



### 1. Fragestellung: Die Grenzen der Transmedialität

Ein Blick auf den ‚Medienverbund‘ des *Tintenwelt*-Stoffes eröffnet ein **Paradoxon**: Wie lässt sich ein Narrativ, das die konkurrenzlose Liebe für das klassische, materielle Medium Buch lebt und atmet, in digitale Medien **übersetzen**? Welche **Umwertungen** ergeben sich aus den charakteristischen Affordanzen der verschiedenen Medien und was bedeuten die daraus folgenden **Transformationsprozesse** für die Inhalte und die spezifischen narrativen Techniken – zum Beispiel Intertextualität –, die für die Romane identitätsstiftend sind?

Wo liegen die Grenzen der ‚Transmedialität‘?

### 2. ‚Intermedialität‘ und ‚Transmedialität‘ (Rajewsky)

#### 1) Intermedialität

Drei Phänomenbereiche: (Rajewsky 2002, 15–18)

- 1.) Medienkombination
- 2.) Medienwechsel
- 3.) Intermediale Bezüge



Hier: **Medienwechsel** („Medientransfer“, „Medientransformation“), z.B. Literaturverfilmungen → „Prozess der Transformation eines medienspezifisch fixierten [Prätexes] [...] in ein anderes Medium“ (Rajewsky 2002, 16)

#### 2) Transmedialität

→ Über Mediengrenzen hinweg; Annahme eines kontaktgebenden Ursprungsmediums oft nicht möglich oder wichtig (Rajewsky 2002, 13)

→ **Im Fall von *Tintenherz* verwischen die Grenzen**: Während einige Adaptionen (z.B. Film, Hörbuch) noch eindeutig auf die Roman-Vorlage im Sinne eines Medienwechsels zurückgehen (**Intermedialität**), lassen sich die ‚Wurzeln‘ anderer Adaptionen nur schwer nachvollziehen bzw. auf eine Quelle reduzieren (z.B. Hörspiel, Videospiel) (**Transmedialität**).

### 3. Mediennostalgie - *Tintenherz* als bibliophiles Manifest

#### Mediennostalgie

Medium Buch (v.a. ‚*Tintenherz*‘) als Maß aller Dinge/Fluchtpunkt allen Handelns  
→ **Leitmedium** Buch; **Medienkonkurrenz** durch neue (digitale & elektronische) Medien ausgeklammert (**nostalgisch-rückblickende Grundhaltung**)

#### Das Buch als konstitutives Handlungselement

Suche verschiedener Akteure nach ‚*Tintenherz*‘ **initiiert, dynamisiert und strukturiert** die Handlung (insb. im 1. Roman)



#### Singularität & das Buch als Absolutum

‚*Tintenherz*‘ als **singuläres Buch** (letztes Exemplar) & Instrument der **Macht** (Verfügungsgewalt über die *Tintenwelt* und seine Bewohner)

#### Bibliophilie & Entfremdung

Bibliophile Protagonisten, die **außerhalb der Gesellschaft** stehen (z.B. häufiges Umziehen, keine regelmäßigen Schulbesuche, abgeschottet, „verrückt“) → **Bibliophilie** findet ihre Befriedigung erst im plastischen Übergang in die fiktive Buchwelt



#### Bibliomachie

Den bibliophilen Protagonisten stehen v.a. **analphabetische Bücherfeinde und -zerstörer** gegenüber → Wertschätzung für das Medium Buch teilt die fiktive Welt in ‚gut‘ und ‚böse‘

#### Eskapismus

Geprägt von ‚**Literaturwelten**‘ (Omnipräsenz von Büchern, z.B. Eleanors Zuhause)  
→ dezidierte **Abgrenzung** der Literaturwelten und ihrer Bewohner von der fiktiven Realität / Lebenswirklichkeit des 21. Jahrhunderts → Schließlich **Rückzug** ins Buch / die Buchwelt



#### Romantisierung der *Tintenwelt*

**Ambivalenter Raum**: einerseits Adressat bibliophiler Faszination; andererseits von Verbrechen und Grausamkeit geprägt; Gefahr des Realitätsverlusts → in letzter Konsequenz aber **Romantisierung** (Eskapismus)

#### Abwertung der fiktiven Realität

**Eigendynamik** der *Tintenwelt* v.a. in TB und TT, die Status als ‚Buchwelt‘ in Frage stellt (keine Ebenen-Hierarchisierung) → die fiktive Realität wird dagegen **abgewertet**, z.B. Mo über sein ungeborenes Kind:

„Willst du, dass es in eine Welt geboren wird, in der es das, wonach es sich sehnt, nur in Büchern findet?“ (TT, 173)

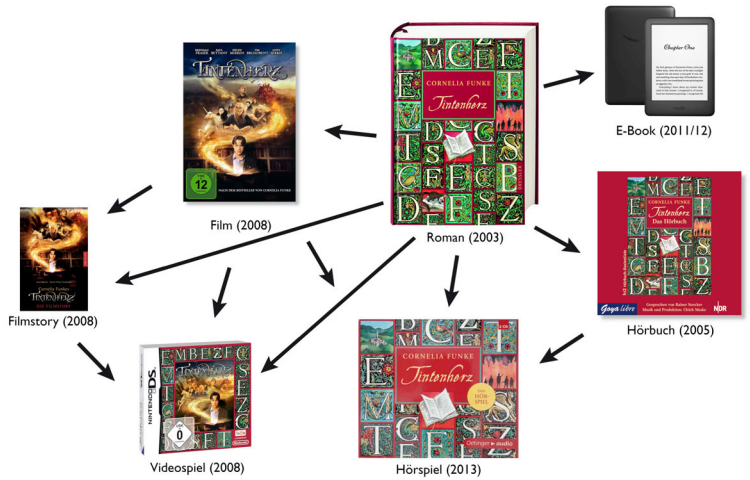


#### Intertextualität (Motti)

Bislang v.a. als thematische Einführung & Leseempfehlung interpretiert → dagegen **werkpolitische Motive**: Bildungsgestus, Einordnung in die Reihen der ‚Klassiker‘, Beanspruchung einer vergleichbaren Literarizität (s. das Zitat aus Celans *Engführung*; TH, 7) → Gleichzeitig ausgeprägte **Bibliophilie**, die den Ton des Romans spiegelt

→ Die *Tintenwelt*-Romane zeichnen sich durch eine ausgeprägte **Bibliophilie** und **Mediennostalgie** aus; die Liebe zum traditionellen Buch ist der ‚Kern‘ der Reihe – eine Beobachtung, die sich nur schwer mit den zahlreichen Adaptionen insbesondere des ersten Romans vereinbaren zu lassen scheint.

### 4. *Tintenherz* – Der Medienverbund



### 5. *Lost in Translation* – Die Grenzen der Transmedialität

*Tintenherz* wurde vielfach in **verschiedenste (mediale) Formate** übertragen (s.o.); hierbei diente nicht immer (nur) der Roman als Vorlage. Der ‚Kern‘ der Erzählung (Bibliophilie, Mediennostalgie usw.) **übersetzt sich** allerdings **unterschiedlich gut** in die verschiedenen Medien. Hier veranschaulicht am Beispiel der Verfilmung, der ‚Filmstory‘ und der Videospiel-Adaption, die alle im Jahr 2008 erschienen und parallel zueinander entwickelt wurden (siehe z.B. auch die Cover):

#### 1. Die Verfilmung

„[...] steht [...] vor demselben Problem wie einst die [...] von Michael Endes *Die unendliche Geschichte*. Die Lust und Macht des Lesens soll gefeiert werden, in einem Medium, das mit Bildern versunken dasitzender Schmökerer arg wenig anfangen kann. Die **Scheu vor der Ruhe der Lesenden** führt dann zu **extremen filmischen Überreaktionen**, zu kurzatmiger Schnittwut und manischer Getriebenheit.“ (Klingensmaier 2008)

Die Filmadaption von Iain Softley orientiert sich zwar an wesentlichen Eckpunkten der Romanhandlung, allerdings:

- Handlung stark **gekürzt** (z.B. die Begegnungen und Gespräche mit Staubfinger zu Beginn der Romanhandlung); z.T. in abweichender **Reihenfolge** (z.B. werden Mos Fähigkeiten als ‚Zauberzunge‘ schon in der ersten Szene offenbart)
- zugunsten **actionreicherer Szenen** umgeschrieben (z.B. den Kämpfen in Elinors Bibliothek)
- um **„alltagsnähere“** und **komische Dialoge und Szenen** erweitert (das gemeinsame Frühstück in Elinors Anwesen; Elinors Erzählung über ihre Mutter usw.)

→ Die **mediennostalgischen und bibliophilen Tendenzen der Romanvorlage treten in den Hintergrund**; Bücher sind oft nicht einmal materiell präsent (die Literaturwelten [v.a. Meggies und Mos Zuhause, Elinors Anwesen] wurden z.B. getilgt oder stark begrenzt). **Das Medium des (Fantasy-)Films scheint keine passende Form** für die spezifischen Inhalte des Romans darzustellen (vgl. die Rezension von Klingensmaier); die Umsetzung von *Tintenherz* wurde entsprechend kritisch kommentiert, zu einer Verfilmung der folgenden Bände kam es nicht.

#### 2. Die Filmstory

‚**Buch zum Film**‘ (erstmalig Engl., dt. Übers. Dagmar Brunow), das im Wesentlichen die Filmhandlung wiedergibt, aber:

- tendenziell **ausgeschmückt**, z.T. auf Basis der Romanvorlage (v.a. bzgl. des Innenlebens der Figuren), und **umgestellt** (längere zusammenhängende Kapitel; Reduktion der hektischen Geschehensabfolge im Film)
- insbesondere **Re-Etablierung einer mediennostalgischen Färbung**, z.B. durch Ergänzung (neuer) bibliophiler Dialoge, Gesten usw., die im Film nicht präsent sind, z.B.:

„Mortimer Folchart ließ die Finger über die Einbände seiner geliebten Bücher gleiten. [...] Jedes Buch war etwas ganz Besonderes, jedes erzählte seine eigene Geschichte.“ (FS, 5)

→ Die Rückkehr der ‚Filmstory‘ in das Medium Buch geht mit einer **Wiederannäherung an die Romanvorlage und seine Kernkonzepte** (Bibliophilie, Mediennostalgie) einher.

#### 3. Das Videospiel

**Point and Click-Adventure** für den Nintendo DS, welches **flankierend zum Film** veröffentlicht wurde (vgl. z.B. auch die Begleitspiele der Harry Potter-Verfilmungen):

- sowohl Orientierung an der **Filmproduktion** (Porträts der Schauspieler als Avatare; Handlungseinstieg wie im Film) als auch an dem ursprünglichen **Roman** (1. Kapitel des Romans – anders als im Film – nicht getilgt; Staubfinger begleitet Mo und Meggie zu Elinor; mehrere Dialogpassagen & kleinste Details wortwörtlich übernommen).
- einige Passagen decken sich nur (!) mit der **Filmstory** (Erwähnung von Brianna als Mo ‚*Tintenherz*‘ findet [FS, 19]); dieselbe Vorlage (Filmskript)?
- Inhalte aus der **Roman-Trilogie** (auch aus späteren Bänden) werden in gametypischen Sequenzen (etwa Minispiele) in das Spiel eingearbeitet (z.B. benutzt Meggie die Feder eines Eichelhäfers als Lesezischen)
- sehr ungewöhnliche **Darstellungsweise** auf dem Nintendo DS (die Konsole muss ‚gekipp‘ werden): Die beiden Bildschirme stellen das Format eines aufgeschlagenen Buches mimetisch nach (1 Bildschirm = 1 Seite).

→ Das Videospiel stellt ein **Hybrid aus Film und Romanvorlage** dar. Trotz seiner eigentlich prädestinierten Nähe zur Verfilmung als ‚Spiel zum Film‘, orientiert sich die Handlung insgesamt stärker an der Romanvorlage. **Kernaspekte des Romans kommen hier besser zum Tragen als im Film** (z.B. durch die visuelle Gestaltung der Spielwelt [Literaturwelten] und einzelne Minispiele [z.B. die Suche nach bestimmten Büchern]), insgesamt verliert die Handlung durch die **medial und genre-typisch notwendigen Einschübe von ‚Gameplay-Sequenzen‘** allerdings jegliche Stringenz.

#### Literatur- und Bildquellen (Auswahl):

- Funke, Cornelia: *Tintenherz*. Hamburg 2003 (TH).
- Funke, Cornelia: *Tintenblut*. Hamburg 2005 (TB).
- Funke, Cornelia: *Tintentod*. Hamburg 2007 (TT).
- Heber, Saskia: Das Buch im Buch. Selbstreferenz, Intertextualität und Mythenadaption in Cornelia Funkes *Tinten-Trilogie*. Kiel 2010.
- Klingensmaier, Thomas: *Tintenherz* pocht zu schnell [Rezension]. In: RP-online, 11.12.2008 [https://rp-online.de/kultur/film/kinokritiken/tintenherz-pocht-zu-schnell\_aid-11421005] (zuletzt aufgerufen am: 14.03.2022).
- Löffler-Wolff: Bibliotheken als Motiv der Fantastischen Kinder- und Jugendliteratur. In: Jörg Knoblauch/Gudrun Stenzel (Hrsg.): *Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur*. Weinheim 2006 (= Beiträge Jugendliteratur und Medien 58, 17. Beiheft). S. 98–108.
- Mason, Jane / Sarah Hines Stephens: Cornelia Funke's *Tintenherz*. Die Filmstory. Übers. von Dagmar Brunow. Hamburg 2008.