *Star Wars* galaxy as a prototype of transmedia worldbuilding strategy. In contrast to closed authored transmedia worlds such as *The Lord of the Rings* or *The Matrix*, the *Star Wars* universe created new kernels that distanced themselves from the segments authorized by self-proclaimed auteur and producer George Lucas. One of the most significant examples of the so-called Expanded Universe provides the role-playing video game *The Old Republic* (2011–). This branch of the pop-cultural mythological patchwork is discussed in relation to the analytic model of transmedia world established by Susana Tosca and Lisbeth Klastrup, extended by Michael Bachtin's chronotopos of adventure time in order to enable a more differentiated terminology for temporary aspects of Massive Multiplayer Online Role Playing Games.

Der Aufsatz untersucht das auf der 1977 begonnenen Filmreihe basierende *Star Wars*-Universum als einen Prototypen des Transmedia Worldbuilding. Im Unterschied zu in sich geschlossenen, von einzelnen Autor/innen geprägten Welten wie *The Lord of the Rings* oder *The Matrix* schafft das eigendynamische *Star Wars*-Universum neue Kernels als erzählerische Kerneinheiten, die sich von den ursprünglich von George Lucas kreierte und auteurisierten Segmenten lösen können. Eines der prägnantesten Beispiele des Expanded Universe bildet das Online-Rollenspiel *The Old Republic* (2011–). Dieser Ableger des popkulturellen Mythen-Patchworks wird auf der Basis des von To-

sca und Klastrop entwickelten Modells zur Analyse transmedialer Welten diskutiert, die Erweiterung des Modells um Bachtins Chronotopos der Abenteuerzeit soll zusätzlich eine differenziertere Betrachtung der zeitlichen Aspekte von Online-Rollenspielen ermöglichen.

1. Imaginäre Recherchen

Auf einer Pressekonferenz des Münchner Filmfests sinnierte der Regisseur William Friedkin 2007 über das Scheitern des New Hollywood: »Well, you can't research a galaxy far, far away«. Dieser Seitenhieb bezog sich auf den Schauplatz des *Star Wars*-Universums, jener Filmreihe seines Kollegen George Lucas, die der Ansicht orthodoxerer Filmfreund/innen zufolge in den 1970er Jahren das Schicksal der um einen anderen Blick auf die US-amerikanische Wirklichkeit bemühten Bewegung ambitionierter Regisseur/innen aus dem New Hollywood besiegelte (vgl. BISKIND 2000).

Ein Jahr später erklärte der Gamedesigner und Schriftsteller Drew Karpyschyn hingegen in einem Interview mit dem Online-Magazin *The Escapist* über seine Arbeit an den im *Star Wars*-Universum angesiedelten *Knights of the Old Republic*-Videospielen: »We did a lot of research, and finally came up with a spot on the timeline that gave us the freedom we needed, but also fit into the existing *Star Wars* universe« (SWEENEY 2008: o.S.). Weshalb berichtet Drew Karpyschyn von seiner Arbeit an einem Videospiel, als hätten er und seine Kolleg/innen vom kanadischen Studio BioWare geschichtswissenschaftliche Recherchen betrieben, während für William Friedkin *Star Wars* offensichtlich den Inbegriff eines filmischen Simulakrum bildet?

Nach dem Überraschungserfolg der 1977 begonnenen *Star Wars*-Saga¹ kehrte das zuvor von einer kreativen und kommerziellen Krise erschütterte Studio-System Hollywoods mit Hilfe von Blockbuster-Produktionen zur bewährten Routine zurück. Der Einfluss der nach dem Vorbild europäischer Autorenfilme um eine individuelle künstlerische Handschrift bemühten Autoren wurde zunehmend reduziert. Stattdessen rückten effizient vermarktbarer High-Concept-Formeln, nach denen sich der Inhalt eines Films auf einige wenige, möglichst attraktive Sätze beschränken sollte, in den Mittelpunkt. Die Studios übernahmen jene Strategie, mit der sich der selbst aus dem Umfeld des New Hollywood stammende George Lucas seine kreative und finanzielle Unabhängigkeit sicherte. In einem für die damaligen Verhältnisse ungewöhnlichen Deal hatte er sich die Rechte an sämtlichen Merchandising-Artikeln und potentiellen Prequels und Sequels seines Films *Star Wars* (1977), der später mit dem Zusatz *Episode IV. A New Hope* versehen wurde, gesichert.

Der Widerstreit zwischen den Positionen Friedkins und Karpyschyns verweist auf eine Dialektik, die maßgeblich den Diskurs über Formen des

¹ In Deutschland in den 1970er und 1980er Jahren ursprünglich als *Krieg der Sterne* bekannt geworden, seit den 1990er Jahren wird zunehmend der internationale Titel verwendet.

Transmedia Storytelling im Spannungsfeld zwischen kulturindustrieller Kontrolle (vgl. BROOKEY 2010) und kollektiver Kreativität (vgl. JENKINS 2006; DUNCOMBE 2007) prägt. *Star Wars* gilt als über New Hollywood hereinbrechender Schwanengesang, doch zugleich beeinflusste die zwischen 1977 und 1983 als Mittelteil einer auf neun Filme angelegten Saga entstandene erste Trilogie² das gegenüber Genrevariationen aufgeschlossene Selbstverständnis einer neuen Generation von Cinephilen, über deren Umgang mit den *Star Wars*-Spielzeugfiguren der Medienwissenschaftler Henry Jenkins schreibt: »The action figures provided this generation with some of their earliest avatars [...] enabling them to physically manipulate the characters to construct their own stories« (JENKINS 2006: 147). Kaum ein anderes kulturelles Phänomen verdeutlicht die Eigendynamik und die Wechselspiele transmedialer Welten so prägnant wie die Filme, Videospiele, Romane, Comics, Spielzeugfiguren und Fan Fiction umfassende *Star Wars*-Saga. Im popkulturellen *Star Wars*-Mythen-Patchwork werden seit beinahe vierzig Jahren die Konflikte zwischen der Vermarktung eines Franchise und dessen Appropriation durch unterschiedliche Fan-Fraktionen (vgl. BROOKER 2002), zwischen der stilistischen Deutungshoheit eines Regisseurs und Produzenten, der von einem abgeschlossenen Œuvre ausgeht und sich selbst als Vorsitzender eines millionenschweren Unternehmens noch auf die *politique des auteurs* der französischen Nouvelle Vague beruft, und der kollektiven Autorenschaft diverser Schriftsteller/innen, Gamedesigner/innen und Comiczeichner/innen verhandelt.

Um die auf narrativen Akzentverschiebungen basierenden ludischen Modifikationen der *Star Wars*-Galaxis im transmedialen Kontext genauer zu erfassen, wird in einem ersten Schritt die durch die mittlere *Star Wars*-Trilogie paradigmatisch realisierte Verknüpfung zwischen einem klassischen Kultfilm und einer eigendynamischen Spielart des Transmedia Storytelling betrachtet. Die nicht zwangsläufig linear organisierten Points of Entry der *Star Wars*-Storyworld gestalten sich nicht nur hinsichtlich der narrativen Schemata und deren Variationen in Filmen, Comics und Romanen transmedial, sondern auch in ihrer ludischen Adaption in Brettspielen, analogen Pen-and-Paper-Rollenspielen und Videospielen. In der Ausgestaltung der Storyworld als Simulation ergeben sich schließlich Settings, die transmediale Genrepasagen zwischen Storytelling und Spielen als hybrides Grundprinzip realisieren. Abschließend wird ergänzend zu den von Susana Tosca und Lisbeth Klastrop 2004 erarbeiteten Kategorien zur Analyse transmedialer Welten (vgl. KLASTROP/TOSCA 2004) in einem Ausblick der von Michail Bachtin geprägte Begriff des Chronotopos (vgl. BACHTIN 2008) zur Analyse der Modifikationen des transmedialen Worldbuilding innerhalb des von dem Setting der ursprünglichen Filme weitgehend entkoppelten Rollenspiels *The Old Republic* (2011–) diskutiert (vgl. auch SCHRÖTER/THON 2014).

² Die erste *Star Wars*-Trilogie umfasst die Filme *A New Hope* (1977), *The Empire Strikes Back* (1980) und *Return of the Jedi* (1983). Sechzehn Jahre später entstanden die als Vorgeschichte konzipierten Filme *The Phantom Menace* (1999), *Attack of the Clones* (2002) und *Revenge of the Sith* (2005). Eine weitere Trilogie, die in unabhängige Spin-Offs überleiten soll, beginnt mit der für 2015 angekündigten *Episode VII*.

2. Das Franchise als Kult(urindustrielle) Immobilie

In einem Aufsatz über TV-Kultserien benennen die Medienwissenschaftler Sergio Angelini und Miles Booy in Anlehnung an Umberto Eco drei Kriterien, die ein Artefakt in ein Kultphänomen verwandeln: Sie müssen als lebendige, von ihren Autor/innen entkoppelte Textualität wahrgenommen werden, eine vollständig eingerichtete, bewohnbare Welt offerieren und über einzelne Segmente, die wie markante Dialogzeilen oder bestimmte Dress-Codes entnommen und eigenständig fortgeführt werden können (ANGELINI/BOOY 2010: 19). Klassische Kultfilme von *Casablanca* (1943) über *The Rocky Horror Picture Show* (1976) und *Blues Brothers* (1980) bis hin zu *The Big Lebowski* (1997) verfügen über diese Qualitäten, wie die in der Popkultur omnipräsenten Anspielungen, die ritualisierten Aufführungen der Filme und die mit ihnen fest assoziierten Outfits verdeutlichen. Ein wesentlicher Unterschied zur Eigendynamik des Transmedia Storytelling besteht jedoch darin, dass die aktive Beteiligung des Publikums keinen Einfluss auf die fest vorgegebene Handlung ausübt. Im Unterschied zu seriellen Strukturen in den vom Fernsehen ausgehenden Kult-Franchises *Star Trek* (seit 1966) und *Doctor Who* (seit 1963), die im Verlauf der weiteren Staffeln und Spin-Offs auf Vorlieben der Fans eingehen oder durch selbstkritische Revisionen die eigenen Grundlagen hinterfragen können,³ folgen die in sich abgeschlossenen Filme einem ritualisierten Ablauf, der sich nicht verändern lässt: Humphrey Bogart und Ingrid Bergman wird am Ende von *Casablanca* immer nur noch Paris bleiben, Tim Curry wird als exzentrischer Gastgeber des Transsylvanischen Kongresses Frank'N'Furter von seinen Bediensteten erschossen werden und der Dude wird weiterhin über einem White Russian seinen Teppich vermissen, der es richtig gemütlich gemacht hat. Bezeichnenderweise gelten die Sequels zu traditionellen Kultfilmen wie das ambitionierte, aber kaum bekannte als Fortsetzung der *Rocky Horror Picture Show* angelegte Musical *Shock Treatment* (1980) oder der erneut von John Landis inszenierte *Blues Brothers 2000* (1998) als filmhistorische Kuriositäten.

Die Faszination der klassischen Kultfilme besteht nicht im weiteren Ausbau der darin entworfenen Storyworld, sondern in deren wiederholten ritualisierten Aneignung innerhalb des Zuschauerraums durch Kostümierungen und Performances. Mit *Star Wars* veränderten sich die Parameter eines Kultfilms. Zwar bildete der Detailreichtum, sowohl in Hinblick auf die Aufnahmen an entlegenen Orten wie der Wüste von Tunesien oder auf den Gletschern Finnlands als auch im Einsatz der innovativen visuellen Effekte, nach wie vor einen besonderen Reiz des Films. Im Gegensatz zu älteren Kultfilmen erwiesen sich die ständigen Hinweise auf Ereignisse, Personen und Orte im imaginären Off jedoch als nahezu genau so interessant und als die Vorstel-

³ Ein aussagekräftiges Beispiel für die kritische Reflexion der eigenen Seriengeschichte wäre beispielsweise die Ablösung des eigenmächtig handelnden Captain Kirk (William Shatner) aus der *Star Trek – Original Series* (1966-1969) durch den intellektuellen und anstelle von Cowboy-Diplomatie auf diskursive Vermittlung setzenden Captain Jean-Luc Picard (Patrick Stewart) in *Star Trek – The Next Generation* (1987-1994).

lungskraft der Fans im gleichen Maße befördernde Anschlussstellen wie die vor der Kamera gezeigte Handlung. Die lediglich in einer Dialogzeile erwähnten Klon-Kriege beförderten Spekulationen über die Vorgeschichte des als geheimnisvoller Eremit auf dem Wüstenplaneten Tatooine lebenden Jedi-Ritters Obi-Wan Kenobi. Mit dem von Irvin Kershner inszenierten und von Lawrence Kasdan in Zusammenarbeit mit Leigh Brackett verfassten Sequel *The Empire Strikes Back/Das Imperium schlägt zurück* (1980) avancierte die suggestive Verführungskraft der gezielt lancierten Leerstelle zum Stilprinzip. Mit den am Zen-Buddhismus orientierten Exegesen des Jedi-Meisters Yoda wurde eine weitaus komplexere Philosophie der Jedi-Ritter/innen skizziert, als es *A New Hope* hätte erwarten lassen. Die Wolkenstadt Bespin deutete ähnlich wie die bizarre Kantine im Vorgänger eine ganze Subkultur der Schmuggler/innen und Abenteurer/innen an. Der später als Kultfigur gehandelte Kopfgeldjäger Boba Fett integrierte Motive aus anderen Genres, vom Italo-Western bis hin zu den Superhelden-Comics, an die seine mit mehr Finessen als das Kostüm Batmans ausgestattete Rüstung, inklusive Raketen-Rucksack und Harpune, erinnerte. Dass sich der finstere Darth Vader als Vater des Helden Luke Skywalker erwies, deutete eine weitaus dramatischere Vorgeschichte des Charakters an, als es die vergleichsweise einfache Figurenzeichnung als exzentrischer Schurken-Sidekick im ersten Film erwarten ließ. In der Terminologie des Game Designs ließe sich *The Empire Strikes Back* als ein Hub, ein transitorischer Bereich zum Übergang zwischen verschiedenen Arealen der Spielwelt, beschreiben (vgl. CO 2006: 82-83).

Mark J.P. Wolf bemerkt in seiner Studie über *Building Imaginary Worlds*, dass fiktive Welten zwangsweise unvollständig seien (vgl. WOLF 2012: 38). In seiner Untersuchung weist er darauf hin, dass *Star Wars* als eine offene Welt funktionieren würde,

in which canonical material is still being added; such a world is still growing and developing, as it accrues more information, detail, and narrative. In an open world, an author is also free to change material or the canonical status of material, for example, when retconning occurs. (WOLF 2012: 270)

Diese Ausbauprozesse konzentrieren sich im Gegensatz zu einer abgeschlossenen Welt, wie beispielsweise die von J.R.R. Tolkien als Werk eines Autors/einer Autorin konstruierten Chroniken von Mittelerde, weniger auf einen in den Details jederzeit neu konfigurierbaren Kanon, sondern vielmehr auf die möglichen Erweiterungen und ausgestaltbaren Hintergrundgeschichten, seien es einzelne Charaktere, Milieus oder ganze Welten. Nicht die von Wolf genannten, schon beinahe wie die Karikatur einer Nerd-Debatte anmutenden Fragen nach der Wasserversorgung auf dem Wüstenplaneten Tatooine oder nach der exakten Größe des Raumschiffs Millenium Falcon (vgl. WOLF 2012: 39 ff.) wecken das Interesse an weiteren Hintergründen des *Star Wars*-Universums, sondern wie in den umfassend vernetzten Comicuniversen der Verlage von Marvel und DC geht es um die potentielle Ausgestaltung eines weiteren Bausteins der angedeuteten Mythologie.

Die weiterführenden Anschlussstellen von *The Empire Strikes Back* reichen von Darth Vaders in der Prequel-Trilogie thematisierter Vorgeschichte, über die in Rollenspielen vertiefte Philosophie der Jedi und den in Romanen geschilderten Abenteuern von Han Solo und Lando Calrissian als junge Schmuggler bis hin zum ludonarrativen Potential von Boba Fett, der sich von einer der populärsten Spielzeugfiguren zum Protagonisten in eigenen Comics und einem zentralen Charakter in diversen zeitlich nach den ursprünglichen Filmen angesiedelten Romanen entwickelt hat. Seinen von George Lucas angeordneten, nicht sonderlich ruhmreichen Tod im Schlund eines Sandmonsters in *Return of the Jedi* (1983), dem letzten Teil der mittleren Trilogie, revidierten innerhalb kurzer Zeit diverse Comics und eine Kurzgeschichte, die die Flucht des resistenten Kopfgeldjägers aus dem Schlund des ihn tausend Jahre verdauenden Sarlaccs schilderten. Gerade diese als Korrektur des offiziellen Kanons initiierte und schließlich von Lucas selbst im Audiokommentar zur DVD von *Return of the Jedi* widerwillig anerkannte Erzählung verdeutlicht, dass transmediale Welten, darin durchaus filmischen, ludischen und literarischen Genrekonzepthen vergleichbar, über ihre eigenen, franchisespezifischen Regeln verfügen können.

Jens Eder definiert in seinem Konzept der »transmedialen Imagination« Leerstellen treffend als maßgeblich durch die Rezipient/innen bestimmte Lücken:

Was als imaginativ zu füllende »Informationslücke«, »Unbestimmtheitsstelle« oder »Leerstelle« gelten soll, ist letztlich nur rezeptionsseitig zu bestimmen, weil jede solche Bestimmung von den Erwartungen, Interessen und Wünschen der Zuschauer abhängt. (EDER 2012: 213)

Gerade in dieser Hinsicht unterscheidet sich die *Star Wars*-Saga als teilweise über Jahrzehnte fortgeführter kommunikativer und kreativer Prozess zwischen Publikum und Produzent/innen vom transmedialen Gesamtkunstwerkcharakter der *Matrix* (1999-2003), deren Ausformungen, von den drei Kinofilmen über die Comics und Animationsfilme bis hin zum Videospiel zeitgleich von den Wachowski-Geschwistern als Urheber/innen betreut wurden. Im *Star Wars*-Universum wurden hingegen einige in den Filmen der 1970er und 1980er Jahre en passant angedeutete Handlungsfäden erst Jahrzehnte später weiter verfolgt, nachdem sie von einigen Fans als potentiell interessante Leerstellen deklariert wurden. George Lucas unterschätzte in der Umsetzung der Prequel-Trilogie die Eigendynamik des eigenen Universums, indem er versuchte sämtliche Lücken, selbst wenn sie gelegentlich noch so absurd erschienen, auszufüllen. Sowohl die Herkunft Boba Fetts als Klon als auch die Konstruktion C3POs durch den jungen Anakin werden in den Plot integriert. Lucas zielte auf den für in sich abgeschlossene Hollywood-Produktionen charakteristischen Effekt der »Closure«, ohne zu bemerken, dass die Attraktivität des von ihm initiierten Universums gerade in der spielerischen Offenheit besteht, die Ausflüge in eine Vielzahl von Genre-Settings und in die Biographie unterschiedlichster Charaktere erlaubte. Vermeintliche Inkonsistenzen wie beispielsweise die Diskrepanz zwischen die auf zwei Sith-Lords beschränkte

Rolle der dunklen Seite in den Filmen im Vergleich zu ganzen Sith-Kulturen in den Comics, Romanen und Videospielen, erscheinen weniger als erzählerisches Versäumnis, sondern als Ausgangspunkt für weitere Erzählungen, die vergleichbar einer Oral History stets um neue Quellen und Fundstücke erweitert werden können. Die in den Filmen auf zwei beschränkte zulässige Anzahl der Sith Lords wurde durch eine Romanserie um den dogmatischen Darth Bane korrigiert. Derartige Modifikationen, die narrative Begründungen für Regeländerungen innerhalb der diegetischen Welt offerieren und im Unterschied zu den Filmen einen Antihelden/eine Antiheldin in den Mittelpunkt der Handlung rücken, bestimmen den Reiz des *Star Wars*-Universums als Mythen-Patchwork und deuten das für das Expanded Universe zentrale ludonarrative Potential an.

3. Vom Theme Park zur popkulturellen Psychogeographie

Die stets erweiterbare imaginäre Sternenkarte der *Star Wars*-Galaxis bewegt sich zwischen einem Vergnügungspark der Genrevariationen, von Western (Tatooine) und Fantasy (der von Yoda bewohnte Sumpfplanet Dagobah) bis hin zu Abenteuerszenarien (die Häfen der Schmuggler/innen von der Wolkenstadt Bespin) und einem futuristischen Großstadtdschungel (der von *Metropolis* und *Blade Runner* gleichermaßen inspirierte Stadtplanet Coruscant), und einer popkulturellen mentalen Psychogeographie. Guy Debord und die französischen Situationist/innen bezogen diesen Begriff in den 1950er Jahren ursprünglich auf den Zusammenhang zwischen Stadtlandschaften und der Mentalität deren Bewohner/innen: »Psychogeography could set for itself the study of the precise laws and specific effects of the geographical environment, consciously organized or not, on the emotions and the behavior of individuals« (DEBORD 1955: 5). Angesichts der detaillierten Beschreibung seit Jahrzehnten ausgestalteter fiktionaler Schauplätze wie Tatooine und dem Stadtplaneten Coruscant und ihrer spielerischen Navigierbarkeit haben diese selbst den Charakter einer imaginären Psychogeographie angenommen, die weniger als Fluchtbewegung vor den Widrigkeiten des Alltags dient, sondern mit gesellschaftlichen Befindlichkeiten gekoppelt ist. Die Tristesse der Farmen in der Wüste von Tatooine sagt ebenso wie die Biedermeier-Idylle der Tolkien-Hobbits einiges über die darin reflektierten Emotionen der Spieler/innen und Zuschauer/innen aus. Die *Star Wars*-Galaxis funktioniert auf einer ersten Ebene als ständig erweiterter Vergnügungspark, dessen Oberflächlichkeit jedoch durch die eigendynamische Erkundung eines imaginären Alltags im Expanded Universe eine Qualität bekommt, die über das von William Friedkin kritisierte Spiel mit postmodernen Oberflächenreizen hinausgeht. Durch die enzyklopädische Ausgestaltung der Settings wird schließlich tatsächlich die Recherche nach neuen Schauplätzen für Geschichten und bisher nicht ver-

wendeten Figurenkonstellationen, von der Drew Karpysyn im Interview berichtet, möglich.

An anderer Stelle habe ich bereits ausführlicher diskutiert, wie sich im transmedialen Kosmos des *Star Wars*-Universums die Bedeutung der eine Geschichte konstituierenden Kernels und der zu diesen variablen Satellites verschieben lässt, bis aus für die ursprüngliche Handlung nicht sonderlich relevanten Hintergrundinformationen eigene neue Kernels als Zentren weiterer narrativer Zyklen entstehen (vgl. RAUSCHER 2012). Dass die Rebellenbasis auf dem Dschungelplaneten Yavin IV, die im Finale von *A New Hope* gegen den herannahenden Imperialen Todesstern verteidigt wird, einige Jahrhunderte zuvor das Zentrum eines geheimen Sith-Kults war, spielt für den Plot und selbst die Background Story der Filme keine Rolle, in der Comicreihe *Tales of the Jedi*, den Romanen von Kevin J. Anderson und den Videospielen der *Knights of the Old Republic*-Reihe kommt der Gefolgschaft des dunklen Lords Exar Kun hingegen eine entscheidende Bedeutung zu. Diese transmedialen Ausgestaltungen können auf das mediale Vorwissen aus den Filmen zurückgreifen und davon ausgehen, dass die Leser/innen oder Spieler/innen eine Vorstellung von den antiken Tempeln im Dschungel von Yavin haben, auch wenn sich deren Erscheinungsbild in den Filmen auf eine rein dekorative Funktion beschränkt.

Im Unterschied zur traditionellen strukturalistischen Vorstellung eines festen Kerns, wie ihn das Modell der als Monomythos unveränderlichen Heldenreise impliziert, ermöglicht dessen Auflösung im transmedialen Patchwork eine Vielzahl an neuen Variationen. Zwar positionieren sich die Anfänge des Expanded Universe noch in einer deutlichen vertikalen Hierarchie gegenüber den als Kern der Saga gehandelten Filmen, doch mit dem sukzessiven Ausbau der Storyworld entstanden neue Segmente, die sich immer weiter von der filmischen Grundlage entfernten. Vergleichbar mit den dynamischen, prozessualen und diskursiven Transformationen eines Genres, das nicht mehr als feste Struktur verstanden wird, ermöglichen diese Akzentverschiebungen Inversionen und Abweichungen von der ursprünglichen einfachen Gegenüberstellung von Gut und Böse. In einer detaillierten Analyse, die als Band der Einführungsreihe *Modern Classics* des British Film Institute erschien, weist der Medienwissenschaftler Will Brooker darauf hin, dass sich durch die Prequels ein anderes Weltbild als in der ursprünglichen Trilogie ergebe. In der ästhetischen Analyse betont er die Ähnlichkeiten zwischen der abschließenden Rebellen-Zeremonie in *A New Hope* und dem Aufmarsch der Klonarmee am Ende des Prequels *Attack of the Clones* (2002):

This is the pattern suggested by Lucas's saga as a whole – not a straight clash between good and evil, or even the character arc of Anakin Skywalker's rise, corruption and salvation, but a cycle between apparently oppositional but in fact worryingly similar social structures, the Empire and the Republic. Corruption, within Lucas's model, does not appear from the outside, but festers within, emerging when a complacent society allows it to flourish; it can rise again if it is not checked and controlled. (BROOKER 2009: 81)

Lucas' Erweiterung der Saga um den Aufstieg des Imperiums und die Verwandlung von Anakin Skywalker in Darth Vader in den Prequels deutet ebenso wie verschiedene Segmente des Expanded Universe einen zyklischen Wechsel zwischen der in *A New Hope* noch säuberlich getrennten hellen und dunklen Seite der Macht an. Die in den Romanen geschilderte Allianz zwischen Rebell/innen und den Überresten des Imperiums erinnert an vergleichbare diplomatische Annäherung zwischen ehemaligen Feinden im Universum der *Star Trek*-Serien. Diese Ambivalenzen weisen Parallelen zu den Variationsmöglichkeiten offen angelegter Spielregeln auf. Die Ludifizierung der *Star Wars*-Galaxis resultierte in einer horizontalen Erweiterung der Storyworld, die parallel zur vorgegebenen Handlung der Filme existieren konnte. Die Handlungsmöglichkeiten beschränkten sich nicht mehr auf die einfache ludische Wiederholung einzelner Sequenzen, wie sie sich noch in den frühen *Star Wars*-Brett- und Arcade-Spielen findet, durch die Erweiterung der *Star Wars*-Topographie um eine Schauspiel-Bühne emanzipierte sich das Franchise zunehmend von seiner ursprünglichen Narration.

4. Die *Star Wars*-Storyworld als Spielerische Fiktion

Einen bisher nur wenig beachteten Aspekt des transmedialen *Star Wars*-Worldbuildings bilden die Remedialisierungsprozesse der Spiele, die vergleichbar den narrativen Mustern ebenfalls in unterschiedlichen medialen Formen adaptiert werden und eigenständige Kernels innerhalb des *Star Wars*-Universums setzen können.⁴

Die im *Star Wars*-Universum angesiedelten Spiele repräsentieren dessen Settings in einem je nach Game-Genre graduell ausdifferenzierten Abstraktionsprozess. *Star Wars*-Sondereditionen populärer Gesellschaftsspiele wie *Risiko*, *Monopoly* und *Schach* reduzieren die weit entfernte Galaxis auf ihren reinen ikonographischen Zeichencharakter: Die Schlossallee wird in *Monopoly* durch den galaktischen Regierungssitz Coruscant ersetzt. Darth Vader und der Imperator dienen im *Schach*spiel ebenso wie Obi-Wan Kenobi und Prinzessin Leia auf der Gegenseite als König und Dame, und bei *Risiko* kämpfen Rebellen-Allianz und Imperium um galaktische Sektoren anstelle von irdischen Ländern.

Umgekehrt nutzen zur ersten Trilogie veröffentlichte Brettspiele wie *Assault on Hoth*, *Yoda the Jedi Master* und *Death Star Battle* die Regeln und Mechanismen eines traditionellen Brettspiels, um eine zentrale Sequenz aus den Filmen als Grundlage für eine Spielaufgabe zu nutzen. Auf diese Adaptationen trifft wie auch auf die Arcade-Spiele *Star Wars* und *The Empire Strikes Back*, die eine endlose Wiederholung der auch in den Brettspielen aufbereiteten Todesstern-Schlacht und des Kampfes gegen die AT-AT-Walker in der

⁴ Zum Wechselspiel zwischen den *Star Wars*-Filmen und den vergleichbar dem hybriden Setting unterschiedlichste Genres umfassenden Videospielen vgl. RAUSCHER 2012.

Eiswüste von Hoth präsentieren, Jesper Juuls Einschätzung zu, dass sich aus ihnen kaum die Handlung des zu Grunde liegenden Films erkennen ließe (vgl. JUUL 2001). In der Tat ähneln sie in ihrer schlaglichtartigen, auf wiederholte Partien angelegten ludischen Umsetzung einer einzelnen Szenenabfolge vielmehr einem Aushangfoto oder einem in einem Trailer gezeigten Ausschnitt, durch die das Setting und die Story lediglich erahnt werden können, als einer spielerischen Wiedergabe der Narration.

Henry Jenkins kritisierte an Juul, dass er einen zu engen Begriff von Narration verwende. Das *Star Wars*-Spiel müsse nicht die Handlung des Films wiedergeben, um die narrative Erfahrung der Saga zu bereichern: »The *Star Wars* game exists in dialogue with the films, conveying new narrative experiences through creative manipulation of environmental details« (JENKINS 2004: 124). Allerdings sollte dieser Einwand ebenso wie Juuls ursprünglich zu eng gefasste These berücksichtigen, um welches *Star Wars*-Spiel es sich überhaupt handelt. Jenkins Kritik trifft auf die späteren *Star Wars*-Rollen- und Videospiele zu, die eigene Szenarien außerhalb der Filme entwerfen und die selbst wieder zum Schauplatz neuer Narrationen werden, doch bezüglich der frühen *Star Wars*-Brettspiele und Arcade-Games liegt Juul durchaus richtig. In ihnen kommt es nicht auf die Adaption der narrativen Struktur der Filme, sondern auf die wiederholte spielerische Wiedergabe einer spektakulären Sequenz aus der Vorlage, die mit entsprechenden Herausforderungen, Spielzielen, besonderen Fähigkeiten und Hindernissen verbunden ist. Die Ziele der jeweiligen Sequenzen gestalten sich entsprechend einfach, der Todesstern muss durch einen gezielten Treffer in eine Ventilationsöffnung vernichtet werden und die Rebellenbasis auf dem Eisplaneten Hoth muss mit Snowspeedern lange genug verteidigt werden, bis deren Evakuierung abgeschlossen ist. Sowohl die Brettspiele, als auch die mit ihnen zwar nicht hinsichtlich der viszeralen Erfahrung, aber in ihrem strukturellen Aufbau verwandten Arcade-Spiele entsprechen jenem Classic Game Model, das Jesper Juul in der Studie *Half-Real* entwickelt hat (vgl. JUUL 2005: 44). Sie folgen fest vorgegebenen Regeln, ihr Ausgang gestaltet sich variabel und ist mit einer bestimmten Wertung verbunden, sie verlangen eine gewisse Anstrengung von ihren Spieler/innen, die wiederum am Ausgang des Spiels interessiert sind und ziehen verhandelbare Konsequenzen nach sich. Bezeichnenderweise erfordern die dynamischeren und vielschichtiger angelegten *Star Wars*-Spiele einen Perspektivwechsel, der sich bereits in den die Handlung der Filme rudimentär nachvollziehenden Konsolenspielen der *Super Star Wars*-Reihe abzeichnet. Kurze erzählerische, an Comic-Panels erinnernde Einschübe geben die von den Spieler/innen nicht beeinflussbare Framed Narrative im Sinne von Tom Bissell vor (vgl. BISSELL 2010: 37). Die von Bissell dieser gegenübergestellten Ludonarrative, »the fun portion of getting from point A to point B« (BISSELL 2010: 37) gestalten sich hingegen noch relativ schlicht und beschränken sich auf Geschicklichkeitsproben und die Wahl der richtigen Angriffs- und Sprungkombination zum entsprechenden Zeitpunkt. Auch wenn die Levelarchitektur in den *Super Star Wars*-Spielen sich durchaus noch mit Juuls auf

die Wiederholbarkeit des Spielgeschehens abzielenden Classic Game Model deckt, deutet die Verknüpfung der Framed Narrative bereits den Ausbau zu einer Abfolge von narrativ arrangierten ludischen Sequenzen an, der die späteren *Star Wars*-Spiele maßgeblich prägen wird. Der erfolgreiche Abschluss eines Spielszenarios resultiert nicht in dessen Wiederholung, sondern in einem neuen Handlungsabschnitt. Vergleichbar den überwiegend im Grenzbe- reich des Outer Rims angesiedelten *Star Wars*-Abenteuern befinden sich auch die meisten *Star Wars*-Spiele im Grenzbereich von Juuls Modell, dem sowohl Pen-and-Paper-Rollenspiele, als auch Simulationen mit offenem Ende ange- hören. Bezeichnenderweise erwiesen sich genau diese beiden, ebenso wie die *Star Wars*-Filme zu hybriden Strukturen tendierenden Spielformen als Schlüsselmomente im Ausbau der Saga von unmittelbaren Brettspiel- und Arcade-Adaptionen zum ludonarrativen Mythen-Patchwork. Dieses kann als Storyworld genutzt werden, funktioniert aber ebenso als Setting für spieleri- sche Ereignisse, die sich von den Zwängen einer linearen Narration lösen können. Um den Narrationsbegriff nicht überzubeanspruchen, empfiehlt sich eine Variation von Espen Aarseths Elevator-Test: Sollte die zu Grunde liegen- de Definition von Narration auch noch den dem Konferenzraum benachbar- ten Fahrstuhl beinhalten, sei deren Begriff zu weit gefasst. Diese Metapher lässt sich gewinnbringend auf das *Star Wars*-Merchandise übertragen, um Missverständnisse wie in der Debatte zwischen Juul und Jenkins zu vermei- den. Sollte der auf das zu einem gewissen Anteil das Transmedia World- building und Storytelling der Saga mitbestimmende Merchandise angewand- te Narrationsbegriff auch R2D2-Radiowecker und Chewbacca-Kaffeetassen beinhalten, wäre dieser zu weit gefasst. Frühstücksflocken mit C3PO-Aufdruck oder ein Plüsch-Darth Vader sagen zwar einiges über die Bedeutung von *Star Wars* als popkulturelles Symptom aus, sie sind jedoch von den Objekten der Storyworld entkoppelt.

Eine wichtige Schnittstelle im Grenzbereich zwischen ludischen und narrativen Funktionen belegen hinsichtlich des Worldbuilding die von Jenkins erwähnten Spielzeug-Modelle und Figuren. Einerseits dienen diese als er- kennbare Nachbildungen einzelner Szenarien aus den Filmen, ihr Gebrauch muss sich im Unterschied zu den Brett- und Arcade-Spielen jedoch weder in Spielsituationen noch in animierten Fan-Filmen auf das Nachstellen der filmi- schen Vorlagen beschränken. Sie schaffen einen Gegenpol im Sinne des Paidea als freiem Spiel in Abgrenzung zum streng festgelegten Ablauf der Brett- und Arcade-Spiele, die dem regulierten Spielverständnis des Ludus entsprechen. Die Modelle und die Frage, welchen Handlungen die Figuren an den Schauplätzen parallel zur Filmhandlung oder außerhalb von dieser nach- gehen könnten, verstärkte neben dem Vergnügen an herausfordernden Spielaufgaben das Interesse an dem 1987 von der britischen Firma Westend Games entworfenen Rollenspiel-System.

5. Der Weltraum als Bühne. Die *Star Wars*-Rollenspiele

Greg Costikyan, der an der Entwicklung des *Star Wars*-Rollenspiels für West End Games beteiligt war, kommentiert in dem 2007 veröffentlichten Aufsatz »Games, Storytelling, and Breaking the Strings« die Frage nach dem narrativen Gehalt von Videospielen und stellt diese aufschlussreich in den Kontext unterschiedlicher Genrekonzepte:

Before 1973, if you had said something like »games are a storytelling medium«, just about anyone would have looked at you as if you were mad... Before 1973, the world had essentially four game styles: classic board games, classic card games, mass-market commercial board games, and the board wargame. None of these had any noticeable connection to story: There is no story in chess, bridge, *Monopoly*, or *Afrika Korps*. But in the early 1970s, two things happened: Will Crowther's computer game adventure *Colossal Cave*, and Gary Gygax and Dave Anderson's tabletop role-playing game *Dungeons and Dragons*. (COSTIKYAN 2007: o.S.)

Durch die Verknüpfung des ansonsten lediglich als statistisches Ergebnis behandelten Ausgangs einer Partie mit dem Voranschreiten eines Plots in den Pen-and-Paper-Rollenspielen entstand eine Synthese aus Storytelling und Gameplay, die den von Bissell beschriebenen ludonarrativen Elementen entspricht. Die Durchquerung eines Dungeons bildete einerseits eine spielerische Aufgabe, wie sie sich auch in einem elaborierten Brettspiel finden würde, und war andererseits mit der Entfaltung einer rudimentären Quest-Narration verbunden. Die einzelne Spielepisode konnte je nach Kreativität des Game Masters/der Game Masterin mit einem weiter gefassten epischen Handlungsbogen verknüpft werden. Zugleich ermöglichten Rollenspiele die detaillierte und gelegentlich sogar wie in einem Improvisationstheater psychologisierende Ausarbeitung einer Spielfigur. Über die statistische Verbesserung von Talentwerten durch Erfahrungspunkte hinaus konnten die Charaktere von dunklen Geheimnissen aus ihrer Vergangenheit beeinflusst werden oder von einem bestimmten ethischen Verhaltenskodex geprägt sein.

In den Kampagnen und mit imaginären Reiseführern vergleichbaren Source Books der *Star Wars*-Rollenspiele wird der Handlungsraum über die in den Brett- und Arcade-Spielen enthaltenen filmischen Situationen hinaus erweitert. Die von den Spielgruppen beliebig anwendbaren Szenarien lassen sich wie die Sequenzen eines Films kombinieren, in dem aus der Montage eine eigenständige diegetische Welt entsteht. Die Spieler/innen müssen sich nicht mehr auf die ständige Wiederholung der Todesstern-Schlacht oder den Kampf zwischen Snowspeedern und AT-ATs beschränken, sondern können mit ihren Avataren innerhalb der weit entfernten Galaxis navigieren. Die in Bezug auf die unterschiedlichen Erfahrungen des Transmedia Storytelling häufig angewandte Theme Park-Analogie erfährt in den Rollenspielen eine wesentliche Modifikation. Sie umfasst nicht mehr nur einzelne Settings, die an einzelne Attraktionen in einem Vergnügungspark oder an die zu den Spielzeugfiguren der Firma Kenner verkauften Spiel-Sets erinnern, sondern setzt diese in einen räumlichen und zeitlichen Handlungszusammenhang. Die Rollenspiele bedienen in ihrer Detailverliebtheit jenen Aspekt des Transmedia

Storytelling, den Henry Jenkins als »the art of world making« (JENKINS 2006: 21) bezeichnet. Die Source Books der *Star Wars*-Westend Games-Rollenspiele werden von zahlreichen Romanautor/innen als Nachschlagewerke benutzt, sie können aber genauso als Bauplan für eine Simulation der *Star Wars*-Welten genutzt werden, die später als Kulisse für diverse Videospiele dient. Espen Aarseth bezeichnet das Vergnügen an Videospielen als Kunst der Simulation:

The pleasures of video games [...] are not primarily visual, but kinaesthetic, functional and cognitive. Your skills are rewarded, your mistakes are punished, quite literally. [...] The hidden structure behind [...] most computer games is not narrative – [...] but *simulation*. (AARSETH 2004: 52, Herv. im Original)

Die Konzeption der Rollenspiele als offene Spielwelt ermöglicht eine umfangreiche Umsetzung der Settings aus anderen Medien als transmediales Worldbuilding. In dem von 2003 bis 2011 betriebenen Online-Rollenspiel *Star Wars Galaxies* finden sich sowohl Schauplätze aus den Filmen, als auch Welten, die wie der Hexenkult von Dathomir lediglich in den Romanen und Comics vorkommen. Die Navigierbarkeit der simulierten Welt appelliert an jenes Verständnis von »Worldness«, das Gordon Calleja in Anlehnung an eine Untersuchung von Lisbeth Klastrup beschreibt:

If carefully contrived by designers, this spatial contingency can yield a sense that the simulated space extends beyond the confines of what can immediately seen. This as Lisbeth Klastrup (2004) describes in her doctoral thesis on the subject, is a defining aspect of virtual »worldness«. If the virtual world is marked by paths, those paths should have an expanse of surrounding environment to retain the sense of being a landscape capable of exploration. (CALLEJA 2011: 75)

Damit sich dieser Effekt bei den Spieler/innen einstellt, sollte sich das Design der Spielwelt an dem von Marie-Laure Ryan für Storyworlds proklamierten »Principle of Minimal Departure« orientieren (vgl. RYAN 1991). Allerdings handelt es sich weniger um eine möglichst geringe Abweichung von unserer Alltagserfahrung, als um eine stark ausgeprägte Nähe zum medialen Vorwissen über die fiktionale *Star Wars*-Galaxis aus den Filmen, Romanen und Comics, die den Spielen vorangingen oder diese begleiten.

6. Die Vergangenheit der Zukunft. Der Chronotopos der *Old Republic*

Lisbeth Klastrup formulierte in Zusammenarbeit mit Susana Tosca ihren Begriff der »Worldness« in einem Modell zur Analyse transmedialer Welten weiter aus (vgl. KLASTRUP/TOSCA 2004). Als deren konstituierende Bestandteile machen Klastrup und Tosca die Kategorien Topos, Ethos und Mythos aus. Transmediale Welten könnten in jedem Medium ihren Ausgang nehmen, *Lord of the Rings* und der Kontinent Mitteleuropa wären ein Beispiel für eine transmediale Welt mit literarischen Ursprüngen, *Star Trek* für eine Welt, de-

ren Grundlage durch eine TV-Serie und deren Fortsetzungen im Kino geschaffen wurde, die Universen von DC und Marvel für ein ganzes Repertoire an Comichelden und *Star Wars* für eine transmediale Welt, die auf der Leinwand ihren Anfang nahm. Die Vorstellung einer transmedialen Welt könne zwar im Lauf der Zeit verändert werden, doch das Verständnis für ihre Kernelemente sollte erhalten bleiben: »A transmedial world is an abstract idea of a world generated on the grounds of the first actualization of the world and the core elements this world contained, but not in anyway restricted by this« (KLAS-TRUP/TOSCA 2004: o.S.).

Im Fall von *Star Wars* haben sich durch das Expanded Universe, vergleichbar den *Star Trek*-TV-Serien weitere Ankerpunkte für ludische und narrative Szenarien herausgebildet, die als Kernels auch unabhängig von der ursprünglichen Erzählung, *A New Hope* bei *Star Wars* und der *Original Series* bei *Star Trek*, funktionieren können. Die Welt der *Old Republic* kann als genuines *Star Wars*-Setting rezipiert werden, ohne sich weiter auf die Modifikationen der Storyworld durch die von George Lucas als Autorisierung persönlich verfassten und inszenierten Prequels einlassen zu müssen. Nach dem Vorbild der verschiedenen Generationen von *Star Trek*-Fans, existieren inzwischen verschiedene, lose miteinander verbundene Inkarnationen der *Star Wars*-Galaxis, die nicht nur auf unterschiedliche Points of Entry, sondern in einigen Fällen auch auf gänzlich verschiedene Rezipient/innen abzielen. Während die animierten *Clone Wars* (USA 2008-2014) eine familienfreundliche Variante des *Star Wars*-Universums bieten, können sich von den neueren Filmen enttäuschte Anhänger/innen der Saga in *The Old Republic* ihre Do-It-Yourself-Heldenreise konstruieren, auf der sie weder auf das nicht sonderlich komische Slapstick-Reptilienwesen Jar Jar Binks, noch auf einen im Kampf Saltos schlagenden Yoda treffen.

Die Ausdifferenzierung des *Star Wars*-Universums erfolgt nicht nur über ästhetische und dramaturgische Stilvariationen, sondern maßgeblich über den Einsatz der imaginären Zeitlinie, die von relativ präzise definierten Ereignissen rund um die ursprünglichen Filme bis hin zur vagen Unbestimmtheit einer durch die so genannten Holocrons fragmentarisch vermittelten Frühzeit der Jedi-Geschichte reicht, die an Oral History-Überlieferungen erinnert.

Im folgenden abschließenden Ausblick werden Toscas und Klastrops Kategorien auf *Star Wars*-Videospiele aus unterschiedlichen Genres angewandt und in Bezug zu Michael Bachtins Chronotopos der Abenteuerzeit, die keine Spuren im Leben der Menschen hinterlässt (vgl. BACHTIN 2008: 13), gesetzt. Die Anwendung von Bachtins Kategorie zielt nicht auf eine theoretische Nobilitierung des *Star Wars*-Franchise im literaturwissenschaftlichen Kontext ab, diese wäre in einem anderen Kontext zu diskutieren. Vielmehr geht es um eine Kategorie, die es über Toscas und Klastrops Modell hinaus ermöglicht den eng mit fiktiven Historiographien gekoppelten Aspekt der Zeit in auf transmedialen Franchises basierenden Online-Rollenspielen präziser zu diskutieren.

Die grundlegende Hintergrundgeschichte einer transmedialen Welt bildet für Tosca und Klasturp der Mythos als »the establishing conflicts and battles of the world [...] [O]ne could say the mythos of the world is the back-story of all backstories« (KLASTURP/TOSCA 2004: o.S.).

In den Arcade- und Brettspielen erscheint die moralische Position der Charaktere nahezu so sekundär wie im *Star Wars*-Schachspiel. In der an First-Person-Shooter-Konventionen orientierten *Jedi Knight*-Reihe (seit 1995) wurde den Spieler/innen erstmals ermöglicht sich durch ihr Verhalten für die helle oder dunkle Seite zu entscheiden und die Raumschlachten-Simulation *Tie Fighter* (1994) kokettierte mit dem Wechsel auf die Imperiale Seite, die als Zerrspiegel des vertrauten Konflikts die Seite der Held/innen als infame Terroristenbande darstellte. Im Bereich der Rollenspiele wird es schließlich möglich von den ursprünglichen einfachen Dichotomien des Kampfes Gut gegen Böse abzuweichen. Die Sith erhalten in den *Knights of the Old Republic*-Spielen (seit 2003) und begleitenden Comics mit Korriban eine detailliert ausgearbeitete eigene Kultur, die sich deutlich von den intriganten Drahtzieher/innen der Prequels und den überzeichneten Schurk/innen der mittleren Trilogie abhebt. Entsprechend unterschiedlich gestaltet sich die je nach Game-Genre variable Kategorie des Ethos, nach Tosca und Klasturp, »the form of knowledge required in order to know how to behave in the world« (KLASTURP/TOSCA 2004: o.S.). In den Brett- und Arcade-Spielen wird die moralische Haltung durch die Framed Narrative der Spielanleitung vorgegeben. Strategiespiele wie *Star Wars. Empire at War* (2006) setzen den intergalaktischen Konflikt als taktische Herausforderung um, indem sie die moralischen Hintergründe der beiden Seiten ausklammern und sich weitgehend auf statistische Werte beschränken, die die technische Überlegenheit des Imperiums und den Erfindungsreichtum der Rebellen-Allianz in Algorithmen übertragen. Die Darstellung der dunklen Seite in *The Force Unleashed* (2008), in dem der Spieler/die Spielerin die Rolle eines geheimen Schülers von Darth Vader übernimmt und sich in einem der letzten Levels zwischen moralischer Läuterung und Sith-Cyborg-Existenz zu entscheiden hat, arbeitet mit der ästhetischen Faszination der aus den Filmen vertrauten Kampftechniken der dunklen Seite wie der Energieblitze des Imperators oder dem telepathischen Würgegriff Vaders. Die moralischen Konsequenzen des Handelns werden wie bereits zuvor in *Jedi Knight* in die Cutscenes ausgelagert. Die ausgespielte Erfahrung eines Paktes mit der dunklen Seite ergibt sich am unmittelbarsten in den Rollenspielen der *Knights of the Old Republic*-Reihe, in denen alltägliche Situationen wie die Konfrontation mit einer Gruppe randalierender Snobs oder die Misshandlung eines Aliens durch eine Gruppe rassistischer Jugendlicher einbezogen werden. Die *Star Wars*-Video-Rollenspiele verfügen als digitale Remedialisierungen der analogen Pen-and-Paper-Regelwerke auch über die am detailliertesten ausgestaltete Topographie.

Als Topos definieren Klasturp und Tosca

the setting of the world in a specific historical period and detailed geography [...].
[N]ewer actualizations of a world might often be set either before or sometime after the

mythic time of the ur-transmedial world in order not to interfere with the mythos.
(KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.)

Die Etablierung neuer Kernels im transmedialen *Star Wars*-Universum ermöglicht eine Relativierung der »mythic time of the ur-transmedial world« (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.). Je nach Genre und dem damit verbundenen Gameplay setzen die *Star Wars*-Spiele die in ihnen dargestellten Planeten um. Häufig handelt es sich lediglich um Querverweise auf Romane und Comics, um die Vorstellungskraft der Spieler/innen anzuregen. Die Anfang der 1990er Jahre entstandenen Spiele *X-Wing* (1993) und *Tie Fighter* (1994) deuteten im Unterschied zu den Brett- und Arcade-Spielen erstmals an, dass die Ereignisse sich vor dem umfangreicheren Setting des Expanded Universe abspielten. Schauplätze und Charaktere wie Admiral Thrawn aus den Romanen wurden im Verlauf der Missionen erwähnt. Auch wenn die entsprechenden Planeten nicht angesteuert werden konnten, so entstand dennoch im Unterschied zu den auf eine einzelne Schlacht fokussierten Arcade-Spielen der Eindruck, man könne diese bei einer passenden Gelegenheit aufsuchen. In den Strategiespielen lassen sich die meisten Welten tatsächlich ansteuern, beschränken sich in ihrer Darstellung jedoch auf den funktionalen taktischen Wert. Auf der anderen Seite des Spektrums zwischen Abstraktion und Realismus stellt die elaborierte Physik-Engine des als Übergangsteil zwischen erster und zweiter Trilogie angelegten *The Force Unleashed* die Flora und Fauna der einzelnen Planeten mit einem ausgeprägten Reichtum an Details dar. Durch die diversen Macht-Fähigkeiten können die Spieler/innen mit der Umgebung interagieren, Bäume als Waffen benutzen und Container in Geschosse verwandeln. Die Navigation beschränkt sich jedoch auf nahezu vollständig linear angelegte Pfade. Symbolische Veränderungen, die an der Umgebung im Verlauf der Handlung entstehen, beschränken sich auf einzelne Levels, in denen sich die durch das Imperium verübte Gewaltherrschaft auf die Gestaltung der Umwelt auswirkt. In sehr deutlich ausgestellten Kontrasten wird die Wookiee-Heimatwelt Kashyyyk nach der Eroberung durch das Imperium in ein Zentrum für Sklavenhandel verwandelt und die zuvor von im Exil lebenden Jedi-Ritter/innen beschützten Planeten werden nach deren Exekution durch den Spieler/die Spielerin von der Imperialen Technokratie verwüstet. Diese Veränderung der Schauplätze korrespondiert mit der zunehmenden Verwandlung des Protagonisten in einen Cyborg, sollte sich der Spieler/die Spielerin für den Weg der dunklen Seite entscheiden.

Etwas komplizierter gestaltet sich der Umgang mit der Erfahrung von Zeit in den Rollenspielen, insbesondere in der Variante eines MMORPGs wie *Star Wars Galaxies* (2003– 2011) oder *The Old Republic*. Bereits die Integration des alltäglichen Geschehens in die Simulation stellt in Spielen wie *Knights of the Old Republic* (2003) im Vergleich zu den spektakulären schlaglichtartig präsentierten Situationen in *The Force Unleashed* eine designtechnische Herausforderung dar. In einem Multiplayer-Online-Rollenspiel ergibt sich darüber hinaus noch zusätzlich das Problem, dass es sich um eine persistente Welt

handelt, die unabhängig von den einzelnen Spieler/innen auf einem Server weiter existiert.

Für die Analyse unterschiedlicher Zeitformen in Videospielen bieten sich einige Varianten des Chronotopos-Begriffs nach Bachtin an, der darunter »den grundlegenden wechselseitigen Zusammenhang der in der Literatur künstlerisch erfassten Zeit- und Raum-Beziehung« (BACHTIN 2008: 7) fasst. Weiterhin schreibt er:

Für uns ist wichtig, dass sich in ihm der untrennbare Zusammenhang von Zeit und Raum (die Zeit als vierte Dimension des Raumes) ausdrückt. [...] Die Zeit verdichtet sich hierbei, sie zieht sich zusammen und wird auf künstlerische Weise sichtbar: der Raum gewinnt Intensität, er wird in die Bewegung der Zeit, des Sujets, der Geschichte hineingezogen. Die Merkmale der Zeit offenbaren sich im Raum, und der Raum wird von der Zeit mit Sinn erfüllt und dimensioniert. Diese Überschneidung der Reihen und dieses Verschmelzen der Merkmale sind charakteristisch für den künstlerischen Chronotopos. (BACHTIN 2008: 7)

Die Verknüpfung zentraler Wendepunkte mit symbolischen räumlichen Ereignissen gestaltet sich in der Struktur eines Single-Player-Spiels vergleichsweise einfach und effektiv. Die erwähnten Veränderungen auf den einzelnen Planeten in *The Force Unleashed* erfolgen in einer linearen Abfolge und in *Knights of the Old Republic* markiert die Zerstörung des Planeten Taris durch die Sith-Krieger/innen einen entscheidenden Wendepunkt, nachdem sich die von den Spieler/innen kontrollierte Held/innengruppe bereits in den Hyperraum geflüchtet hat. Persistente Online-Welten stehen hingegen vor dem Problem einer permanenten Gegenwart, die allzu gravierende Einschnitte in die Handlung außerhalb von einzelnen Instanzen in der Regel verhindert. In dem 2011 eingestellten *Star Wars Galaxies* waren beispielsweise die Ereignisse zwischen den Teilen der ursprünglichen Trilogie angesiedelt und ließen kaum dramaturgische Entwicklungen zu. Entsprechend der Mythologie des *Star Wars*-Universums existieren zu dieser Zeit kaum Jedi-Ritter/innen, nachdem diese durch das Imperium nahezu vollständig vernichtet wurden. Mit den Ereignissen aus *Return of the Jedi* und dem Sieg der Rebell/innen-Allianz über das Imperium ändert sich diese Situation entsprechend. Doch nachdem im Spiel, in dem die Spieler/innen in ihrer Zugehörigkeit zwischen Imperium und Rebell/innen-Allianz auswählen können, dieser Punkt der Handlung gar nicht erst erreicht werden konnte, ergaben sich deutliche Schwierigkeiten für die Integration der Jedi-Ritter/innen als Charakterklasse. Die ersten Spieler/innen, die diesen Status erreichten, mussten auf Grund ihres stigmatisierten Status untertauchen. Eine spätere Regeländerung ermöglichte hingegen trotz des spielerischen Szenarios die mit keinen allzu großen Hindernissen verbundene Annahme der Rolle und erteilte eine extradiegetische Generalamnestie für alle potentiellen Jedi-Ritter/innen.

Im Vergleich mit anderen *Star Wars*-Spielen ergab sich im Umgang mit *Galaxies* ein Konflikt zwischen zwei konträren Varianten des Chronotopos, zum einen dem von Bachtin als Abenteuerzeit charakterisierten Chronotopos, als »eine[r] Abschweifung vom normalen Gang des Lebens [...], die der realen Dauer entbehrt« (BACHTIN 2008: 13), in der Figuren von den Ereignissen gänz-

lich unverändert bleiben, und jenem Chronotopos, der als abenteuerlicher Alltagsroman eine »Verknüpfung der Abenteuerzeit mit der Zeit des alltäglichen Lebens« (BACHTIN 2008: 37) anstrebt, die eine Metamorphose der Identität ermöglicht (vgl. BACHTIN 2008: 36). Einerseits sollten die Charaktere eine Entwicklung durchlaufen und über das Potential verfügen zum Jedi-Ritter/zur Jedi-Ritterin aufzusteigen, andererseits waren die Handlungsmöglichkeiten durch das Setting der Filme derart stark eingeschränkt, dass die Gestaltung der Spielregeln zu Widersprüchen führte. Das zeitlich lange vor den Filmen angesiedelte *The Old Republic* umging hingegen diese Schwierigkeiten, indem die Ausgangssituation sich von den Filmen löste. Daraus entstand eine eigene Variante des *Star Wars*-Mythos, die als Chronotopos eine Modifikation des Settings kreiert. Die der Handlung zu Grunde liegende Pattsituation und ein unsicherer Waffenstillstand zwischen den Jedi-Ritter/innen der Republik und dem Sith-Imperium ähnelt vergleichbaren Konstellationen aus Spionage-Abenteuern und weniger dem epischen Kampf zwischen Gut und Böse, der die Filme maßgeblich prägt. Das Setting ermöglicht im Unterschied zu *Galaxies* eine Kombination aus Abenteuerzeit, die nicht mehr an bestimmte Ereignisse der Filme gebunden ist, und Alltagsleben, das in MMORPGs für Tätigkeiten wie das Anfertigen von Gegenständen (Crafting) oder das Ausüben von Handelsaktivitäten von entscheidender Bedeutung sein kann. Das Element des Chronotopos verbindet Mythos, Topos und Ethos mit einer zeitlichen Situierung, die Abweichungen von den gewohnten Regeln des *Star Wars*-Universums ermöglicht und dennoch eine stark ausgeprägte Familienähnlichkeit aufweist, die in einem deutlichen Wiedererkennungswert resultiert. Die Spieler/innen können sich für die Seite der Sith entscheiden und als ambivalente Antiheld/innen mit menschlichen Zügen agieren, ohne dass der Wechsel auf die dunkle Seite wie in *Revenge of the Sith* (2005) gleich diabolisch funkelnde Augen, das Strangulieren der großen Liebe und ein brutales Massaker an unschuldigen Kindern mit sich bringt. Mit *The Old Republic* und der freien Ausgestaltung der Figuren und ihrer Abenteuer auf Planeten, die aus den Filmen vertraut sind, im Spiel aber innerhalb einer anderen, längst vergangenen Epoche dargestellt werden, kehrt das *Star Wars*-Franchise in jenen spielerischen Zustand zurück, durch den es Ende der 1970er und zu Beginn der 1980er Jahre zum kulturellen Phänomen und zur Anleitung für Spiele mit den Genrebausteinen des Phantastischen Films wurde. Die potentielle Hintergrundgeschichte ermöglicht noch ausreichende Leerstellen, um der Imagination der Rollenspieler/innen genügend Freiraum zu lassen. Vergleichbar den ersten *Star Wars*-Comics und Spin-Off-Erzählungen, die sich auf anekdotenhafte Abenteuer von Luke Skywalker, Leia Organa, Han Solo und Lando Calrissian konzentrierten, entwickeln Autor/innen wie der Game-designer und Schriftsteller Drew Karpyschyn oder der sowohl im Bereich der *Star Wars*-Comics, als auch der Romane tätige John Jackson Miller eine Mythologie, die sich in einigen Fällen wie der Kurzgeschichtensammlung *The Lost Tribe of the Sith* (2012) nicht allzu weit von einem Rollenspiel-Source Book entfernt befindet. Diese offene Struktur weist deutliche Parallelen zu

Ethos, Topos und Mythos des ursprünglichen *Star Wars*-Universums auf, geht aber mit Hilfe des modifizierten Chronotopos so weit auf Distanz, dass ein neuer Kernel konstruiert wird. Das 2003 veröffentlichte Videospiel *Knights of the Old Republic* diente als Ausgangspunkt für weitere Romane und eine eigene Comicreihe des Verlags Dark Horse, die sich zu diesem ähnlich verhalten wie die ersten Erzählungen des Expanded Universe zu den Filmen. Dadurch blieb *The Old Republic* auch weitgehend von dem im April 2014 vollzogenen Reboot verschont, mit dem die Disney Studios als neue Eigentümer/in der kulturellen Immobilie *Star Wars* das gesamte transmediale Worldbuilding des Expanded Universe für nichtig erklärten. Unter dem Label *Legends* verfügt es in Zukunft über den Status eines optionalen ›What If?‹-Szenarios, vergleichbar jenen Comic-Sonderbänden, in denen Batman ins viktorianische London versetzt wird oder die Marvel-Charaktere in den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg involviert werden. Die vor einer noch längeren Zeit in einer noch weiter entfernten Galaxis angesiedelten Geschichten und ludischen Szenarien der *Old Republic* werden davon weitaus weniger tangiert als die unmittelbaren Fortsetzungen und Parallelgeschichten der bisherigen Filme. Im ersten *Star Wars*-Film *A New Hope* sinnierte der angehende Abenteurer Luke Skywalker, dass er sich, wenn das Universum ein helles Zentrum sei, auf dem Wüstenplaneten Tatooine am weitesten davon entfernt befände. Wie die Modifikationen des Studios Bioware im Rahmen von *The Old Republic* verdeutlichen, kann eine dezentralisierte perspektivische Freiräume und produktive Machtverschiebungen auf eine bekannte transmediale Mythologie eröffnen. Die weit entfernte Galaxie lässt sich vielleicht nicht wirklich außerhalb der sozialen Kontexte, die ihr Fandom herausbildet, recherchieren, sie lässt sich aber als imaginäres Spielfeld der Popkultur, dessen Regeln immer wieder neu verhandelt werden können, kreativ ausgestalten.

Literatur

- AARSETH, ESPEN: Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation. In: WARDRIIP-FRUIIN, NOAH; PAT HARRIGAN (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA [MIT Press] 2004, S. 45-54
- ANGELINI, SERGIO; MILES BOOY: Members Only. Cult TV from Margins to Mainstream. In: ABBOTT, STACEY (Hrsg.): *The Cult TV Book*. London [I.B. Tauris] 2010, S. 19-27
- BISKIND, PETER: *Easy Riders, Raging Bulls*. Frankfurt/M. [Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins] 2000
- BROOKER, WILL: *Using the Force. Creativity, Community and Star Wars Fans*. London [Continuum] 2002

- BROOKER, WILL: *Star Wars*. BFI Modern Classics. London [British Film Institute] 2009
- BROOKEY, ROBERT ALAN: *Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Bloomington [Indiana UP] 2010
- CALLEJA, GORDON: *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge, MA [MIT Press] 2011
- CO, PHIL: *Level Design for Games. Creating Compelling Game Experiences*. Berkeley [New Riders Games] 2006
- COSTIKYAN, GREG: Games, Storytelling, and Breaking the Strings. In: *electronic book review*, 28.12.2007. <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/storyish> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- DEBORD, GUY: Introduction to a Critique of Urban Geography. 1955. <http://library.nothingness.org/articles/Sl/en/display/2> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- DUNCOMBE, STEPHEN: *Dream. Re-Imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy*. New York [New Press] 2007
- EDER, JENS: Transmediale Imagination. In: HANICH, JULIAN; HANS JÜRGEN WULFF (Hrsg.): *Auslassen, Andeuten, Auffüllen. Der Film und die Imagination des Zuschauers*. München [Fink] 2012, S. 207-238
- JENKINS, HENRY: Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, NOAH; PAT HARRIGAN (Hrsg.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA [MIT Press] 2004, S. 118-130
- JENKINS, HENRY: *Convergence Culture. When Old and New Media Collide*. New York [New York UP] 2006
- JUUL, JESPER: Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Narratives. In: *Game Studies* 1(1), 2001. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JUUL, JESPER: *Half-Real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA [MIT Press] 2005
- KLASTRUP, LISBETH; SUSANA TOSCA: Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design. 2004. http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- RAUSCHER, ANDREAS: *Spielerische Fiktionen. Transmediale Genrekonzepete in Videospielen*. Marburg [Schüren] 2012
- RYAN, MARIE-LAURE: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington [Indiana UP] 1991
- SCHRÖTER, FELIX; JAN-NOËL THON: Video Game Characters. Theory and Analysis. In: *Diegesis*, 3(1), 2014, S. 40-77. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151/194> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- SWEENEY, TIM: A Creative Force. An Interview with BioWare's Drew Karpysyn. In: *The Escapist*, 01.07.2008. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_156/5001-A-Creative-Force.2 [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- WOLF, MARK J.P.: *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York [Routledge] 2012

Vera Cuntz-Leng

Harry Potter transmedial¹

Abstract

Harry Potter is a phenomenon of immense cultural and economic impact. It is defined by a texture of various media representations and adaptations: the novels, three spin-off books, a movie series of eight instalments, board and computer games, audio books, toys, other merchandise products, etc. However, these manifestations have not been strictly transmedia in the way Henry Jenkins uses the term. He defines transmedia as a combination of radical intertextuality and multimodality. Further, Jenkins highlights the relevance of the consumer as an active participant, as hunter, gatherer, and world-builder. With the launch of the online platform *Pottermore* in April 2012, the *Harry Potter* franchise performed the transition towards transmediality in order to keep the product adjusted to the expectations of the participatory culture. *Pottermore* simultaneously provides an interactive literary, audio-visual, gaming, and social experience that both submerges the users in a narration they already know and constantly expands their knowledge of Harry's magical world. This sounds fantastic; there is only one problem: *Pottermore* does not deliver what it promises. The aim of this paper is the brief presentation of the mechanics of the *Pottermore* digital environment and their critical discussion in terms of realization of the transmedia concept, focussing on the regulating and moderating mechanisms of *Pottermore* in particular that rather alienate than engage long-time fans and new audiences alike—resulting in strong feelings of frustration and betrayal on the part of the fan-base and in *Harry Potter's* decreasing impact to the next generation of potential readers.

¹ Der vorliegende Aufsatz ist eine vollständig überarbeitete und erweiterte deutschsprachige Fassung von CUNTZ-LENG 2013.

Harry Potter ist ein Phänomen von immenser kultureller und wirtschaftlicher Bedeutung, das sich durch ein komplexes Konglomerat verschiedener Medien, Darstellungsformen und Adaptionen definiert: die sieben Romane, drei Spin-off-Bücher, die achteilige Filmsaga, Brett- und Computerspiele, Audiobücher, Spielzeug und diverse andere Merchandising-Artikel. Diese unterschiedlichen Manifestationen sind aber an sich nicht unbedingt transmedial im Sinne von Henry Jenkins, der unter Transmedialität die Kombination von radikaler Intertextualität und Multimodalität versteht. Ferner hebt Jenkins auf die Relevanz des Rezipienten in transmedialen Erzählungen ab, der zum Jäger, Sammler und selbst zum Weltenschaffer werde. Mit der Eröffnung der Online-Plattform *Pottermore* im April 2012 vollführte das *Harry Potter*-Franchise diesen Schritt zur Transmedialität, um den veränderten Erwartungen der Partizipationskultur im Web 2.0 an das Produkt gerecht zu werden. *Pottermore* will seinen Benutzer/innen gleichzeitig eine literarische, eine audiovisuelle, eine Spiel- und eine soziale Erfahrung bieten, bei der dem Benutzer bzw. der Benutzerin sowohl die bereits bekannte Erzählwelt präsentiert als auch der Wissenshorizont durch neue Informationen und Inhalte beständig erweitert wird. Das klingt eigentlich fantastisch; es gibt nur ein Problem: Das Konzept geht nicht auf. Das Ziel dieses Aufsatzes ist nach einer kurzen Darstellung der Mechanik von *Pottermore* die kritische Diskussion der Plattform in Bezug auf die Realisierung des transmedialen Konzepts. Der besondere Fokus liegt dabei auf den regulierenden und moderierenden Mechanismen, die auf *Pottermore* eingesetzt werden, und durch die zum einen langjährige Fans entfremdet werden und zum anderen die Erschließung eines neuen Publikums scheitert. Das Resultat sind Gefühle der Frustration und des Verrats seitens der Fans und ein unaufhörlich abnehmender Einfluss von *Harry Potter* auf die nächste Generation potentieller Leser/innen.

1. Pottermania. Bücher, Filme und noch ›more‹

Obwohl bereits die ersten *Harry Potter*-Romane von Joanne K. Rowling einen beachtlichen Erfolg darstellten, lässt sich doch das Aufkommen der sogenannten ›Pottermania‹ als popkulturelles und wirtschaftliches Massenphänomen unmittelbar auf die filmische Umsetzung der Reihe zurückführen. Nach 2001, dem Jahr der Kinopremiere von Chris Columbus' *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, verwandelte sich *Harry Potter* nach und nach in eine komplexe Textur verschiedener Mediendarstellungen und Adaptionen, die auf internationaler Ebene unterschiedlichste Leser/innen- und Zuschauer/innengruppen erreichte. In Bezug auf den Erfolg auf dem Buchmarkt, die vielfgestaltigen genutzten Vertriebswege, die Einspielergebnisse der acht Filme sowie auf die immense Größe des Franchises und der Fangemeinde ist *Harry Potter* bis dato ein einzigartiges Phänomen. Obgleich *Star Trek*, *Star Wars* oder *The Avengers* sicherlich ein valider *runner-up*-Status attribuiert werden

muss, vereint *Harry Potter* bislang wie kein zweites Franchise in dieser Menge und Bandbreite verschiedene Medien und Texte – offiziell legitimierte und inoffizielle Fanwerke, sowohl analog als auch digital, linear und interaktiv: die sieben Romane, deren Übersetzungen in über sechzig verschiedene Sprachen, die Audiobooks, drei Spin-Off-Bücher, acht hochkarätig besetzte Hollywoodverfilmungen, die größte im Internet verfügbare Masse an Fanart und Fanfiction, diverse DVD- und BluRay-Editionen mit zusätzlichen Inhalten, Spielzeuge (Legosets, Zauberstäbe, Cluedo usw.), Kleidung und Kostüme, Schmuck und weitere Merchandisingartikel, Computer- und Konsolenspiele, aber auch private Online-Foren-Rollenspiele, Websites, News- und Diskussionsgruppen im Internet, Radiosendungen und Podcasts, Video-Mashups, derzeit erst einen Themenpark (aber ein weiterer befindet sich im Aufbau) und zwei Museen, das Musikgenre Wizard Rock, Conventions und Fantreffen auf der ganzen Welt, mehrere akademische Konferenzen und eine nur schwer zu überblickende Anzahl wissenschaftlicher Paper und Abhandlungen sowohl zum Phänomen als auch zum tatsächlichen *Harry Potter*-Text und schlussendlich die interaktive Onlineplattform *Pottermore*, die nachfolgend beschrieben und hinsichtlich ihres transmedialen Konzepts diskutiert werden wird.

Dem Launch von *Pottermore* ging eine groß angelegte Werbekampagne voraus, bei der unter anderem geheimnisvolle Installationen in London auf ein bevorstehendes Ereignis im Zusammenhang mit *Harry Potter* aufmerksam machten, ohne konkrete Details zu verraten. Nur soviel war klar, dass es sich um etwas ganz Neues handeln musste, war die Buchreihe doch bereits abgeschlossen und die Filme abgedreht. Am 23. Juni 2011 lüftete Rowling schließlich das Geheimnis mittels einer Videobotschaft an ihre Fans:

13 years after the first Harry Potter book was published I'm still astonished and delighted by the response the stories met. [...] I'm still receiving hundreds of letters every week and Harry's fans remain as enthusiastic and inventive as ever. So I'd like to take this opportunity to say thank you because no author could have asked for a more wonderful, diverse and loyal readership. I'm thrilled to say that I'm now in a position to give you something unique. An online reading experience unlike any other: It's called Pottermore. It's the same story with a few crucial additions. The most important one is you. Just as the experience of reading requires that the imagination of the author and reader work together to create the story so Pottermore will be built – in part – by you, the reader. The digital generation will be able to enjoy a safe, unique, online reading experience built around the Harry Potter books. Pottermore will be the place where fans of any age can share, participate in, and rediscover stories. It will also be the exclusive place to purchase digital audio books and, for the first time, e-books of the Harry Potter series. I'll be joining in, too. Because I'll be sharing additional information I've been hoarding for years about the world of Harry Potter. Pottermore is open to everyone from October. But a lucky few can enter early and help shape the experience. (ROWLING 2011: o.S.)

Rowlings Ankündigung funktioniert nicht nur als gelungene Einführung in die Konzeption und Marschrichtung des *Pottermore*-Projekts selbst, sie ist darüber hinaus ein guter Ausgangspunkt für die vorliegende Analyse. Henry Jenkins ist einer der Ersten, die auf Rowlings Videobotschaft reagieren. Auf seinem Weblog führt er, geprägt durch diesen ersten Vorgeschmack, drei Faktoren an, die seiner Ansicht nach *Pottermore* zu einem spannenden und bedeutsamen Projekt machen: das transmediale Konzept, die Nutzung von

Pottermore als alleiniger Vertriebskanal für die *Harry Potter*-eBooks und die digitalen Versionen der Hörbücher sowie die Realisierung des Projekts als Indikator für ein größeres Bewusstsein für die veränderten Ansprüche der Fans an ein Kulturprodukt, indem jene aktiv an der Realisation und dem Neu-erzählen der Geschichte beteiligt werden sollen (vgl. JENKINS 2011: o.S.). Vor allen Dingen in Bezug auf den Zerfall der hierarchischen Beziehung zwischen Autor/in und Leser/in, Produzent/in und Konsument/in, klingen Rowlings Worte sehr vielversprechend. Könnte *Pottermore* zeitgleich eine transmediale Adaption des *Harry Potter*-Textes und eine demokratische, produktive Verschränkung der offiziellen und der inoffiziellen Welt von *Harry Potter* sein?

Ein Teil der Fülle der medialen Erscheinungsformen des *Harry Potter*-Phänomens lässt sich plausibel durch den Zeitpunkt der Veröffentlichung erklären: *Harry Potter* parallelisiert in vielerlei Hinsicht die digitale Revolution und die Einführung von Web 2.0 und Social Media. In diesem Sinne ist nicht nur das Ausmaß an Anschlusskommunikation im Netz zu erklären, sondern die Einführung von *Pottermore* ist als logischer und konsequenter nächster Schritt zu werten, durch den die Grenzen der Medienkonvergenz mittels einer geschickten Rekombination bisheriger Erscheinungsformen weiter ausgelotet werden: Bücher, Filme und Spiele auf der einen Seite, die inoffiziellen Social-Media- und Fandom-Web-Plattformen (z.B. *The Leaky Cauldron*, *Mugglenet*, Fanfictionportale) auf der anderen sollen unter dem Dach von *Pottermore* ein gemeinsames Zuhause finden. Das bedeutet aber auch, dass Autorin und Produzent/innen ein gewisses Maß an Kontrolle an den Rezipienten bzw. die Rezipientin abgeben muss. Das Mitdenken, Einbeziehen und Aktivieren des Fans spielt nicht nur in Rowlings Vision von *Pottermore* eine Rolle, Jenkins zufolge ist es auch unablässig für den Transfer einer Narration in eine transmediale Erzählwelt, deren scheinbare Quintessenz *Pottermore* zu generieren versucht. Jenkins erklärt:

To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. (JENKINS 2006: 22)

Jenkins argumentiert, *Pottermore* sei von entscheidender Bedeutung für die zukünftigen Entwicklungen im Bereich transmedialen Erzählens. Im Gegensatz zu früheren, eher konventionellen Manifestationen von *Harry Potter* könnte die Kombination von radikaler Intertextualität und Multimodalität in *Pottermore* eine tatsächliche Erweiterung der bereits bekannten Informationen über die erzählte Welt anstatt einer simplen Replikation der Geschichte von einem Medium in ein anderes darstellen (vgl. JENKINS 2011). Daher ist Rowlings Ankündigung, neues Material und zusätzliche Informationen zu ergänzen, von entscheidender Bedeutung. Anstatt eine *Harry Potter*-Enzyklopädie zu veröffentlichen, wie dies lange in der Gerüchteküche des Internets gemunkelt wurde, nutzt Rowling nun *Pottermore* als Plattform, um ihren Leser/innen das Material, das sie über die Jahre ihrer Arbeit an *Harry*

Potter zusätzlich produziert, gesammelt und gehortet hat, zur Verfügung zu stellen. Jenkins hält es für denkbar, dass diese zusätzlichen Inhalte und Paratexte das Potential haben, die Lebensdauer des *Harry Potter*-Fandoms zu verlängern (vgl. JENKINS 2011), das mit dem Ende der eigentlichen Erzählung und dem Kinostart des letzten Films im Juli 2011 eine *closure*-Erfahrung machte und seither an Wirkkraft verloren hat (wie sich bspw. anhand rückläufiger Publikationszahlen von *Harry Potter*-Fanfiction im Internet zeigen lässt). *Pottermore* könnte das Wissen des Publikums über das *Harry Potter*-Universum erweitern und somit nachhaltig die Rezeptionserfahrung der Geschichte vertiefen – unter der Prämisse, *Pottermore* sei »done well and everything about Potter has been done well by allowing each medium to do what it can do best« (JENKINS 2011: o.S.). Ob die Kombination verschiedener Medien auf *Pottermore* aber wirklich bewirkt, dass ihre spezifischen Vorzüge zum Tragen kommen können, wird nachfolgend noch diskutiert werden müssen.

Nach Ablauf einer mehrmonatigen Betaphase, in der die Website nur wenigen, zufällig ausgelosten Nutzer/innen zur Verfügung stand, öffnete *Pottermore* mit einer Verzögerung von sechs Monaten im April 2012 seine digitalen Pforten für die Öffentlichkeit. Die Nutzung von *Pottermore* ist grundsätzlich kostenfrei; es ist allerdings eine Registrierung notwendig, bei der ein zufällig generierter Benutzername vergeben wird. Nach Abschluss der Registrierung können von den Benutzer/innen Produkte im *Pottermore*-Webshop erworben und der *Pottermore*-Walkthrough begonnen werden, der Harrys Reise vom Waisenkind im Ligusterweg bis hin zum triumphalen Bezwingen Voldemorts in einer chronologischen Struktur nachzeichnet – Kapitel für Kapitel, Buch für Buch. Etwas mehr als zwei Jahre nach *Pottermores* Geburtsstunde stehen allerdings im Mai 2014 bislang immer noch nur die ersten drei Romane und zwanzig Kapitel von *Harry Potter and the Goblet of Fire* (2000) als Walkthrough zur Verfügung. Des Weiteren können die Benutzer/innen an den Social-Networking-Aspekten der Website partizipieren: Sie können unter den einzelnen Kapiteln des Walkthroughs Kommentare hinterlassen, Kapitel in einer an Facebook erinnernden Art und Weise »liken«, anderen Benutzer/innen Freundschaftsanfragen senden sowie eigene Fanart hochladen.

Diese kurze Beschreibung des *Pottermore*-Konzepts indiziert, dass die drei wichtigsten Aspekte, die Jenkins bereits 14 Monate vor Start der Plattform als Hauptfunktionen identifizierte, in der Tat die Kernpunkte der letztlichen Realisation der Plattform sind: (a) kommerzielle Vermarktung digitaler *Harry Potter*-Inhalte, (b) soziales Netzwerk für *Harry Potter*-Fans und (c) interaktive, transmediale Erfahrung der Romanwelt. Der chronologische Walkthrough ist in eine Flash-animierte Umgebung eingebettet, die verschiedene Spiele (z.B. Duelle, Zaubersprüchebrauen), Herausforderungen (z.B. Sorting Hat-Zeremonie), das Sammeln bestimmter virtueller Gegenstände (z.B. Schulbücher, Schokofrosch-Karten), das Gewinnen von Hauspunkten für das jeweilige Hogwartshaus, dem der Benutzer oder die Benutzerin angehört (Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff oder Slytherin) und das Freischalten zusätzlicher Inhalte (z.B. Detailinformationen zu Zauberstäben, Hintergrundge-

schichten der Nebenfiguren) umfasst (vgl. COLBJØRNSSEN 2013: 146-148). Da die Benutzer/innen direkt während des *Pottermore*-Walkthroughs Kapitel kommentieren, andere Benutzer/innen kontaktieren und Fanart hochladen können, aber auch jederzeit im *Pottermore*-Webshop einkaufen können, sind die drei Kernfaktoren der Website während des gesamten *Pottermore*-Erlebnisses miteinander verbunden und kaum getrennt zu betrachten. Aus diesem Grund kommt auch die hier vorgelegte Analyse der Transmedialität von *Pottermore*, die die kritische Diskussion von vier Erlebnismodi der digitalen Umgebung *Pottermore* anstrebt, nicht umhin, die ökonomischen und Fandom-Aspekte der Plattform mitzudenken.

2. *Pottermore* als literarisches Erlebnis

Analog zum linearen Leseprozess der Romane sind die Benutzer/innen von *Pottermore* während des Walkthroughs dazu gezwungen, chronologisch vorzugehen, um von einem Kapitel zum nächsten zu kommen und die neuen Inhalte freizuschalten. Obwohl der sogenannte *journey navigator* verwendet werden kann, um frühere Kapitel abermals zu besuchen, verlangt *Pottermore* ein lineares Leseverhalten, das mit der grundlegenden Idee transmedialen Erzählens im Widerspruch steht (vgl. STUART 2011). Da noch immer nicht alle Romane der Reihe als Walkthrough zur Verfügung stehen, ist die literarische Reise der Benutzer/innen nach wie vor begrenzt. Obwohl die *Pottermore*-Storyline nur langsam voranschreitet, sind alle *Harry Potter*-eBooks unmittelbar online zum Kauf zur Verfügung gestellt worden, wodurch Erstleser/innen ihre Lektüre der Saga nicht konsequent mit dem *Pottermore*-Walkthrough kombinieren können. Abschreckend für Erstleser/innen ist darüber hinaus die Tatsache, dass der *Pottermore*-Webshop der einzige Ort ist, wo die eBooks beziehbar sind. Diese aus ökonomischer Perspektive sicher interessante strategische Entscheidung, da klassische Veröffentlichungs- und Vermarktungswege übergangen werden, verkompliziert für *Harry Potter*-Neulinge aber, die sonst über Amazon oder Hugendubel eBooks erwerben, den Zugang zum Werk. Der unumgängliche Umweg über die *Pottermore*-Plattform bedeutet für die Konsument/innen zusätzlichen Aufwand, Zeit und die Investition von Vertrauen (da eine Registrierung nötig ist). Zudem ist durch das sofortige Veröffentlichen der kompletten Reihe die Möglichkeit vertan worden, die in Fankreisen beinahe schon legendären Veröffentlichungsevents der einzelnen Romane (vgl. GUNELIUS 2008: 52-53) in der digitalen Welt zu wiederholen, was Jenkins zufolge eine große Chance für das Franchise gewesen wäre, seine Lebensdauer zu erhöhen (vgl. JENKINS 2011: o.S.).



Abb. 1:
Moment »Number Four, Privet Drive« aus dem Kapitel »The Boy Who Lived« im *Pottermore*-Walkthrough mit *journey navigator* unten sowie Verlinkungen zum Webshop und den Benutzerkommentaren

Das Leseerlebnis innerhalb des *Pottermore*-Walkthroughs selbst ist strukturiert durch sogenannte »moments«, von denen zwei bis drei jeweils ein Kapitel bilden. Jedes *Pottermore*-Kapitel enthält eine kurze Inhaltsangabe des Buchkapitels, jedoch nicht den gesamten Text. Durch Anklicken der grafischen Elemente und Hineinzoomen per Mausekursor können die einzelnen Momente eingehender erforscht werden. Mit dem *journey navigator* am unteren Bildrand lässt sich zwischen den drei Momenten und anderen Kapiteln navigieren; auf der rechten Seite führen Links zu den Benutzerkommentaren des Kapitels; oberhalb der Flash-Animation befindet sich der Link zum Webshop. Um ein Beispiel zu geben (Abb. 1): Das erste Kapitel von *Harry Potter and the Philosopher's Stone* trägt – auch in *Pottermore* gemäß dem Titel der Romanvorlage (1997) – den Titel »The Boy Who Lived«. Es unterteilt sich in die drei Momente »Number Four, Privet Drive«, »Something Peculiar Is Happening« und »Harry Is Delivered«, deren Titel in der literarischen Vorlage in dieser Form nicht vorkamen. Die Flash-Animationen jedes Moments verfügen über versteckte Gegenstände für späteren Gebrauch (z.B. Geld, Bücher oder Zaubersprüche) und/oder für das unmittelbare Freischalten zusätzlicher verschriftlichter Inhalte. Diese neuen und exklusiven paratextuellen Informationen beziehen sich auf Figuren, Settings, Waffen und andere magische Gegenstände. Für viele *Pottermore*-Benutzer/innen stellt dieses Zusatzwissen eine Bereicherung ihrer *Harry Potter*-Erfahrung dar, kritische Stimmen sehen in den *Pottermore*-Paratexten aber auch eine Entzauberung der magischen Welt, da – vielleicht ähnlich der *Star Wars*'schen Midi-Chlorianer – bestimmte Mechaniken (z.B. Materialkunde der Zauberstäbe) erklärt werden, deren unzureichende Ausarbeitung im Roman im positiven Sinne dem Rezipienten einen eigenen Imaginationsraum eröffnete. Grossman moniert beispielsweise, dass jedes Mal, wenn er Elemente aus *Harry Potter* in anderen Medien realisiert

sähe, »[i]t takes away from the marvelous, handmade Potterverse I've got going on in my head and replaces it with something prefabricated« (GROSSMAN 2011: o.S.).

Abgesehen von dieser eher emotionalen Kritik können auch einige ganz konkrete technische Hindernisse in *Pottermore* identifiziert werden, die das Lesevergnügen mindern. Da die kurze Handlungssynopsis der Kapitel alleinig als Teaser funktioniert, der nur von einem Benutzer oder einer Benutzerin mit voller Kenntnis der vollständigen Handlung verstanden werden kann, sind die Benutzer/innen gezwungen, ihren *Pottermore*-Walkthrough mit dem Lesen der Romane zu parallelisieren. Da aber keine Volltext-Implementierung des gekauften eBooks in die *Pottermore*-Infrastruktur möglich ist, muss während des Walkthroughs entweder zwischen verschiedenen Fenstern auf dem Computerbildschirm gewechselt oder das Buch in der Hand gehalten werden, um dort das jeweilige Kapitel vollständig nachzulesen. Obwohl *Pottermore* im Sinne Anne Mangens eine Hypertext-Infrastruktur bietet – eine Infrastruktur, die »take advantage of the technological features of digital technology, such as hyperlinks, multi-modality and interactivity, and [...] employ these for aesthetic and/or narrative purposes« (MANGEN 2008: 407) – versagt es in einer organischen und konsistenten Verquickung von *Pottermore* mit den *Harry Potter*-Romanen. Stattdessen ist *Pottermore* geprägt von der scheinbaren Unvereinbarkeit der Bücher und ihrer Paratexte. Für *Harry Potter*-Erstleser/innen, die auf die Informationen aus den Romanen angewiesen sind, um *Pottermore* zu verstehen, hat dies erhebliche Konsequenzen. Dass die Benutzer/innen mit der mangelnden Integration beider Medien und somit den Einschränkungen auf *Pottermore* permanent konfrontiert werden, hat eine störende Wirkung, die sich negativ auf die immersive Kraft auswirkt, welche die Narration eigentlich haben könnte.

»Immersion« ist ein kontrovers diskutierter Begriff (vgl. THON 2014: 269-270), der ein Gefühl der Unmittelbarkeit und des Eingetauchtseins beschreibt, das in der Interaktion mit einem Text oder Medium entsteht. Murray und Ryan zufolge handelt es sich bei Immersion um eine alternative (virtuelle) Welterfahrung durch Simulation (in Form von Text, Film, Spiel usw.), die für einen nicht näher bestimmten Zeitraum die Realitätserfahrung des Rezipierenden verlagert und konstituiert (vgl. MURRAY 1997: 97f.; RYAN 2001: 93f.). Immersion ist »the sensation of being surrounded by a completely other reality, as different as water is from air, that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus« (MURRAY 1997: 98). Um eine Immersionserfahrung aufrechtzuerhalten, ist das Halten der Zuschaueraufmerksamkeit relevant: Wiederholte Störungen und Ablenkungen wie Klicken mit der Maus, Scrollen, das Absuchen des Bildschirms nach versteckten Items, das mühevollen Navigieren durch Untermenüs und der Wechsel zwischen verschiedenen »Geräten« (Buch/Computer) haben alle nachhaltige Konsequenzen auf die immersive Kraft (vgl. MANGEN 2008: 407f.), die im Falle von *Pottermore* von der Geschichte (»narrative Immersion«), der virtuellen Umgebung (»räumliche Immersion«), dem Wunsch nach der Lösung gestellter Probleme (»ludische

Immersion») und der Interaktion mit anderen Benutzer/innen (»soziale Immersion«) ausgehen kann (vgl. THON 2014: 271). Interaktivität und Immersion können in computergenerierten virtuellen Umgebungen nur miteinander in Einklang gebracht werden, wenn die interaktiven Elemente die Welterfahrung des Rezipienten erweitern und nicht limitieren (vgl. RYAN 2001: 307f.).

Da Rowling die volle Kontrolle über die eBooks besitzt, wäre es denkbar gewesen, für *Pottermore* einen eleganteren Weg der Verzahnung von Leseerlebnis und Walkthrougherlebnis einzuschlagen, der das immersive Potential der Plattform hätte deutlich erhöhen können. Sowohl das Integrieren des vollständigen *Harry Potter*-Textes (z.B. gratis oder als Freemium-Geschäftsmodell) als auch das Implementieren von Hyperlinks zur *Pottermore*-Website in die eBooks hätten dies ermöglicht. Doch vielleicht gerade die Kombination beider Strategien hätte *Pottermore* zum wegweisenden Exempel organischer Fusion analoger und digitaler Medien machen können – und in der Folge zu einer zentralen Anlaufstelle neuer und langjähriger Fans.

3. *Pottermore* als audiovisuelles Erlebnis

Während *Pottermore* als Leseerlebnis aufgrund der angesprochenen technischen Hürden, die Benutzer/innen überwinden müssen, problematisch ist, bringt auch die audiovisuelle Erfahrung insbesondere im Vergleich mit den Hollywoodverfilmungen der Romane einige Schwierigkeiten mit sich. Die grafischen Flash-Elemente sind vergleichsweise flach und statisch. Zwar wirken die Bilder und visuellen Effekte niemals billig und sind hochwertig produziert, ein eklatanter Mangel an Räumlichkeit fällt allerdings auf.

Visuell bietet *Pottermore* zweidimensionale, geradezu gespenstisch leere und leblose Tableaus, die aus drei verschiedenen Schärfestufen (Layer) bestehen, die mittels Scrollen fokussiert werden können. Abgesehen von kleinen Animationen von Blättern, Tieren, von im Wind wehenden Vorhängen, vorbeiziehenden Wolken, flackernden Kerzen oder dem Umblättern von Buchseiten findet in all diesen Tableaus keine nennenswerte Bewegung statt. Im Moment »Number Four, Privet Drive« (Abb. 1) bewegt beispielsweise auf der ersten Schärfeebene die Katze ihren Schwanz. Auf der zweiten Schärfeebene gehen die Lichter des Autos an, und die Scheibenwischer bewegen sich. Auf der dritten Schärfeebene fliegt die Krähe von ihrem Platz auf dem Schornstein in der Bildmitte auf. Aufgrund der Statik und Zweidimensionalität erinnert *Pottermore* an ein Gemälde der Vormoderne, das durch ein präperspektivisches Raumverständnis geprägt ist und die (dreidimensionalen) Betrachter/innen – mit Konsequenzen für das immersive Vergnügen – exkludiert. Ryan beschreibt diesen Effekt folgendermaßen:

Pictorial space was a strictly two-dimensional surface from which the body of the spectator was excluded, since bodies are three-dimensional objects. All this changed when the discovery of the laws of perspective allowed the projection of a three-dimensional space onto a two-dimensional surface. This projection opens up a depth that assigns

spatial coordinates—the center of projection, or physical point of view—to the body of the spectator. Perspective painting immerses a virtual body in an environment that stretches in imagination far beyond the confines of the canvas. (RYAN 2001: 2-3)

Pottermore verzichtet darüber hinaus auf Illustrationen der Figuren. Sollten im Ausnahmefall doch Figuren abgebildet werden, werden sie von hinten aufgenommen, bleiben diffus, gesichtslos und befinden sich in weiter Ferne zum Blickpunkt des Betrachters oder der Betrachterin (Abb. 2). Es ist denkbar, dass diese ästhetische Strategie angewendet wurde, um dem Rezipienten oder der Rezipientin eine größere imaginative Freiheit hinsichtlich des Aussehens von Figuren einzuräumen, aber die Abwesenheit von Lebewesen erzeugt tatsächlich mehr eine dystopische Endzeitwirkung, die man vom Science Fiction-Genre gewohnt ist, aber kaum zur farbenfrohen *Harry Potter*-Fantasywelt passen will, welche ja gerade von ihrem großen und vielgestaltigen Cast lebt.² Hier werden Genrekonventionen verletzt. Filmhistorische Beispiele wie *Psycho* (1960), *Alien* (1986), *Heathers* (1988), *From Dusk Till Dawn* (1996) oder *Hard Candy* (2005) veranschaulichen, dass derartige (vorsätzliche) Verstöße gegen Genrekonventionen auf das Publikum in der Regel eine verstörende Wirkung haben, während generische Kohärenz das Vertrauen des Publikums in eine Erzählung stärkt.³ Da Rowling ausdrücklich betont, dass sie ihren Fans eine »safe experience« bieten möchte, ist anzunehmen, dass dieser verstörende Effekt der Ästhetik nicht beabsichtigt wurde.

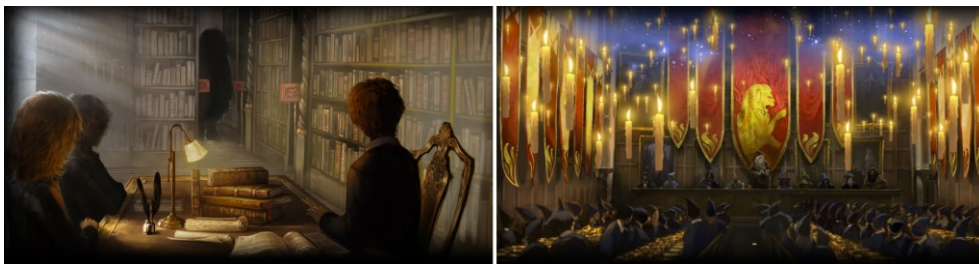


Abb. 2:
Figuren wenden sich auf *Pottermore* konsequent vom Betrachter ab oder bleiben diffuse Silhouetten, wie z.B. in den Momenten »Hagrid's Secret« (links) oder »The End-of-Year Feast« (rechts)

Analog zu den Bildern ist ebenfalls die Tonspur auf *Pottermore* äußerst minimalistisch, reduziert auf Geräusche wie einen vorbeifahrenden Zug, unverständliches Flüstern, Wasserrauschen oder das Klappern mit Geschirr.

² Nicht umsonst bringt es die Romanreihe auf die stattliche Zahl von 772 namentlich erwähnten Figuren.

³ *Psycho* beginnt als klassischer Kriminalfilm, der Mord an der bisherigen Protagonistin nach dem ersten Drittel der Spielzeit stellt aber den gesamten weiteren Fortgang der Handlung im Hinblick auf das Genrevorwissen des Publikums in Frage. Bei *Alien* wird zunächst die Erwartungshaltung des Publikums bedient, einen klassischen Science-Fiction-Film zu rezipieren; mit dem Auftauchen des Monsters und dem Tod der männlichen Handlungsträger Kane und Dallas vollzieht der Film aber eine unerwartete Genrewendung ins Horrorgenre mit dem *final girl* Ripley als neuem Focalizer. Die Highschool-Komödie *Heathers* verwandelt sich sukzessive in eine bitterböse Satire, *From Dusk Till Dawn* wechselt vom Road Movie ins Vampirfilmgenre, *Hard Candy* stellt die Opfer/Täter-Dichotomie des Thrillers in Frage.

Tonebene und Animationen harmonieren stets miteinander. So ist beispielsweise im Moment »Number Four, Privet Drive« auf der ersten Schärfe Stufe das Schnurren einer Katze zu hören, auf der zweiten Schärfe Stufe hört man das Auto hupen, und auf der dritten Stufe ertönt das Krächzen des wegfliegenden Vogels. Auf Musik oder gesprochenen Dialog wird vollkommen verzichtet. Die Abwesenheit von Sprache trägt zur unheimlichen Atmosphäre von *Pottermore* bei, stellt dies doch ebenfalls eine Diskrepanz zu den witzigen Dialogen dar, von denen ein gewichtiger Teil des Reizes der Romane ausgeht. Zusammengenommen lässt sich festhalten, dass die audiovisuellen Komponenten von *Pottermore* die Benutzer/innen eher auf Distanz zum Seh- und Hörbaren bringen anstatt ihre Fähigkeit zu verbessern, sich als Teil der fiktionalen Welt zu imaginieren. Rowlings Versprechen, die wichtigste Ergänzung bei *Pottermore* im Unterschied zu den anderen offiziellen Produkten des Franchises seien der Rezipient bzw. die Rezipientin selbst, wird zumindest über die Ästhetik nicht eingelöst.

4. *Pottermore* als Spielerlebnis

Es ist nahe liegend, dass der Verzicht auf audiovisuelle Multidimensionalität auch ein Problem für die auf *Pottermore* mögliche Spielerfahrung und ihr immersives Potential darstellt. Zusätzlich waren die in *Pottermore* integrierten kleinen Rätsel und Herausforderungen wie das Zauberkocherbrauen im Moment »The Potion Puzzle« oder das Fangen des richtigen Schlüssels im Moment »The Winged Keys« Gegenstand kontroverser Diskussionen, da sie zur gleichen Zeit zu primitiv für Gamer und zu kompliziert für Nicht-Gamer sind. Die jeweiligen Ziele, die erreicht werden müssen, um auf dem Walkthrough voranzuschreiten, beschränken sich auf das Entdecken und Sammeln von Gegenständen, die aus der Leser/innenperspektive nutzlos erscheinen, da sie keinen intradiegetischen Effekt auf die *Harry Potter*-Erzählung haben. Aus der Gamerperspektive sind die Herausforderungen mangelhaft in Bezug auf Komplexität oder Langzeitmotivation; die Mehrzahl der eingesammelten Gegenstände dienen ausschließlich der Evozierung einer detailreichen Welt (z.B. schleimiges Seegras, eine zersprungene Tasse oder Bertie Bott's Every Flavour Beans), verstopfen aber im Endeffekt nur das Inventar, denn sie bleiben funktionslos und können auch zu keinem späteren Zeitpunkt eingesetzt oder getauscht werden (Abb. 3).

Während einer Onlinediskussion, die sich zwischen den Leser/innen eines Artikels über *Pottermores* Benutzerbindungsstrategien in der Kommentarsektion entspannt, kommt dieser unlösbare Konflikt, der der Verfasstheit beider Medien (Buch/Spiel) geschuldet ist, äußerst prägnant zum Ausdruck. Ein Benutzer antwortet hier auf einen anderen Kommentierenden, der zuvor seine Frustration über den hohen Schwierigkeitsgrad der Rätsel zum Ausdruck gebracht hatte:



Abb. 3:
Das Inventar der Benutzer/innen füllt sich mit der Zeit mit funktionslosen Gegenständen

Challenging? Really? It's mind-numbingly easy. [...] Maybe this is the true problem with Pottermore. It's not clear if it's supposed to be a game or not, so it's flailing somewhere in the middle, disappointing people like me who want to be challenged and ALSO disappointing people like you who just want the content. (SIMS 2013: o.S.)

Hinsichtlich der dramaturgischen Quest-Struktur der Romane und der geografisch relativ begrenzten bzw. leicht begrenzbaren Fantasywelt mit ihrer Fülle an magischen Objekten, übermenschlichen Helfern und Monstern eignet sich *Harry Potter* eigentlich hervorragend für die Übertragung in ein Spiel (vgl. BURN 2005: 1). Interessanterweise waren *Harry Potter*-Computerspiele aber bisher nur von mäßigem Erfolg gekrönt und wurden aufgrund ihrer Prä-determiniertheit und ihrem Mangel an Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten kritisiert (vgl. BURN 2005: 11). *Pottermore* wiederholt diese Fehler: In einer Zeit der Gleichzeitigkeit analoger Pen&Paper-Rollenspiele und digitaler MMORPGs, in denen beiden fiktionalen Spielfiguren (*characters*) überaus komplexe Konstrukte sind, die narrative, ludische und soziale Funktionen für den Spielenden übernehmen (vgl. SCHRÖTER/THON 2014: 49-50), die mit detaillierten Hintergrundgeschichten ausgestattet werden, Entscheidungen treffen können, ein individuelles Äußeres und Auftreten haben, in der Interaktion mit den anderen Spielfiguren die Wahrnehmung der fiktionalen Welt durch den Spielenden regulieren und sich in einem permanenten Entwicklungsprozess befinden, kombiniert mit der Beliebtheit von LARP, das gerade die performative Qualität des Rollenspiels betont (vgl. BOWMAN 2010: 27-29), ist es erstaunlich, wie wenig *Pottermore* nach den Beispielen dieser Spielkonzepte modelliert ist.

Pottermore bietet seinen Benutzer/innen so gut wie keine Individualisierungsmöglichkeiten. Benutzernamen werden zufällig zugewiesen und können nicht geändert werden, auch Avatarbilder dürfen nicht verändert werden, Haustiere können nicht individualisiert oder selbst benannt werden, außerhalb der vorgegebenen Storyline kann *Pottermore* nicht erkundet werden, die

spielerischen Interaktionsmöglichkeiten mit anderen *Pottermore*-Mitgliedern sind extrem beschränkt (z.B. gibt es keinen Multiplayer, auch ein Formen von Allianzen ist nicht vorgesehen).

Die von Fans heiß ersehnte Sorting Hat-Zeremonie ist ein weiteres gutes Beispiel für die fehlenden Entscheidungsmöglichkeiten, die auf *Pottermore* den Benutzer/innen zur Verfügung stehen. Ebenso wie die Vergabe des Zauberstabs ist die Hutzeremonie, bei der Hogwarts-Neulinge einem der vier Häuser zugeteilt werden, einer der Schlüsselmomente von *Harry Potter*. Die Umsetzung beider Situationen auf *Pottermore* sorgte allerdings für einige Frustration unter den Fans. Jones zufolge ist das ursächliche Problem für diese Enttäuschung, dass der Benutzer oder die Benutzerin für ihre Hauszuordnung einen willkürlich und zufällig erscheinenden Fragenkatalog (z.B. Wald oder Fluss? Sonnenaufgang oder Sonnenuntergang? Sterne oder Mond?) beantworten müssen und selbst keinen Einfluss auf den Entscheidungsprozess nehmen können (vgl. JONES 2013: 167-168). Ganz anders war dies bei Harry selbst, der sich in *Harry Potter and the Philosopher's Stone* bewusst gegen Slytherin entschied und daraufhin vom Hut nach Gryffindor geschickt wurde. Ein *Pottermore*-Benutzer hat seinen Wunsch nach einer stärker individualisierten Sorting Hat-Erfahrung wie folgt zum Ausdruck gebracht – es liest sich fast wie ein Nachhall auf Albus Dumbledores einprägsame Botschaft »It is our choices, Harry, that show what we truly are, far more than our abilities«:

I was thinking that a good way to handle the sorting without an annoying and easily manipulated quiz, would be to make a series of events on the train before you get to Hogwarts [sic]. For example, a kid is being bullied by upperclassmen, and you choose whether or not to help. That sort of thing. Then your sorting would be based off your decisions. (SIMS 2013: o.S.)

Auf *Pottermore* wird ignoriert, dass »most Potter fans know what house they should be in, having found themselves identifying with a particular house long before the incursion of Rowling's Sorting Hat test« (JONES 2013: 167). In Rollenspielen – angefangen bei *Dungeons & Dragons* über *Diablo* (1996) bis hin zu LARP – können die Spieler/innen bei der so genannten Charaktererschaffung zwischen einer bestimmten Fraktion, Rasse und/oder Charakterklasse wählen (vgl. BOWMAN 2010: 147f.).⁴ Analog zu diesen Rollenspielen stehen auch die verschiedenen Hogwartshäuser für bestimmte Lifestyles, Ideologien und Wesenszüge, die den Benutzer/innen durch das gegenwärtige Sorting Hat-Verfahren implizit zugewiesen werden (z.B. Gryffindor = mutig, regelbrecherisch, Helden; Slytherin = listig, Reinblüter, Voldemorts Anhänger).

Das Fehlen wesentlicher Rollenspieleigenschaften wie Interaktivität, Charakterentwicklung und selbstständiger Entscheidungsmöglichkeiten (statt einer vorgegebenen Handlungsvorgabe) verringern die individuelle *Pottermore*-Erfahrung. Weil *Pottermore* seinen Benutzer/innen eine eigenständige

⁴ Der Vollständigkeit halber muss angemerkt werden, dass es auch durchaus erfolgreiche Rollenspiele wie die von CD Projekt RED entwickelte *The Witcher*-Reihe gibt, welche für die Spieler/innen keine Charaktererschaffung vorsehen.

Spielfigur vorenthält, die tatsächlich substanziell etwas zur *Harry Potter*-Storyline beitragen oder eine völlig neue Geschichte generieren könnte, verbleiben die Benutzer/innen machtlose und ferne Beobachter/innen des offiziellen Textes. Eine Spielewelt ist maßgeblich durch die »personified character constructs, conforming to the state, properties and contents of the game world« (MONTOLA 2009: 24) definiert, aber die ausgestorbenen Tableaus von *Pottermore* scheinen auch unbespielt völlig funktionstüchtig. Die Spieler/innen haben ohnehin nicht die Möglichkeit, miteinander zu interagieren oder die Welt zu beeinflussen – die Jenkins'schen »Hunters« und »Gatherers« sind überflüssig.

5. *Pottermore* als soziales Netzwerk

Aus Rowlings Videobotschaft lassen sich hinsichtlich der Rolle des Fandoms bereits drei Punkte adressieren, die skeptisch stimmen: 1. Im Video besteht eine auffällige Dissonanz zwischen Rowlings wiederholtem Erwähnen der Fans und ihrer physischen Abwesenheit vom Filmmaterial (vgl. KIRK 2011: 154-156); 2. durch die lange Betaphase von *Pottermore* fand eine Unterteilung der Fangemeinde in die »lucky few« und den weniger privilegierten Rest statt (vgl. COLBJØRNSSEN 2013: 150); 3. die akzentuierte Verwendung des Wortes »safe« (vgl. JENKINS 2011: o.S.). Man könnte sich *Pottermore* durchaus als fanfreundliche Plattform vorstellen, es könnte seinen Benutzer/innen neue kreative Gestaltungsmöglichkeiten sowie eine Infrastruktur zum Austausch untereinander bieten, aber Jenkins gibt richtigerweise zu bedenken, dass Rowling in der Vergangenheit schon einige Tendenzen gezeigt hat, das Rezeptionsverhalten ihrer Fans beeinflussen und gezielt steuern zu wollen. Das Wort »safe« kann in diesem Kontext als Indiz für den Versuch interpretiert werden, mit *Pottermore* eine regulierte Umgebung zu schaffen, der der Autor als kontrollierende Instanz übergeordnet ist und in der manche Fans gegenüber anderen privilegiert sind (z.B. durch Exklusion von Slash-Fanfiction-Schreibern⁵). Tatsächlich sieht es so aus, dass nicht nur homoerotische Slash-Fantexte, sondern alle Formen von Fanfiction auf *Pottermore* verboten sind. Gleiches gilt für Video-Mashups, erotische Fanart und Bildmanipulationen, die auf Material aus den Filmen zurückgreifen. Des Weiteren gibt *Pottermore* – wie bereits angedeutet – seinen Benutzer/innen abgesehen von der Kommentarfunktion kaum Interaktionsmöglichkeiten. Diese können sich nur gegenseitig »frien« und zu Duellen herausfordern, aber es gibt keine *private messaging*-Funktion, keinen Chat und kein Diskussionsforum.

Evans zufolge steht Interaktivität in transmedialen Erzählwelten in einer engen Beziehung zu Selbstbestimmung und Kontrolle, welche sie wieder-

⁵ »Slash« bezeichnet eine kreative Praxis, bei der Fans Figuren aus Film, Literatur, Fernsehen etc. in einen queeren Kontext überführen. Dies kann z.B. in Form von homoerotischer Fanart oder in Textform (Fanfiction) geschehen.

rum – ebenso wie Murray – als Schlüsselvergnügen für den Rezipienten identifiziert (vgl. EVANS 2008: 201f.; MURRAY 1997: 126f.): »Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices« (MURRAY 1997: 126). Die mangelnde Interaktivität sowie die eingeschränkten Möglichkeiten, sich auf *Pottermore* zu bewegen oder eigene Entscheidungen zu treffen, lassen den Rückschluss zu, dass hier möglichst wenig dieser Kontrolle über den Text an die Benutzer/innen abgegeben werden soll. In seiner Arbeit *Television 2.0. Reconceptualizing TV as an Engagement Medium* benennt Askwith verschiedene Strategien (sogenannte Touchpoints), die Produzent/innen einsetzen können, um das Publikum an und in ein Kulturprodukt einzubinden. »Social interaction« zwischen Produzent/innen und Rezipient/innen, »interactivity« und die Förderung der Produktion von »related activities/content« durch die Benutzer selbst sind Askwith zufolge entscheidende Mittel, um das Interesse des Publikums an einem Kulturprodukt nachhaltig zu steigern und möglichst dauerhaft an es zu binden (vgl. ASKWITH 2007: 76f.). Doch diese drei Touchpoints erfordern alle den Transfer zumindest eines Teils der Kontrolle an den Fan, die *Pottermore* gezielt verweigert. *Pottermore* lässt sich stattdessen als kommerzieller Vermarktungsplatz beschreiben, der die Kluft zwischen Rowling und der *Harry Potter*-Fancommunity in ihren Funktionen als Verkäufer/innen und Käufer/innen bzw. als Produzent/innen und Konsument/innen vergrößert anstatt eine Dehierarchisierung zwischen Autor/Text und Fan/Rezeption voranzutreiben, wie dies durch die Videobotschaft suggeriert worden war (vgl. KIRK 2011: 157).

»Pottermore was our friend, and it betrayed us« bloggt ein enttäuschter Fan auf tumblr. 4.000 weitere Fans rebloggen seinen simplen Satz, der so pointiert das generelle Unbehagen langjähriger *Harry Potter*-Fans gegenüber *Pottermore* zum Ausdruck bringt sowie die gegenläufigen Dynamiken »Freundschaft« und »Verrat« akzentuiert, die der Kern des Problems von *Pottermore* zu sein scheinen. Denn die Bevormundung durch den Mangel individualisierbarer Avatare und die Zuweisung zufälliger Benutzernamen steht in scharfem Kontrast zum intimen und persönlichen Band, das langjährige Fans mit *Harry Potter* verbindet. Ein Band, das man überspitzt als Freundschaft bezeichnen könnte – hat doch Harry schließlich zwischen 1997 und 2007 eine ganze Generation von Teenagern beim Erwachsenwerden begleitet. Der subtile Steuerungsversuch des Konsum- und Rezeptionsverhaltens der Fans durch *Pottermore* wird als Verrat gegenüber diesem Vertrauensverhältnis zwischen Rezipient/in und Werk empfunden (vgl. JENKINS 2006: 169).

Innerhalb eines Jahrzehnts hat sich die Partizipationskultur des *Harry Potter*-Fandoms in eine riesige, vielfältige, kreative Bewegung von großer Sichtbarkeit verwandelt. *Pottermore* kann diese Entwicklung nicht rückgängig machen. Vor dem Hintergrund dieser Entwicklung muss *Pottermore* als gescheitertes Projekt verstanden werden, ist es doch unvorstellbar, dass sich die Rezipient/innen zurück in die Passivität begeben werden, damit die Produzent/innen die alleinige Deutungshoheit über den Text und die Macht über die Formen seiner kreativen Weiterverwertung zurückerlangen können. Im Inter-

net bieten sich Fans unzählige Möglichkeiten weniger stark regulierter (z.B. *LiveJournal*) und sogar gar nicht regulierter (z.B. *Archive of Our Own*) sozialer Interaktion und Teilhabe am *Harry Potter*-Phänomen. Es ist also unklar, warum Fans ihre Partizipationsmöglichkeiten auf Emoticons und »likes« am untersten Rand der Website, strikt getrennt von offiziellen Inhalten, reduzieren lassen sollten. In der logischen Konsequenz ist *Pottermore* gerade für mittlerweile erwachsen gewordene Fans weitgehend irrelevant (vgl. JONES 2013: 169) und »lost its moment in the spotlight« (SCHEERER 2013: o.S.).

6. *Pottermore* = mehr Potter?

Michel de Certeau diskutiert in *The Practice of Everyday Life* den Unterschied zwischen Strategien und Taktiken, zwischen Konsumption und »making do«. Certeau zufolge planen Medienproduzent/innen strategisch, wie ein Text benutzt bzw. konsumiert werden soll. Die Konsument/innen können aber Taktiken des »making do« einsetzen; damit ist gemeint, dass Konsument/innen sich gegenüber diesen Zuweisungen ermächtigen, indem sie proaktiv neue Bedeutungen und Verwendungszwecke für Texte und andere Kulturprodukte entwickeln (vgl. DE CERTEAU 1984: 47f.). Wie die Analyse gezeigt hat, kanalisiert *Pottermore* strategisch das Rezeptionsverhalten, indem den Benutzer/innen ein eingeschränkter und linearer Zugang zu *Harry Potter* geboten wird. Im Gegensatz dazu bilden *Harry Potter*-Diskussionsforen, Videos, Fanart, Fanfiction usw. ein non-lineares Netzwerk verschiedener Taktiken des »making do«, die mit mehr Möglichkeiten zur Interaktion aufwarten – sowohl zwischen Benutzer/in und Text als auch unter den Benutzer/innen – und die Allmacht des Autors in Frage stellen.

Murray hat bereits 1997 über das Spannungsverhältnis zwischen Autor/in und Benutzer/in in interaktiven Medien geschrieben, es gäbe eine wesentliche »distinction between playing a creative role within an authored environment and having authorship of the environment itself« (MURRAY 1997: 152). Sie argumentiert weiterhin:

[I]nteractors can only act within the possibilities that have been established by the writing and programming. They may build simulated cities, try out combat strategies, trace a unique path through a labyrinthine web, or even prevent a murder, but unless the imaginary world is nothing more than a costume trunk of empty avatars, all of the interactor's possible performances will have been called into being by the originating author. Authorship in electronic media is procedural. Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor's involvement, that is, the conditions under which things will happen in response to the participant's actions. [...] In electronic narrative the procedural author is like a choreographer who supplies the rhythms, the context and the set of steps that will be performed. The interactor, whether as navigator, protagonist, explorer, or builder makes use of this repertoire of possible steps and rhythms to improvise a particular dance among the many, many possible dances the author has enabled. (MURRAY 1997: 152f.)

Beinahe zwanzig Jahre später wird aufgrund der ständig verbesserten und weiterentwickelten Möglichkeiten aktiver Partizipation das Verhältnis zwischen Autor/in und Benutzer/in im Internet in immer drastischerer Weise in Frage gestellt. Zudem hat sich die Erwartungssetzung an die partizipatorischen Möglichkeiten der Teilhabe und Mitbestimmung seitens der Konsument/innen gewandelt; Fans wollen und können gleichzeitig Tänzer/innen und Choreograph/innen sein. Weil *Pottermore* bislang dieser Entwicklung nicht Rechnung trägt und keinen Teil seiner Macht über den Text an die Nutzer/innen abgibt, geschehen die interessanten Dinge im *Harry Potter*-Fandom weiterhin an anderen Stellen im Netz. Sollte *Pottermore* zum Beispiel auch weiterhin dieses monopolistische Publishing-Modell beibehalten, scheint es unwahrscheinlich, dass neue Zielgruppen (die nächste Generation von *Harry Potter*-Leser/innen) *Pottermore* als Zugang zur Welt des Zauberlehrlings nutzen werden. Ist es doch tatsächlich schneller und unkomplizierter, illegal eine PDF-Datei der Romane herunterzuladen als einen neuen *Pottermore*-Account anzulegen. Ferner wäre eine organischere Verflechtung der verschiedenen Medien, die ihre Spezifika mitdenkt, ein grundlegendes Verständnis des Transmedialitätskonzepts, seiner Grenzen und Potentiale, sowie die Platzierung der User/innen und ihrer Bedürfnisse in den Mittelpunkt der Überlegungen notwendig und gewinnbringend. Andernfalls werden die Nutzer/innen, rasch von der digitalen Welt von *Pottermore* gelangweilt, zu ihren Bücherregalen, Fernsehern, Diskussionsgruppen oder Fanfiction-Websites zurückkehren, die entweder mehr Interaktivität, mehr Immersion oder beides – als Konsequenz ihres produktiven Zusammenspiels – bieten. Ohne eine kritischere Reflektion der Rolle des Autors im digitalen Zeitalter wird *Pottermore* zum *Harry Potter*-Fanuniversum im Netz nichts beitragen. Bis dahin kann *Pottermore* immerhin als Paradebeispiel für die Hypothese dienen, dass Fankultur sein volles Potential nur in einer freien, fast anarchischen Umgebung entfalten kann, die selten mit der Hybris eines Autors oder den Interessen großer Medienkonzerne kompatibel ist.

Literatur

- ASKWITH, IVAN: *Television 2.0. Reconceptualizing TV as an Engagement Medium*. Cambridge, MA [MA Thesis, MIT] 2007. <http://cmsw.mit.edu/television-2-0-tv-as-an-engagement-medium/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- BOWMAN, SARAH L.: *The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson [McFarland] 2010
- BURN, ANDREW: Potter-Literacy. From Book to Game and Back Again. Literature, Film, Game and Cross-Media Literacy. In: *Papers. Explorations into Children's Literature*, 14(3), 2005, S. 1-18

- CERTEAU, MICHEL DE: *The Practice of Everyday Life*. Berkeley [U of California P] 1984
- COLBJØRNSSEN, TERJE: Harry Potter and the Chamber of Commerce. J.K. Rowling's Pottermore.com as the Extension of the Harry Potter Brand in a Digital Context. In: CIOLFI, LUIGINA; GRÁINNE O'BRIEN (Hrsg.): *Magic Is Might 2012. Proceedings of the International Conference*. Sheffield [Sheffield Hallam University] 2013, S. 145-158
- CUNTZ-LENG, VERA: Potterless. Pottermore and the Pitfalls of Transmedia Storytelling. In: BOWMAN, SARAH LYNNE; AARON VANEK (Hrsg.): *Wyrd Con Companion Book 2013*. Mountain View [Wyrd Con] 2013, S. 68-76
- EVANS, ELIZABETH: Character, Audience Agency and Trans-Media Drama. In: *Media, Culture & Society*, 30(2), 2008, S. 197-213
- GROSSMAN, LEV: Is Pottermore Good for Harry? In: *Time*, 23.06.2011. <http://www.time.com/time/arts/article/0,8599,2079600,00.html> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- GUNELIUS, SUSAN: *Harry Potter. The Story of a Global Business Phenomenon*. London [Palgrave Macmillan] 2008
- JENKINS, HENRY: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York [New York UP] 2006
- JENKINS, HENRY: Three Reasons Why Pottermore Matters. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 24.06.2011. http://henryjenkins.org/2011/06/three_reasons_why_pottermore_m.html [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JONES, BETHAN: Pottermore. Encouraging or Regulating Participatory Culture? In: CIOLFI, LUIGINA; GRÁINNE O'BRIEN (Hrsg.): *Magic Is Might 2012. Proceedings of the International Conference*. Sheffield [Sheffield Hallam University] 2013, S. 159-171
- KIRK, JENS: Transgression and Taboo. The Field of Fan Fiction. In: *akademisk kvarter*, (3), 2011, S. 147-158
- MANGEN, ANNE: Hypertext Fiction Reading. Haptics and Immersion. In: *Journal of Research in Reading*, 31(4), 2008, S. 404-419
- MONTOLA, MARKUS: The Invisible Rules of Role-Playing. The Social Framework of Role-Playing Process. In: *International Journal of Role-Playing*, (1), 2009, S. 22-36
- MURRAY, JANET H.: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA [MIT Press] 1997
- ROWLING, JOANNE K.: J.K. Rowling Announces Pottermore. In: *YouTube*, 23.06.2011. <http://www.youtube.com/watch?v=i5DOKOt7ZF4> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- RYAN, MARIE-LAURE: *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore [John Hopkins UP] 2001
- SCHEERER, EMILY: Pottermore. The Good, the Bad and the Slow. In: *Retriever Weekly*, 30.04.2013. <http://www.retrieverweekly.com/technology/pottermore-the-good-the-bad-and-the-slow-1.3038556> [letzter Zugriff: 15.07.2014]

- SCHRÖTER, FELIX; JAN-NOËL THON: Video Game Characters. Theory and Analysis. In: *Diegesis*, 3(1), 2014, S. 40-77. <https://www.diegesis.uni-wuppertal.de/index.php/diegesis/article/view/151/194> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- SIMS, ANDREW: Pottermore CEO Talks How They Plan to Bring Fans Back to the Site More Regularly. In: *Hypable*, 12.02.2013. <http://www.hypable.com/2013/02/12/pottermore-ceo-plans/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- STUART, KEITH: The Player IS the Story. Why the Big Publishers Don't Get Transmedia. In: *The Guardian*, 03.08.2011. <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/aug/03/the-problem-with-transmedia> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- THON, JAN-NOËL: Immersion. In: RYAN, MARY-LAURE; LORI EMERSON; BENJAMIN J. ROBERTSON (Hrsg.): *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore [Johns Hopkins UP] 2014, S. 269-272

Raphaela Knipp

**»One day, I would go there...«.
Fantouristische Praktiken im
Kontext transmedialer Welten in
Literatur, Film und Fernsehen**

Abstract

This article investigates the phenomenon of fictional media tourism, people who travel to places associated with books, films, television series or other media texts. Although these touristic engagements with media texts have become a recent topic within the academic discourse, still very little is known about the fan tourists' experience and perception when visiting those places. Drawing on ethnographic and empirical data, it will be argued that fictional media tourism can be considered as a specific form of media appropriation by which transmedial storyworlds are re-staged and re-experienced in a spatial and material way, involving the body and the senses.

Dieser Artikel befasst sich mit Formen des Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus, worunter Praktiken des freizeitlichen Ortswechsels von Personen aufgrund fiktionaler Medieninhalte zu verstehen sind. Obwohl dieser Zusammenhang von Seiten der Forschung in den letzten Jahren einige Aufmerksamkeit erlangt hat, wurden Wahrnehmungs- und Erlebensweisen von Fantouristen vor Ort bislang kaum erforscht. Ausgehend von empirisch-ethnographischen Daten werden touristische Praktiken im Umgang mit Büchern, Filmen oder Fernsehserien hier als eine besondere Form der Medienaneignung begriffen, wobei transmediale Erzählwelten in körperlich-sensuelle und materielle Erfahrungsräume übersetzt und gleichsam nacherlebt werden.

1. Einleitung. London, ein Vormittag im September

Touristen drängen sich vor einem braun-grauen Gebäude im viktorianischen Stil zusammen, fotografieren dieses oder warten geduldig darauf, in das Haus eingelassen zu werden. An sich ist daran nichts Ungewöhnliches, jedoch gilt das Interesse dieser Besucher/innen weder einem der zahlreichen historischen Gebäude oder Museen, welche die Stadt zu bieten hat, noch »Attraktionen« wie »Madame Tussauds« oder dem »London Dungeon«. Diese Besucher/innen warten darauf, ein Haus zu besichtigen, das es eigentlich nie gegeben hat: Die Adresse des Gebäudes lautet 221b Baker Street – und damit geht es, wie unschwer zu erraten ist, um jenen *fiktiven* Ort, wo den Romanen und Erzählungen Arthur Conan Doyles nach Sherlock Holmes und sein Begleiter Watson »wohnten«. Während die Baker Street schon zu Doyles Zeiten existierte, war die Hausnummer 221b hingegen reine Erfindung – bis sie schließlich, aufgrund der anhaltenden Nachfragen von »Sherlockianern«, der Straße hinzugefügt wurde und seit 1990 ein Sherlock Holmes-Museum beheimatet. Im Inneren des Hauses findet sich die Besucherin/der Besucher in den nachgebauten Wohnräumen von Holmes und Watson wieder, wie sie Doyle beschreibt: Zum Inventar gehören etwa Sherlocks Schreibtisch, »seiner« Sessel, der vor einem großen Kamin platziert ist, die Pfeife oder die markante »Deerstalker«-Mütze. Die fiktive Welt des Sherlock Holmes, wie sie nicht nur die Bücher, sondern inzwischen auch Filme, Fernsehserien, etc. entwerfen, wird hier für Fans also gleichsam »begehrbar« und »anfassbar«.



Abb. 1 u. 2:
Tourist/innen vor dem Sherlock Holmes-Museum in London (Quelle: Raphaela Knipp)

Die Tatsache, dass sich ein Ort wie das Sherlock Holmes-Museum in London als Besucherattraktion etabliert hat, zeigt, dass es seitens des Publikums offenbar ein Bedürfnis gibt, Orte, die in fiktionalen Medientexten wie Romanen, Filmen oder Fernsehserien¹ eine Rolle spielen, *realiter* aufzusuchen. Worin aber besteht die Faszination, nach der Lektüre eines Buches oder dem

¹ Um diese drei soll es folgend schwerpunktmäßig gehen. Fantouristische Praktiken lassen sich aber beispielsweise auch im Zusammenhang mit anderen Medien beobachten, wie z.B. Computerspielen oder Musik.

Betrachten eines Films, an die entsprechenden Handlungsschauplätze bzw. Drehorte zu reisen? Welche Bedeutung kommt dieser Form der touristischen Medienaneignung im Kontext transmedialer Fankultur zu?

Diese Fragen führen mitten hinein in ein noch junges Forschungsfeld, dessen Gegenstand vorläufig als »fictional media tourism« (CROY/HEITMANN 2011: 153) oder, ausgehend von den reisenden Subjekten, als »Fantourismus« umrissen werden kann. Im weitesten Sinne sind damit Fragen angesprochen, die das Verhältnis zwischen transmedialen Welten, Fanpraktiken und geographischen Orten berühren. Fantourismus oder »Fictional Media Tourism« lässt sich dabei definieren als die Praxis des freizeitlichen Ortswechsels von Personen aufgrund fiktionaler Medieninhalte – ein auf den ersten Blick paradoxes Phänomen, das folgende These in besonderer Weise zu bestätigen scheint: »Tourists travel to *actual* destinations to experience *virtual* places« (KIRSHENBLATT-GIMBLETT 1998: 9, Herv. R.K.).

Insbesondere in den letzten Jahren hat dieser Zusammenhang von Seiten der Forschung einige Aufmerksamkeit erlangt. Je nach Referenzmedium ist dabei die Rede von Literatur- (vgl. SCHAFF 2011; WATSON 2006), Film- (vgl. ROESCH 2009; BEETON 2005) oder Fernsehserientourismus (vgl. COULDRY 2000). Was aber die Motive, Wahrnehmungen und Erlebensweisen »reisender« Fans anbelangt, so ist darüber bislang nur wenig bekannt. Begründen lässt sich dies unter anderem damit, dass die bisherigen Studien, bis auf wenige Ausnahmen (vgl. COULDRY 2000; REIJNDERS 2011; ROESCH 2009), nahezu ausschließlich auf theoretischer Basis argumentieren. Dieser Artikel greift hingegen auch auf Daten zurück, die im Rahmen empirisch-ethnographischer Feldstudien an verschiedenen Orten gewonnen wurden. Hierbei wurden Interviews mit Tourist/innen und Veranstalter/innen durchgeführt sowie teilnehmende Beobachtung im Rahmen von geführten Touren, Rundgängen oder Aufenthalt in Museen.² Neben den Wahrnehmungs- und Erlebensweisen der Tourist/innen vor Ort, geht der Aufsatz ferner der Frage nach, welche Medieninhalte im Besonderen diese Form der Aneignung induzieren. Lassen sich Formen des Fantourismus etwa auf bestimmte Verfahren eines geographischen Realismus zurückführen bzw. welche Faktoren können darüber hinaus eine Rolle spielen?

Grundsätzlich schließt das Thema dieses Beitrags an aktuelle Diskussionen um transmediale Welten (vgl. KLAstrup/TOSCA 2004) und Aspekte des »Worldbuilding« (vgl. SALER 2012; WOLF 2012) an. Im Rahmen dieser Ansätze wird unter anderem dem Umstand Rechnung getragen, dass sich das imaginative Erleben einer Geschichte nicht in einem einzelnen Medium, sondern in verschiedenen Medien realisiert (vgl. dazu auch JENKINS 2006: 95f.), die ihrerseits wiederum unterschiedliche Formen der publikumsseitigen Partizipation und Aneignung einer »Storyworld« hervorbringen. Aus Sicht der Rezipientinnen und Rezipienten geht es dabei letztendlich um eine kontinuierliche Erwei-

² Die Feldstudien wurden 2013 und 2014 im Rahmen des Dissertationsprojektes der Verfasserin durchgeführt, das den Titel trägt »Begehbare Literatur. Eine kulturwissenschaftliche Studie zum Literaturtourismus«.

terung und Bedeutungsanreicherung einer fiktiven Welt. In diesem Zusammenhang legt das Phänomen des Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus den Befund nahe, dass die an eine ›Storyworld‹ gebundene räumliche und zeitliche Verortung, oder anders formuliert: die Kategorie des ›Topos‹ (vgl. KLAstrup/TOSCA 2004), ein wichtiges Merkmal transmedialer Welten bildet, das bestimmte Formen der Aneignung seitens des Publikums evoziert.

2. Geschichte und Formen des Literatur-, Film- und Fernsehtourismus

Aktuelle Beispiele für Literatur-, Film- oder Fernsehserientourismus zu finden, fällt nicht schwer: Die Reihe reicht von klassischer Literatur und ihren medialen Adaptionen, z.B. die Romane und Verfilmungen nach Jane Austen (Bath und Hampshire), Thomas Manns *Buddenbrooks* (Lübeck) oder Bram Stokers *Dracula* (Rumänien), über verfilmte ›Bestseller‹, etwa Dan Browns *Illuminati* (Rom) und *The Da Vinci Code* (Paris) sowie Stieg Larssons *Millenium*-Trilogie (Stockholm), bis hin zu Drehorten und Produktionssets von film- oder fernsehserienbasierten transmedialen Welten, wie etwa die der *Star Wars*-Filme (u.a. Tunesien) oder jene der TV-Serie *Lost* (Hawaii) – die Liste ließe sich beliebig erweitern.

Historisch betrachtet, ist der Literaturtourismus jedoch aufgrund seines Referenzmediums ›Buch‹ die älteste Form. Wie die Forschung nachgewiesen hat, lassen sich Reisepraktiken im Zusammenhang mit literarischen Texten mindestens bis ins frühe 18. Jahrhundert zurückverfolgen (vgl. HENDRIX 2009; WATSON 2006). Bereits im Umfeld der sogenannten Grand Tour auf dem europäischen Kontinent, jener für den jungen Adel sowie Angehörige des gehobenen Bürgertums damals obligatorischen Bildungsreise (vgl. BRILLI 2001), folgten Reisende explizit den Beschreibungen von Autoren der klassischen Antike, darunter z.B. Homer, Vergil oder Horaz. Im späten 18. und 19. Jahrhundert waren es dann Romane wie Rousseaus Publikumserfolg *Julie ou La Nouvelle Héloïse* (1761), im deutschsprachigen Raum Goethes Erstlingsroman *Die Leiden des jungen Werthers* (1774) oder in England die literarischen Werke der Geschwister Brontë, nach deren Lektüre Leser/innen – zumindest jene, welche über die finanziellen Mittel zum Reisen verfügten – an die jeweiligen Schauplätze reisten, um dort der fiktiven Handlung nachzuspüren.

Mit Beginn eines sich in ökonomischer und sozialer Hinsicht ausdifferenzierenden Tourismus sowie dem Ausbau verkehrstechnischer Infrastrukturen zu Ende des 19. Jahrhunderts, stieg auch die Zahl Literaturreisender rasch an. Kamen nach Haworth etwa, jenem Ort, der aufgrund der Werke der Brontës zunehmend Bekanntheit erlangte, zunächst nur einige wenige Individualreisende, so belegte eine Zählung aus dem Jahre 1895 bereits 10.000 Besucher/innen des Ortes, der inzwischen auch ein Museum mit ›Brontë-

Exponaten« beherbergte (vgl. MILLER 2001: 101-108). Etwa zeitgleich fand eine Popularisierung der Literaturreise in touristischen Medien wie Reiseführern oder literaturthematischen Stadtplänen und Landkarten statt – Genres, die übrigens auch gegenwärtig noch eine wichtige Rolle spielen. Bereits 1917 erschien unter dem Titel *Literary Geography* für den englischsprachigen Raum eine immerhin achtundzwanzig Seiten umfassende Übersicht (vgl. HAWLEY 1917), die erhältliche Titel des Literaturreiseführergenres auflistet und damit auf die Popularität der Praxis schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts verweist.

Glaubt man der Forschung so setzt der Filmtourismus im 20. Jahrhundert mit dem Abenteuerfilm *Meuterei auf der Bounty* von 1935 und dessen Drehorten auf Tahiti ein (vgl. ROESCH 2009). Weitere frühe Beispiele für Filmtourismus im 20. Jahrhundert sind die Schauplätze von *Der dritte Mann* (1949) in Wien, jene der Filme *Niagara* (1953), *Über den Dächern von Nizza* (1955) sowie der Musical-Verfilmung *The Sound of Music* (1965) in Salzburg.

Mittlerweile weisen Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus starke Überschneidungen auf. Viele der erfolgreichen Beispiele (s. oben) basieren auf solchen Stoffen, die im Medium »Buch« ihren Ausgangspunkt nehmen und später für Kino und Fernsehen adaptiert wurden. Ein Beispiel, das dies in signifikanter Weise bestätigt, ist der *Dracula*-Stoff, welcher seit Bram Stokers Roman von 1897 zahlreiche Adaptionen in Film, Fernsehen, Comics, etc. erfahren hat. Obgleich Stokers atmosphärisch dichte Beschreibung der Reise Jonathan Harkers in die Karpaten vielmehr auf einer imaginären denn einer realen Geographie beruht, hat sich in Rumänien ein beachtlicher »*Dracula*-Tourismus« herausgebildet. Im Zentrum der Aktivitäten steht »Bran Castle«, ein altes Schloss, das aufgrund seiner vermeintlichen Ähnlichkeit mit Stokers Beschreibungen als »*Dracula* Schloss« vermarktet wird und jährlich tausende Touristen anzieht (vgl. LIGHT 2009). Zudem finden sich im Internet eine ganze Reihe von Webseiten, wo sogenannte »Fan Trips« bzw. »*Dracula* Initiation Tours« nach Rumänien angeboten werden. Auf einer dieser Webseiten heißt es etwa:

We assume you have the standard apprehension of *Dracula*, of vampires in general – derived from many films and few books. You may, on the contrary, be well informed, but you did not yet measure your knowledge up against the reality.³

Fantourismus zu den Schauplätzen der *Dracula*-Geschichte bedeutet hier also insbesondere auch die Grenzen zwischen Realität und Fiktion auszuloten bzw. durchlässig zu machen, indem eine Ausdehnung der fiktiven Welt in die reale Lebenswelt der Rezipientinnen und Rezipienten ermöglicht wird – so zumindest das Versprechen.

Wenngleich also auch starke Überschneidungen zwischen Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus zu beobachten sind, die den oben verwendeten, übergreifenden Terminus »Fictional Media Tourism« zu rechtfertigen scheinen, ist es jedoch sinnvoll, bei der Untersuchung des Phänomens zwi-

³ <http://www.mysteriousjourneys.com> [letzter Zugriff 15.07.2014].

schen den genannten Formen zu differenzieren. Denn beispielsweise zeigen Befragungen von Touristinnen und Touristen, dass es aufgrund der unterschiedlichen Zeichensysteme von Literatur und Film bzw. Fernsehen im Wahrnehmungsprozess vor Ort einen entscheidenden Unterschied macht, ob die Besucher/innen lediglich die Bücher kennen oder etwa auch die Bilder aus Filmen oder Fernsehserien im Kopf haben.⁴ Ebenso spielt die Unterscheidung auf Seiten der Veranstalter eine nicht unwichtige Rolle und ist bei der Analyse von deren »Inszenierungsstrategien«⁵ stets mit zu berücksichtigen. Das Sherlock Holmes-Museum etwa orientiert sich an den Beschreibungen aus den Büchern, sogenannte »Harry Potter Fan Trips« durch Großbritannien hingegen adressieren in erster Linie die Drehorte der Verfilmungen.⁶

Inzwischen lassen sich eine ganze Reihe von Formen und Praktiken des Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus beobachten, die von klassisch musealen bis hin zu partizipativen und spielerischen Inszenierungen reichen: Dazu gehören etwa museale Aufbereitungen bzw. Nachbauten von fiktiven Orten wie das Sherlock Holmes-Museum in London, geführte (Stadt-) Rundgänge auf den Spuren fiktiver Charaktere (»themed walks«), das spielerische Nachstellen von Szenen aus Büchern und Filmen an den jeweiligen Schauplätzen (vgl. dazu auch ROESCH 2009: 162ff.), Lesungen vor Ort, Fantreffen und -festivals⁷ sowie mehrtägige Fanreisen mit Begleitveranstaltungen wie beispielsweise Kostümwettbewerben. Zudem lassen sich – je nach Inszenierungsgrad – verschiedene »Typen« von fantouristischen Orten unterscheiden: Zum einen eben jene Handlungsschauplätze aus Literatur oder Film, die einen expliziten Bezug zu geographisch referenzierbaren Orten oder Regionen der Realwelt aufweisen. Beispiele hierfür sind die Schauplätze der Bücher und Filme nach Dan Brown in Paris und Rom, wobei die literarischen Handlungsorte mit den filmischen Drehorten weitestgehend identisch sind. Davon zu unterscheiden sind zum anderen »künstlich erzeugte« Handlungs- bzw. Drehorte, die aber dennoch *physisch* bereist werden können: Hierzu gehören z.B. Filmstudio-Sets und Themenparks, wie etwa die *Harry Potter*-World in Orlando oder auch der eigens für die Tolkien-Verfilmungen nachgebaute Ort »Hobbiton« auf der Nordinsel Neuseelands. Einen Zwischenstatus nehmen in gewisser Weise Orte wie die Wohnung von Sherlock Holmes in der Londoner Baker Street ein oder das nach dem Roman von Thomas Mann benannte

⁴ Die Begegnung mit der »materiellen Wirklichkeit« einer Geschichte kann auch in einem gewissen Effekt der »Entzauberung« münden. Meine Befragungen an verschiedenen Orten zeigen etwa, dass Film- bzw. Fernsehserientouristen häufiger enttäuscht sind, als solche, die nur die Bücher kennen. Oft wird dies damit begründet, dass im Kino doch alles »viel größer«, »viel opulenter« oder »schöner« gewirkt hätte.

⁵ Hier lässt sich an folgende Definition sehr gut anschließen: »Als ästhetische und zugleich anthropologische Kategorie zielt der Begriff der Inszenierung auf schöpferische Prozesse, in denen etwas entworfen und zur Erscheinung gebracht wird – auf Prozesse, welche in spezifischer Weise *Imaginäres, Fiktives und Reales* [...] *zueinander in Beziehung setzen*« (FISCHER-LICHTE 2000: 22, Herv. R.K.).

⁶ <http://www.hpfantrips.com/> [letzter Zugriff: 15.07.2014].

⁷ Beispiele wären etwa das alljährlich in Bath stattfindende »Jane Austen-Festival« oder die »Stephenie Meyer-Days« in Forks/Washington, jenem Ort, der durch Meyers *Twilight*-Saga touristische Bekanntheit erlangte.

Buddenbrookhaus in Lübeck. Beide Bücher – und teilweise auch die Verfilmungen – rekurren zwar auf reale Städtetopographien, adressieren aber Häuser, die es so nie gegeben hat und die erst nachträglich, getreu des fiktiven Vorbildes, für Besucher/innen »eingerrichtet« wurden.

3. »Sense of Place«. Orte in fiktionalen Medientexten

Den Ausgangspunkt jeder Form von Literatur-, Film- oder Fernsehserientourismus bilden mediale Repräsentationen von Orten. Hinsichtlich der Frage also, weshalb Fans an Orte reisen, die sie aus Büchern, Filmen und/oder Fernsehserien kennen, sind daher zunächst die jeweiligen medialen Vorbilder und ihre Wirkung auf Rezipientinnen und Rezipienten genauer in den Blick zu nehmen. Diese Frage, sprich in welcher Weise Medien und mediale Darstellungen unsere Wahrnehmung und Erfahrung von realen Orten und Räumen beeinflussen bzw. diese erst konstituieren, beschäftigt derzeit auch die Forschungsgebiete der »Literaturgeographie« (vgl. MORETTI 1999; PIATTI 2008) sowie respektive der »Filmgeographie« (vgl. LUKINBEAL/ZIMMERMANN 2008; 2006). Dabei geht es unter anderem darum, solche Verfahren, Motive, Symbole, Semantiken, etc. herauszuarbeiten, mittels derer bestimmte literarische oder filmische Narrationen an Orte, Städte, Landschaften oder Regionen der außerliterarischen bzw. -filmischen Wirklichkeit gekoppelt werden.⁸ Dass solche narrativen und visuellen Techniken den »touristischen Blick« der Rezipientinnen und Rezipienten in besonderer Weise steuern, hat der Soziologe John Urry bereits früh erkannt. In seiner Studie *The Tourist Gaze* hält er dazu fest:

Places are chosen to be gazed upon because there is an anticipation, especially through daydreaming and fantasy [...]. Such anticipation is constructed and sustained through a variety of non-tourist practices, such as film, TV, literature, magazines, records and videos, which construct and reinforce that gaze. (URRY 1990: 3)

Eine vielleicht banale, aber wichtige Einsicht lautet dabei, dass Orte in Literatur und Film nie nur »Kulissen« für Handlung, sondern vielmehr Teil dieser sind und damit auch zu Trägern von (kultureller) Bedeutung werden. Besonders gut lässt sich dies etwa an den Büchern und Verfilmungen *Angels & Demons* (2000/2009) und *The Da Vinci Code* (2003/2006) nach Dan Brown nachvollziehen. Bereits in den Romanen sind die Handlungsorte in Rom und Paris – z.B. der Petersdom, die Engelsburg, der Louvre oder Kirchen wie die St. Sulpice – für die Entwicklung der Narration von entscheidender Bedeutung. Der Fortgang der Handlung knüpft sich an Rätseletappen, die nur zu lösen sind, indem sich die Protagonisten mit den jeweiligen Orten, denen diese Rätsel zugeordnet sind, deren Gegebenheiten und Geschichte im Detail auseinandersetzen. Hinzu kommt, dass hier ausschließlich solche Orte adressiert werden, die *per se* schon, sprich unabhängig von den Romanen und

⁸ Selbstverständlich sind dies in der Literatur andere als im Film. Auf diese Unterscheidung kann hier allerdings nicht ausführlich eingegangen werden.

Filmen, touristische Attraktionen sind und nun eine neue Bedeutung eingeschrieben bekommen. Die narrative Struktur der Dan Brown-Bücher und -Verfilmungen wird inzwischen in Form von Stadtrundgängen in Rom sowie auch in Paris erfolgreich adaptiert (vgl. PANTELEIT 2009). Die strukturelle Analogie von »Erzählen« einerseits und »Gehen im Raum« andererseits (vgl. DE CERTEAU 1988),⁹ wie sie hier also schon von vornherein im Referenzmedium angelegt ist, trägt dazu sicherlich entscheidend bei.

Einen weiteren wichtigen Aspekt bringt Mike Robinson ins Spiel:

Far from having to conform to standards of objectivity, places [in fiction, R.K.] become deeply interwoven with the outpourings of imagination from author, characters and the reader. [...] Images created through reading fiction in childhood for instance can remain with us into our adult lives, shaping our preconceptions of places and communities and our expectations of experiences. These images are built around constructs of space, allowing us to recognize distant and distinct geographies. But they also rest on admixtures of temporal and emotional constructs, such as remembrance, recollection, nostalgia, permanence, innocence and a range of subtle Proustian sensory associations. (ROBINSON 2002: 49f.)

Literarische oder filmische Geographien erschöpfen sich demnach also nie nur in ihrem bloßen Referenzcharakter bzw. in der Erzeugung eines »Realitätseffektes«. Vielmehr vermögen sie bei den Rezipientinnen und Rezipienten einen »sense of place« zu evozieren im Sinne einer »emotionale[n] Ortsbezogenheit« (KNOX/MARSTON 2001: 284).¹⁰ Dabei können Geräusche, Gerüche, Visuelles, aber auch Gefühle wie Nostalgie oder Erinnerungen bzw. auch bestimmte Dinge eine tragende Rolle spielen, welche die Rezipientinnen und Rezipienten mit dem jeweiligen Ort in Verbindung bringen und wodurch eine Form der »Anhänglichkeit« erzeugt wird: »Novels and films (at least successful ones) often evoke a sense of place—a feeling that we the reader/viewer know what it is like to »be there«« (CRESSWELL 2004: 8). Wie folgend zu zeigen sein wird, kommt der Aktivierung dieses »sense of place« bei der Aneignung fiktiver Ortskonstrukte durch Touristinnen und Touristen eine entscheidende Bedeutung zu.

4. Fans auf Reisen

Wie aber eignen sich Fans literarische oder filmische Orte in der touristischen Praxis an? Was sind ihre Motive, Wahrnehmungen und Erlebensweisen? Als Ausgangspunkt zur Beantwortung dieser Fragen sollen einige Einträge aus einem Reiseweblog dienen, der von der Mitte zwanzig jährigen Liz unter dem

⁹ In seiner Schrift *Kunst des Handelns* vergleicht De Certeau bezeichnenderweise Bewegungen durch den Raum mit einer Erzählung: »die Erzeugung eines Raumes scheint immer durch eine Bewegung bedingt zu sein, die ihn mit einer Geschichte verbindet« (DE CERTEAU 1988: 219).

¹⁰ Für den Ausdruck »sense of place« finden sich einige Definitionen; ich beziehe mich hier auf folgende: »Der Begriff emotionale Ortsbezogenheit (sense of place) bezeichnet die Summe menschlicher Empfindungen, die ein bestimmter Ort auszulösen imstande ist, wobei die Gefühle auf persönlichen Erfahrungen, Erinnerungen und symbolhaften Bedeutungen basieren, die mit diesem Ort verbunden sind« (KNOX/MARSTON 2001: 284).

Pseudonym »Young Adventuress« geführt wird¹¹ – eine ausgesprochene *Lord of the Rings*- bzw. Tolkien-Anhängerin und Fantouristin, wie sich an mehreren Stellen des Blogs entnehmen lässt:

14. Dezember 2012: »I am one of those ~~freaks~~ dedicated fans who rereads *the Lord of the Rings*, *the Hobbit* and even *the Silmarillion* every year religiously. My mom handed me a copy of *the Hobbit* when I was about 10 and it was love at first sight. Bilbo's adventures with Gandalf and Gollum are timeless, and I am jittering with anticipation at seeing the movie tonight!«

28. Mai 2013: »Like so many other great nerds before me, my interest in New Zealand began with the Lord of the Rings. [...] I dreamed about wizards, hobbits and the Shire. [...] I [...] sit through hours and hours of bonus footage and all the making-of featurettes on those Special-For-Tolkien-Dorks-Edition DVDs and watch how Peter Jackson brought the Lord of the Rings to life in New Zealand. One day, I would go there, I promised myself.«

18. Dezember 2013: »[...] now that my dreams are coming true, [...], there was one LOTR place above all I knew I had to visit first. Hobbiton. Yes, it actually exists, and yes, you can visit there. It didn't take long in New Zealand for me to channel my inner hobbit, and after all, what could be better than visiting the Shire? [...]. *Would you like to come here one day? Recognize any of these places from the movies? Spill – which Tolkien character would you be? A hobbit like me?*«

Die hier zitierten Ausschnitte aus dem Reiseweblog von Liz sind in mehrerlei Hinsicht aufschlussreich für das Phänomen des Fantourismus. Insgesamt erstrecken sie sich über einen Zeitraum von einem Jahr und dokumentieren zum einen Liz' Fanbiografie, die bereits in Jugendjahren mit der Lektüre des *Hobbit* (1937) beginnt. Zum anderen machen sie den Prozess der Entstehung des Wunsches von Liz, nach Neuseeland zu reisen, bis schließlich hin zur Durchführung der Reise schrittweise nachvollziehbar. Einige zentrale Aspekte dieser Darstellung sollen folgend eingehender erörtert und mit dem Datenmaterial, welches im Rahmen von eigenen Feldstudien und Befragungen an verschiedenen Orten gewonnen wurde,¹² vergleichend betrachtet werden.

5. Motive und Erwartungen

Wer partizipiert am Literatur-, Film- oder Fernsehserientourismus? Sind alle Tourist/innen Fans wie Liz bzw. mit den Büchern, Filmen oder Serien schon im Vorfeld vertraut? Was suchen sie vor Ort bzw. worin besteht die Faszination, Handlungsschauplätze der Fiktion realiter aufzusuchen? Grundsätzlich kann zunächst festgehalten werden, dass der überwiegende Teil von Touristinnen und Touristen sich in der ein oder anderen Weise im Vorfeld des Besuchs schon einmal mit dem jeweiligen Buch, dem Film oder der Fernsehse-

¹¹ <http://youngadventuress.com/> [letzter Zugriff: 15.07.2014].

¹² Diese Feldstudien wurden im Rahmen des obengenannten Dissertationsprojektes zwischen 2013 und 2014 durchgeführt, u.a. im Sherlock Holmes-Museum in London, im Buddenbrookhaus in Lübeck sowie in Dublin im Zusammenhang mit James Joyces Roman *Ulysses* (1922). Die Auswahl der Beispiele adressiert, entsprechend des Projektschwerpunktes, vornehmlich einen Literaturtourismus, wobei in den beiden erstgenannten Fällen auch die Adaptionen in Film und Fernsehen von entscheidender Bedeutung sind.

rie – bzw. häufig auch mit dem Buch und dem Film und/oder der Fernsehserie – beschäftigt hat. Zwar gibt es auch solche Touristinnen und Touristen, für welche die Teilnahme an einer Literaturführung, der Besuch eines Filmschauplatzes oder Themenparks den ersten Kontakt zu einer Geschichte herstellt, dies stellt aber – zumindest im Rahmen meiner Befragungen – eher die Ausnahme dar. Dieser Befund spiegelt sich auch auf Seiten der Veranstalter wieder, die häufig ein ganz bestimmtes Publikum adressieren. In der vorhin zitierten Werbung für »Dracula Fan Trips« heißt es beispielsweise: »We assume you have the *standard apprehension* of Dracula [...] derived from *many films and few books* [...]. You may [...] be *well informed*« (Herv. R.K.). Auch das Sherlock Holmes-Museum in London erschließt sich nur solchen Besucher/innen, die über ein gewisses Vorwissen verfügen und somit in der Lage sind, die inszenierten Räume und materiellen Gegenstände *wiederzuerkennen* und mit der medialen Vorlage in Beziehung zu setzen.

Ähnlich wie in Liz' Darstellung wird der Besuch von solchen Orten, die mit dem Objekt des Fanseins in einem Zusammenhang stehen, häufig als wesentliches Element der Fanbeziehung begriffen: »reading it myself«, so beispielsweise ein von mir befragter Leser von Joyces Roman *Ulysses* (1922) und Besucher des nach dem Protagonisten des Buches benannten Bloomsday-Festivals¹³ in Dublin, »it was actually a life changing experience. So to be part of this, to meet other booklovers, that means a lot to me, really«. Oft begegnen auch Formulierungen wie die folgenden: »Es war *immer schon* mein Wunsch, das hier zu sehen« oder »das ist mir persönlich sehr nahe, dass ich *natürlich* hierher kam« (Herv. R.K.). Hinsichtlich der Frage nach den Motiven ist ferner das Vokabular aufschlussreich, welches die Befragten zur Beschreibung ihrer Reise verwenden: »nochmal dichter dran sein« wolle man, oder man fährt dorthin, »um eine nähere Beziehung zu der Geschichte zu bekommen«, bzw. um »sich noch einmal da hineinzusetzen«, oder es heißt: »man kriegt hier doch mehr, *gefühlsmäßig* etwas mehr« (Herv. R.K.). Diese Aussagen verdeutlichen, dass der Aspekt der körperlichen Anwesenheit, sprich das Gefühl, »leibhaftig« an der Geschichte Teil zu haben, eine zentrale Rolle spielt, verbunden mit dem Gedanken, den höchstmöglichen Grad an Nähe zum Buch, Film oder der Fernsehserie erreicht zu haben.

Überdies kann Fantourismus – im Sinne des »ich war dort« – eine besondere Legitimation des Fanseins darstellen.¹⁴ Diesen Aspekt illustriert der folgende Auszug aus einem Interview mit einem *Sherlock Holmes*-Fan (w/38/D):

Interviewpartnerin: [...] das ist eben ein Faszinosum, das ich selber kenne. Ich reise [...] nicht nur ins Sherlock Holmes-Museum, sondern gucke mir auch die Drehorte der Fernsehserie an, um etwas Auratisches zu erfahren (*lacht*).

¹³ Der nach dem Hauptprotagonisten des Romans Leopold Bloom benannte Bloomsday in Dublin findet jedes Jahr am 16. Juni – dem Tag der Romanhandlung – in Dublin statt. Dazu verkleiden sich »Joyceianer« in entsprechenden Kostümen, begehen die Schauplätze des Buches in der Stadt und lesen oder spielen dabei Szenen aus dem Roman nach.

¹⁴ Foto- und textreichen Dokumentationen, wie dem Weblog von Liz, scheint in Bezug auf den Legitimationsgedanken eine besondere Bedeutung zuzukommen.

R.K.: [...] aber was ist da eigentlich genau die Faszination, auch gerade bei Drehorten, da ist ja irgendwie nichts?

Interviewpartnerin: Ja, da ist nichts, nein, aber man muss dahin, um dann, wenn man das dann das nächste Mal im Fernsehen sieht, zu sagen »ja, da war ich«.

In einigen Interviews ziehen Befragte auch Parallelen zur Praxis des Pilgerns bzw. bezeichnen ihre Reise als »pilgrimage«. Inwiefern spirituelle Aspekte hier tatsächlich eine Rolle spielen, ist eine nicht einfach zu beantwortende Frage.¹⁵ Der Ausdruck »pilgrimage« weist fantouristischen Praktiken jedoch einen herausragenden Stellenwert innerhalb von Fanbiografien zu: Während man ein Buch oder einen Film mehrmals konsumiert, ist die Unternehmung einer Fanreise häufig ein einmaliges Erlebnis, dessen Möglichkeit sich zudem – je nach Ziel – nicht jedem Fan bietet.

6. Verortete und verkörperte Aneignung transmedialer Welten

In seiner Studie *Fan Cultures* hat der Medienwissenschaftler Matt Hills den Ausdruck »Cult Geographies« geprägt, um das hier adressierte Verhältnis von fiktiven Welten, Fanpraktiken und geographischen Orten zu beschreiben: »Cult geographies [...] sustain fans' fantasies of »entering« into the cult text, as well as allowing the »text« to leak out into spatial and cultural practices« (HILLS 2002: 151). Hills benennt damit einen wichtigen Punkt, der in der bisherigen Forschung vergleichsweise nur selten Berücksichtigung findet: Der akademische Diskurs um transmediale Welten und darauf bezogene Fankulturen fokussiert bislang vor allem solche Rezeptionspraktiken, die sich auf »Texte« bzw. die »textuelle« Weiterverarbeitung von Medientexten richten, beispielsweise in Fan Fiction oder Fan Art (vgl. z.B. BURN 2006; JENKINS 1992). Aspekte von Fankultur werden damit also weitestgehend anhand der Analyse von »Dokumenten« definiert.

Wie unter anderem der Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus zeigt, äußert sich Fantum aber ebenso in körperlichen Praktiken, in der Interaktion mit bestimmten Orten und Artefakten, wobei mediale Vorbilder in körperliche, sensuelle und materielle *Erfahrungsräume*¹⁶ übersetzt werden. Betrachtet man Liz' Blog, so finden sich dort eine ganze Reihe von Fotografien und Beschreibungen, die diesen Aspekt veranschaulichen: Eine Fotografie

¹⁵ Parallelen zwischen »Media/Fan Tourism« und religiös motivierten Pilgerreisen sind sicherlich nicht ganz von der Hand zu weisen (vgl. dazu auch COULDRY 2008; MARGRY 2008). Jedoch muss auch gesehen werden, dass konstitutive Elemente einer religiösen Wallfahrt, wie etwa Gebet, Buße, Wunder oder Erlösung, hier keinerlei Rolle spielen.

¹⁶ Aufschlussreich ist hier auch die Etymologie des Begriffes »Erfahrung«, der ursprünglich aus dem Reise- bzw. Verkehrskontext kommt. Nach heutigem Verständnis bezeichnet »Erfahrung« ein durch eigenes Erleben und sinnliche Anschauung bzw. Wahrnehmung erworbenes Wissen. Im *Deutschen Wörterbuch* finden sich hinsichtlich der Herkunft von »erfahren« folgende Verwendungen: »im gehen erreichen«, »die welt [...] erfahren = durchfahren« oder »der erfahrende als ein dahin [...] gehender« (GRIMM 1862: o.S.). Begriffsgeschichtlich geht dem »erfahren« also immer eine körperliche Bewegung im Raum voraus.

zeigt Liz beispielsweise vor »Bilbo and Frodo's house«, in einer weiteren positioniert sie sich in einem Sessel des von den »Hobbits« häufig besuchten »Green Dragon Inn« und prostet der Betrachterin/dem Betrachter des Bildes mit einem »ginger beer« entgegen. Ferner zeigt eines ihrer Fotos zwei kostümierte Fans vor einer der Hobbithöhlen, die sich als Frodo und Gandalf verkleidet haben. »If you're going to be a hobbit, it's important to dress the part«, so Liz' Kommentar zu diesem Bild.¹⁷ Ganz ähnliche Beobachtungen lassen sich auch im Sherlock Holmes-Museum in London machen: Besucher/innen ahmen aus Film und Fernsehen bekannte Posen des berühmten Detektiven nach, nutzen dazu Requisiten wie die markante »Deerstalker«-Mütze oder die Pfeife, und fotografieren sich dabei gegenseitig.

Diese Beispiele zeigen, dass fantouristischen Praktiken im Kontext des oben angesprochenen »Worldbuilding«, also der kontinuierlichen Erweiterung und Anreicherung fiktiver Welten, eine wichtige Bedeutung zukommt: Fiktive Welten können buchstäblich begangen, Dinge angefasst, Szenen räumlich und körperlich nachempfunden werden. Dies erzeugt nicht nur einen hohen Realitätseffekt beim Publikum, sondern ermöglicht den Rezipientinnen und Rezipienten sogar Teil der fiktiven Welt zu werden. Die oben beschriebenen Strategien, die dazu von Touristinnen und Touristen eingesetzt werden, lassen sich in theoretischer Hinsicht auch mit dem Begriff des »Reenactment« fassen, der derzeit in ganz unterschiedlichen Bereichen diskutiert wird (vgl. ROSELT/OTTO 2012).¹⁸ Grundsätzlich bezeichnet der Begriff »Reenactment« Verfahren der (detailgetreuen) Wiederaufführung bzw. Nachahmung vergangener Ereignisse an ihren Originalschauplätzen. Entscheidend ist dabei das körperliche Nacherleben vergangener oder in diesem Fall fiktiver Ereigniszusammenhänge und die Erzeugung von Präsenzeffekten. Reenactments sind dabei stets als kreative Prozesse der Aneignung medialer Vorbilder (Filme, Bücher, Computerspiele, Fotografien etc.) zu denken, die ihrerseits wiederum neue mediale Formen schaffen, wodurch ein neuer/anderer Zugang zu einer Geschichte bzw. einem Ereignis generiert wird.¹⁹

Eine körperliche Praktik, der dabei im vorliegenden Kontext eine besondere Bedeutung zukommt, ist jene des Gehens im Raum. Wie dabei fiktive Ereigniszusammenhänge reimaginiert und taktil-sinnlich angeeignet bzw. nacherlebt werden, wird im Rahmen eines von mir geführten Interviews mit einem Stadtführer deutlich, der in Dublin Rundgänge auf den Spuren des Romans *Ulysses* durchführt. Daraus sei ein kurzer Ausschnitt zitiert, der die Praxis des Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus als verortete und verkörperte Aneignung fiktiver Welten sehr schön beschreibt:

¹⁷ <http://youngadventuress.com/2013/12/visit-hobbiton-new-zealand.html> [letzter Zugriff 15.07.2014].

¹⁸ Z.B. in der (populären) Geschichtsdarstellung, der Theater- und Performancekunst, in Bezug auf Museen und Themenparks oder auch Fanpraktiken wie etwa Cosplay oder Fantasy-Rollenspiele.

¹⁹ Diese These stellt den Ausgangspunkt einer von meinen Kollegen Anja Dreschke, Ilham Messaoudi, David Sittler und mir organisierten Tagung zum Thema »Verorten, Verkörpern, Vergewärtigen. Medienpraktiken des Reenactment« dar, die am 24. und 25. April 2014 an der Universität Siegen stattgefunden hat.

[T]hey've [Teilnehmer der Führungen, R.K.] read about these things in books and all over sudden they come to Dublin and it's real, it's alive. These are the action's places mentioned and they are discovered by walking from A to B. [...] And I think that people's idea is that somehow they can recreate that by literally walking in Leopold Bloom's footsteps. We often have people who come here and stop when we are on a walking tour and they say »oh this is where Leopold Bloom did this« and »this is where Leopold Bloom did that« and you have to kind of remind them that of course this was all in a piece of fiction (*lacht*). But they really believe that they are walking in Leopold Bloom's footsteps across the city.

In dieser Beschreibung kommt noch einmal sehr explizit der Realitätseffekt in Bezug auf fiktive Welten zum Ausdruck, der sich bei Rezipientinnen und Rezipienten einstellt, sobald sie sich am vermeintlich »realen« Ort des Geschehens befinden (»they *really* believe that they are walking in Leopold Bloom's footsteps« [Herv. R.K.]).

7. Authentizitätseffekte

Bislang wurden die Motive von Literatur-, Film- und Fernsehserientouristinnen und -touristen beschrieben sowie die sich daran knüpfenden körperlichen und raumbezogenen Aneignungspraktiken. Was aber sind die Effekte dieser Praxis? Einen frühen Versuch, diese Frage zu beantworten, hat der Medienwissenschaftler Nick Couldry in seiner Studie *The Place of Media Power. Pilgrims and Witnesses of the Media Age* von 2000 unternommen. Darin befasst sich Couldry in einem Kapitel mit Touristinnen und Touristen am Produktionsset der britischen Erfolgsfernsehserie *Coronation Street* aus den 1960er Jahren in den Granada Studios in Manchester. In diesem Zusammenhang hält Couldry fest: »Media Locations (where you see, and stand in, the places that have been filmed) are [...] points of »reembedding« where the viewer can confirm that there is something behind the images on the screen« (COULDRY 2000: 34). Was Couldry hier beschreibt, sind »Authentizitätseffekte«, die der Besuch eines Ortes erzeugen kann, den Touristinnen und Touristen »bloß« aus Büchern, Filmen und Fernsehserien kennen. »Ich bin so ein bisschen erstaunt«, erklärt mir eine Besucherin des Buddenbrookhauses in Lübeck, »es ist genauso, wie im Film. Ich hatte so das Gefühl – vielleicht kommt das durch die Medien –, dass ich ein Teil des Buches bin. Das ist komisch«. Paradoxerweise empfinden einige Touristinnen und Touristen ihren Besuch – ungeachtet des Inszenierungscharakters der Orte, der als solcher auch bewusst wahrgenommen wird – als eine Rückkehr zum »Original« oder zum »Ursprung« der Geschichte. Nicht selten beschreiben Touristinnen oder Touristen das »Vor-Ort-Sein« auch als »auratisches« Erlebnis (s. Zitat oben). Gerade das vermittelte Gefühl also, an etwas besonders »Echtem«, Anfassbaren sowie materiell Verifizierbaren zu partizipieren, die Fiktion buchstäblich »greifen« und realisieren zu können, macht die Praxis des Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus, so meine These, unter anderem so attraktiv – das Spiel mit dem Glauben, dass vielleicht doch nicht alles »bloß« Fiktion ist.

8. Fazit

Dieser Artikel beschäftigte sich mit fantouristischen Praktiken im Kontext transmedialer Welten in Literatur, Film und Fernsehen. Beleuchtet wurden dabei Geschichte und Formen des Literatur-, Film- und Fernsehserientourismus, Aspekte der Raum- und Ortsdarstellung in fiktionalen Medientexten sowie die Motive, Erlebens- und Wahrnehmungsweisen von Fans vor Ort.

Es wurde die These entfaltet, dass fantouristische Praktiken eine besondere Form der Medienaneignung darstellen, die über die Rezeption von »Texten« bzw. die »textuelle« Auseinandersetzung mit medialen Vorbildern hinausgeht. Vielmehr werden mediale Repräsentationen (Bücher, Filme oder Fernsehserien) körperlich angeeignet und in Form von Rundgängen, materiellen Rekonstruktionen und Performances der Touristinnen und Touristen in physisch und haptisch erlebbare Erfahrungsräume übersetzt, wodurch ein neuer Zugang zu einer (bekannten) »Storyworld« geschaffen wird.

Abschließend sei jedoch noch eine kritische Überlegung angeschlossen: Bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts hat die Autorin Virginia Woolf an einer Stelle Folgendes festgehalten: »A writer's country is a territory within his own brain; and we run the risk of disillusionment if we try to turn such phantom cities into tangible brick and mortar« (WOOLF [1905] 1986: 35). Diese frühe Kritik ist interessant und zielt auf eine grundsätzliche Frage: Ist es überhaupt legitim, fiktive Welten in ein Reales bzw. materiell Konkretes zu übersetzen und wird dadurch nicht die Vorstellungskraft der Rezipientinnen und Rezipienten – die ja einen wichtigen Vorzug insbesondere des Mediums »Buch« ausmacht – gewissermaßen beschnitten? Welche Haltung man auch immer in dieser Frage einnimmt, die vielen Tausenden von Literatur-, Film- oder Fernsehserientouristinnen und -touristen scheint dieser Aspekt jedenfalls nicht zu stören.

Literatur

- BEETON, SUE: *Film-Induced Tourism*. Clevedon [Channel View Publications] 2005
- BRILLI, ATTILIO: *Als Reisen eine Kunst war. Vom Beginn des modernen Tourismus. Die »Grand Tour«*. Berlin [Wagenbach] 2001
- BURN, ANDREW: Reworking the Text. Online Fandom. In: CARR, DIANE; DAVID BUCKINGHAM; ANDREW BURN; GARETH SCHOTT (Hrsg.): *Computer Games. Text, Narrative and Play*. Cambridge, MA [Polity Press] 2006, S. 88-102
- CERTEAU, MICHEL DE: *Kunst des Handelns*. Berlin [Merve] 1988
- COULDRY, NICK: *The Place of Media Power. Pilgrims and Witnesses of the Media Age*. London [Routledge] 2000
- COULDRY, NICK: Pilgrimage in Mediaspace. Continuities and Transformation. In: *Etnofoor*, 20, 2008, S. 63-74

- CRESSWELL, TIM: *Place. A Short Introduction*. Malden [Wiley Blackwell] 2004
- CROY, GLEN; SINE HEITMANN: Tourism and Film. In: ROBINSON, PETER; SINE HEITMANN; PETER DIEKE (Hrsg.): *Research Themes for Tourism*. Wallingford, UK [CABI] 2011, S. 188-204
- FISCHER-LICHTE, ERIKA: Theatralität und Inszenierung. In: FISCHER-LICHTE, ERIKA; ISABEL PFLUG (Hrsg.): *Inszenierung von Authentizität*. Tübingen [Francke] 2000, S. 11-27
- GRIMM, JACOB UND WILHELM: [Art.] erfahren. In: *Deutsches Wörterbuch*. Bd. 3. Leipzig [Hirzel] 1862, Sp. 789f
- HAWLEY, EDITH J. ROSWELL (Hrsg.): *Literary Geography. A Bibliography*. Boston [The Boston Book Co.] 1917
- HENDRIX, HARALD: From Early Modern to Romantic Literary Tourism. A Diachronical Perspective. In: WATSON, NICOLA J. (Hrsg.): *Literary Tourism and Nineteenth-Century Culture*. Basingstoke [Palgrave Macmillan] 2009, S. 13-24
- HILLS, MATT: *Fan Cultures*. London [Routledge] 2002
- JENKINS, HENRY: *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York [Routledge] 1992
- JENKINS, HENRY: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York [New York UP] 2006
- KIRSHENBLATT-GIMBLETT, BARBARA: *Destination Culture. Tourism, Museums, and Heritage*. Berkeley [U of California P] 1998
- KLASTRUP, LISBETH; SUSANA TOSCA: Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design. 2004. http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- KNOX, PAUL L.; SALLIE A. MARSTON: *Humangeographie*. Heidelberg [Spektrum] 2001
- LIGHT, DUNCAN: Performing Transylvania. Tourism, Fantasy and Play in a Liminal Place. In: *Tourist Studies*, 9(3), 2009, S. 240-258
- LUKINBEAL, CHRIS; STEFAN ZIMMERMANN: Film Geography. A New Subfield. In: *Erdkunde. Archiv für wissenschaftliche Geographie*, 60(4), 2006, S. 315-326
- LUKINBEAL, CHRIS; STEFAN ZIMMERMANN (Hrsg.): *The Geography of Cinema. A Cinematic World*. Stuttgart [Franz Steiner] 2008
- MARGRY, PETER JAN (Hrsg.): *Shrines and Pilgrimage in the Modern World. New Itineraries into the Sacred*. Amsterdam [Amsterdam UP] 2008
- MILLER, LUCASTA: *The Brontë Myth*. London [Jonathan Cape] 2001
- MORETTI, FRANCO: *Atlas des europäischen Romans. Wo die Literatur spielte*. Köln [DuMont] 1999
- PANTELEIT, KATHARINA: Literaturtourismus. Auf den Spuren der Illuminati in Rom. In: LENZ, RAMONA; KIRSTEN SALEIN (Hrsg.): *Kulturtourismus. Ethnografische Recherchen im Reiseraum Europa*. Frankfurt/M. [Universitätsverlag] 2009, S. 257-278
- PIATTI, BARBARA: *Die Geographie der Literatur. Schauplätze, Handlungsräume, Raumphantasien*. Göttingen [Wallstein] 2008

- REIJNDERS, STIJN: *Places of the Imagination. Media, Tourism, Culture*. Surrey [Ashgate] 2011
- ROBINSON, MIKE: Between and Beyond the Pages. Literature-Tourism Relationships. In: ROBINSON, MIKE; HANS CHRISTIAN ANDERSEN (Hrsg.): *Literature and Tourism. Reading and Writing Tourism Texts*. London [Continuum] 2002, S. 39-79
- ROESCH, STEFAN: *The Experiences of Film Location Tourists*. Bristol [Channel View Publications] 2009
- ROSELT, JENS; ULF OTTO (Hrsg.): *Theater als Zeitmaschine. Zur performativen Praxis des Reenactments. Theater- und kulturwissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld [transcript] 2012
- SALER, MICHAEL T.: *As If. Modern Enchantment and Literary Prehistory of Virtual Reality*. Oxford [Oxford UP] 2012
- SCHAFF, BARBARA: »In the Footsteps of...«. The Semiotics of Literary Tourism. In: *KulturPoetik*, 11(2), 2011, S. 166-180
- URRY, JOHN: *The Tourist Gaze. Leisure and Travel in Contemporary Societies*. London [Sage] 1990
- WATSON, NICOLA J.: *The Literary Tourist. Readers and Places in Romantic and Victorian Britain*. Basingstoke [Palgrave Macmillan] 2006
- WOLF, MARK J.P.: *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York [Routledge] 2012
- WOOLF, VIRGINIA: Literary Geography [1905]. In: *The Essays of Virginia Woolf, V. 1, 1904-1912*. Herausgegeben von Andrew McNeillie. London [Hogarth Press] 1986, S. 32-36

Theresa Schmidtke/Martin Stobbe

»With poseable arms & gliding action!«. Jesus-Actionfiguren und die transmediale Storyworld des Neuen Testaments

Abstract

The article aims to outline the narrative universe of the New Testament as a transmedial storyworld in a diachronical perspective to ask in a second step how exactly this universe is actualized and adapted in contemporary culture. For this purpose it focuses on Jesus action figures, a category of artifacts related to the New Testament that has not been studied yet. The article suggests that these action figures should be seen as interactive media, which must be understood as satellites in the overall structure of the corresponding storyworld.

Ziel des Beitrags ist es, zunächst das Erzähluniversum des Neuen Testaments diachron als transmediale Storyworld zu plausibilisieren, um im Anschluss daran danach fragen zu können, wie genau dieses Universum in der Gegenwartskultur inszeniert und aktualisiert wird. Er konzentriert sich dabei auf eine bisher kaum untersuchte Kategorie von Artefakten mit Bezug zum Neuen Testament, nämlich Jesus-Actionfiguren. Diese sollen als interaktive Medien profiliert werden, die im Gesamtgefüge der zugehörigen Storyworld als Satelliten verstanden werden müssen.

1. Einleitung. »[T]ransmedia storytelling is very, very old«

Das Konzept des transmedialen Erzählens wird seit den frühen 2000er Jahren mit gesteigerter Aufmerksamkeit erforscht, um bestimmte Phänomene der sogenannten ›Convergence Culture‹ zu erfassen. Dahinter verbirgt sich die Idee, »[that] we are entering an era where media will be everywhere, and we will use all kinds of media in relation to one another« (JENKINS 2001: o.S.). Für Erzählungen bedeutet dies, dass nun nicht mehr nur einzelne Erzähltexte im Fokus stehen, sondern vielmehr holistische Erzähluniversen, die durch eine Vielzahl von medial höchst unterschiedlichen Artefakten gemeinsam realisiert, ausgebaut und modifiziert werden können. Mittlerweile klassische Beispiele in der Debatte sind etwa *Der Herr der Ringe*, *Star Wars*, *Harry Potter* (vgl. KLAstrup/TOSCA 2004) oder *Matrix* (vgl. JENKINS 2007).

Der vorliegende Aufsatz folgt der Beobachtung, dass diese Art des ›Erzählens‹ kein vollkommen neues Produkt der Gegenwartskultur ist. Vielmehr wurde an einschlägigen Stellen zu Recht darauf hingewiesen, dass transmediale Narration kulturgeschichtlich bereits früh angelegt war und auch in prototypischer Form praktiziert wurde. So weist Ryan beispielsweise darauf hin, dass griechische Mythen u.a. durch Skulpturen, Architektur und Theater realisiert wurden (vgl. RYAN 2013: 362). David Bordwell, von dem auch das Zitat aus der Abschnittsüberschrift stammt, verweist außerdem auf die Homerischen Epen und die Bhagavad Gita, die mithilfe der bildenden und performativen Künste inszeniert wurden (vgl. BORDWELL 2009: o.S.). Teil dieser historischen Hinweise ist auch immer die Bibel. Kurz erwähnt seien hier nur die vielfältigen Distributionswege biblischer Inhalte allein im Mittelalter: Neben der schriftlich fixierten Variante in Buchform, die ohnehin nur wenigen zugänglich war, fand die Verbreitung v.a. mündlich, in Predigten, performativ, in Passionsspielen und bildlich, in Gemälden und Kirchenfenstern, statt (vgl. RYAN 2013: 362).

Ziel unseres Beitrags ist es, mithilfe des Konzepts der transmedialen Storyworld (Abschnitt 2.1) das Erzähluniversum des Neuen Testaments aus seiner Genese heraus kurz zu beschreiben (Abschnitt 2.2), um im Anschluss daran danach fragen zu können, wie genau dieses Universum in der Gegenwartskultur inszeniert und aktualisiert wird (Abschnitt 2.3). Da der Beitrag aber keine umfangreiche Systematisierung dieser vielfältigen Aktualisierungen leisten kann, konzentrieren wir uns abschließend auf eine besonders bemerkenswerte und bisher wenig beachtete Kategorie von Artefakten mit Bezug zur transmedialen Storyworld des Neuen Testaments, nämlich Jesus-Actionfiguren (Abschnitt 3).

2. Das Neue Testament als transmediale Storyworld

2.1 Theoretischer Rahmen

Um die eingangs beschriebenen Phänomene zu systematisieren, greifen die meisten Theoriedesigns auf das Konzept der »Welt« zurück. Diese Strategie entspricht der grundsätzlichen Konjunktur kognitionstheoretisch ausgerichteter Theorien, die über den Prozess des »Worldbuilding« sprechen und damit auf die mentalen Konstruktionen abheben, die ein Artefakt bei seiner/seinem Benutzer/in anregt (vgl. HERMAN 2009: 105-117; und bereits RYAN 1991). Eine solche Herangehensweise löst den erzählerischen Inhalt von seiner medialen Plattform ab, so dass dieser über die Unterschiede der einzelnen Realisationsmedien hinweg analysierbar wird. Kurz gesagt, erlaubt der Begriff der »Welt« eine artefakt- und medienübergreifende Betrachtung, die sich mit Adoptions- und Intertextualitätstheorien weniger genau fassen ließe. Am besten werden diese Eigenschaften in der ersten Definition der »transmedialen Welt« sichtbar, die von Lisbeth Klastrup und Susana Tosca in die Debatte eingeführt wurde:

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the »worldness« (a number of distinguishing features of its universe). (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.)

Die »abstract content systems« werden in diesem Konzept durch einzelne Artefakte aus einem beliebigen Medium gestiftet (Filme, Romane, Bilder, Comics etc.), die dann als Ur-Manifestationen gelten. Bemerkenswert ist aber vor allem die Betonung der Kollektivität des mentalen Bildes, das den Inhalt der erzählten Welt ontologisch quasi in einen öffentlich zugänglichen Raum verlegt und ihn damit grundsätzlich offen für nachträgliche Veränderungen hält. Die Pointe besteht hier also darin, dass die Welt als »abstract content systems« trotz einheitlichen Ursprungs relativ veränderbar durch später hinzutretende Artefakte bleibt. Die Eigenschaften von Welten werden abschließend in die drei Dimensionen Mythos, Topos und Ethos unterteilt. Als Mythos wird definiert: »the central knowledge one needs to have in order to interact with or interpret events in the world successfully«, das sind vor allem Figureninventar, deren Hintergrundgeschichten und die Geschichte der Welt insgesamt. Als Topos werden die physikalischen und geografischen Eigenschaften der fraglichen Welt bezeichnet, während unter Ethos die Regeln des »normalen« und moralischen Verhaltens zusammengefasst werden.

Ähnlich verhält es sich im Theoriedesign von Henry Jenkins, der aber von »fiktiven Welten« im Zusammenhang mit »transmedialem Erzählen« spricht und damit versucht, den Prozesscharakter in den Vordergrund zu stellen:

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. (JENKINS 2007: o.S.)

Er fügt außerdem hinzu: »There is no one single source or ur-text where one can turn to gain all of the information needed to comprehend [a given] universe« (JENKINS 2007: o.S.). Man merkt dieser Position ihren Fokus auf die realen Bedingungen der Unterhaltungsindustrie relativ stark an. Vom analytischen Standpunkt aus gesehen ist an Jenkins Position vor allem die kaum ausgearbeitete Unterscheidung solcher Welten, die von Anfang an in verschiedenen Medien realisiert wurden, und solcher, die im Nachhinein in anderen Medien erweitert werden, zu kritisieren, die er an anderer Stelle etwas unscharf als Adaption und Extension theoretisiert (vgl. JENKINS 2011: o.S.).

Marie-Laure Ryan nimmt hier eine narratologisch informiertere Position ein, die mit den Konzepten von Klastrop und Tosca bzw. Jenkins in Verbindung gebracht werden kann, unserer Ansicht nach aber aufgrund des erzähltheoretischen Fokus noch detailliertere Bestimmungen und Klassifikationen einer transmedialen Welt ermöglicht. So lassen sich mit Ryan etwa die drei Dimensionen Mythos, Topos und Ethos deutlich konkreter darstellen (vgl. RYAN 2013: 363). Welten werden hier zu Storyworlds, da sie explizit zeitlich gedacht werden. Entsprechend definieren sie sich über zwei Merkmalskataloge, die jeweils statische *und* dynamische Eigenschaften beinhalten. Zu den statischen Komponenten zählen:

1. Ensemble von Bewohner/innen, das meint a) Arten und Objekte und b) Figuren [Mythos]
2. »Historie« (*folklore*) dieser Bewohner/innen (Vorgeschichten, Legenden, Sagen) [Mythos]
3. Orte mit bestimmten geografischen Eigenschaften [Topos]
4. Naturgesetze [Topos]
5. gesellschaftliche Normen und Werte [Ethos]

Zu den dynamischen Komponenten zählen:

6. Physikalische Ereignisse, die für die Bewohner/innen Veränderungen bedeuten
7. Mentale Ereignisse, die den physikalischen Ereignissen Bedeutung verleihen

Solche Storyworlds können nun insgesamt drei Positionen zu medialen Artefakten einnehmen, von denen hier nur die sogenannte »Eine-Welt-viele-Texte-Relation« das transmediale Erzählen betrifft – die übrigen seien hier vernachlässigt. Bei Ryan ist sie vor allem reserviert für die Beschreibung digitaler Artefakte wie Computerspiele und Hypertexte sowie mündliche Texte, in denen der Rezipient/die Rezipientin selbst zwischen vielen Inszenierungsvarianten einer Story wählt.

Jenkins' Unterscheidung in Adaption und Extension von Welten fasst Ryan deutlich genauer, nämlich unter Rückgriff auf Doležels Konzept der Transfiktionalität in Expansion, Modifikation und Transposition (vgl. RYAN 2013: 365). Im Falle der Expansion wird eine Storyworld erweitert, indem bei-

spielsweise in anderen Artefakten neue Bewohner eingeführt, Nebenfiguren zu Helden gemacht werden, oder auch der zeitliche Rahmen ausgedehnt wird (etwa durch *sequels* und *prequels*). Modifikationen zeichnen sich durch essentiell verschiedene Versionen der originären Storyworld aus, die sie entsprechend umgestalten und damit quasi andere mögliche Versionen der Protowelt erfinden. Transpositionen hingegen behalten die dynamischen Elemente (6 und 7) der Protowelt bei, aber transferieren sie in ein anderes geografisches Design im Sinne der statischen Dimensionen. Alle drei Operationen können sowohl innerhalb eines Mediums stattfinden (und wären dann bloß transfiktional im eigentlichen Sinne) oder aber über verschiedene Medien hinweg, als transmediale Adaptionen.

Auf dieser Grundlage lassen sich nun zwei prototypische Arten von transmedialen Systemen beschreiben. Der Schneeball-Typ basiert Ryan zufolge auf drei Elementen: 1) ein Kern kanonischer Artefakte, 2) transmediale Adaptionen (meistens lizenzierte Produkte), die meist Expansionen sind, und 3) apokryphe Dokumente, produziert durch Fans (vgl. RYAN 2013: 367). Storyworlds des zweiten Typs, also solche, die auf einem Text basieren, der von vornherein als transmedialer angelegt ist, expandieren v.a. durch das Einbringen medial verschiedener Artefakte von Anfang an. Im Falle des zweiten Storyworld-Typs erfüllt jedes Medium eine bestimmte ontologische Funktion, so dass sich ein ›Gesamtbild‹ der Story nur in der Zusammenschau aller (oder zumindest möglichst vieler) medialen Repräsentationen ergeben kann (vgl. RYAN 2013: 269). Beim Schneeball-Typ werden demgegenüber beispielsweise die wichtigen Figuren und Ereignisse über verschiedene Medien hinweg so transportiert, dass die Story in jedem einzelnen Medium nachvollziehbar bleibt.

2.2 Bestimmung der Storyworld des Neuen Testaments vor ihrem genetischen Hintergrund

Die Frage, wie nun genau die Storyworld des Neuen Testaments beschaffen und wie ihr transmedialer Status zu bestimmen ist, führt unweigerlich über die Suche nach der Ur-Manifestation derselben, die im Falle des Neuen Testaments in einen komplexen Entstehungszusammenhang eingebettet ist. Faktisch basiert die Storyworld zwar auf dem realen Leben und Wirken eines historischen Jesus von Nazareth. Da dieser aber bekanntermaßen selbst keine Schriften hinterlassen hat, ist die Überlieferung seiner Lebensgeschichte seither mannigfachen niedrigstufigen Interpretationen ausgesetzt gewesen, in die zudem verschiedene mediale und generische Formen eingeflossen sind. Gerd Theißen unterteilt die Entstehung des Neuen Testaments dabei in drei Phasen (vgl. THEIßEN 2010: 114).

Die erste (etwa 30 bis 70 n. Chr.) ist vor allem eine Phase der mündlichen Überlieferung, die sich in drei sozialen Überlieferungskontexten abspielt. Dazu gehört zunächst die sogenannte ›Jüngerüberlieferung‹ durch Wandercharismatiker, die mündliche Aussagen Jesu (›Sprüche‹) predigten und sei-

nen Lebensstil performativ weiterführten. Interessant ist, dass in diesem Zusammenhang Kindheit und Passion Jesu noch keine Rolle spielen (vgl. THEIßEN 2010: 28). Die Sprüche wurden parallel, d. h. zwischen 30 und 65 n. Chr., schriftlich in der hypothetischen »Logienquelle« fixiert. Hinzu tritt zweitens die mündliche Überlieferung in Ortsgemeinden, in der sich erstmalig ergänzend die Passionsgeschichte nachweisen lässt. Sie findet eine Generation später ihre Fixierung im Markusevangelium. Drittens gehört in diese Reihe die sogenannte Volksüberlieferung, durch die nun vor allem die Wundergeschichten aus bereits vorhandenem Traditionsgut in die Storyworld des späteren Neuen Testaments gelangen (vgl. THEIßEN 2010: 31). Auch dieser Strang wird später im Markusevangelium verschriftlicht. Neben dieser mündlichen Tradierung in drei Sozialdimensionen entsteht in dieser Zeit parallel noch eine zweite neutestamentarische Gattung. Paulus entwickelt als Missionar die Briefform als Mittel, um religionspolitischen Problemen bei der Gemeindeführung entgegenzuwirken, die ab 46 unter Claudius aufkommen (vgl. THEIßEN 2010: 41). Das radikale Ethos der Wandercharismatiker (Heimatlosigkeit, Familiendistanz, Besitzkritik, Gewaltlosigkeit) wird hier zu einer »lebbareren« Variante im Zuschnitt auf sesshafte Gemeinden entschärft (vgl. THEIßEN 2010: 61). In dieser frühen Phase hat man es, so ließe sich etwas provokativ aber u.E. durchaus sinnvoll zusammenfassen, mit einer Storyworld vom zweiten Typ i.S.v. Ryan zu tun, also einer solchen, bei der sich das »Gesamtbild« nur in der Zusammenschau aller (oder zumindest möglichst vieler) medialen Repräsentationen (mündlich/schriftlich/performativ) ergibt, die zudem von verschiedenen Urhebern stammen und sogar kollektive Einflüsse aus der Gemeinschaft erhalten. Ob es zu weit geht, hier von einer prototypischen Form transmedialer Fan Fiction zu sprechen, die zur zeugnishaften Überlieferung hinzutritt und sich mit ihr vermischt, müsste durch Überlegungen aus der biblischen Einleitungswissenschaft gesondert geklärt werden. Besonders gut zu beobachten ist hier aber, wie die Storyworldkomponenten 4 (Naturgesetze) und 5 (gesellschaftliche Normen und Werte) zu den ansonsten »biographisch-faktualen« Storyworldanteilen in Form von Wundergeschichten und Abschwächung der Lebensführungsmaximen hinzutreten oder sie gar modifizieren.

Die zweite Phase der Überlieferung (etwa 70-120 n. Chr.) ist durch die Bildung einer geschlossenen Literaturgemeinschaft gekennzeichnet. In diese Phase fällt die oben bereits angedeutete Niederschrift des Markusevangeliums, das erstmalig frühere Quellen verarbeitet. Lukas und Matthäus wiederum verarbeiten gemäß der sogenannten Zwei-Quellen-Theorie Markus und die »Logienquelle«. Theißen charakterisiert die hier entstehenden Artefakte entsprechend als »ein dichtes Spiel mit intertextuellen Bezügen« (THEIßEN 2010: 114). Tatsächlich könnte man mit Bezug auf den oben entwickelten theoretischen Rahmen noch präziser davon sprechen, dass es hier zu einer ersten schneeballartig organisierten Storyworldvariante kommt, für die vorige Varianten der Storyworld adaptiert werden, ohne dass sich hier aber bereits ein fester kanonischer Kern herausgebildet hat.

Die dritte Phase der Überlieferung fällt grob ins zweite nachchristliche Jahrhundert und ist charakterisiert durch eine sich öffnende Literaturgemeinschaft. Hier entstehen Apokryphen, die Gnosis und die Apologetik, durch die sich das Urchristentum ab sofort auch nach außen hin kommuniziert (vgl. THEIßEN 2010: 116). Plausibel ist, dass in dieser Zeit (140-180 n. Chr.) dann auch die ersten Kanonisierungsbestrebungen unternommen werden, um, so eines der typischen Motive für religiöse Kanonisierung, möglichen Irrglauben auszugrenzen, indem sozusagen das Wuchern der Storyworld eingeschränkt wird. In den Kreis dieses ersten Kanons gehören die vier Evangelien, Apostelgeschichten, Episteln und Offenbarungen (vgl. POKORNÝ/HECKEL 2007: 74-82). Ungeachtet der extrem umfassenden Forschungen im Bereich der Textkritik, die aus den überlieferten Abschriften genaue Urtexte zu rekonstruieren versucht, kann man doch grob davon sprechen, dass ab diesem Zeitpunkt ein identifizierbarer Kern der Storyworld vorliegt, der als »mother ship« (JENKINS 2011: o.S.) aller anderen Manifestationen gelten darf und sich entsprechend beschreiben lässt.

Die Komponenten 1, 2, 3 und 5 in Ryans statischer Dimension sind auf den ersten Blick relativ leicht bestimmbar, was man schon daran sieht, dass vermutlich bereits bei den Leser/innen dieses Beitrags ein relativ konsistentes, wenn auch allgemeines kognitives Bild derselben vorhanden ist. Es lässt sich klar sagen, dass alle aktualisierten Artefakte Jesus von Nazareth als Protagonisten haben müssen, um als Teil der neutestamentarischen Welt zu gelten (Komponente 1), da es sich um eine figurenzentrierte Storyworld handelt. Jede Manifestation muss sich entsprechend in der Region Palästina unter römischer Besatzung irgendwann zwischen 4 v. Chr. und 31 n. Chr. situieren (Komponente 3) und sich im Milieu der jüdischen Tradition und der hellenistischen Kultur abspielen (Komponente 2; vgl. hierzu ausführlich POKORNÝ/HECKEL 2007: 32-62). Daran knüpft in spezieller Form die Komponente 5 an. Vor allem im Matthäusevangelium sind die ethischen Kernmerkmale der Lehre Jesu formuliert, also die Goldene Regel, das Doppelgebot der Nächstenliebe, die Trias aus Gerechtigkeit, Barmherzigkeit und Treue und die sechs Taten der Barmherzigkeit. Interessant daran ist aber vor allem ihr spannungsreiches Verhältnis zur Komponente 2, der jüdischen Umgebung, in die sich diese Moralprinzipien bekanntlich in ihren Nuancen kritisch einschreiben. Vor allem die Bevorzugung innerer Haltungen gegenüber rituellen Pflichten und die Ausweitung ihrer Gültigkeit und Zugänglichkeit auch auf Nicht-Juden muss als spezielles Storyworldmerkmal beachtet werden.

Sönke Finnern, einer der derzeit prominentesten deutschsprachigen Forscher im Bereich »Narratologie und Religion«, bestimmt darüber hinaus die beiden Komponenten 6 und 7 der dynamischen Storyworlddimension in den Evangelien wie folgt:

A typical Gospel scene consists of four steps: 1) Jesus travels and encounters a person; 2) action or question of the person; 3) miracle or saying of Jesus; 4) reaction of the people. Knowing this formula, the religious reader thus anticipates an outstanding event after step 2 (e. g. a miracle by Jesus), but s/he is curious as to how the miracle will be accomplished. (FINNERN 2014: o.S.)

Komplizierter gestaltet sich abschließend die Bestimmung der oben schon kurz erwähnten Komponente 4 (Naturgesetze). Der Verweis auf die Überlieferungsgeschichte hatte vor allem den Zweck, darauf hinzuweisen, dass die Wundergeschichten, die ja die Gültigkeit der realweltlichen Naturgesetze in der Storyworld in Frage stellen würden, vermutlich in parallelen Überlieferungssträngen entstanden sind. Dabei scheint ihr Status nicht ohne weiteres unter das Konzept des ›Fiktiven‹ zu fallen, da die Evangelien im Verlaufe ihrer Überlieferung den Sonderstatus als Zeugnisse der Offenbarung Gottes in Jesus erhalten haben (vgl. POKORNÝ/HECKEL 2007: 21-24). Natürlich werden die dazugehörigen Ereignisse damit aber auch nicht automatisch ›faktisch‹, lassen sie sich doch unter dem Blickwinkel eines realistischen Paradigmas nur mit Bezug auf transzendente Sinnhorizonte erklären. Linda Woodhead spricht hier davon, dass »the gospels' [...] narratives can be explained [only] as attempts to fit Jesus' life into the logic of Jewish expectation« (WOODHEAD 2004: 3). Wir klammern diese Frage hier nicht nur aus Gründen des Platzmangels, sondern auch aus systematischer Sicht aus. Unserer Meinung nach konvergieren Fragen nach dem fiktionstheoretischen Status des Neuen Testaments (oder der Bibel und anderer religiöser Erzählungen überhaupt) stets mit theologischen Fragen. Diese betreffen aber eher die Ebene der Interpretationsgeschichte und weniger die narratologisch beschreibbare Ebene der Storyworld und münden dann z.B. in Theorien über die metaphorische Bedeutung religiösen Sprechens (vgl. POKORNÝ/HECKEL 2007: 15-18). Auf der Suche nach späteren Manifestationen der soeben beschriebenen Welt, reicht es aber aus, zu wissen, ob ein jeweils identifizierbarer Inhalt dieser Welt eine verbindliche Quelle im Kanon hat, die für sich genommen nach innen konsistent ist und nach außen genügend Abgrenzung zulässt. Auf dieser Ebene hat man es mit einer Perspektiv-Verschiebung weg von expliziten Fragen der Fiktionalität hin zur Beschreibung von Welten als natürlich oder übernatürlich zu tun – oder wie Jan Alber u.a. es sagen würden: ›unnatürlich‹ (vgl. z.B. ALBER 2009). Die Storyworld des Neuen Testaments beinhaltet vor diesem Hintergrund deutlich ›übernatürliche‹ Elemente in der Komponente 4, deren (u.a. eschatologische) Bedeutung für die weitere Untersuchung unerheblich ist. Während also grundsätzlich die Naturgesetze gelten, erlaubt die Storyworld des Neuen Testaments in einzelnen Ereignissen, die eng an die Figur Jesus als Handelnden gebunden sein müssen, Wunder (v.a. Heilungen) und natürlich die Wiederauferstehung Jesu selbst.

Alle folgenden Adaptionen müssen sich ab dem Zeitpunkt der Kanonisierung im Sinne von Ryans Schneeball-Typ der Transmedialität durch die drei Operationen Expansion, Modifikation oder Transposition auf die so beschriebene Protowelt beziehen. Auf zwei spezielle Aspekte sei jedoch abschließend noch hingewiesen, insofern sie die Interpretation des Neuen Testaments als transmediale Storyworld im modernen Sinne relativieren.

Erstens besitzt die Storyworld des Neuen Testaments trotz Kanonisierung eine gewisse Offenheit in Bezug auf einige Komponenten. Im Gegensatz zu den Standardbeispielen aus der Gegenwartskultur, wie etwa der Welt von

Star Wars, deren Kern sechs Filme bilden, die alle zusammen eine kohärente Basisgeschichte erzählen, sind die Kernelemente im Falle des Neuen Testaments stark überlappend, ergänzen sich an den Rändern, sind aber teilweise auch von Anfang an widersprüchlich. In dieser speziellen Form des ›synoptischen Kanons‹ (vier Biografien, Briefe etc.) ist die transmediale und nicht-lineare Herkunft der Storyworld (Phase 1 und 2) also sozusagen bis heute aufgehoben. Hinzu tritt für spätere Adaptionen zweitens die wichtige Frage, wer die kanontreue Adaption eigentlich prüft und regelt. Die Rede von gegenwärtigen transmedialen Storyworlds bezieht sich prinzipiell vor allem auf sogenannte Franchises, also auf transmediale Artefaktsysteme, die ›top-down‹ von Unternehmen gesteuert werden. Weitere Adaptionen müssen entsprechend lizenziert werden oder fallen in den Bereich der Fan Fiction, die nur bedingt auf die verbindlichen Kernkomponenten der Storyworld Einfluss nehmen kann. Natürlich steht die Lebensgeschichte Jesu unter keiner Lizenz, gleichzeitig wachen aber ab einer bestimmten historischen Phase die Kirchen mit mehr oder weniger strenger Rigorosität über die Einhaltung von so etwas wie Bibeltreue. Diese stützt sich aber nicht auf Patente und Urheberrecht, sondern – und das verstärkt heute – auf Zuspruch durch die christliche Gemeinde, die so gesehen die letzte Kontrollinstanz möglicher Adaptionen ist. Entsprechend hängt es vom gesellschaftlichen Status der Kirchen ab, wie die Storyworld des Neuen Testaments adaptiert und transformiert werden kann und wird.

2.3 Spätere und gegenwärtige Aktualisierungen der transmedialen Storyworld des Neuen Testaments

Trotz des prinzipiellen Bildverbots lassen sich bereits erste visuelle Adaptionen im direkten Anschluss an diese Kanonisierungsphase nachweisen (vgl. KRUSE/WAGENSOMMER 2013: 158), die wir hier nicht einmal andeutungsweise in ihren mannigfachen Formen beschreiben können. Es muss ein kurzer Hinweis darauf ausreichen, dass es sich dabei typischerweise um Darstellungen von Jesus selbst handelt, der in eine spezifische Szene des Neuen Testaments eingebunden ist wie etwa das letzte Abendmahl oder natürlich die Kreuzigung selbst, so dass man vor allem von Adaptionen der Komponenten 1 und 6 sprechen kann. In jedem Fall ist bei diesen Darstellungen, die vom 3. Jahrhundert bis heute reichen, eine Tendenz erkennbar, die darin besteht, dass die jeweilige Manifestation der neutestamentarischen Storyworld in den meisten Fällen eine illustrative, erbauliche und wahrscheinlich auch didaktische Funktion hat – und dadurch bis auf wenige Ausnahmen deutlich an einer Variante der kanonischen Ur-Manifestation ausgerichtet ist. Sie tendieren deshalb dazu, der Storyworld durch ihre spezifische Medialität notwendig Mikrodetails hinzuzufügen, wie etwa eine Haarfarbe oder eine bestimmte Art, den Bart zu tragen, eine bestimmte Art der Bekleidung o. ä., die in den Texten größtenteils nicht, oder nur andeutungsweise, beschrieben sind. Aus diesem

medialen Storyworld-Bereich stammt deshalb auch prinzipiell das Spektrum der möglichen optischen Gestalt von Jesus.

Erst im 20. Jh. tauchen dann tiefgreifend expansive, modifizierende und transponierende Artefakte auf, die das Leben Jesu deutlich abweichend von seiner kanonischen Beschreibung darstellen. Eine Steigerung dieser Tendenz findet sich letztlich in der Spätmoderne, was nicht zuletzt mit einer verstärkten Säkularisierung (im Sinne eines sozialen Bedeutungsverlustes von Kirchen) zusammenhängen dürfte. Zu nennen sind hier bspw. Computer- und Konsolenspiele (z.B. *King of Kings. The Early Years* [1991]), Comics (z.B. *Jesus Christ. In the Name of the Gun* [2008]), Kino- und Fernsehfilme (z.B. *Monty Python's Life of Brian* [1979], *Dogma* [1999], *The Passion of the Christ* [2004]), Musicals (*Jesus Christ Superstar*), Popmusik-Alben (*Sheezus* [2014] von Lily Allen, *Rock N Roll Jesus* [2007] von Kid Rock) und Spielzeuge/Spielsets. Auf diesen letzten Bereich konzentriert sich der nächste Abschnitt.

3. Jesus-Actionfiguren und die transmediale Storyworld des Neuen Testaments

3.1 Analysekategorien

Im Folgenden soll eine Reihe von Jesus-Actionfiguren als exemplarische, gegenwärtige Manifestation der transmedialen Storyworld des Neuen Testaments analysiert werden. Diese Art der Manifestation ist deshalb besonders interessant, weil sie einerseits ein relativ neues Phänomen ist (Bibel-Actionfiguren im Allgemeinen gibt es seit ca. 15 Jahren) und andererseits eine spezifische Möglichkeiten der Aktualisierung der Storyworld darstellt, die sie von anderen Medienformaten abhebt. So bemerkt Jenkins:

A transmedia text does not simply disperse information: it provides a set of roles and goals which readers can assume as they enact aspects of the story through their everyday life. We might see this performative dimension at play with the release of action figures which encourage children to construct their own stories about the fictional characters [...]. (JENKINS 2007: o.S.)

Er bringt hier einen Aspekt zur Sprache, der in bisherigen Forschungsbeiträgen zu transmedialen Storyworlds noch kaum beachtet worden ist: die performative Aktualisierung, die, so die These, besonders im Falle von Actionfiguren anzunehmen ist.

Die konkreten Eigenschaften von Actionfiguren sind in der Forschung noch nicht näher systematisiert worden. Aus diesem Grund orientieren wir uns hier an dem ausführlichen Artikel zu Actionfiguren aus der englischsprachigen Wikipedia. Hier wird ein interessanter Systematisierungsentwurf vorgelegt, der die Eigenschaften von Actionfiguren nach den Kategorien »Beweg-

lichkeit, »Accessoires« und »Action-Eigenschaften« einteilt.¹ Beweglichkeit meint dabei die verschiedenen Optionen, Kopf, Arme, Beine und Rumpf der Figur zu positionieren, die Accessoires meinen natürlich zusätzliche Gegenstände, die einer Figur beigegeben sind und zuletzt bezeichnen die Action-Eigenschaften alles, was der Figur Fähigkeiten verleiht und ästhetischer oder handlungsorientierter Natur ist, ohne dass es zu den beiden anderen Kategorien gehört. Dazu gehören z.B. ausfahrbare Teile oder Leuchtfarben.

Im Folgenden sollen insgesamt vier verschiedene Actionfiguren nach diesen Kategorien näher analysiert werden, um ihre Eigenschaften den Komponenten der neutestamentarischen Storyworld zuordnen zu können.

3.2 Dashboard-Jesus



Abb. 1:
Dashboard-Jesus

Beim ersten Beispiel handelt es sich um Dashboard-Jesus, eine 4,5 Zoll große Figur, die seit 2001 auf dem Markt erhältlich ist. Ihre Gelenke selbst sind vollständig unbeweglich, lediglich die Befestigung an einer Sprungfeder, die idealerweise auf dem Armaturenbrett eines Fahrzeugs anzubringen ist, vermittelt hier den Eindruck einer Ganzkörperbewegung. Ebenso fehlen ihr spezifische Accessoires und Action-Eigenschaften vollständig. In Bezug auf die Komponenten der neutestamentarischen Storyworld findet sich hier zunächst Komponente 3, wobei kein bestimmter Ort benannt wird, aber anhand der aufgemalten Kleidung eine bestimmte Zeit und ein bestimmter geografischer Raum inferiert werden kann. Der Dashboard-Jesus trägt nämlich Sandalen, eine weiße Tunika sowie eine rote Schärpe – Kleidungsstücke, die historisch

¹ Vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/action_figure [letzter Zugriff: 15.07.2014].

dem typischen Kleidungsstil der griechisch-römischen Zeit des Neuen Testaments entsprechen. Der Bezug zu Komponente 1, dass es sich bei der Figur nämlich um Jesus selbst handelt, wird ebenfalls visuell ausweisbar durch ihr langes braunes Haar und den Bart – dies sind für sich keine distinkten Merkmale, jedoch stehen sie in der Tat in der oben kurz erwähnten langen Tradition der Jesus-Visualisierung. Interessanterweise ist aber das distinkte Merkmal, an dem eindeutig festgemacht werden kann, dass es sich hier tatsächlich um eine Jesus-Figur handelt, ein paratextuelles, nämlich die Beschreibung auf der Verpackung der Figur: Hier findet sich der Name Jesu und auch eine Beschreibung, die sie gleichzeitig und abschließend zur Komponente 5 (Normen und Werte) in Beziehung setzt: »If you don't have a car, stick him up somewhere that you could use a little peace, serenity or forgiveness«. Die Figur soll also, so kann geschlossen werden, an die ethischen Prinzipien der Lehre Jesu innerhalb der eigenen Lebenswelt erinnern, was durch Aufkleben an einem gut sichtbaren Ort geschieht. Alle anderen Komponenten der neutestamentarischen Storyworld werden hingegen nicht adressiert, was zusammengefasst bedeutet, dass diese Figur sie in einer schwachen Variante expandiert.

3.3 Jesus with Poseable Arms & Gliding Action



Abb. 2:
Jesus with Poseable Arms & Gliding Action

Beim Jesus with Gliding Action handelt es sich um eine Actionfigur aus demselben Jahr, die mit 5,25 Zoll deutlich größer als Dashboard-Jesus ist. Auch ihr fehlen sämtliche Accessoires, sie ist dafür aber beweglich, nämlich durch sogenannte »Cut«-Gelenke der Schultern (drehbar um 360° in einer Dimension) und ein zusätzliches »T«-Gelenk der Unterarme (drehbar bis zu 90° in einer

Dimension). Auf diese Weise werden verschiedene Gesten ermöglicht. Des Weiteren besitzt diese Figur eine charakteristische und namensgebende Action-Eigenschaft: Auf ihrer Unterseite sind Rollen angebracht, die der Figur eine gleitende Fortbewegung zulassen.

Was die äußere Erscheinung (Kleidung, Gesicht/Frisur) der Actionfigur betrifft, harmoniert diese mit der zuvor beschriebenen, so dass die Komponenten 1 und 3 als identisch realisiert gelten können. Aufgrund der eben benannten Action-Eigenschaft und der Gelenke werden aber darüber hinaus nun verschiedene Aktualisierungen von Ereignissen möglich (Komponente 6). Naheliegend ist eine Aktualisierung der Wundergeschichte des Neuen Testaments, in der Jesus über das Wasser wandelt (Mk 6, 45-51). Aufgrund ihrer Beweglichkeit ist es außerdem möglich, mit der Figur deiktische Gesten zu simulieren, die implizieren, dass sie eine Rede hält oder auch betet. Hier bleibt die Interpretierbarkeit aber relativ weiträumig. Auch im Falle dieser Jesus-Actionfigur wird die ethische Dimension der neutestamentarischen Storyworld (Komponente 5) primär über paratextuelle Hinweise aktualisiert, konkret durch den Text auf der Verpackungsrückseite. Hier finden sich Passagen aus verschiedenen Evangelien, die die wichtigsten Bestandteile der christlichen Dogmatik beinhalten und die als Angebote möglicher Aktualisierungen interpretiert werden können. Interessanterweise beinhalten die zitierten Passagen jeweils eine Aussage Jesu, die dort auch in direkter Rede wiedergegeben wird. Auf diese Weise, so könnte man schließen, wird noch einmal deutlicher angeregt, die Aktualisierung auch aus der Perspektive Jesu vorzunehmen. Man könnte etwa durch Vorlesen so tun, als halte er eine Predigt.

3.4 Deluxe Miracle Jesus



Abb. 3:
Deluxe Miracle Jesus

Diese Actionfigur aus dem Jahr 2003 stammt vom selben Hersteller, hat dieselbe Größe und kann als eine erweiterte Version des Gliding-Action-Jesus angesehen werden. Auch hier sind ›Cut- und ›T-Gelenke in Schultern und Armen eingebracht. Zusätzlich ist die Figur aber noch mit einigen Accessoires ausgestattet, das sind zwei Fische, fünf Brote und ein Krug, der gewendet werden kann und entweder einen blauen oder einen roten Inhalt zeigt. Außerdem ist die Figur mit einer entscheidenden Action-Eigenschaft ausgestattet, nämlich mit in der Dunkelheit leuchtenden Handflächen, die technisch durch Bemalung mit fluoreszierender Farbe umgesetzt sind.

Die neutestamentarische Storyworld wird in Bezug auf die äußere Erscheinung der Actionfigur wieder ähnlich zu den anderen beiden Figuren aktualisiert, allerdings trägt Jesus hier einen roten Mantel statt einer roten Schärpe. Im Falle dieser Figur ist der Anschluss an Komponente 6 aber am explizitesten angelegt: Durch deren Accessoires und Action-Eigenschaften wird es möglich, mehrere, teilweise sehr spezifische Wundergeschichten nachzuspielen. Das betrifft einerseits solche, die sich auf Heilungs- und Erweckungswunder beziehen, inszenierbar aufgrund der leuchtenden Hände. Auch wäre denkbar, dass ebenfalls Kategorie 7 (mentale Ereignisse) präsent ist, denn die leuchtenden Hände weisen für sich auf eine von innen, d. h. aus dem Geist kommende Handlung hin, die dann durch äußerliche Resultate sichtbar wird. Über die verschiedenen Accessoires werden auch weitere Wunder spielbar, denn die Fische, Brote und der Krug ermöglichen es, das Nahrungswunder der ›Speisung der 5000‹ zu aktualisieren. Der Krug hingegen spielt auf das Wunder der Verwandlung von Wasser in Wein auf der Hochzeit von Kana an. Beide Wundergeschichten werden im Übrigen auch auf der Verpackung erwähnt und provozieren damit abermals über paratextuelle Signale ein bestimmtes Spielziel.

Auffällig wird hier allerdings, dass es aber ebenso möglich wäre, mithilfe des Krugs, der Fische und der Brote auch andere, abweichende (Wunder-)Geschichten zu spielen. So wäre z.B. ein Szenario denkbar, in dem Jesus Wein in Wasser verwandelt, anstatt umgekehrt, und ermöglicht so eine explizite, räumlich-zeitlich auf den Akt des Spielens begrenzte Modifikation der neutestamentarischen Storyworld. Genauso könnte er Fische und Brotlaib einfach selbst verspeisen, was gleichsam in die Komponente 5 (Ethos) eingreifen würde. Anders verhält es sich mit den leuchtenden Händen. Diese anders zu gebrauchen als im Nachspielen eines Heilungswunders erscheint beinahe ausgeschlossen. Im Gegenzug ist es aber durchaus möglich, ein Heilungswunder mit einer Jesus-Actionfigur zu ›spielen‹, die keine leuchtenden Hände besitzt. Aus beiden Beobachtungen kann geschlussfolgert werden, dass besonders die materiellen (und auch paratextuellen) Eigenschaften von Figuren eine bestimmte Art von Aktualisierung einer Storyworld provozieren – dass diese Aktualisierungen jedoch nicht immer absolut an diese Vorgaben gebunden ist, sondern ebenso ein fantasiereiches Modifizieren besonders der dynamischen Storyworldkomponenten möglich wird.

Das bedeutet aber nicht gleichzeitig auch, dass automatisch jede Geschichte bzw. jedes Ereignis aktualisierbar wird – denn auf ähnliche Weise wie die Eigenschaften der Actionfigur bestimmte Handlungen ermöglichen, können sie andere ebenso gut ausschließen. Das meint beispielsweise die Kreuzigungspose Jesu, die mit allen den eben beschriebenen Figuren aufgrund ihrer »Cut«-Gelenke nicht umsetzbar ist und damit ein elementares Element der Komponente 6 der neutestamentarischen Storyworld von der Aktualisierung ausschließt.

3.5 Messengers of Faith. Talking Jesus



Abb. 4:
Messengers of Faith – Talking Jesus

Eine letzte, 11 Zoll große, Figur des Herstellers Tales of Glory knüpft jedoch genau an dieses Problem an. Sie ist nämlich mit vollbeweglichen Armen ausgestattet, die also durch Kugelgelenke in alle drei Dimensionen ausgerichtet werden können. Als einziges, aber bemerkenswertes Accessoire ist diese Figur mit abnehmbarer Kleidung ausgestattet, das ist eine Tunika aus weißem Stoff. Des Weiteren findet sich hier eine besondere Action-Eigenschaft: Die Figur ist mit einer Sprechfunktion ausgestattet. Durch das Betätigen eines Knopfes werden verschiedene zentrale neutestamentarische Zitate wiedergegeben, denen bemerkenswerterweise jeweils die Quelle vorangestellt wird. Der Verpackung beigegeben ist außerdem ein Booklet, das den Titel »Story of Jesus« trägt und inhaltlich die Passionsgeschichte wiedergibt.

Durch die Sprechfunktion wird v.a. Komponente 5 (Normen und Werte) der neutestamentarischen Storyworld aktualisierbar, wobei es sich als schwierig gestaltet, die Perspektive Jesu einzunehmen, da die Nennung der

Quellen vor jedem gesprochenen Zitat einen logischen Bruch erzeugt, der ein immersives Spiel verhindern dürfte. Auch sind in Verbindung mit den abspielbaren Zitaten bestimmte Ereignisse gemäß der Kategorie 6 aktualisierbar, so etwa die Bergpredigt. Wie die anderen Figuren ähnelt auch diese bezüglich ihrer äußeren Erscheinung den kanonischen Jesus-Darstellungen und erfüllt damit auch Kategorie 1 und 3. Die abnehmbare Tunika jedoch sowie auch die vollbeweglichen Arme der Figur machen eine spezifische Aktualisierung möglich, die für die anderen Jesus-Actionfiguren ausgeschlossen war, nämlich Passion und Kreuzigung aus Komponente 6. Das beiliegende Buch, welches die Geschichte schon vorformuliert, fungiert hier als unterstützender Hinweis.

4. Zusammenfassung und Schlussfolgerungen

Die analysierten Jesus-Actionfiguren aktualisieren aufgrund ihrer äußeren Erscheinung und ihrer paratextuellen Verweise die statischen Storyworldkomponenten 1 und 3 des Neuen Testaments auf dieselbe Weise. In Bezug auf die dynamischen Komponenten 6 und 7 und in Bezug auf das Ethos (Komponente 5) stellen wir folgende Thesen auf. Eine Jesus-Figur ohne jegliche Accessoires und Action-Eigenschaften erlaubt einem Spieler/einer Spielerin gewissermaßen die Aktualisierung der meisten Geschichten der neutestamentarischen Storyworld, legt aber auch keine dieser Geschichten nahe. Insofern muss alles Vorwissen über die entsprechenden Komponenten hier aus dem Spieler/der Spielerin selbst kommen. Gleichzeitig können manchen Szenarien durch materielle Beschränkungen dieser Figuren ausgeschlossen sein, wie im Beispiel der ersten drei Figuren und der Kreuzigung. Wenn Figuren hingegen mit Accessoires und Action-Eigenschaften ausgestattet sind, legen diese meist auch nahe, ein bestimmtes Element der dynamischen Storyworldkomponenten nachzuspielen. Interessanterweise wird diese Suggestion einer bestimmten Spielweise meist durch paratextuelle Beigaben verstärkt.

Die analysierten Figuren knüpfen zusammengefasst also von sich aus an die statischen Komponenten der neutestamentarischen Storyworld an, werden aber in Bezug auf die dynamischen Komponenten erst durch den performativen Vollzug durch einen Spieler/eine Spielerin zu zeitlich-räumlich eng begrenzten Aktualisierungen dieser Storyworld im eigentlichen Sinne. Ob es sich bei diesen Aktualisierungen dann jeweils um Expansionen, Modifikationen oder sogar Transpositionen handelt, hängt, wie wir zu argumentieren versucht haben, vom Spielziel des/der jeweiligen Spieler/in ab, das aber gleichsam durch materiell in die Figuren eingeschriebene Regeln begrenzt wird. In diesem Sinne stellen Actionfiguren ein interaktives Medium zur Aktualisierung von Storyworlds dar. Im Falle der Jesus-Actionfiguren müssen sie als eine eigenständige Gegenstandsklasse im Sinne der *material religion* (vgl.

MCDANNELL 1995; KING 2010) zwischen Statuen (v.a. Devotionalien), Puppen und Spielen verstanden werden. Mit den ersten teilen sie ihre detailreiche Erscheinung, mit den zweiten ihr performatives Aktualisierungspotential und mit den dritten ihre nicht zu leugnende Begrenzung derselben. In diesem Sinne sind Jesus-Actionfiguren im Gesamtgefüge der transmedialen Storyworld des Neuen Testaments und ihrer langen und komplexen Aktualisierungsgeschichte als Satelliten zu verstehen, die in der beschriebenen Weise möglicherweise an Tendenzen der Individualisierung des Religiösen (vgl. PICKEL 2007: 178-182) anknüpfen.

Literatur

- ALBER, JAN: Impossible Storyworlds—and What to Do with Them. In: *Storyworlds. A Journal of Narrative Studies*, 1, 2009, S. 79-96
- BORDWELL, DAVID: Now Leaving from Platform 1. In: *David Bordwell's Website on Cinema*, 19.08.2009. <http://www.davidbordwell.net/blog/2009/08/19/now-leaving-from-platform-1/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- FINNERN, SÖNKE: Narration in Religious Discourse. The Example of Christianity. In: HÜHN, PETER et al. (Hrsg.): *the living handbook of narratology*. Hamburg [Hamburg University] 2014. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-religious-discourse-example-christianity> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- HERMAN, DAVID: *Basic Elements of Narrative*. Chichester [Wiley-Blackwell] 2009
- JENKINS, HENRY: Convergence? I Diverge. In: *MIT Technology Review*, 01.06.2001. <http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: Transmedia Storytelling 101. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 22.03. 2007. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: Transmedia 202. Further Reflections. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 01.08.2011. http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- KING, E. FRANCES: *Material Religion and Popular Culture*. New York [Routledge] 2010
- KLASTRUP, LISBETH; SUSANA TOSCA: Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design. 2004. http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- KRUSE, JAN; GEORG WAGENSOMMER: Sozialwissenschaftliche Analyseansätze im Kontext qualitativer Religionsforschung – ein Überblick. In: BRAHIER, GABRIELA (Hrsg.): *Konstruktionsgeschichten. Narrationsbezogene Ansätze in der Religionsforschung*. Würzburg [Ergon] 2013, S. 137-172

Theresa Schmidtke/Martin Stobbe: »With poseable arms & gliding action!«

- MCDANNELL, COLLEEN: *Material Christianity. Religion and Popular Culture in America*. New Haven [Yale UP] 1995
- PICKEL, GERD: *Religionssoziologie*. Wiesbaden [VS] 2007
- POKORNÝ, PETR; ULRICH HECKEL: *Einleitung in das Neue Testament*. Tübingen [Mohr-Siebeck] 2007
- RYAN, MARIE-LAURE: *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington [Indiana UP] 1991
- RYAN, MARIE-LAURE: Transmedial Storytelling and Transfictionality. In: *Poetics Today*, 34(3), 2013, S. 362-388
- THEIßEN, GERD: *Das Neue Testament*. München [Beck] 2010
- WOODHEAD, LINDA: *Christianity. A Very Short Introduction*. Oxford [Oxford UP] 2004

Hanne Detel

Nicht-fiktive transmediale Welten. Neue Ansätze für den Journalismus in Zeiten der Medienkonvergenz

Abstract

The concept of ›transmedial worlds‹ has mainly been discussed in the context of imaginary worlds. This raises the question of whether it is possible to transfer the concept to non-fictional, journalistic content, giving new impetus to journalism for an in-depth reporting style. In this article, a case study of the project *The Secret Wars* is used to illustrate how a non-fictitious world can be delineated, explored, and used for transmedia reporting. For the project, a team of journalists from North German Broadcasting Corporation and the *Süddeutsche Zeitung* worked together for about 1.5 years, revealing how the ›war on terror‹ is controlled from German territory.

Das Konzept der ›transmedialen Welten‹ wird bislang vorwiegend im Zusammenhang mit imaginären Welten diskutiert. Es stellt sich daher die Frage, ob es möglich ist, das Konzept auf nicht-fiktive, journalistische Inhalte zu übertragen, um dem Journalismus neue Impulse für eine tiefgehende Berichterstattung zu geben. Der Beitrag zeigt anhand des Fallbeispiels *Geheimer Krieg*, wie nicht-fiktive Welten erschlossen, abgegrenzt und für eine transmediale Berichterstattung aufbereitet werden können. Für das Projekt *Geheimer Krieg* recherchierte ein Team aus Journalisten des Norddeutschen Rundfunks und der *Süddeutschen Zeitung* über einen Zeitraum von rund eineinhalb Jahren zusammen und deckte dabei auf, wie von Deutschland aus der ›Kampf gegen den Terror‹ gesteuert wird.

1. Einleitung

Egal ob beim Lesen von J.R.R. Tolkiens *Herr der Ringe*-Trilogie oder der Fan Fiction, beim Spielen der Computerspiele oder beim Schauen der Filme – es ist ein Eintauchen in eine fremde, eine imaginäre Welt, die sich grundlegend von der realen Welt unterscheidet. In Welten wie diesen herrschen andere Normen, Sitten und Regeln, manchmal andere Naturgesetze, ein anderes Miteinander der Menschen, Tiere, Hobbits, Orks und sonstigen Welt-Bewohner/innen. Hier können Lebewesen fliegen oder Zeitreisen unternehmen, sie können zaubern oder verfügen über übersinnliche Wahrnehmung. Unterschiedliche Medien bieten Einstiegspunkte und damit verschiedenartige Möglichkeiten, diese Welten zu erleben und zu erfahren. Bücher und Karten, Bilder und Filme, Computerspiele und viele Medien mehr zeichnen ein buntes Bild dieser imaginären Welten und laden nicht nur dazu ein, in die fremden Umgebungen einzutauchen, sondern auch, sie fortzuschreiben, weiterzuentwickeln und neue Handlungsstränge zu erdenken.

Bei Welten dieser Art handelt es sich um so genannte »transmediale Welten« (vgl. KLAstrup/TOSCA 2004) – fiktive Sphären, die von erfundenen Figuren, Ideen und Inhalten leben und die über Mediengrenzen hinweg erlebbar gemacht werden. In medienwissenschaftlichen Untersuchungen werden überwiegend imaginäre Welten genauer in den Blick genommen. In diesem Beitrag soll ein anderer Fokus gesetzt und der Frage nachgegangen werden, ob sich das Konzept der »transmedialen imaginären Welten« auch auf nicht-fiktive, journalistische Inhalte übertragen lässt? Existieren (mehr oder weniger) isolierte reale »Welten«, die sich von Journalist/innen erkunden lassen und die mithilfe transmedialer Darstellungs- und Erzählmöglichkeiten dem Rezipienten/der Rezipientin zugänglich gemacht werden können? Was können Journalist/innen von Beispielen transmedialer fiktiver Welten lernen? Und welche Chancen ergeben sich gegebenenfalls daraus für den Journalismus? Das Ziel dieser Arbeit liegt darin, erste Antworten auf diese Fragen zu finden.

Im ersten Abschnitt des Beitrags geht es zunächst darum, den Begriff »transmedial« von »multimedial« und »crossmedial« abzugrenzen, da hierüber im Journalismus und auch in der Wissenschaft bislang keine Einigkeit herrscht. Zudem ist ein klares Begriffsverständnis für die weiteren Ausführungen zu »transmedialen Welten« von Bedeutung. In einem zweiten Teil erfolgt eine kurze, überblicksartige Darstellung des Konzepts der »transmedialen Welten« und es werden erste Überlegungen angestellt, wie sich das Konzept auf nicht-fiktive Welten übertragen und für die journalistische Arbeit fruchtbar machen lässt. An diese theoretischen Ausführungen schließt sich ein Fallbeispiel an, anhand dessen sich exemplarisch zeigen lässt, wie die Adaption des Konzepts in der Praxis aussehen kann. Bei dem Beispiel handelt es sich um ein transmediales Rechercheprojekt des Norddeutschen Rundfunks und der *Süddeutschen Zeitung* mit dem Titel *Geheimer Krieg*. Im Rahmen dieses Projekts erschloss eine Gruppe von Journalisten mithilfe investigativer Recher-

che eine zuvor im Verborgenen gelegene ›Welt‹ und machte diese über mehrere Medien hinweg ihren Leser/innen, Zuschauer/innen und Zuhörer/innen zugänglich. Im Fazit des Beitrags folgt eine abschließende Bewertung der Chancen, die in einer Übertragung des Konzepts der ›transmedialen Welten‹ auf journalistische Prozesse liegen.

2. Multimedial, crossmedial, transmedial. Der Versuch einer Begriffsklärung

In Zeiten der Medienkonvergenz wachsen Medien zusammen. Auf technischer Ebene erlaubt es die Digitalisierung von Texten und Bildern, Tönen und Filmen, über die Grenzen einzelner Mediengattungen hinweg Inhalte zu produzieren und zu publizieren (vgl. MARCINKOWSKI 2013: 211). Insbesondere mithilfe des Internets lassen sich Inhalte verknüpfen und multimedial Geschichten erzählen. Für den Journalismus bedeutet diese Veränderung ein Umdenken: Nach Jahrzehnten der strikt nach Mediengattungen getrennten Arbeit fangen Zeitungen und Zeitschriften, Hörfunk und Fernsehen an, sich auf die neuen Gegebenheiten einzustellen, beginnen medienübergreifend zu denken und zu arbeiten. Multimedial, crossmedial, transmedial – das sind die Schlagworte, die im Zusammenhang mit den veränderten Produktions- und Rezeptionsbedingungen immer wieder fallen.

Die neue Denkweise, die in vielen Redaktionen Einzug gehalten hat, führt mitunter dazu, dass Lokalzeitungsredakteur/innen auf Termine nun nicht mehr nur Block und Stift mitnehmen, sondern auch Kamera und Mikrofon, um Fotos, Videos, O-Töne für die Webseite oder die App der Zeitung zu sammeln. Und nicht erst seit *Snow Fall. The Avalanche at Tunnel Creek* (2012), einer preisgekrönten Multimedia-Reportage der *New York Times*, experimentiert eine immer größere Zahl an Redaktionen mit neuen Erzähl- und Darstellungsformen, die durch die (technische) Medienkonvergenz erst möglich geworden sind: Audioslideshows und interaktive Infografiken, Multimediaprojekte und Webreportagen.

Ein weiteres Beispiel für Experimente dieser Art: Am 15. Januar 2014 ging das Webmagazin *UnterANDEREN*¹ online. 16 junge Journalist/innen der Axel Springer Akademie hatten nur mit Smartphones ausgestattet Menschen besucht, die sich die Haut aufschlitzten, Geister beschwören oder mit mehreren Menschen Beziehungen führen – und mit Texten, Filmen und Bildern über sie berichtet. Entstanden sei ein »Crossmedia-Projekt über Subkulturen«, so heißt es in der Pressemitteilung der Axel Springer SE. Allerdings: Kann das Webmagazin wirklich als ›crossmedial‹ bezeichnet werden? Oder muss von ›multimedial‹ gesprochen werden?

Ähnliche Unklarheit in der Verwendung der Begrifflichkeiten findet sich in der Journalistik- und Kommunikationswissenschaft. In seinem klugen

¹ <http://www.unter-anderen.de> [letzter Zugriff: 15.07.2014].

Buch *Brauchen wir Zeitungen?* schreibt der emeritierte Professor und Zeitungsforscher Michael Haller etwa über »Storytelling transmedial« (HALLER 2014: 169). In dem Text, der folgt, ist allerdings von crossmedial produzierten Inhalten die Rede – der Begriff »transmedial« taucht nicht mehr auf. Auch in vielen der großen Handbücher und Lexika lässt sich der Begriff bislang nicht finden (siehe etwa BENTELE/BROSIUS/JARREN 2013 oder WEISCHENBERG/KLEIN-STEUBER/PÖRKSEN 2005).

Die Beispiele machen deutlich: Sowohl in der Wissenschaft als auch in der journalistischen Praxis herrscht Unklarheit, was Begriffe wie »Crossmedia« und »Transmedia« genau bedeuten und wie sie zu gebrauchen sind. Und in einigen Fällen werden die Worte sogar synonym verwendet. Aus diesem Grund folgt nun ein Versuch, klare Definitionen für den publizistischen Kontext herauszuarbeiten. Dies ist notwendig, um im Anschluss mit dem Konzept der »transmedialen Welten« weiterarbeiten zu können.²

2.1 Multimedia

Der Begriff »Multimedia« wurde in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts aus dem Englischen übernommen und setzt sich aus der Vorsilbe multi- (viel, vielfach) und media (englisch für Medien) zusammen. Aus dem Lateinischen hergeleitet bedeutet Multimedia soviel wie viele Mittel bzw. Vermittler. Das Wort stand 1973 erstmals im Rechtschreibduden und war 1995 Wort des Jahres in Deutschland. Multimedia bezeichnet laut dem Duden das Zusammenwirken unterschiedlicher Medien wie Texte, Bilder, Ton und Film, aber auch Computeranimationen und -grafiken auf einer Plattform (vgl. DUDEN 2014). Zudem beschreibt der Begriff laut Wolfgang Schweiger den Einsatz verschiedener technischer Medien und Sinneskanäle für die Kommunikation; und obwohl Multimedia seit Mitte der 1990er-Jahre primär für die Zusammenführung digitaler Inhalte verwendet wird, stand der Begriff ursprünglich für den Einsatz unterschiedlicher analoger Medien wie Bilder und Töne (vgl. SCHWEIGER 2013: 237).

2.2 Crossmedia

In der Journalistik und Kommunikationswissenschaft, aber auch in der journalistischen Praxis, lag der Schwerpunkt im Diskurs der vergangenen Jahre auf dem Begriff »Crossmedia«. Dabei war immer wieder die Prognose zu hören, die Zukunft des Journalismus sei crossmedial (vgl. MEIER/GIESE/SCHWEIGMANN 2012: 311; siehe auch KAISER 2013) – während andere einen kritischen Blick wählten und die Frage stellten, wer oder was bei der Entwicklung auf der Strecke bleibt (vgl. HOHLFELD/MÜLLER/RICHTER/ZACHER 2013).

² Zusätzlich zur Multi-, Cross- und Transmedialität ließe sich ein vierter Begriff anführen – der Begriff der »Intermedialität«, der »der immer offenkundigeren Tatsache, daß Medien nicht für sich alleine bestehen, sondern immer schon in komplexen medialen Konfigurationen stehen und dadurch stets auf andere Medien bezogen sind, Rechnung tragen« (SCHRÖTER 1998: 129) soll. Eine ausführliche Behandlung des Begriffs würde jedoch an dieser Stelle zu weit führen.

Wie »Multimedia« wurde auch der Begriff »Crossmedia« aus dem Englischen übernommen (cross = quer, media = Medien) und bedeutet laut dem Duden »unterschiedliche Medien (z.B. Fernsehen, Film, Internet) übergreifend« (DUDEN 2014). Im Hinblick auf publizistisches Arbeiten meint Crossmedia »die Publikation von journalistischen Inhalten unter einer Marke auf mehreren Kanälen (z.B. Print, Online und TV), wobei einzelne Beiträge sinnvoll aufeinander bezogen sind und Redundanzen zwischen den unterschiedlichen Medien vermieden werden« (SCHRÖTER 2005: 35). Ziel sei eine »crossmediale Publikationskette«, die den Rezipienten/die Rezipientin von einem Medium zum anderen leite. Dabei werden laut Christian Jakubetz im besten Fall die Vorteile des jeweiligen Mediums bestmöglich ausgenutzt und kein »reines Duplikat [produziert], sondern mit Mehrinhalt und Mehrwert« (JAKUBETZ 2013: 46; vgl. auch JAKUBETZ 2011). Crossmedia-Publishing ermöglicht nicht nur Verwertungsstrategien für Medieninhalte, sondern auch für Werbung. Auf diese Weise erweitert sich in ökonomischer Hinsicht die Wertschöpfungskette (vgl. ALTMEPPE 2013: 47).

Klaus Meier, Vanessa Giese und Tobias Schweigmann fassen den Begriff in ihrer Definition weiter und unterscheiden drei Ebenen der Crossmedialität (vgl. MEIER/GIESE/SCHWEIGMANN 2012: 311-312): Erstens das Kreuzen der Medien in der Organisation eines Medienunternehmens. Dabei gehe es um die Zusammenführung der verschiedenen journalistischen Plattformen. Die relevanten Stichworte dazu lauten »redaktionelle Konvergenz« und »integrierter Newsroom« (vgl. dazu auch MEIER 2007: 358). Medien können zweitens bei der Publikation eines journalistischen Themas gekreuzt werden. Die Story wird dabei über Mediengrenzen hinweg erzählt und für die verschiedenen Plattformen auf unterschiedliche Weise aufbereitet. Diese Ebene kommt der oben dargestellten engen Definition von Crossmedialität am nächsten. Eine dritte Form des crossmedialen Arbeitens sehen Meier et al. im Kreuzen der Medien im Internet, also auf einer einzigen Plattform. Das Internet unterscheide sich von den herkömmlichen Medien dadurch, dass es die klassischen Medien konvergent aufgreife und nicht einfach als neue Plattform ergänze. Auf diese Weise habe sich das Internet »zu einer zentralen Drehscheibe für Text, Bild, Video und Audio entwickelt und ist damit zu einer ernsthaften Konkurrenz für die traditionellen Plattformen der Massenmedien geworden« (MEIER/GIESE/SCHWEIGMANN 2012: 312). Dies mache neue Erzählweisen und Darstellungsformen möglich.

2.3 Transmedia

Die Begriffe »Transmedia« und »transmedial« tauchen im journalistischen Kontext bislang nur vereinzelt auf. Es sind vor allem Medien- und Literaturwissenschaftler/innen, die sich beispielsweise im Zusammenhang mit »transmedialem Erzählen« (vgl. v.a. JENKINS 2006), »transmedialen Welten« (vgl. KLASTRUP/TOSCA 2004) oder »transmedialen Imaginationen« (vgl. EDER 2012) dem

Themenfeld ›Transmedialität‹ widmen.³ Dabei steht in fast allen Fällen der medienübergreifende Umgang mit fiktiven Inhalten im Fokus.

Das Präfix ›trans-‹ stammt aus dem Lateinischen und bedeutet in Verbindungen mit Verben, Adjektiven oder Substantiven im lokalen, temporalen und auch im übertragenen Sinne »hindurch, quer durch, hinüber, jenseits, über ... hinaus« (DUDEN 2014). Zusammen mit dem Adjektiv ›medial‹ entsteht das Wort ›transmedial‹, das »in einem allgemeinen Sinne jegliche medienübergreifenden Phänomene« (EDER/THON 2012: 140) bezeichnet. Dies legt zunächst nahe, die Begriffe ›cross-‹ und ›transmedial‹ seien deckungsgleich oder zumindest sehr ähnlich. Jakubetz widerspricht dieser Annahme und geht trotz gleicher Grundlagen (Vernetzung der Medien) von zwei unterschiedlichen Arbeitsweisen aus:

Während ein crossmediales Produkt ggf. gezielt darauf setzt, dass sich das komplette Thema erst nach Besuch aller Plattformen erschließt, ist bei transmedialem Arbeiten die zwingende Voraussetzung, dass jeglicher Inhalt auf dem jeweiligen Kanal alleine überlebensfähig sein muss. Einfacher gesagt: Wer transmedial über den Tag hinweg arbeitet, veröffentlicht ein stimmiges Ganzes, ohne dass man das Ganze betrachten muss, um es zu verstehen. (JAKUBETZ 2013: 46-47)

Damit liegt Jakubetz mit seiner für den publizistischen Kontext adaptierten Definition recht nahe an der von Jenkins für fiktionale Darstellungen entwickelten Begriffsbestimmung, der zufolge sich transmediale Geschichten auf mehreren Plattformen entfalten, wobei jeder Text einen eigenen, wertvollen Beitrag zum Ganzen leistet (vgl. JENKINS 2006: 95). Auch Jenkins betont, jeder Einstiegspunkt müsse eigenständig funktionieren – ohne dass der Rezipient/die Rezipientin die auf anderen Plattformen erzählten Teilgeschichten kenne.

Andere Experimente, die Idee der Transmedialität für den publizistischen Kontext zu adaptieren, basieren oftmals ebenfalls auf Jenkins grundlegenden Gedanken: So versuchen beispielsweise Geane Alzamora und Lorena Tárica in einem Paper im Journal *Brazilian Journalism Research*, Jenkins Konzept des ›Transmedia Storytelling‹ auf den Journalismus zu übertragen (vgl. ALZAMORA/TÁRCIA 2012). Und Andreas Veglis schlägt vor, ›transmedia reporting‹ bei der nachrichtlichen Berichterstattung zu implementieren. Dafür sei es notwendig, die Medien nicht mehr als eigenständige Kanäle zu verstehen. »The story is broken to pieces and these pieces are offered by different publishing channels (as well as different elements in the same channel – for example text, picture, graphic, video)« (VEGLIS 2012: 319). Auf diese Weise müssten Rezipient/innen mehrere Kanäle nutzen, wenn sie alle Details einer Geschichte erfahren wollten.

³ Siehe Jens Eders und Jan-Noël Thons Ausführungen zu den Schwerpunkten in den Transmedialitäts-Diskursen unterschiedlicher wissenschaftlicher Disziplinen (vgl. EDER/THON 2012: 140).

2.4 Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Multimedialität das Zusammenwirken unterschiedlicher Medien auf einer Plattform meint – also beispielsweise Text und Foto auf einer Zeitungsseite oder Film, Ton, Foto und Text bei einer Webreportage. Im Gegensatz dazu bedeutet Crossmedialität, journalistische Inhalte unter einer Marke auf mehreren Plattformen zu veröffentlichen – ein Thema so aufzugliedern, dass mithilfe unterschiedlicher Medien Teilaspekte davon erzählt werden, die sich sinnvoll ergänzen und einen Mehrwert bringen. Als crossmediales Produkt kann zum Beispiel das Zusammenspiel eines Zeitungsartikels mit einem Videoclip und einer Infografik auf der Webseite der Zeitung bezeichnet werden, wobei Verweise vom einen zum anderen Teilprodukt essenziell sind. Diese neuen Produktionsweisen haben Konsequenzen für die Organisation von Medienunternehmen, es kommt zu »redaktioneller Konvergenz«. Wie beim crossmedialen Arbeiten auch ist die Grundlage bei der transmedialen Aufbereitung von Inhalten die Vernetzung von Medien. Allerdings wird hierbei nicht ein Inhalt über mehrere Plattformen hinweg veröffentlicht, sondern jede Teilgeschichte bezieht sich zwar auf ein großes Ganzes, steht jedoch für sich und ist auch ohne, dass der Rezipient/die Rezipientin die auf anderen Plattformen veröffentlichten Geschichten kennt, verständlich. Um transmediale Projekte umsetzen zu können, sind ebenfalls veränderte redaktionelle Strukturen bzw. transmediale Kooperation verschiedener Medienunternehmen notwendig.

3. Transmediale Welten. Definition, Merkmale und Funktionen

»Welten« zu erfinden, ist nichts Neues. Beginnend mit Homers Odyssee entwickelt Mark J.P. Wolf im Kapitel »A History of Imaginary Worlds« seines Buches *Building Imaginary Worlds* Kategorien von frühen fiktiven Welten, die er anhand zahlreicher Beispiele veranschaulicht (vgl. WOLF 2012: 65-152). Da sind etwa die Welten, die in den Mythen der klassischen Antike entfaltet wurden, oder die Reisegeschichten in der Renaissance, bei denen sich fiktive mit nicht-fiktiven Elementen vermischten. Aber auch Utopien und Dystopien wie Platons Kallipolis und in frühen Science Fiction- und Fantasy-Formen entwickelte imaginäre Welten finden Erwähnung.

»Imaginary Worlds« definiert Wolf als sogenannte sekundäre Welten, die sich von der primären, realen Welt in vielerlei Hinsicht und nicht (nur) bezüglich der geografischen Lage unterscheiden:

The term »world«, as it is being used here, is not simply geographical but *experimental*; that is, everything that is experienced by the characters involved, the elements enfolding someone's life (culture, nature, philosophical worldviews, places, customs, events, and so forth), just as *world's* etymological root word *weorlde* from Old German refers to »all that concerns humans«, as opposed to animals or gods. Often, this kind of world does involve geographic isolation, as in the »lost worlds« found in literature; islands,

mountain valleys, underground kingdoms, or other places that are uncharted and difficult to find or to travel to. (WOLF 2012: 25)

Auch Jenkins' Verständnis einer ›Welt‹ umfasst sowohl die fiktive Geografie im räumlichen Sinne, die beispielsweise mithilfe von Karten dargestellt werden kann, als auch die ›kulturelle Geografie‹ (Bewohner einer Welt, ihre Normen und Rituale, ihre Kleider und Sprache, ihre alltäglichen Erfahrungen) (vgl. JENKINS 2010). Bereits in seinem 2006 erschienen Buch *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* machte er deutlich, Storytelling sei mehr und mehr zur Kunst des ›Worldmaking‹ geworden (vgl. JENKINS 2006: 13ff.). Künstler entwickelten – über die einzelne Geschichte und über den einzelnen Akteur hinaus – immer komplexere Umgebungen. Diese Welten lassen sich nicht, so Jenkins, mithilfe einer einzelnen Geschichte vollständig darstellen – es brauche mehrere. Dabei gilt: »No given work will reproduce every element, but each must use enough that we recognize at a glance that these works belong to the same fictional realm« (JENKINS 2006: 13).

Nicht nur mehr Geschichten, auch eine größere Zahl an Medien braucht es, um ein umfassendes Bild einer Welt zu zeichnen. Ziel ist dabei nicht, die gleichen Geschichten auf unterschiedlichen Plattformen zu erzählen, sondern immer neue aus der gleichen ›Storyworld‹ (vgl. EVANS 2011: 27). Während es, wie oben beschrieben, nichts Neues ist, Welten zu erfinden und diese anderen Menschen zugänglich zu machen, sind die Möglichkeiten, diese imaginären Umgebungen mit ihren Akteuren und Geschichten – im heutigen Sinne – transmedial dazustellen und erfahrbar zu machen, erst im Zuge der Medienkonvergenz entstanden. Klastrup und Tosca definieren ›transmediale Welten‹ wie folgt:

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the »worldness«, (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world's worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well. (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S.)

Als Kernmerkmale, die in allen transmedialen Welten zu finden sind, nennen die beiden Autorinnen den Mythos, Topos und Ethos. Mit Mythos meinen sie die zentralen Konflikte und Kämpfe der Welt, die auch die Charaktere der Welt offenbaren. »One could say that the mythos of the world is the backstory of all backstories – the central knowledge one needs to have in order *to interact with or interpret events in the world* successfully« (KLASTRUP/TOSCA 2004: o.S., Herv. im Original). Topos bedeutet sowohl die Geografie der Welt als auch die Einordnung in eine geschichtliche Phase. Und unter Ethos wird die sowohl explizite als auch implizite Ethik der Welt und der moralische Verhaltenskodex, dem die Akteure der Welt folgen sollten, verstanden.

Im Internetzeitalter haben nicht nur einige Wenige die alleinige Deutungshoheit über eine Welt, sondern die Rolle des Publikums ist eine aktivere geworden: Mithilfe von Fan-Fiction, Blog-Einträgen, selbstgedrehter Fan-Filme oder Cosplay kann es die Welt bereichern, neue Aspekte hinzufügen,

für mehr Detailtiefe sorgen – und als »open-source story-creation machine« (SCOLARI 2009: 598, vgl. auch JENKINS 2013b) fungieren. Wichtig ist dabei jedoch: »[E]very story must maintain the consistency of that world« (LONG 2007: 48).

Die Funktionen transmedialer Welten sind vielfältig: Für den Produzenten/die Produzentin spielen ökonomische Gesichtspunkte eine zentrale Rolle. So können mithilfe komplementärer Medien verschiedene Einstiegspunkte in eine Welt geschaffen werden und auf diese Weise mit den gleichen bzw. zusammenhängenden Inhalten neue Zielgruppen erschlossen werden. Zudem ermöglichen es die verschiedenartigen Einstiegspunkte Rezipient/innen in vielen unterschiedlichen Lebensbereichen – etwa zuhause im Wohnzimmer, im Kinosaal, im Auto beim Radiohören – zu erreichen. Und nicht zuletzt soll durch eine abwechslungsreiche transmediale Aufbereitung das Publikum dazu animiert werden, die gesamte Welt zu erschließen – und dafür zusätzliche Dienstleistungen und Produkte zu erwerben (vgl. EDER 2012: 228).

Während bei den Produzenten ökonomische Gesichtspunkte überwiegen, sind es für den Rezipienten/die Rezipientin vor allem die inhaltlichen. Wolf schreibt etwa: »Secondary worlds make us look differently at the Primary World, and are often used to comment on it« (WOLF 2012: 65). Dies passiert vor allem durch die Unterschiede zwischen der imaginären und der realen Welt, die das Publikum dazu anregen könnten, sich über die eigenen – sonst als selbstverständlich genommenen – Annahmen und Überzeugungen bewusst zu werden (vgl. JENKINS 2013a). Das funktioniert laut Wolf am effektivsten, wenn die Welten ein hohes Maß an Konsistenz und Vollständigkeit besitzen. Hinzu kommt, dass die Erkundung transmedialer Welten für den Rezipienten/die Rezipientin nach Jenkins ein ganz besonderen Genuss darstellen:

We are drawn to master what can be known about a world which always expands beyond our grasp. This is a very different pleasure than we associate with the closure found in most classically constructed narratives [...]. (JENKINS 2007: o.S.)

4. Nicht-fiktive transmediale Welten im Journalismus? Erste Überlegungen

The beauty of journalism [...] is that we don't need to create stories, characters or worlds. The real world is our transmedia world and it is already filled with cultures, characters and stories to be written and produced, connected to each other and delivered through multiple media channels. (MOLONEY 2011b: o.S.)

Lässt sich das Konzept der transmedialen Welten auf nicht-fiktive, real existierende Welten übertragen und für die journalistische Arbeit nutzbar machen? Diese Frage soll im Folgenden erörtert und anschließend erste Überlegungen zu den zentralen Schritten auf dem Weg hin zu einer transmedialen nicht-fiktiven Welt angestellt werden.

Zunächst ist es wichtig, den Welt-Begriff für den Zweck des Journalismus zu adaptieren, da hier offenkundig die Unterscheidung zwischen pri-

märer und sekundärer Welt im Wolfschen Sinne fehlschlagen muss. Stattdessen befindet sich die nicht-fiktive Welt nicht außerhalb der primären Welt, sondern lässt sich innerhalb – wenn in vielen Fällen auch am Rande – der realen Welt verorten. Der zentrale Unterschied zu den Bereichen der primären Welt, die uns vertraut sind, ist allerdings, dass die von Journalist/innen erschlossenen und beschriebenen Welten zwar nicht erfunden, jedoch dem Rezipienten/der Rezipientin bislang nicht zugänglich bzw. unbekannt waren. Es muss sich also um isolierte Parallel- und Subwelten handeln, die entweder bis zur Veröffentlichung im Geheimen lagen oder aufgrund anderer Gründe keine Beachtung fanden. Der Grund dafür kann in der geographischen Abgeschlossenheit, aber auch in der sozialen oder kulturellen Isolation dieser Welten liegen. Wenn beispielsweise ein Journalist das Zusammenleben eines Bergvolkes in Nordthailand erkundet, dann erschließt er damit für seine Leser/innen, Zuschauer/innen oder Zuhörer/innen eine Welt mit uns fremden Normen und Ritualen, Sprache und Kleidung, Umgangsformen etc. Eine nicht-fiktive Welt kann jedoch auch geografisch ganz nahe liegen: Ein halbes Jahr lang recherchierte die Journalistin Carolin Emcke für das *Zeit Magazin* in der Erstaufnahme-Einrichtung für Flüchtlinge im brandenburgischen Eisenhüttenstadt. Hier fand sie eine Parallelwelt vor, ein soziales Gefüge mit eigenen Regeln und Konventionen, mit eigenen Akteuren und Schicksalen. Auch Günter Wallraffs Undercover-Recherchen etwa bei der *Bild*-Zeitung oder jüngst bei Burger King sind prominente Beispiele, die zeigen, wie ein Journalist geografisch nahe, klar begrenzte Welten für sein Publikum erschließen kann. Allerdings handelt es sich nicht in jedem Fall um solch klar abgeschlossene Welten, sondern manchmal sind es die Journalist/innen, die im Laufe der Recherchen künstlich Grenzen ziehen, um auf diese Weise eine für den Rezipienten/die Rezipientin überschaubare und begreifbare Welt zu schaffen. Dieser Vorgang soll im Folgenden als *World-Delineation* bezeichnet werden.

Abgesehen von dem Faktor »Neuigkeitswert für den Rezipienten/die Rezipientin« scheinen bei der Auswahl einer Welt (*World-Selection*) für die journalistische Berichterstattung weitere Nachrichtenfaktoren eine Rolle zu spielen. So kann das Bekanntwerden skandalöser Informationen oder ein aktueller dramatischer Anlass dazu führen, dass eine Welt für die Berichterstattung plötzlich an Relevanz gewinnt. Beispielsweise hat der Einsturz einer Textilfabrik in Bangladesch dazu geführt, dass Medien die Welt der Textilproduktion und -verarbeitung mit ihren menschenunwürdigen Arbeitsbedingungen in den Blick nahmen. Weitere Nachrichtenfaktoren können sein: räumliche Nähe, Prominenz, Kuriosität, Kriminalität u.a. Zudem gilt für die Auswahl einer Welt für die transmediale Berichterstattung: Sie muss ein ausreichend hohes Komplexitätsniveau besitzen, um dem Journalisten/der Journalistin genügend Anknüpfungspunkte für unterschiedliche Geschichten zu liefern.

[J]ournalism and documentary stories already exist within a preexisting world notable for its complexity, nuance and unpredictability. It is not the task of a journalist to build that world, but to explore its many possible stories in the most enlightening way – or to facilitate the public doing that for itself. (MOLONEY 2011a: 89)

Nicht-fiktive Welten lassen sich nicht wie imaginäre Welten erfinden – das ist selbstevident. Aus diesem Grund ist im Journalismus der erste Schritt auf dem Weg zu einer transmedialen Welt zunächst das Erkunden der Welt durch den Journalisten/die Journalistin (*World-Exploration*). Ziel dabei ist es, mit Mitteln der journalistischen Recherche die zentralen Akteure der Welt zu identifizieren, die Normen und Konventionen und wichtige Zusammenhänge zu verstehen – um so die nicht-fiktive Welt zu durchdringen und einzelne Teilgeschichten aufarbeiten zu können. Wenn es sich um nicht bloß abgelegene, sondern bislang geheim gehaltene Welten handelt, reichen gewöhnliche Recherchemethoden nicht aus. Dann müssen Journalist/innen investigativ recherchieren oder sich unter Vorgabe einer falschen Identität in die fremden Kontexte einschleichen, um die Welt möglichst umfassend zu erkunden.

Um später eine transmediale Welt konstruieren zu können, ist eine medienübergreifende Recherche notwendig. Das bedeutet, der Journalist/die Journalistin ist mit Kamera, Mikrofon oder einem leistungsstarken Smartphone unterwegs – und muss sich bereits zu diesem Zeitpunkt weitgehend im Klaren darüber sein, welche Zugangspunkte er seinen Lesern/innen, Zuhörern/innen oder Zuschauern/innen zur transmedialen Welt ermöglichen möchte. Da ein solches Recherchieren oftmals für einen Journalisten/eine Journalistin zu aufwendig ist, kann es sich lohnen, im Team zu arbeiten.

Ziel des nächsten Schrittes ist die transmediale Darstellung der Welt (*World-Depiction*). Dass ein detailgetreues Abbild nicht möglich ist, sondern es sich bei der transmedialen Welt genau genommen immer um ein Konstrukt handelt, soll an dieser Stelle vorausgesetzt, jedoch nicht weiter vertieft werden (vgl. zum Thema »mediale Wirklichkeitskonstruktionen« bspw. PÖRKSEN 2005: 178-180). Wie von imaginären Welten so lässt sich von nicht-fiktiven Welten eine Vielzahl an Geschichten ableiten. Diese spielen alle in der gleichen Welt, verfügen jedoch über verschiedenartige Einstiegspunkte, rücken unterschiedliche Akteure oder Aspekte in den Fokus und werden von dem Journalisten/der Journalistin mithilfe verschiedener medialer Mittel und Darstellungsformen erzählt. Dabei bietet es sich an, die Stärken der unterschiedlichen Medien zu nutzen und die Erzählform der jeweiligen Medienlogik anzupassen. »[B]ut this transmedia approach to reporting is not about the technology, or the platform, or the cost-cutting measures – it's about the story and how best to report that story« (FORD 2007: o.S.). Verweise zwischen den einzelnen Teilgeschichten oder auch ein gemeinsames Label helfen dem Publikum dabei, zu erkennen, dass sich alle Storys auf eine Welt beziehen. Auf diese Weise können Rezipient/innen von Geschichte zu Geschichte geführt werden und so Schritt für Schritt die gesamte Welt mit ihren Akteuren, Regeln, Zusammenhängen etc. erkunden. Dabei muss jeder Zugangspunkt, also jede Teilgeschichte, so aufgebaut sein, dass hierüber eine erste, möglichst tiefgehende Vorstellung der Welt entstehen kann (vgl. KLAstrup/TOSCA 2004: o.S.). In anderen Teilgeschichten stößt das Publikum dann auf bereits bekannte Aspekte aus der jeweiligen Welt, kann jedoch zusätzlich neue Details entdecken. Auf diese Weise vertieft und erweitert sich das Bild der Welt.

Die partizipatorischen Möglichkeiten des Internets zur Weiterentwicklung nicht-fiktiver Welten zu nutzen, ist deutlich schwieriger, als dies bei fiktiven Welten der Fall ist. Jedoch können Journalist/innen versuchen, ihr Publikum bei der Recherche einzubinden, um im besten Falle geheime Informationen oder Hinweise auf zentrale Akteure zu erhalten. Dies kann beispielsweise mithilfe digitaler Briefkästen funktionieren, über die potenzielle Informant/innen Journalist/innen geheime Papiere zukommen lassen können. Via sozialer Netzwerke, Foren und Rechercheblogs können Journalist/innen bereits während der Recherche Kontakt zu ihrem Publikum halten und etwa um Tipps, Hinweise auf betroffene oder involvierte Personen oder auch Fotos bitten. Bei großen Mengen an Dokumenten können Journalist/innen ihr Publikum dazu aufrufen, bei der Sichtung und Auswertung mitzuhelfen. Wie gut solche Crowdsourcing-Ansätze funktionieren ist allerdings fraglich, da davon auszugehen ist, dass vielen nicht-ausgebildeten Journalist/innen das Handwerkzeug für systematische Recherchen und ein Gespür für journalistisch relevante Themen fehlen.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Es ist möglich, das Konzept der transmedialen Welten auf den journalistischen Kontext zu übertragen. Bei der Übertragung muss das Konzept jedoch an die Gegebenheit des Journalismus angepasst werden und es verändert sich, was unter einer Welt zu verstehen ist. Im Gegensatz zu einer imaginären Welt muss die nicht-fiktive Welt nicht erst erfunden werden, sondern ist bereits vorhanden. Sie ist Teil der primären, der ›realen‹ Welt – auch wenn sie bis zur Veröffentlichung einem Großteil des Publikums unbekannt war. Wie eine fiktive Welt auch muss sie sich klar von den uns vertrauten Teilen der realen Welt abgrenzen lassen – etwa durch geografische, soziale oder kulturelle Grenzen. Bei nicht-fiktiven Welten spielt das sogenannte ›Worldbuilding‹ oder auch ›Worldmaking‹ – verstanden als das Erfinden oder Ausdenken einer Welt – keine Rolle, stattdessen ist es Aufgabe des Journalisten/der Journalistin, die Welten für die transmediale Aufbereitung auszuwählen (*World-Selection*) bzw. abzugrenzen (*World-Delineation*) und mithilfe von Recherche zu erkunden (*World-Exploration*). Nur in Ausnahmefällen kann das Publikum mithelfen, das Verständnis der Welt weiterzuentwickeln – zudem ist diese Form der Partizipation nicht so einfach realisierbar wie bei fiktiven Welten. Die transmediale Darstellung bzw. Konstruktion der transmedialen nicht-fiktiven Welt (*World-Depiction*) funktioniert ähnlich wie die einer imaginären Welt auch: Einzelne Teilgeschichten werden aus der Welt abgeleitet und auf unterschiedlichen Plattformen – ggf. unter einem gemeinsamen Label oder mit Querverweisen – erzählt. Dabei ist es von Vorteil, die Stärken der jeweiligen Medien auszunutzen.

Wie der Einsatz transmedialer nicht-fiktiver Welten in der journalistischen Praxis konkret aussehen kann und wie sich die Schritte auf dem Weg hin zu einer solchen Welt verwirklichen lassen, soll nun im Folgenden anhand eines Fallbeispiels gezeigt werden.

5. Fallbeispiel *Geheimer Krieg*⁴

5.1 Kurze Fallbeschreibung

Killerdrohnen bekommen Befehle aus Stuttgart, US-Foltergefängnisse wurden in Frankfurt geplant, BND-Agenten verhören Flüchtlinge in der gesamten Bundesrepublik für die CIA. Geschichten wie diese zeigen: Die USA steuert ihren »Kampf gegen den Terror« auch von Deutschland aus. Die geheimen US-Strukturen, die mitten in Deutschland bestehen, hat ein Team aus Journalisten und einer Journalistin des Norddeutschen Rundfunks (NDR) und der *Süddeutschen Zeitung* (SZ) über einen Zeitraum von rund eineinhalb Jahren gemeinsam aufgedeckt. Mehr als 20 Journalist/innen von Fernsehen und Radio, Print und Online waren an dem investigativen Rechercheprojekt *Geheimer Krieg* beteiligt. Die Ergebnisse erschienen im November 2013 als Fernsehdokumentation in der ARD und im NDR, als Buch, auf der Webseite *geheimerkrieg.de*, in Artikeln in der SZ und als Beiträge im NDR-Hörfunk und -Fernsehen. Für ihre aufwendige investigative Arbeit wurde die Journalistengruppe um John Goetz und Christian Fuchs vom *Medium Magazin* als »Redaktion des Jahres 2013« ausgezeichnet. Nominierungen für zahlreiche weitere Journalistenpreise – unter anderem für den Grimme-Preis, den European Press Prize und die Data Journalism Awards – folgten.

5.2 *World-Selection/ World-Delineation. Die Welt des Geheimen Kriegs*

Alles begann im Jahre 2008, als Christian Fuchs und John Goetz gemeinsam vor dem Computer saßen und während einer Recherche für ein anderes Projekt auf einer Landkarte gepixelte Stellen fanden – zensierte Orte, wie ihnen schien. Später stellte sich heraus, dass es sich bei den »weißen Flecken« um Bundeswehr- und BND-Einrichtungen, aber vor allem um Komplexe der US-Streitkräfte handelte. So entstand zunächst die Idee, nach dem Vorbild *Top Secret America*, einem amerikanischen transmedialen Rechercheprojekt der Autoren Dana Priest und William Arkin, die geheimen Orte Deutschlands aufzufindig zu machen, zu besuchen und zu beschreiben. Jedoch zeigten sich, als die Journalisten weiterrecherchierten, größere Zusammenhänge, die weit über einzelne geheime Orte hinausgingen. Und so kamen Fuchs und Goetz auf die These, die all diese Orte zusammenhält: »Anti-Terror-Krieg auf deutschem Boden« (vgl. FUCHS 2014: 67; sowie das Interview mit Christian Fuchs vom 24. März 2014).

Es war demnach zunächst die Entscheidung, eine »Welt« zu erkunden, ohne die genauen Grenzen zu kennen oder festgelegt zu haben. Erst im Laufe der Recherche und mithilfe erster Erkenntnisse konnte das Journalisten-Team

⁴ Die Fallrekonstruktion beruht auf zahlreichen Materialien, die im Anschluss an das Literaturverzeichnis aufgeführt sind. Alle Zitate des am Rechercheprojekt federführend beteiligten Journalisten Christian Fuchs stammen aus einem Interview vom 24. März 2014.

die genauen Grenzlinien erkennen bzw. zum Teil künstlich ziehen: So war beispielsweise die Entscheidung, sich auf die Aktivitäten der USA in und von Deutschland aus zu beschränken eine solche künstliche, in diesem Fall geografische Grenzziehung. Genauso gut hätten die Journalisten Europa wählen können – dann wäre die Welt jedoch für Leser/innen, Zuschauer/innen und Zuhörer/innen weniger überschaubar und der Nachrichtenfaktor »räumliche Nähe« weniger bedeutsam gewesen.

Anhand des Falls *Geheimer Krieg* wird deutlich, dass eine zum Teil künstlich abgegrenzte Welt unter Umständen erweitert werden kann, wenn bei der Recherche neue Erkenntnisse auftauchen: Beispielsweise wurden zu einem späteren Zeitpunkt unter dem Label *Geheimer Krieg* Informationen zu Forschungsaufträgen veröffentlicht, die das US-Militär an deutsche Universitäten vergeben hatte. Hier war ein direkter Zusammenhang mit dem ursprünglichen Oberthema »Anti-Terror-Kampf« nicht unbedingt gegeben.

Warum lässt sich von einer »Welt« sprechen, die das Journalistenteam um Goetz und Fuchs für ihr transmediales Rechercheprojekt ausgewählt und abgegrenzt hat? Erstens handelt es sich um eine geografisch abgegrenzte Sphäre: Orte in Deutschland, die nicht einfach betreten werden können und die geheim gehalten werden. Von dort aus bekommen Drohnen ihre Befehle, es werden Informationen gesammelt und ausgewertet – all das zum Zweck des »Kampfes gegen den Terror«. Zweitens verfügen dort andere Akteure über Entscheidungsmacht, es herrscht eine andere Hierarchie und ein anderes soziales Gefüge als in der uns vertrauten Welt um diese geheimen Orte herum. Und drittens gelten in dieser Welt Gesetze und Normen, die sich deutlich von denen im sonstigen Deutschland unterscheiden. Über diese Regeln bestimmen, so scheint es, vor allem die USA.

Mit den von Klastrop und Tosca entwickelten Merkmalen einer – in ihrem Falle fiktiven – Welt lässt sich zusammenfassen (vgl. KLASTROP/TOSCA 2004: o.S.): Als Mythos der Welt des *Geheimen Kriegs* kann ein bestimmtes Welt- und Selbstverständnis bezeichnet werden, das sich hinter dem »Kampf gegen den Terror« der USA verbirgt. Nach diesem Verständnis existiert ein eindeutiges Gut und Böse, eine klare Idee davon, bei welchen Handlungen es sich um Terror und bei welchen es sich um legitime »Operationen« handelt. Dieser Mythos prägt sich den geheimen Aktivitäten der USA in Deutschland auf und es entsteht eine eigene Welt, die sich grundlegend von der uns bekannten unterscheidet. Topos bezieht sich auf den Ort, auch im übertragenen Sinne, an dem die Welt beheimatet ist – also im Fall des *Geheimen Kriegs* die bislang verborgenen Orte, von denen aus die USA in Deutschland den »Anti-Terror-Kampf« steuert. Und als Ethos der Welt des *Geheimen Kriegs* lassen sich die Normen und Regeln werten, nach denen die Akteure ihr Handeln ausrichten. Nach diesen Regeln ist es rechters, von Deutschland aus Informationen aus Afghanistan und anderen Krisenregionen abzuschöpfen oder Angriffe in Afrika und dem Nahen Osten mithilfe von Reaper- oder Predator-Kampfdrohnen zu steuern – und dabei im Zweifel unschuldige Zivilisten zu töten.

5.3 *World-Exploration*. Erkundung der geheimen Welt als transmediale Recherchearbeit

Als die Recherchen [...] begannen, wurde deutlich, dass hier nur mit einem langen Atem mit Ergebnissen zu rechnen war. Die Einarbeitung in die Welt der US-Streitkräfte mit ihren zahllosen Einheiten, Abkürzungen und Wortschöpfungen brauchte Zeit. Die Fülle des Materials schien bisweilen überwältigend zu sein. (KEMPMANN 2014: 70)

Das Zitat zeigt: Mühsame und zeitaufwendige Recherche ist nötig, um eine nicht-fiktive Welt mit ihren Zusammenhängen und Teilgeschichten zu erkunden. Im Fall des *Geheimen Kriegs* war es ein ganzes Team von mehr als zwanzig Journalist/innen, das eineinhalb Jahre lang medienübergreifend – im institutionellen wie auch im technischen Sinne – zusammenarbeitete. Da waren Rechercheur/innen, Datenjournalist/innen, Reporter/innen für Fernsehen, Print, Hörfunk und Redakteur/innen, die die Veröffentlichungen koordinierten. Bei der Entwicklung der Internetplattform unterstützte ein Experte der Firma OpenDataCity die Gruppe.

Jan Lukas Strozyk (2014: 74), freier Mitarbeiter im Team Recherche beim NDR, schreibt rückblickend über das Projekt: »Am Ende ist ›Geheimer Krieg‹ für uns beides gewesen: ein klassisches Rechercheprojekt und ein erfolgreiches datenjournalistisches Experiment« (STROZYK 2014: 74). Zu den klassischen Recherchemethoden gehörte beispielsweise die Arbeit mit Informant/innen, von denen die Journalist/innen wichtiges Insiderwissen erhielten, aber auch Vor-Ort-Recherche, Treffen und Gespräche mit einer Vielzahl an Menschen:

Wir trafen Militärs, Drohnenpiloten, Nachrichtendienstler und deutsche Subunternehmer auf den US-Basen. Wir entdeckten den Secret Service am Frankfurter Flughafen, die NSA in Wiesbaden, Mainz und Darmstadt, spähten von einem Hotelbalkon aus in die CIA-Zentrale in Frankfurt, ließen später Drohnen da steigen, wo uns der Einblick verwehrt wurde [...]. (FUCHS 2014: 68)

Der datenjournalistische Ansatz bot sich an, da die USA aufgrund des ›Freedom of Information Act‹ Steuerausgaben offenlegen und über Aufträge aus öffentlicher Hand informieren muss. Transparenz geschaffen wird beispielsweise mithilfe öffentlich zugänglicher Datenbanken. Daraus gewannen die Journalist/innen rund 150.000 Einträge zu Aufträgen der USA in Deutschland und werteten diese mithilfe des Programms ›OpenRefine‹ systematisch aus – etwa nach Bauaufträgen oder nach Aufträgen mit einem Wert von mindestens einer Million US-Dollar (vgl. STROZYK 2014: 74). Dabei stießen die Rechercheure auch auf Informationen, die sie eigentlich gar nicht gesucht hatten. Zum Beispiel fanden sie heraus, dass die Universität Stuttgart Waffenforschung für die US-Luftwaffe betrieben hat. Kein Einzelfall, wie weitere Recherchen bestätigten – und so entfachten die Journalisten eine Debatte über militärische Gelder im deutschen Forschungsbetrieb (vgl. STROZYK 2014: 73).

Auch andere Online-Quellen wertete das Journalisten-Team systematisch aus. Über Businessnetzwerke wie LinkedIn oder Xing stießen die Rechercheur/innen auf ehemalige (und auch aktuelle) Mitarbeiter/innen der US-

Armee, die früher an den geheimen Orten gearbeitet hatten und über Insider-Wissen zu den geheimen Aktivitäten in Deutschland verfügen. Dabei kam den Journalist/innen zu Gute, dass es in den USA im Gegensatz zu Deutschland nicht möglich ist, ehemalige Mitarbeiter/innen nach Ende eines Arbeitsverhältnisses zum Stillschweigen über Interna zu verpflichten (vgl. GOETZ 2013).



Abb. 1:

Interview mit Danielle Balderston, ehemalige Mitarbeiterin der US-Army, heute Gothic-Model. Balderston hat früher Hinrichtungen per Drohne koordiniert und fünf Mal Menschen mit Hellfire-Raketen umgebracht

Wer eine transmediale Welt plant, muss medienübergreifend recherchieren. Aus diesem Grund hatten die Journalist/innen die spätere transmediale Umsetzung bei ihrer Arbeit immer im Hinterkopf. Zu Anfang ging es jedoch zunächst nur um das Sammeln von Informationen. »Wir waren an manchen Orten bestimmt fünf Mal, zum Beispiel bei der CIA-Zentrale in Frankfurt am Main«, erklärt Christian Fuchs. Dort habe er bei den ersten drei Besuchen mit einer kleinen Kamera Fotos geschossen, um sich später besser an das Aussehen der Gebäude und der Umgebung erinnern zu können. Erst später, als klar war, welche Geschichten über welche Kanäle erzählt werden sollten, ging es auch darum, Fotos, Filmaufnahmen usw. für die transmediale Umsetzung zu machen. Dafür arbeitete das Team nicht nur mit teuren Kamerateams, sondern oft auch »nur« mit einem VJ (Videojournalisten) mit einer kleinen Kamera.

Die besten Szenen entstehen durch Hinfahren und Herumlungern. Früher war das bei vielen TV-Produktionen undenkbar, es hätte zu viel Geld verschlungen. Erst seit ein Einzeler mit einer kleinen Ausrüstung drehen kann, können wir uns verhalten wie Jäger und Sammler. (SCHENCK/ACKERMANN 2014: 77)

Andere Recherchen wurden hingegen lange und aufwendig vorbereitet: Zum Beispiel ließen die Journalist/innen vier somalische Hirten nach Istanbul einfliegen, deren Angehörige von Drohnen getötet wurden. Interviews in ihrem Heimatland wären zu gefährlich gewesen. Drehs wie diese sind teuer und so

war jede Minute durchdacht, jede/r Beteiligte bis ins letzte Detail gebrieft. Bei diesen Gesprächen war auch ein SZ-Reporter dabei, der nach ganz anderen Dingen fragte, ganze andere Dinge beobachtete als die NDR-Kolleg/innen – im Hinterkopf immer die Print-Geschichte, die er in der *Süddeutschen Zeitung* veröffentlichen würde (vgl. HEINZLE/OBERMAIER/STEIN 2014: 76).

Partizipation war für das Publikum beim Erkunden der Welt des *Geheimen Kriegs* teilweise möglich: Auf ihre Website www.geheimerkrieg.de stellten die Journalist/innen eine Auftragsdatenbank mit Daten aus dem öffentlich zugänglichen »Federal Procurement Data System« (zu deutsch: »Datensystem des Bundes-Beschaffungswesen«) der USA, die sie um alle Treffer ohne Deutschland-Bezug bereinigt hatten. Dazu heißt es:

Suchen Sie nach Orten in Ihrer Nähe, an denen die US-Regierung Geld ausgegeben hat; nach Firmen, die große oder kleine Aufträge erhalten haben; auch nach Namen, Behörden oder militärischen Einheiten können Sie suchen. [...] Vielleicht landen Sie ja auch einen spannenden Treffer – dann freuen wir uns über eine Nachricht mit einer kurzen Beschreibung ihres Fundes.

Ob das Rechercheteam über dieses Crowdsourcing-Angebot brisante Hinweise erhalten hat, ist unklar.

Es wird deutlich, wie mühselig es – auch mit Unterstützung des Publikums – sein kann, eine komplexe nicht-fiktive Welt zu erschließen. Insbesondere, wenn das Ziel darin besteht, die Welt tief zu durchdringen und so viele relevante Teilgeschichten wie möglich aufzutun, dann bedeutet *World-Exploration* einen extrem großen zeitlichen, personellen und finanziellen Aufwand. Dieser ist leichter zu stemmen, wenn Medienhäuser zusammenarbeiten und so Synergien schaffen.

5.4 Exkurs. Transmediales Arbeiten über institutionelle Mediengrenzen hinweg

Überhaupt gibt es auf den ersten Blick wenig Gemeinsamkeiten zwischen den Kollegen in Hamburg und in München. Die einen denken in Bildern und O-Tönen, die anderen in Details. Hier Fernsehen und Hörfunk, da die Zeitung; hier öffentlich-rechtliche Anstalt, da privatwirtschaftlicher Verlag. Trotzdem verstehen sich die Kollegen von der *Süddeutschen Zeitung* und dem NDR ausgezeichnet: Sie recherchieren nämlich gerne gemeinsam. (HEINZLE/OBERMAIER/STEIN 2014: 76)

Wie kann eine solche transmediale Kooperation trotz der offensichtlichen Gegensätze von SZ und NDR funktionieren? Laut Christian Fuchs machen die großen Unterschiede die Zusammenarbeit erst möglich, da keine direkte Konkurrenz zwischen den Medienhäusern herrscht. *Sueddeutsche.de* vergleiche sich mit *Spiegel Online*. Denen sei es gleichgültig, was im Fernsehen oder im Radio passiere. Das Gleiche gelte für die Print-SZ, die mit dem *Spiegel* konkurriere. »Und ob im Fernsehen irgendetwas läuft, etwa in der Tageschau, das ist der *Süddeutschen* vollkommen egal«, sagt Fuchs. »Kooperationen von direkten Konkurrenten – das funktioniert, glaube ich, nie«. Die einzige Ausnahme sieht der Journalist auf internationaler Ebene. Hier funktionie-

re im Gegensatz zur nationalen Ebene eine Kooperation zwischen gleichen Mediengattungen. So arbeiteten etwa der *Spiegel*, *Guardian*, *Washington Post* und die *New York Times* bei der Auswertung des Geheimdienstarchivs von Edward Snowden zusammen.

Zu Anfang der Kooperation zwischen dem NDR und der SZ fand ein Treffen in München statt, bei dem sich alle beteiligten Journalisten gegenseitig kennenlernen konnten. In der darauffolgenden Zeit kam es nur noch zu kleineren Zusammenkünften, bei denen sich einzelne Kolleg/innen zu speziellen Themen austauschten oder bei der Recherche im Team unterwegs waren. Ansonsten verlief die Zusammenarbeit vor allem via Telefon, E-Mail und das Online-Tool *Evernote*, einer Art digitalem Notizbuch. Auf diese Weise waren zu jedem Zeitpunkt alle Beteiligten über den aktuellen Stand der Recherche informiert und konnten auf wichtige Dokumente, Bilder usw. zugreifen.

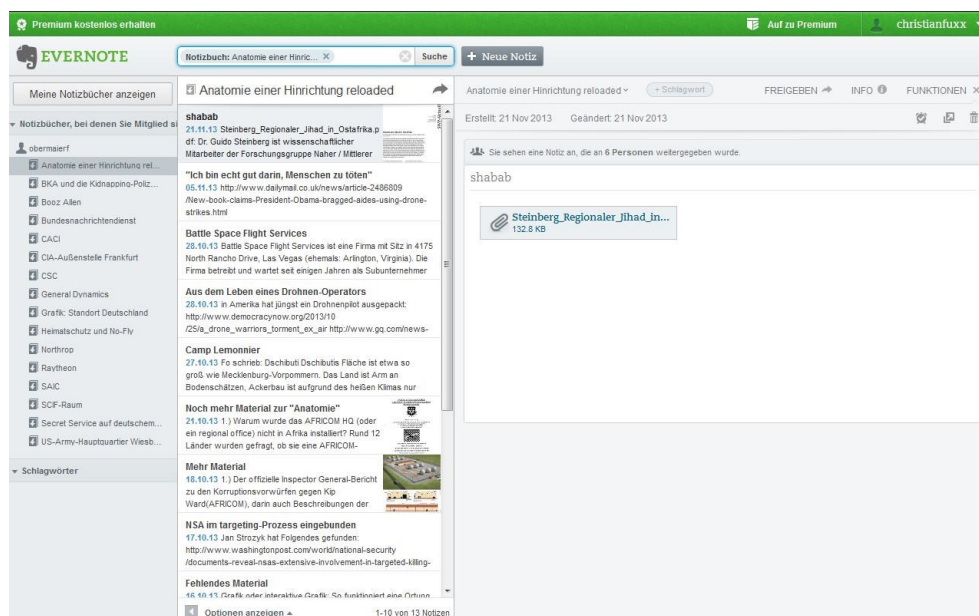


Abb. 2:

Transmediales Arbeiten mithilfe des Programms Evernote. Das digitale Notizbuch erlaubte es allen Journalist/innen, zu jeder Zeit über den aktuellen Stand der Recherchen informiert zu sein und auf wichtige Dokumente oder Dateien zuzugreifen

»Eine gute Zusammenarbeit hängt ganz stark mit Vertrauen zusammen – und mit klaren Absprachen bei Publikationszeiten«, erklärt Fuchs. Hier liege das größte Konfliktpotenzial, denn wenn ein Medium exklusive Informationen vor den Kooperationspartnern veröffentliche, dann fühlten sich die anderen ausgetrickst. »So etwas gab es bei uns zum Glück nicht«, sagt der Journalist. Auch sonst sei es fast nie zu Problemen gekommen – und wenn, dann nur aufgrund von Kleinigkeiten. So habe ein Mal unter einem SZ-Artikel der Name eines Fernseh-Kollegen gefehlt, der auch an der Geschichte recherchiert hatte. »Aber für so viele Menschen, die beteiligt waren, gab es erstaunlicherweise ganz wenige Konflikte«, sagt Fuchs.

5.5 World-Depiction. Konstruktion einer transmedialen Welt

Die Grundlage der Kooperation zwischen NDR und SZ war: Alle Infos sind für alle zugänglich und jeder kann daraus machen, was er will. Jedes Medium ist unabhängig und kann selbst entscheiden, wie es Rechercheergebnisse verbreiten will. Ob es eine Grafik werden soll, ein langer Text oder ein Interview – die Darstellung war jedem selbst überlassen. (Interview mit Christian Fuchs vom 24. März 2014)

Trotzdem waren die Veröffentlichungen zeitlich aufeinander abgestimmt, um – gerade bei exklusiven Informationen – den Kooperationspartnern nichts wegzunehmen. Außerdem erschienen alle Veröffentlichungen unter dem gemeinsamen Label *Geheimer Krieg*, das dem Publikum anzeigte, dass sich die Zeitungsartikel, TV- und Hörfunkbeiträge, die Webseite, der Film oder auch alle Tweets (#geheimerkrieg) und sonstigen Social Media-Aktivitäten auf ein gemeinsames Projekt, eine gemeinsame Welt bezogen. Egal auf welchen Einstiegspunkt der Rezipient/die Rezipientin zufällig stieß oder welchen Zugang er bewusst auswählte – ihm wurde durch das Label deutlich gemacht, dass es sich um eine Teilgeschichte handelt und es noch viel mehr Aspekte der geheimen Welt zu erkunden gibt.

Ähnlich wie das Label fungierten Querverweise. Beispielsweise verlinkt der NDR auf seiner Projekt-Webseite⁵ an prominenter Stelle auf geheimerkrieg.de und auf das Dossier auf Sueddeutsche.de⁶. Dort wiederum wird gleich oben links über den Hintergrund des Rechercheprojekts informiert. »Eine Serie der *Süddeutschen Zeitung* und des NDR – im Fernsehen, in der Zeitung und auf geheimerkrieg.de«, heißt es dort. Weiter unter finden sich dezidiert Links zur Projektseite des NDR, zum *Panorama*-Film, zur Sonderseite zum Projekt geheimerkrieg.de und zur englischen Version des SZ-Dossiers (*The Secret Wars*), für das einige der SZ-Artikel übersetzt wurden. Auf diese Weise werden die Leser/innen, Zuhörer/innen und Zuschauer/innen von einer Teilgeschichte aus der Welt des *Geheimen Kriegs* zur anderen geführt und können sich nach und nach alle durch die Journalist/innen aufgedeckten Zusammenhänge und Aspekte der geheimen Welt erschließen.

Wiedererkennungswert schafft nicht nur das gemeinsame Label, sondern auch Elemente aus der Welt des *Geheimen Kriegs*, die in allen Teilgeschichten eine Rolle spielen. Diese können sich auf den Mythos, aber auch auf den Topos und Ethos der nicht-fiktiven Welt beziehen. So wird beispielsweise in fast allen Beiträgen zum Thema implizit oder explizit deutlich gemacht, welches Welt- und Selbstverständnis sich hinter den Aktivitäten der Amerikaner in Deutschland verbirgt und worin der Grundkonflikt besteht.

⁵ http://www.ndr.de/geheimer_krieg/ [letzter Zugriff: 15.07.2014].

⁶ http://www.sueddeutsche.de/thema/Geheimer_Krieg [letzter Zugriff: 15.07.2014].

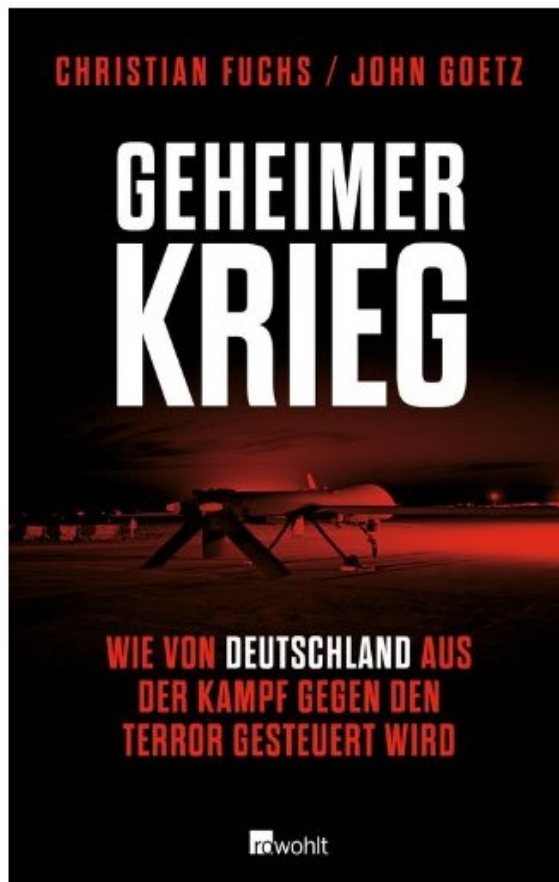


Abb. 3:

Das Buch zum Projekt *Geheimer Krieg* von Christian Fuchs und John Goetz

Bei der Recherche stießen die Journalisten auf eine große Zahl an Teilgeschichten, die in der Welt des *Geheimen Kriegs* zu verorten sind:

Amerikanische Geheimdienste können problemlos deutsche Glasfaserkabel anzapfen, um Millionen Bundesbürger abzuhören. NSA-Agenten machen ihren Job in Hessen, ohne kritische Nachfragen fürchten zu müssen. Die CIA konnte die Geheimgefängnisse mit Hilfe seiner Logistikzentrale in Frankfurt aufbauen, und der private Auftragnehmer CSC für die Kidnapping-Flüge der CIA erhält bis heute Millionenaufträge von der Bundesregierung. Von Stuttgart und Ramstein aus wird der geheime Drohnenkrieg der Vereinigten Staaten mit geplant und gesteuert. Deutschland ist gern Gastgeber für das US-Kriegscommando, auch ohne Zustimmung des Parlaments. Die Bundesregierung horcht für den »Krieg gegen den Terror« seine Einwanderer aus und liefert eigene Nachrichtendienst-Informationen an den transatlantischen Partner. Und an deutschen Grenzen benehmen sich amerikanische Polizisten manchmal so, als ob sie im eigenen Land ermitteln würden. (FUCHS/GOETZ 2013: 228)

Diese Teilgeschichten bereiteten die Journalist/innen für unterschiedliche Medien auf und konnten so eine transmediale Welt mit vielen verschiedenen Zugangspunkten konstruieren. Dabei gab es ein Hauptmedium: den Film, der in der ARD und im NDR-Fernsehen ausgestrahlt wurde und auf den der gesamte Zeitplan ausgerichtet war. Ab dem 15. November 2013 erschienen NDR-Beiträge, Geschichten in der SZ und auf der Website geheimerkrieg.de – bis zum 28. November 2013, dem Tag, an dem der Film in der ARD ausge-

strahlt wurde. »Man muss dazu sagen, dass die Dokumentation mit Abstand der teuerste Teil der Kooperation war«, erklärt Christian Fuchs. »Und deshalb war der Film am Ende auch für alle das wichtigste Produkt, das beworben werden sollte«. Auch die Social Media-Aktivitäten seien am Anfang vor allem auf den Film ausgerichtet gewesen. Nach dem 28. November kam es zu einigen weiteren Veröffentlichungen unter dem Label *Geheimer Krieg*, etwa als sich durch Hinweise von Informanten neue Geschichten ergaben. Auch über Konsequenzen der Veröffentlichungen, beispielsweise die Schließung der »Hauptstelle für Befragungswesen«, wurde selbstverständlich berichtet.

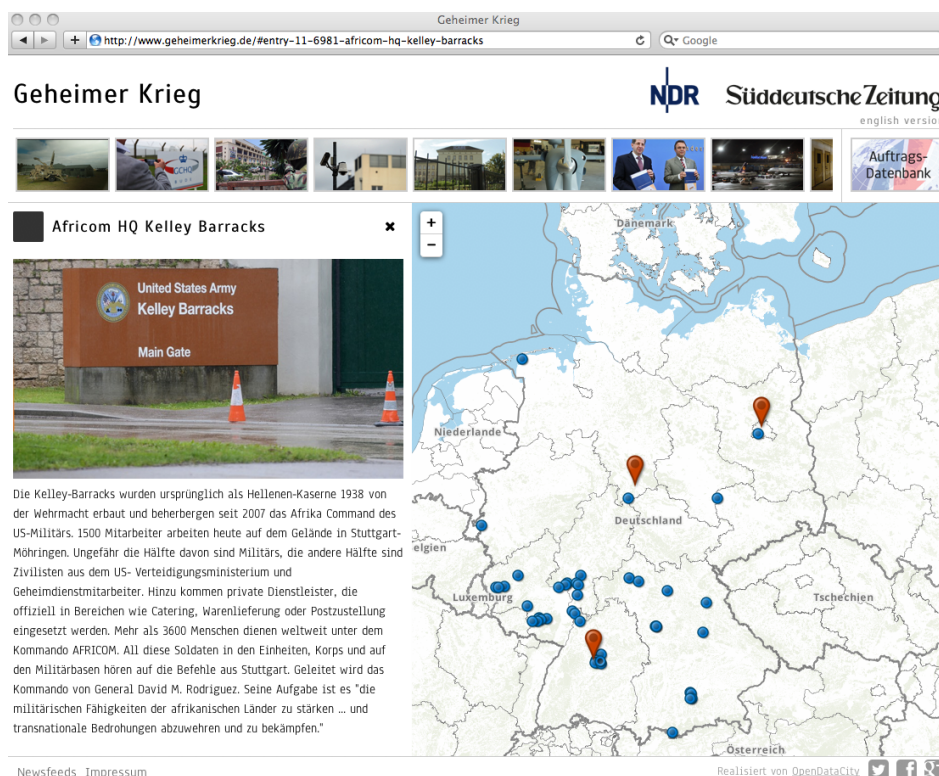


Abb. 4:

Auf der Website www.geheimerkrieg.de kann das Publikum mithilfe einer Karte gezielt »geheime Orte in Deutschland ansteuern und sich über diese informieren

Bei der Konstruktion der transmedialen Welt war es von großer Bedeutung, die Erzählweise der jeweiligen Medienlogik anzupassen. Auf diese Weise konnte das Journalisten-Team die Vorteile der verschiedenen Medien ausnutzen.

Im Film ist der Ausgangspunkt ein Gespräch mit somalischen Hirten, die Familienmitglieder bei Drohnenangriffen verloren haben. Und dann geht der Reporter der Geschichte nach und findet Schritt für Schritt heraus, wie Deutschland da mit drinhängt. Auch bei einer Zeitungsreportage funktioniert es gut, das Thema anhand eines Falls zu rekonstruieren. Diese Erzählweise hätten wir allerdings im Buch so gar nicht durchziehen können, da mussten wir die Geschichte in kleine Teilaspekte gliedern. Und auf der Website informieren wir über geheime Orte mithilfe einer interaktiven Karte. (Interview mit Christian Fuchs vom 24. März 2014)

Es wird deutlich: Für die Konstruktion der transmedialen Welt war Kreativität gefragt, insbesondere für die filmische Umsetzung. Und so lautete bei der Arbeit am Film eine der zentralen Fragen: »Wie visualisiert man Aktenberge?« (SCHENCK/ACKERMANN 2014: 77) Denn früh war den Filmemachern klar: Papierstapel und Gebäudefassaden würden nicht ausreichen – auch nicht, um überbrisanter Rechercheergebnisse zu berichten. Und so schafften es einige Befunde der Recherche erst in den Film, als gute Erzählideen gefunden waren. Zum Beispiel bekam die Firma CSC erst einen Platz im Drehbuch zum Film, als die Journalist/innen den Einfall hatten, wie im Musikvideo zu Bob Dylans »Subterranean Homesick Blues« Zettel mit Schlüsselbegriffen auf die Straße zu blättern. Die NDR-Journalisten Niklas Schenck und Lutz Ackermann schreiben rückblickend: »So ließ sich in zwei Minuten vor dem Hauptquartier von CSC spielerisch vermitteln, wofür wir in der *Süddeutschen Zeitung* 300 Zeilen brauchten« (SCHENCK/ACKERMANN 2014: 78).

Die NDR- bzw. SZ-Journalist/innen Christoph Heinzle, Frederik Obermaier und Julia Stein bringen die Unterschiede zwischen den Medien in ihrem Beitrag »Aus verschiedenen Welten« in der Zeitschrift *Message* prägnant auf den Punkt:

Jedes Medium erzählte die Geschichte auf seine Art und Weise. Handlung brauchen alle Medien dabei gleichermaßen. Fürs Fernsehen fängt sie die Kamera ein, für die Printreportage muss der Journalist vor Ort sein, riechen, schmecken, Stimmungen aufnehmen. Aus einer Doku lässt sich deshalb nicht einfach eine große Printreportage machen. Und Recherchen für einen Zeitungsbericht oder für einen Hörfunkbeitrag machen noch lange keinen Fernsehfilm. Es sind eben zwei Welten. (HEINZLE/OBERMAIER/STEIN 2014: 76)

6. Fazit

Das Projekt *Geheimer Krieg* zeigt, dass die Übertragung des Konzepts der transmedialen Welten auf den journalistischen Kontext funktioniert – und Journalist/innen durch qualitativ hochwertige Arbeit Veränderungen bewirken können. Zwar ignorierte die Bundesregierung zunächst die Berichte zum *Geheimen Krieg*. Als das Rechercheteam im November 2013 alle Rechercheergebnisse veröffentlicht hatte, war das jedoch nicht mehr möglich:

In einer Sondersitzung des Bundestags fragte die Opposition die neue Regierung aus und beantragte einen parlamentarischen Untersuchungsausschuss. Der Generalbundesanwalt nahm Ermittlungen auf. Und Menschenrechtsgruppen bereiten derzeit Klagen gegen die Bundesregierung vor. (FUCHS 2014: 69)

Ein weiterer Erfolg der Journalist/innen: Zwei Wochen nach den Berichten gab die Bundesregierung Ende November 2013 die Auflösung der »Hauptstelle für Befragungswesen« in Berlin-Wilmersdorf bekannt, wo Spione Asylbewerber befragten und Informationen an die USA weitergaben (vgl. FUCHS/OBERMAIER 2014: 72).

Gerade in Zeiten, in denen viele Medienhäuser ökonomisch schlecht dastehen und die Qualität der Medienprodukte unter dem Sparzwang leidet,

können in der Zusammenarbeit mehrerer Medien, dem Erschließen nicht-fiktiver Welten und deren transmedialer Aufbereitung Chancen liegen – nicht nur für große finanzstarke Redaktionen, sondern auch für kleinere Medienhäuser:

1) Die tiefgehenden Recherchen, die notwendig sind, um komplexe nicht-fiktive Welten zu erschließen, ermöglichen es, eine große Zahl an unterschiedlichen Geschichten aus dieser Welt abzuleiten. Rechercheergebnisse können also zum Teil mehrfach verwendet werden, um die einzelnen Teilgeschichten mit Kontextinformationen zu der Welt, in der sie zu verorten sind, auszustatten.

2) Die Konstruktion einer transmedialen Welt bietet dem Publikum aufgrund unterschiedlicher Medien und Erzählformen vielerlei Einstiegspunkte, die es ermöglichen, Rezipient/innen in unterschiedlichen Lebensbereichen zu erreichen und auf diese Weise neue Zielgruppen zu gewinnen (vgl. EDER 2012: 228). So erreichte das Projekt *Geheimer Krieg* zusätzlich zu den rund 3,1 Millionen Zuschauer/innen der beiden Film-Versionen (exklusive Mediathek) mithilfe des mehr als 10.000 Mal verkauften Buches eine ganze andere Rezipient/innengruppe.

3) Transmediales Arbeiten über institutionelle Mediengrenzen hinweg hilft dabei, Ressourcen zu bündeln und Synergien zu schaffen. Voraussetzung hierfür ist, dass die kooperierenden Redaktionen nicht in einer direkten Konkurrenz zueinander stehen. Insbesondere in eingespielten Teams, die bereits mehrfach kooperiert haben, kann der Austausch aller Rechercheergebnisse dem einzelnen Journalisten/der einzelnen Journalistin viel Recherchearbeit und den Redaktionen hohe Ausgaben sparen.

4) Für den Rezipienten/die Rezipientin bieten sich Einblicke in fremde, jedoch »reale« Welten, die im besten Fall Relevanz für das eigene Leben haben. Aber auch das Erkunden nicht-fiktiver Welten, die keinen direkten Bezug zum Leben des Rezipienten/der Rezipientin aufweisen, kann für das Publikum einen Mehrwert bedeuten. Denn: Einblicke in fremde Welten bedeuten Weitblick und eine andere Sicht auf das eigene Leben (vgl. JENKINS 2013a). Im Idealfall führt die transmediale Aufbereitung zu einem völlig neuen Erleben von Medienprodukten – und dadurch zu einem größeren Interesse an journalistischer Arbeit.

Literatur

ALTMEPPE, KLAUS-DIETER: Cross-Media-Publishing. In: BENTELE, GÜNTHER; HANS-BERND BROSIUS; OTFRIED JARREN (Hrsg.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Wiesbaden [Springer VS] 2013, S. 47

- ALZAMORA, GEANE; LORENA TÁRCIA: Convergence and Transmedia. Semantic Galaxies and Emerging Narratives in Journalism. In: *Brazilian Journalism Research*, 8(1), 2012, S. 22-34
- BENTELE, GÜNTER; HANS-BERND BROSIUS; OTFRIED JARREN (Hrsg.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Wiesbaden [Springer VS] 2013
- EDER, JENS: Transmediale Imaginationen. In: HANICH, JULIAN; HANS JÜRGEN WULFF (Hrsg.): *Auslassen, Andeuten, Auffüllen. Der Film und die Imagination des Zuschauers*. München [Fink] 2012, S. 207-237
- EDER, JENS; JAN-NOËL THON: Digitale Figuren in Kinofilm und Computerspiel. In: SEGEBERG, HARRO (Hrsg.): *Film im Zeitalter Neuer Medien II. Digitalität und Kino*. München [Fink] 2012, S. 139-181
- EVANS, ELIZABETH: *Transmedia Television. Audiences, New Media and Daily Life*. New York [Routledge] 2011
- FORD, SAM: Transmedia Journalism. A Story-Based Approach to Convergence. In: *Future of Entertainment*, 05.04.2007. http://www.convergenceculture.org/weblog/2007/04/transmedia_journalism_a_storyb.php [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- HALLER, MICHAEL: *Brauchen wir Zeitungen? Zehn Gründe, warum die Zeitungen untergehen. Und zehn Vorschläge, wie dies verhindert werden kann*. Köln [Herbert von Halem] 2014
- HOHLFELD, RALF; PHILIPP MÜLLER; ANNEKATHRIN RICHTER; FRANZISKA ZACHER (Hrsg.): *Crossmedia. Wer bleibt auf der Strecke?* 2. Auflage. Berlin [LIT] 2013
- JAKUBETZ, CHRISTIAN: *Crossmedia*. 2., überarbeitete Auflage. Konstanz [UVK] 2011
- JAKUBETZ, CHRISTIAN: Transmediales Arbeiten. In: KAISER, MARKUS (Hrsg.): *Innovation in den Medien. Crossmedia – Storywelten – Change Management*. München [Hooffacker/MedienCampus Bayern e.V.] 2013, S. 45-53
- JENKINS, HENRY: *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York [New York UP] 2006
- JENKINS, HENRY: Transmedia Storytelling 101. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 22.03. 2007. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: Transmedia Education. The 7 Principles Revisited. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 21.06.2010. http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: Building Imaginary Worlds. An Interview with Mark J.P. Wolf (Part Two). In: *Confessions of an Aca-Fan*, 04.09.2013a. <http://henryjenkins.org/2013/09/building-imaginary-worlds-an-interview-with-mark-j-p-wolf-part-two.html> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- JENKINS, HENRY: Transmedia Storytelling and Entertainment. A New Syllabus. In: *Confessions of an Aca-Fan*, 28.08.2013b. <http://henryjenkins.org/2013/08/transmedia.html> [letzter Zugriff: 15.07.2014]

- KLAstrup, LISBETH; SUSANA TOSCA: Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design. 2004. http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/04.klastruptosca_transworlds.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- LONG, GEOFFREY A.: *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Cambridge, MA [MA Thesis, MIT] 2007. <http://cmsw.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- MARCINKOWSKI, FRANK: Medienkonvergenz. In: BENTELE, GÜNTER; HANS-BERND BROSIUS; OTFRIED JARREN (Hrsg.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Wiesbaden [Springer VS] 2013, S. 210-211
- MEIER, KLAUS: »Cross Media«. Konsequenzen für den Journalismus. In: *Communicatio Socialis*, 40(4), 2007, S. 350-364
- MEIER, KLAUS; VANESSA GIESE; TOBIAS SCHWEIGMANN: Das »Kreuzen« der Medien. Das Konzept des crossmedialen Labors. In: DERNBACH, BEATRICE; WIEBKE LOOSEN (Hrsg.): *Didaktik der Journalistik. Konzepte, Methoden und Beispiele aus der Journalistenausbildung*. Wiesbaden [Springer VS] 2012, S. 311-322
- MOLONEY, KEVIN T.: *Porting Transmedia Storytelling to Journalism*. Denver [MA Thesis, University of Denver] 2011a. http://www.colorado.edu/journalism/photojournalism/Transmedia_Journalism.pdf [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- MOLONEY, KEVIN T.: World Building. In: *Transmedia Journalism. Porting Transmedia Storytelling to the New Business*, 15.08.2011b. <http://transmediajournalism.org/2011/08/15/world-building/> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- PÖRKSEN, BERNHARD: Konstruktivismus. In: WEISCHENBERG, SIEGFRIED; HANS J. KLEINSTEUBER; BERNHARD PÖRKSEN (Hrsg.): *Handbuch Journalismus und Medien*. Konstanz [UVK] 2005, S. 177-181
- SCHRÖTER, JENS: Intermedialität. Facetten und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: *montage/av*, 7(2), 1998, S. 129-154.
- SCHRÖTER, JENS: Crossmedia. In: WEISCHENBERG, SIEGFRIED; HANS J. KLEINSTEUBER; BERNHARD PÖRKSEN (Hrsg.): *Handbuch Journalismus und Medien*. Konstanz [UVK] 2005, S. 35-37
- SCHWEIGER, WOLFGANG: Multimedia. In: BENTELE, GÜNTER; HANS-BERND BROSIUS; OTFRIED JARREN (Hrsg.): *Lexikon Kommunikations- und Medienwissenschaft*. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Wiesbaden [Springer VS] 2013, S. 237
- SCOLARI, CARLOS ALBERTO: Transmedia Storytelling. Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. In: *International Journal of Communication*, (3), 2009, S. 586-606
- VEGLIS, ANDREAS: From Cross Media to Transmedia Reporting in Newspaper Articles. In: *Publishing Research Quarterly*, 28(4), 2012, S. 313-324

WEISCHENBERG, SIEGFRIED; HANS J. KLEINSTEUBER; BERNHARD PÖRKSEN (Hrsg.):

Handbuch Journalismus und Medien. Konstanz [UVK] 2005

WOLF, MARK J.P.: *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York [Routledge] 2012

Material zum Fallbeispiel *Geheimer Krieg*

- Telefon-Interview mit Christian Fuchs, 24. März 2014 (Transkript liegt vor)
- Protokolle der Recherche zum *Geheimen Krieg* durch Journalist/innen aus dem Rechercheteam in *Message. Internationale Zeitschrift für Journalismus*:
 - FUCHS, CHRISTIAN: Der geheime Krieg. In: *Message. Internationale Zeitschrift für Journalismus*, (2), 2014, S. 66-69
 - FUCHS, CHRISTIAN; FREDERIK OBERMAIER: »Hauptstelle Horch«. In: *Message. Internationale Zeitschrift für Journalismus*, (2), 2014, S. 72
 - HEINZLE, CHRISTOPH; FREDERIK OBERMAIER; JULIA STEIN: Aus verschiedenen Welten. In: *Message. Internationale Zeitschrift für Journalismus*, (2), 2014, S. 76
 - KEMPMANN, ANTONIUS: Rechercheur bei der Arbeit. In: *Message. Internationale Zeitschrift für Journalismus*, (2), 2014, S. 70-71
 - SCHENCK, NIKLAS; LUTZ ACKERMANN: Den Krieg erzählen. In: *Message. Internationale Zeitschrift für Journalismus*, (2), 2014, S. 77-79
 - STROZYK, JAN LUKAS: Die Story im Datenhaufen. In: *Message. Internationale Zeitschrift für Journalismus*, (2), 2014, S. 73-74
 - STROZYK, JAN LUKAS: »Wie ein neuer Kontinent«. Interview mit dem Datenjournalisten Lorenz Matzat über seine Mitarbeit am Projekt »Geheimer Krieg«. In: *Message. Internationale Zeitschrift für Journalismus*, (2), 2014, S. 75
- Interview mit John Goetz zum Ablauf der Recherche auf *Sueddeutsche.de*. 22. November 2013. <http://www.sueddeutsche.de/politik/aktenlage-zum-geheimen-krieg-die-amerikaner-duerfen-eigentlich-ueber-alles-reden-1.1824583> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- Journalistische Produkte der Recherchekooperation zum *Geheimen Krieg*:
 - Film: *Geheimer Krieg* (ARD, Panorama, 28.11.2013, 21.45 Uhr; NDR Fernsehen, Panorama – die Reporter, 03.12.2013, 21.00 Uhr)
 - Buch: FUCHS, CHRISTIAN; JOHN GOETZ: *Der geheime Krieg. Wie von Deutschland aus der Kampf gegen den Terror gesteuert wird*. Reinbek b. Hamburg [Rowohlt] 2013

- Webseite zum Rechercheprojekt:
<http://www.geheimerkrieg.de> [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- Artikel-Serie in der *Süddeutschen Zeitung*:
http://www.sueddeutsche.de/thema/Geheimer_Krieg
[letzter Zugriff: 15.07.2014]
- Hörfunkbeiträge und TV-Beiträge im NDR:
http://www.ndr.de/geheimer_krieg/ [letzter Zugriff: 15.07.2014]
- Facebook-Seite zum Buch: <https://www.facebook.com/GeheimerKrieg>
[letzter Zugriff: 15.07.2014]
- Social TV zum *Geheimen Krieg*, Diskussion vom 28.11.2013 zum
Nachlesen: <http://geheimerkrieg.ndr.soviet.tv/> [letzter Zugriff:
15.07.2014]

[\[Inhaltsverzeichnis\]](#)

Impressum

IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft wird herausgegeben von Klaus Sachs-Hombach, Jörg R.J. Schirra, Stephan Schwan und Hans Jürgen Wulff.

Bisherige Ausgaben

IMAGE 19

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

SABINA MISCH: Mediatisierung, Visualisierung und Virtualisierung. Bildgebende Verfahren und 3D-Navigation in der Medizin. Eine bildwissenschaftliche und mediensoziologische Betrachtung

KLAUS H. KIEFER: *Gangnam Style* erklärt. Ein Beitrag zur deutsch-koreanischen Verständigung

EVRIPIDES ZANTIDES/EVANGELOS KOURDIS: Graphism and Intersemiotic Translation. An Old Idea or a New Trend in Advertising?

MARTIN FRICKE: Quantitative Analyse zu Strukturmerkmalen und -veränderung im Medium Comic am Beispiel Action Comic

FRANZ REITINGER: Die ›ultimate‹ Theorie des Bildes

IMAGE 18: Bild und Moderne

Herausgeber: Martin Scholz

MARTIN SCHOLZ: Bild und Moderne

RALF BOHN: Zur soziografischen Darstellung von Selbstbildlichkeit. Von den Bildwissenschaften zur szenologischen Differenz

ALEXANDER GLAS: Lernen mit Bildern. Eine empirische Studie zum Verhältnis von Blickbildung, Imagination und Sprachbildung

- PAMELA C. SCORZIN:** Über das Unsichtbare im Sichtbaren. Szenografische Visualisierungsstrategien und moderne Identitätskonstruktionen am Beispiel von Jeff Walls »After ›Invisible Man‹ by Ralph Ellison, the Prologue«
- HEINER WILHARM:** Weltbild und Ursprung. Für eine Wiederbelebung der Künste des öffentlichen Raums. Zu Heideggers Bildauffassung der 30er Jahre
- NORBERT M. SCHMITZ:** Malewitsch »Letzte futuristische Ausstellung ›0,10‹« in St. Petersburg 1915 oder die Paradoxien des fotografischen Suprematismus. Die medialen Voraussetzungen des autonomen Bildes
- ROLF NOHR:** Die Tischplatte der Authentizität. Von der kunstvollen Wissenschaft zum Anfassen
- ROLF SACHSSE:** Medien im Kreisverkehr. Architektur – Fotografie – Buch
- SABINE FORAITA:** Bilder der Zukunft in der Vergangenheit und Gegenwart. Wie entstehen Bilder der Zukunft? Wer schafft sie und wer nutzt sie? Bilder als designwissenschaftliche Befragungsform
- THOMAS HEUN:** Die Bilder der Communities. Zur Bedeutung von Bildern in Online-Diskursen

IMAGE 17

Herausgeber/in: Rebecca Borschtschow, Lars C. Grabbe, Patrick Rupert-Kruse

- REBECCA BORSCHTSCHOW/LARS C. GRABBE/PATRICK RUPERT-KRUSE:** Bewegtbilder. Grenzen und Möglichkeiten einer Bildtheorie des Films
- HANS JÜRGEN WULFF:** Schwarzbilder. Notizen zu einem filmbildtheoretischen Problem
- LARS C. GRABBE/PATRICK RUPERT-KRUSE:** Filmische Perspektiven holonisch-mnemonischer Repräsentation. Versuch einer allgemeinen Bildtheorie des Films
- MARIJANA ERSTIĆ:** Jenseits der Starrheit des Gemäldes. Luchino Viscontis kristalline Filmwelten am Beispiel von *Gruppo di famiglia in un interno* (*Gewalt und Leidenschaft*)
- INES MÜLLER:** Bildgewaltig! Die Möglichkeiten der Filmästhetik zur Emotionalisierung der Zuschauer
- REBECCA BORSCHTSCHOW:** Bild im Rahmen, Rahmen im Bild. Überlegungen zu einer bildwissenschaftlichen Frage
- NORBERT M. SCHMITZ:** Arnheim versus Panofsky/Modernismus versus Ikonologie. Eine exemplarische Diskursanalyse zum Verhältnis der Kunstgeschichte zum filmischen Bild
- FLORIAN HÄRLE:** Über filmische Bewegtbilder, die sich wirklich bewegen. Ansatz einer Interpretationsmethode
- DIMITRI LIEBSCH:** Wahrnehmung, Motorik, Affekt. Zum Problem des Körpers in der phänomenologischen und analytischen Filmphilosophie
- TINA HEDWIG KAISER:** Schärfe, Fläche, Tiefe. Wenn die Filmbilder sich der Narration entziehen. Bildnischen des Spielfilms als Verbindungslinien der Bild- und Filmwissenschaft

IMAGE 16

- JÖRG R.J. SCHIRRA:** Editorial
- MATTHIAS MEILER:** Semiologische Überlegungen zu einer Theorie des öffentlichen Raums. Textur und Textwelt am Beispiel der Kommunikationsform Kleinplakat
- CLAUS SCHLABERG:** »Bild«. Eine Explikation auf der Basis von Intentionalität und Bewirken

ASMAA ABD ELGAWAD ELSEBAE: Computer Technology and Its Reflection on the Architecture and Internal Space

JULIAN WANGLER: Mehr als einfach nur grau. Die visuelle Inszenierung von Alter in Nachrichtenberichterstattung und Werbung

IMAGE 16 Themenheft: Bildtheoretische Ansätze in der Semiotik

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

DORIS SCHÖPS: Semantik und Pragmatik von Körperhaltungen im Spielfilm

SASCHA DEMARMELS: Als ob die Sinne erweitert würden... Augmented Reality als Emotionalisierungsstrategie

CHRISTIAN TRAUTSCH/YIXIN WU: Die Als-ob-Struktur von Emotikons im WWW und in anderen Medien

MARTIN SIEFKES: The Semantics of Artefacts. How We Give Meaning to the Things We Produce and Use

KLAUS H. KIEFER: »Le Corancan«. Sprechende Beine

IMAGE 15

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

HERIBERT RÜCKER: Auch Wissenschaften sind nur Bilder ihrer Maler. Eine Hermeneutik der Abbildung

RAY DAVID: A Mimetic Psyche

GEORGE DAMASKINIDIS/ANASTASIA CHRISTODOULOU: The Press Briefing as an ESP Educational Microworld. An Example of Social Semiotics and Multimodal Analysis

KATHARINA SCHULZ: Geschichte, Rezeption und Wandel der Fernsehserie

IMAGE 15 Themenheft: Poster-Vorträge auf der internationalen Fachkonferenz »Ursprünge der Bilder. Anthropologische Diskurse in der Bildwissenschaft«

Herausgeber: Ronny Becker, Jörg R.J. Schirra, Klaus Sachs-Hombach

KLAUS SACHS-HOMBACH: Einleitung

MARCEL HEINZ: Born in the Streets. Meaning by Placing

TOBIAS SCHÖTTLER: The Triangulation of Images. Pictorial Competence and Its Pragmatic Condition of Possibility

MARTINA SAUER: Zwischen Hingabe und Distanz. Ernst Cassirers Beitrag zur Frage nach dem Ursprung der Bilder im Vergleich zu vorausgehenden (Kant), zeitgleichen (Heidegger und Warburg) und aktuellen Positionen

IMAGE 14

Herausgeber: Klaus Sachs-Hombach, Jörg R.J. Schirra, Ronny Becker

RONNY BECKER/KLAUS SACHS-HOMBACH/JÖRG R.J. SCHIRRA: Einleitung
GODA PLAUM: Funktionen des bildnerischen Denkens
CONSTANTIN RAUER: Kleine Kulturgeschichte des Menschenbildes. Ein Essay
JENNIFER DAUBENBERGER: »A Skin Deep Creed«. Tattooing as an Everlasting Visual
Language in Relation to Spiritual and Ideological Beliefs
SONJA ZEMAN: »Grammaticalization« Within Pictorial Art? Searching for Diachronic
Principles of Change in Picture and Language
LARISSA M. STRAFFON: The Descent of Art. The Evolution of Visual Art as Communication
via Material Culture
TONI HILDEBRANDT: Bild, Geste und Hand. Leroi-Gourhans paläontologische Bildtheorie
CLAUDIA HENNING: Tagungsbericht zur internationalen Fachkonferenz »Ursprünge der
Bilder« (30. März – 1. April 2011)

IMAGE 14 Themenheft: *Homor pictor und animal symbolicum*

Herausgeber: Mark A. Halawa

MARK A. HALAWA: Editorial. *Homo pictor* und *animal symbolicum*. Zu den Möglichkeiten
und Grenzen einer philosophischen Bildanthropologie
NISAAR ULAMA: Von Bildfreiheit und Geschichtsverlust. Zu Hans Jonas' *homo pictor*
JÖRG R.J. SCHIRRA/KLAUS SACHS-HOMBACH: Kontextbildung als anthropologischer Zweck
von Bildkompetenz
ZSUZSANNA KONDOR: Representations and Cognitive Evolution. Towards an Anthropology
of Pictorial Representation
JAKOB STEINBRENNER: Was heißt Bildkompetenz? Oder Bemerkungen zu Dominic Lopes'
Kompetenzbedingung

IMAGE 13

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial
MATTHIAS HÄNDLER: Phänomenologie, Semiotik und Bildbegriff. Eine kritische Diskussion
SANDY RÜCKER: McLuhans *global village* und Enzensbergers Netzstadt. Untersuchung
und Vergleich der Metaphern
MARTINA SAUER: Affekte und Emotionen als Grundlage von Weltverstehen. Zur
Tragfähigkeit des kulturanthropologischen Ansatzes Ernst Cassirers in den
Bildwissenschaften
JAKOB SAUERWEIN: Das Bewusstsein im Schlaf. Über die Funktion von Klarträumen

IMAGE 12: Bild und Transformation

Herausgeber: Martin Scholz

MARTIN SCHOLZ: Von Katastrophen und ihren Bildern

STEPHAN RAMMLER: Im Schatten der Utopie. Zur sozialen Wirkungsmacht von Leitbildern kultureller Transformation

KLAUS SACHS-HOMBACH: Zukunftsbilder. Einige begriffliche Anmerkungen

ROLF NOHR: Sternenkind. Vom Transformatorischen, Nützlichen, dem Fötus und dem blauen Planeten

SABINE FORAITA/MARKUS SCHLEGEL: Vom Höhlengleichnis zum Zukunftsszenario oder wie stellt sich Zukunft dar?

ROLF SACHSSE: How to do things with media images. Zur Praxis positiver Transformationen stehender Bilder

HANS JÜRGEN WULFF: Zeitmodi, Prozesszeit. Elementaria der Zeitrepräsentation im Film

ANNA ZIKA: gottseidank: ich muss keine teflon-overalls tragen. mode(fotografie) und zukunft

MARTIN SCHOLZ: Versprechen. Bilder, die Zukunft zeigen

IMAGE 11

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

TINA HEDWIG KAISER: Dislokationen des Bildes. Bewegter Bildraum, haptisches Sehen und die Herstellung von Wirklichkeit

GODA PLAUM: Bildnerisches Denken

MARTINA ENGELBRECHT/JULIANE BETZ/CHRISTOPH KLEIN/RAPHAEL ROSENBERG: Dem Auge auf der Spur. Eine historische und empirische Studie zur Blickbewegung beim Betrachten von Gemälden

CHRISTIAN TRAUTSCH: Die Bildphilosophien Ludwig Wittgensteins und Oliver Scholz' im Vergleich

BEATRICE NUNOLD: Landschaft als Topologie des S(ch)eins

IMAGE 10

Herausgeberinnen: Claudia Henning, Katharina Scheiter

CLAUDIA HENNING/KATHARINA SCHEITER: Einleitung

ANETA ROSTKOWSKA: Critique of Lambert Wiesing's Phenomenological Theory of Picture

NICOLAS ROMANACCI: Pictorial Ambiguity. Approaching ›Applied Cognitive Aesthetics‹ from a Philosophical Point of View

PETRA BERNHARDT: ›Einbildung‹ und Wandel der Raumkategorie ›Osten‹ seit 1989. Werbebilder als soziale Indikatoren

EVELYN RUNGE: Ästhetik des Elends. Thesen zu sozialengagierter Fotografie und dem Begriff des Mitleids

STEFAN HÖLSCHER: Bildstörung. Zur theoretischen Grundlegung einer experimentell-empirischen Bilddidaktik

KATHARINA LOBINGER: Facing the picture. Blicken wir dem Bild ins Auge! Vorschlag für eine metaanalytische Auseinandersetzung mit visueller Medieninhaltsforschung

BIRGIT IMHOF/HALSZKA JARODZKA/PETER GERJETS: Classifying Instructional Visualizations. A Psychological Approach

PETRA BERNHARDT: Tagungsbericht zur internationalen Fachkonferenz »Bilder – Sehen – Denken« (18. – 20. März 2009)

IMAGE 9

KLAUS SACHS-HOMBACH: Editorial

DIETER MAURER/CLAUDIA RIBONI/BIRUTE GUJER: Frühe Bilder in der Ontogenese

DIETER MAURER/CLAUDIA RIBONI/BIRUTE GUJER: Bildgenese und Bildbegriff

MICHAEL HANKE: Text – Bild – Körper. Vilém Flussers medientheoretischer Weg vom Subjekt zum Projekt

STEFAN MEIER: »Pimp your profile«. Fotografie als Mittel visueller Imagekonstruktion im Web 2.0

JULIUS ERDMANN: My body style(s). Formen der bildlichen Identität im Studivz

ANGELA KREWANI: Technische Bilder. Aspekte medizinischer Bildgestaltung

BEATE OCHSNER: Visuelle Subversionen. Zur Inszenierung monströser Körper im Bild

IMAGE 8

Herausgeberin: Dagmar Venohr

DAGMAR VENOHR: Einleitung

CHRISTIANE VOSS: Fiktionale Immersion zwischen Ästhetik und Anästhesierung

KATHRIN BUSCH: Kraft der Dinge. Notizen zu einer Kulturtheorie des Designs

RÜDIGER ZILL: Im Schaufenster

PETRA LEUTNER: Leere der Sehnsucht. Die Mode und das Regiment der Dinge

DAGMAR VENOHR: Modehandeln zwischen Bild und Text. Zur Ikonotextualität der Mode in der Zeitschrift

IMAGE 7

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

BEATRICE NUNOLD: Sinnlich – konkret. Eine kleine Topologie des S(ch)eins

DAGMAR VENOHR: ModeBilderKunstTexte. Die Kontextualisierung der Modefotografien von F.C. Gundlach zwischen Kunst- und Modesystem

NICOLAS ROMANACCI: »Possession plus reference«. Nelson Goodmans Begriff der Exemplifikation – angewandt auf eine Untersuchung von Beziehungen zwischen Kognition, Kreativität, Jugendkultur und Erziehung

HERMANN KALKOFEN: Sich selbst bezeichnende Zeichen

RAINER GROH: Das Bild des Googelns

IMAGE 6

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

SABRINA BAUMGARTNER/JOACHIM TREBBE: Die Konstruktion internationaler Politik in den Bildsequenzen von Fernsehnachrichten. Quantitative und qualitative Inhaltsanalysen zur Darstellung von mediatisierter und inszenierter Politik

HERMANN KALKOFEN: Bilder lesen...

FRANZ REITINGER: Bildtransfers. Der Einsatz visueller Medien in der Indianermission Neufrankreichs

ANDREAS SCHELSKE: Zur Sozialität des nicht-fotorealistischen Renderings. Eine zu kurze, soziologische Skizze für zeitgenössische Bildmaschinen

IMAGE 6 Themenheft: Rezensionen

STEPHAN KORNMESSE rezensiert: Symposium »Signs of Identity—Exploring the Borders«

SILKE EILERS rezensiert: *Bild und Eigensinn*

MARCO A. SORACE rezensiert: *Mit Bildern lügen*

MIRIAM HALWANI rezensiert: *Gottfried Jäger*

SILKE EILERS rezensiert: *Bild/Geschichte*

HANS JÜRGEN WULFF rezensiert: *Visual Culture Revisited*

GABRIELLE DUFOUR-KOWALSKA rezensiert: *Ästhetische Existenz heute*

STEPHANIE HERING rezensiert: *MediaArtHistories*

MIHAI NADIN rezensiert: *Computergrafik*

SILKE EILERS rezensiert: *Modernisierung des Sehens*

IMAGE 5

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

HERMANN KALKOFEN: Pudowkins Experiment mit Kuleschow

REGULA FANKHAUSER: Visuelle Erkenntnis. Zum Bildverständnis des Hermetismus in der Frühen Neuzeit

BEATRICE NUNOLD: Die Welt im Kopf ist die einzige, die wir kennen! Dalis paranoisch-kritische Methode, Immanuel Kant und die Ergebnisse der neueren Neurowissenschaft

PHILIPP SOLDT: Bildbewusstsein und »willing suspension of disbelief«. Ein psychoanalytischer Beitrag zur Bildrezeption

IMAGE 5 Themenheft: Computational Visualistics and Picture Morphology

Herausgeber: Jörg R.J. Schirra

JÖRG R.J. SCHIRRA: Computational Visualistics and Picture Morphology. An Introduction

YURI ENGELHARDT: Syntactic Structures in Graphics

STEFANO BORGIO/ROBERTA FERRARIO/CLAUDIO MASOLO/ALESSANDRO OLTRAMARI:

Mereogeometry and Pictorial Morphology

WINFRIED KURTH: Specification of Morphological Models with L-Systems and Relational Growth Grammars

TOBIAS ISENBERG: A Survey of Image-Morphologic Primitives in Non-Photorealistic Rendering

HANS DU BUF/JOÃO RODRIGUES: Image Morphology. From Perception to Rendering

THE SVP GROUP: Automatic Generation of Movie Trailers Using Ontologies

JÖRG R.J. SCHIRRA: Conclusive Notes on Computational Picture Morphology

IMAGE 4

JÖRG R.J. SCHIRRA: Editorial

BEATRICE NUNOLD: Landschaft als Topologie des Seins

STEPHAN GÜNZEL: Bildtheoretische Analyse von Computerspielen in der Perspektive Erste Person

MARIO BORILLO/JEAN-PIERRE GOULETTE: Computing Architectural Composition from the Semantics of the *Vocabulaire de l'architecture*

ALEXANDER GRAU: Daten, Bilder: Weltanschauungen. Über die Rhetorik von Bildern in der Hirnforschung

ELIZE BISANZ: Zum Erkenntnispotenzial von künstlichen Bildsystemen

IMAGE 4 Themenheft: Rezensionen

Aus aktuellem Anlass:

FRANZ REITINGER: Karikaturenstreit

Rezensionen:

FRANZ REITINGER rezensiert: *Geschichtsdeutung auf alten Karten*

FRANZ REITINGER rezensiert: *Auf dem Weg zum Himmel*

FRANZ REITINGER rezensiert: *Bilder sind Schüsse ins Gehirn*

KLAUS SACHS-HOMBACH rezensiert: *Politik im Bild*

SASCHA DEMARMELS rezensiert: *Bilder auf Weltreise*

SASCHA DEMARMELS rezensiert: *Bild und Medium*

THOMAS MEDER rezensiert: *Blicktricks*

THOMAS MEDER rezensiert: *Wege zur Bildwissenschaft*

EVA SCHÜRMANN rezensiert: *Bild-Zeichen* und *What do pictures want?*

IMAGE 3

KLAUS SACHS-HOMBACH: Editorial

HEIKO HECHT: Film as Dynamic Event Perception. Technological Development Forces
Realism to Retreat

HERMANN KALKOFEN: Inversion und Ambiguität. Kapitel aus der psychologischen Optik

KAI BUCHHOLZ: Imitationen. Mehr Schein als Sein?

CLAUDIA GLIEMANN: Bilder in Bildern. Endogramme von Eggs & Bitschin

CHRISTOPH ASMUTH: Die Als-Struktur des Bildes

IMAGE 3 Themenheft: Bild-Stil. Strukturierung der Bildinformation

Herausgeber/in: Martina Plümacher, Klaus Sachs-Hombach

MARTINA PLÜMACHER/KLAUS SACHS-HOMBACH: Einleitung
NINA BISHARA: Bilderrätsel in der Werbung
SASCHA DEMARMELS: Funktion des Bildstils von politischen Plakaten. Eine historische Analyse am Beispiel von Abstimmungsplakaten
DAGMAR SCHMAUKS: Rippchen, Rüssel, Ringelschwanz. Stilisierungen des Schweins in Werbung und Cartoon
BEATRICE NUNOLD: Landschaft als Immersionsraum und Sakralisierung der Landschaft
KLAUS SACHS-HOMBACH/JÖRG R.J. SCHIRRA: Bildstil als rhetorische Kategorie

IMAGE 2: Kunstgeschichtliche Interpretation und bildwissenschaftliche Systematik

Herausgeber: Klaus Sachs-Hombach

KLAUS SACHS-HOMBACH: Einleitung
BENJAMIN DRECHSEL: Die Macht der Bilder als Ohnmacht der Politikwissenschaft. Ein Plädoyer für die transdisziplinäre Erforschung visueller politischer Kommunikation
EMMANUEL ALLOA: Bildökonomie. Von den theologischen Wurzeln eines streitbaren Begriffs
SILVIA SEJA: Das Bild als Handlung? Zum Verhältnis der Begriffe ›Bild‹ und ›Handlung‹
HELGE MEYER: Die Kunst des Handelns und des Leidens. Schmerz als Bild in der Performance Art
STEFAN MEIER-SCHUEGRAF: Rechtsextreme Bannerwerbung im Web. Eine medienspezifische Untersuchung neuer Propagandaformen von rechtsextremen Gruppierungen im Internet

IMAGE 2 Themenheft: Filmforschung und Filmlehre

Herausgeber/in: Eva Fritsch, Rüdiger Steinmetz

EVA FRITSCH/RÜDIGER STEINMETZ: Einleitung
KLAUS KEIL: Filmforschung und Filmlehre in der Hochschullandschaft
EVA FRITSCH: Film in der Lehre. Erfahrungen mit einführenden Seminaren zu Filmgeschichte und Filmanalyse
MANFRED RÜSEL: Film in der Lehrerfortbildung
WINFRIED PAULEIT: Filmlehre im internationalen Vergleich
RÜDIGER STEINMETZ/KAI STEINMANN/SEBASTIAN UHLIG/RENÉ BLÜMEL: Film- und Fernsehästhetik in Theorie und Praxis
DIRK BLOTHNER: Der Film. Ein Drehbuch des Lebens? Zum Verhältnis von Psychologie und Spielfilm
KLAUS SACHS-HOMBACH: Plädoyer für ein Schulfach ›Visuelle Medien‹

IMAGE 1: Bildwissenschaft als interdisziplinäres Unternehmen. Eine Standortbestimmung

KLAUS SACHS-HOMBACH: Editorial

PETER SCHREIBER: Was ist Bildwissenschaft? Versuch einer Standort- und Inhaltsbestimmung

FRANZ REITINGER: Die Einheit der Kunst und die Vielfalt der Bilder

KLAUS SACHS-HOMBACH: Arguments in Favour of a General Image Science

JÖRG R.J. SCHIRRA: Ein Disziplinen-Mandala für die Bildwissenschaft. Kleine Provokation zu einem neuen Fach

KIRSTEN WAGNER: Computergrafik und Informationsvisualisierung als Medien visueller Erkenntnis

DIETER MÜNCH: Zeichentheoretische Grundlagen der Bildwissenschaft

ANDREAS SCHELSKE: Zehn funktionale Leitideen multimedialer Bildpragmatik

HERIBERT RÜCKER: Abbildung als Mutter der Wissenschaften

IMAGE 1 Themenheft: Die schräge Kamera

Herausgeber: Klaus Sachs-Hombach, Hans Jürgen Wulff

KLAUS SACHS-HOMBACH/HANS JÜRGEN WULFF: Vorwort

KLAUS SACHS-HOMBACH/STEPHAN SCHWAN: Was ist »schräge Kamera«? Anmerkungen zur Bestandsaufnahme ihrer Formen, Funktionen und Bedeutungen

HANS JÜRGEN WULFF: Die Dramaturgien der schrägen Kamera. Thesen und Perspektiven

THOMAS HENSEL: Aperspektive als symbolische Form. Eine Annäherung

MICHAEL ALBERT ISLINGER: Phänomenologische Betrachtungen im Zeitalter des digitalen Kinos

JÖRG SCHWEINITZ: Ungewöhnliche Perspektive als Exzess und Allusion. Busby Berkeleys »Lullaby of Broadway«

JÜRGEN MÜLLER/JÖRN HETEBRÜGGE: Out of focus. Verkantungen, Unschärfen und Verunsicherungen in Orson Welles' *The Lady from Shanghai* (1947)