

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 Konzepte 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 Kinozuschauer: 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 Schnittfassung 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-contained«), 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 Eco's 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 Blogbeitrags 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 Fernseh narration 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 Begriffsentwirrung« 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 Analysekatégorien. 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, un- belebte 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 Klastrup 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 Klastrups 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 kommunitaristischen 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 verhartet 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 Klastrup 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 Produktionsseite 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 Erzähltempo 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