

Joachim Friedmann

Transmediales Erzählen

Narrative Gestaltung in Literatur, Film,
Graphic Novel und Game



UVK Verlagsgesellschaft Konstanz · München

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