

Joachim Friedmann

Transmediales Erzählen

**Narrative Gestaltung in Literatur, Film,
Graphic Novel und Game**

HERBERT VON HALEM VERLAG

Als Dissertation 2016 im Studiengang Kulturwissenschaften der Viadrina
Universität Frankfurt/Oder angenommen.
Erstprüfer: Prof. Dr. Hartmut Schröder, Zweitprüfer: Prof. Dr. Werner Konitzer

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte
bibliografische Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Joachim Friedmann
Transmediales Erzählen.
Narrative Gestaltung in Literatur, Film, Graphic Novel und Game
Köln: Halem, 2017

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie
der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche
Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer
Systeme (inkl. Online-Netzwerken) gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder
verbreitet werden.

© 2017 Herbert von Halem Verlag, Köln

Zuerst erschienen im UVK Verlag, Konstanz, 2016 (978-3-86764-728-1)

ISBN 978-3-7445-1149-0 (Print)
ISBN 978-3-7445-1147-6 (ePDF)

Herbert von Halem Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG
Schanzenstr. 22, 51063 Köln
Tel.: +49(0)221-92 58 29 0
E-Mail: info@halem-verlag.de
URL: <http://www.halem-verlag.de>

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	9
2	Untersuchungsgegenstand	13
2.1	Medien und Transmedialität.....	13
2.2	Die Erzählung	16
3	Stand der Forschung.....	19
3.1	Erzählforschung und Narratologie.....	19
3.2	Die postklassische Narratologie	20
3.3	Narratologie und interaktives Erzählen.....	23
3.4	Game Studies und Transmedial Narratology.....	29
4	Elemente des Narrativen	33
4.1	Der semantische Raum	33
4.2	Die narrative Figur	47
4.3	Sinnproduktion durch Basisoppositionen.....	66
4.4	Handlung durch Konflikt	81
4.5	Geschlossenheit durch Transformation.....	106
4.6	Emotion	125
4.7	Wendepunkte.....	147
4.8	Kausalität.....	157
4.9	Weitere Elemente narrativer Textgestaltung.....	165
5	Narrativierung von Medientexten	179
5.1	Narrativierung eines sportlichen Wettkampfs: Die Finalrunde der Schachweltmeisterschaft 1972 zwischen Bobby Fischer und Boris Spasski	179
5.2	Narrativierung einer Dokumentation: The Meerkats	185
5.3	Narrativierung eines interaktiven Online-Games: Die Schlaumäuse	189
6	Schluss	195
7	Appendix	199
8	Literatur- und Quellenverzeichnis.....	200
8.1	Wissenschaftliche Monographien, Buch- und Zeitschriftenbeiträge, Online-Publikationen	200
8.2	Quellen	214