

Inhalt

Danksagung	9
1 Einführung	11
1.1 Neil Gaiman, seine Karriere und Themen	11
1.2 Fantastik: Eine Arbeitsdefinition.....	15
1.2.1 Tzvetan Todorovs Definition: Das Übernatürliche und der Zweifel.....	15
1.2.2 Roger Bozzettos Problematisierung: Das Undarstellbare.....	17
1.3 Forschungsstand der Gaiman-Kritik.....	21
1.4 Hypothesen und Struktur dieser Arbeit	25
2 Erzählkonventionen der Fantastik und Eklektizismus.....	29
2.1 Fantastikdefinitionen und ihre Grenzen	29
2.1.1 Kurze Diskursgeschichte des Fantastischen, von Hoffmann bis Tolkien	30
2.1.2 Neuere Kartierungen des Fantastischen	35
2.2 Die Intrusion und ihre Verwandlung	41
2.2.1 <i>The Price</i> und <i>Preludes & Nocturnes</i> : Erneuerung der Intrusion durch Wiederverfremdung bekannter Formen.....	42
2.2.2 <i>Shoggoth's Old Peculiar</i> : Die Überwindung der Angst vor dem Fremden	46
2.2.3 <i>Chivalry</i> und die Verfremdung des Alltags	52
2.3 Die Schnittmenge zwischen Märchen und Fantastik.....	55
2.3.1 <i>Troll Bridge</i> : Problematisierung von Zeit und Person im Märchen	55
2.3.2 <i>Snow, Glass, Apples</i> : Märchenparodie als immersive Gothic Fantasy.....	60
2.3.3 <i>The Hunt</i> : Der fantastische Effekt in einem Kunstmärchen.....	65
2.4 Der Mythenpastiche.....	74
2.4.1 Von <i>Preludes & Nocturnes</i> bis <i>House of Dolls</i> : Die Oberfläche der Göttererzählung.....	76
2.4.2 <i>Dream of a Thousand Cats</i> : Äthiologische Erzählung in der Questenfantastik.....	82
2.5 Fazit: Die Intrusion als Konstante	87

3	Unzuverlässigkeit der Erzähler und Undarstellbarkeit des Erzählten	89
3.1	Charakterisierung unzuverlässiger Erzähler	90
3.1.1	Literaturtheorie.....	90
3.1.2	Verfremdung und Ironie in <i>The Hunt</i>	92
3.1.3	Narrativisierung, Trauma und Fantastik.....	94
3.2	Distanzierung und Metalepse: Die Macht des Erzählens zur Überwindung der Grenzen.....	99
3.2.1	Erzählrahmen und kulturelle Distanz in <i>Ramadan</i>	100
3.2.2	Verschachtelte Erzählebenen in <i>Dream of a Thousand Cats</i>	106
3.2.3	Zwischenbilanz zu <i>The Sandman</i> : die Fantastische Welt als eigener Bezugsrahmen	111
3.2.4	Unzuverlässigkeit und Wortmystik in <i>Murder Mysteries</i>	113
3.3	Medium/Fragment: Die Unfähigkeit zu Erzählen und die Rolle des Rezipienten.....	119
3.3.1	Parodie des Autors und Sichtbarmachung des Mediums in <i>The Wedding Present</i>	122
3.3.2	Das Buch als offener Text in <i>The Sandman</i>	124
3.3.3	Fragment- und Rezeptionsästhetik in <i>Fifteen painted Cards from a Vampire Tarot</i>	130
3.3.4	Der Wahrheitsanspruch des Fernsehens in <i>American Gods</i>	134
3.3.5	Das Puppentheater als Distanzierung zur Realität in <i>Mr. Punch</i>	138
3.4	Fazit: Ausspielen der Grenzen	142
4	Anderswelten: Mythologie des Raumes	143
4.1	Definitionen der Anderswelt: Kosmos, Questendiskurs und Heldenreise	143
4.2	Verschachtelte Anderswelten.....	151
4.2.1	Hierarchien der Götterwelten in <i>The Sandman</i>	151
4.2.2	Weltenreisen in <i>The Sandman</i>	156
4.2.3	<i>Stardust</i> : Unendliche Reise jenseits der Feenwelt.....	159
4.3	Zwischenwelten.....	167
4.3.1	Das Zwei-Welten Modell als Problem der klassischen Logik	167
4.3.2	Der Raum im Spiegel bei <i>Coraline</i>	169
4.3.3	„Mind the gap“: Zwischenräume und Schwellen in <i>Neverwhere</i>	171
4.3.4	Das Motiv des Zaubermarktes in <i>Neverwhere</i>	178
4.3.5	Erzählungen zwischen den Welten in <i>The Sandman</i>	182
4.4	Fazit: Offene Räume.....	186

5	Extrakompositionelle Intermedialität, oder: Die Wirkung medialer Unterschiede auf die Textgestaltung	189
5.1	Der fantastische Effekt in P. Craig Russells Comicaaptionen....	191
5.1.1	Erzähler in <i>The Sandman</i> : Gescripted oder Adaptiert	194
5.1.2	Intertextuelle Mehrdeutigkeit in <i>One Life, Furnished in Early Moorcock</i>	202
5.1.3	<i>Coraline</i> : Adaption negativer Symbole	207
5.1.4	Fazit zur Beziehung zwischen Comic und Literatur.....	212
5.2	Konstruktion des Wunderbaren und Fantastischen bei <i>Neverwhere</i> , Roman und Fernsehserie.....	213
5.2.1	Einleitungen und Selbstreflexivität	216
5.2.2	Verfremdung durch Inszenierung	219
5.2.3	Montage: Paradoxe Raumkonstruktionen und Visionen.....	226
5.2.3.1	Magische Türen.....	228
5.2.3.2	Die Feuerprobe der schwarzen Mönche	232
5.2.3.3	Die wiederholte Biest-Sequenz: Traum und Leerstelle.....	239
5.2.4	Roman und Fernsehen im Vergleich	244
5.3	Dave McKeans Illustrationen als Paratexte.....	245
5.3.1	Illustrationen: Hierarchien von Bild und Text.....	251
5.3.2	Illustrationen zu <i>Coraline</i>	254
5.3.3	Illustrationen zu <i>The Graveyard Book</i>	269
5.3.4	Comiccovers: Kontext und Vorarbeiten. <i>Black Orchid</i>	286
5.3.5	Die <i>Sandman</i> -Covers	291
5.4	Comic-Kontinuität und Transmedia Storytelling.....	303
5.4.1	Autorenfunktion, Kontinuität und horizontale Intertextualität	304
5.4.2	Hypothesen zu Selbstverweis und Intertextualität	309
5.4.3	Helden und Götter	312
5.4.3.1	Kontinuität, Geschichte und mythische Zeit in <i>The Sandman</i>	312
5.4.3.2	Figurentypen und Zeitlichkeit in <i>The Sandman</i>	314
5.4.3.3	Versionen der Götter in <i>American Gods</i>	318
5.4.3.4	Figur und Motiv im Fall der dreifachen Göttin	321
5.4.4	Engel.....	324
5.4.4.1	<i>The Books of Magic</i> als Schnittpunkt mehrerer Ketten.....	324
5.4.4.2	Silver City	325
5.4.4.3	Luzifer, Azazel und der Sündenfall als Leerstelle.....	327
5.4.4.4	Raguel als Superheld und Erzähler	329
5.4.5	Fazit zur transmedialen Kontinuität	330
5.5	Fazit: Fantastik problematisiert die Medialität.....	331

6	Übermenschliche Wesen und rekurrente Themen	335
6.1	Alte Götter und Trickster	336
6.1.1	<i>American Gods</i> : Gott als „Hustler“ und fantastischer Erzähler..	336
6.1.2	<i>Eternals</i> : Unkenntliche Weltraumgötter.....	343
6.2	Neue Götter und die Angst vor dem Vergessen.....	350
6.2.1	Neue Götter und Zeitlichkeit in <i>American Gods</i>	350
6.2.2	Geister, Gedächtnis und Vereinheitlichung in <i>The Graveyard Book</i>	353
6.2.3	Zwischenbilanz: Gedächtnis, Wandel und Normalität	358
6.3	Archetypen und kollektives Unterbewusstsein im Spiel der Fantastik	359
6.3.1	Universalität der Endlosen und der Archetypen.....	359
6.3.2	Archetypen: Anthropomorph oder Narrativ	360
6.3.3	Meta-Mythen der Moderne.....	365
6.3.4	Unfassbarkeit der Archetypen	367
6.3.5	Polarität der Archetypen und Beziehungen der Endlosen	369
6.4	Realitäts- und Identitätskrisen	373
6.4.1	<i>American Gods</i> : Abhängigkeit und Wandel der Götter	373
6.4.2	Die Endlosen als widersprüchliche Funktionen in <i>The Sandman</i>	376
6.5	Fazit: Ungewisse Götter	381
7	Schlusswort	383
7.1	Rekonzeptualisierung der Fantastik.....	383
7.2	Medialität der Fantastik.....	386
7.3	Desiderata	386
7.3.1	Zur induktiven Forschung: Besonderheit und Übertragbarkeit.....	386
7.3.2	Zur empirischen Psychosemiotik.....	387
7.4	Abschließende Bemerkungen	388
	Literaturverzeichnis	391