

Ryan, Marie-Laure und Jan-Noël Thon, Hg. *Storyworlds across Media: Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: U of Nebraska P, 2014.

Wenn es einen Forschungsgegenstand gibt, der die Fantastikforschung konsequent umtreibt und dessen ungebrochene Aktualität gleichsam von der GFF-Jahrestagung Writing Worlds 2013 in Wetzlar erneut bestätigt worden ist, so sind es das sogenannte "world-building" und fantastische Raum- und Weltenmodelle – von Asimov bis Rowling, von Lotman bis Foucault. In Form der "storyworld" ist das Konzept einer kohärenten, sich über verschiedene Episoden, Texte und Medien entfaltenden Erzählwelt, die bestimmten gleichbleibenden Gesetzmäßigkeiten und Regeln unterliegt, nun für die Narratologie in *Storyworlds across Media: Towards a Media-Conscious Narratology* konkretisiert worden. Der Band geht auf die bereits im Sommer 2011 an der Johannes Gutenberg-Universität Mainz abgehaltene gleichnamige Tagung zurück, die von den beiden HerausgeberInnen Marie-Laure Ryan und Jan-Noël Thon im Rahmen des Forschungsschwerpunkts "Medienkonvergenz" organisiert worden war.

Die fünfzehn Beiträge des Bandes sind zu gleichen Teilen auf die Sektionen "Mediality and Transmediality", "Multimodality and Intermediality" sowie "Transmedia Storytelling and Transmedial Worlds" verteilt. Die Gruppierung der Beiträge überzeugt, lediglich die Reihenfolge der einzelnen Aufsätze innerhalb der Themenbereiche wirkt etwas willkürlich. Diese drei Überschriften deuten jedenfalls bereits die vielfältigen Distinktionen an, die innerhalb des Feldes gemacht werden – vielleicht auch gemacht werden müssen, aber durchaus anfällig für Unschärfe sind, sodass auch innerhalb des Bandes nicht immer klar ist, ob konsistent die gleichen Begriffe verwendet werden, respektive verwendet werden können (so z.B. 'storyworld' oder 'storyworlds', 'transmedia' oder 'transmedial'). Ausgehend von klassischen narratologischen Konzepten widmet sich der erste Teil "Mediality and Transmediality" darum eben genau diesen und weiteren Distinktionen (z.B. auch Erzähler, Subjektivität, Fiktionalität) mit der Zielsetzung der Formulierung einer "media conscious narratology" (4), die zwischen transmedial anwendbaren, vollkommen medienunabhängigen und eben ganz medien-spezifischen Begrifflichkeiten und Konzepten verhandeln soll.

Der zweite Themenkomplex "Multimodality and Intermediality" versammelt fünf heterogene Essays zu Literatur, digitalen Spielen, Comic, Film und ihren Wechselbeziehungen. Den Anfang macht Wolfgang Hallet mit einem Beitrag zur wachsenden Popularität des multimodalen Romans (Text und Bild), die einem gesteigerten Bedürfnis nach ganzheitlicherer fiktionaler Welterfahrung Rechnung trage, was allein über die sprachbasierte Erfahrung nicht geleistet werden könne. Überzeugend weist er darauf hin, dass Begriffe wie 'Modus' und 'Modalität' nutzbar gemacht werden müssen, um einer in den Philologien fort-

dauernden Privilegierung der Sprache über andere, koexistierende Modi fiktionaler Welterfahrung entgegenzuwirken. Denn

in order to fully comprehend the meaning of any literary text, be it multimodal or monomodal, its interplay with other modes of signification and communication has to be analyzed. The full meaning of the written word can never be grasped by studying its linguistic form alone; rather, it must be studied in connection with other semiotic modes that co-determine its meaning. (169)

Im daran anschließenden Beitrag von Jesper Juul geht es um Abstraktionsebenen in digitalen Spielen. Juul spürt der interessanten Annahme nach, dass in digitalen Spielen alle Inhalte in eine der drei folgenden Kategorien fielen: 1. *Fiction implemented in rules* (Regeln werden durch die Geschichte motiviert, z.B. im Spiel liegt eine Karotte und sie lässt sich zerkleinern), 2. *Fiction not implemented in game rules* (Geschichte suggeriert eine Möglichkeit, die im Gameplay nicht umsetzbar ist, z.B. eine Karotte kann nur in Scheiben, nicht aber in Würfel oder Stifte geschnitten werden) und 3.) *Rules not explained by fiction* (Regeln lassen sich nicht ohne Weiteres durch die Erzählung erklären, z.B. Ursache eines nie versiegenden Vorrats an Karotten). Als SpielerIn ist man somit häufig zu einer gewissen Abstraktionsleistung gezwungen (vgl. 175/176). Ist ein Ereignis *Fiction not implemented in game rules*, führt dies Juul zufolge dazu, dass SpielerInnen zu bestimmten Handlungen aufgrund der Regeln gezwungen sind, obgleich diese nicht unbedingt logisch oder natürlich wären. Dass die Karotte nur in Scheiben geschnitten werden kann, betont die Begrenztheit der Spielwelt und macht zeitgleich das Spiel als solches erst identifizierbar:

The level of abstraction at first may seem a byproduct of technological limitations, but it is in actuality a central component of game genres and player expectations. Video games are a double movement – giving us access to new fictional worlds but then giving us only limited options in those worlds in order to make a game. (190)

Im Hinblick auf neue Erkenntnisse für die Fantastikforschung ist insbesondere der dritte Themenkomplex "Transmedia Storytelling and Transmedial Worlds" von Interesse. Die hierunter gruppierten Studien zu fiktionalen Welten, die sich über verschiedene Medien entfalten, verdeutlichen, dass Transmedialität gerade im Fantastikgenre ein inhärentes Phänomen des Erzählens ist, und weisen implizit außerdem gleichzeitig auf die partizipatorische Qualität des Genres wie von transmedialen Erzählwelten ganz generell hin. Während Jason Mittell überzeugend in "Strategies of Storytelling on Transmedia Television" zentrifugale (*story-world-driven* wie in LOST [USA 2004-10, Idee: J. J. Abrams]) und zentripetale (*character-driven* wie in BREAKING BAD [USA 2008-13, Idee: Vince Gilligan]) transmediale Erweiterungsstrategien von Fernsehproduktionen einander gegenüberstellt, setzt sich Colin B. Harvey in "A Taxonomy of Transmedia Storytelling"

anhand der Beispiele DOCTOR WHO (UK/CA 2005-, Idee: Steven Moffat, Russell T. Davies), HIGHLANDER (CA/FR 1992-98, Idee: Gregory Widen) und TRON (USA 1982, Regie: Steven Lisberger) mit der Bedeutung von konsistentem Erinnern und Vergessen – "legally proscribed memory" (278) – in transmedialen Erzählwelten auseinander.

Die Relevanz von Fankultur für die Ausprägung von transmedialen fantastischen Welten wird in den folgenden Fallstudien zu GAME OF THRONES (Dt. GAME OF THRONES – DAS LIED VON EIS UND FEUER, USA/UK 2011-, Idee: George R. R. Martin, David Benioff) und zu THE VAMPIRE DIARIES (USA 2009-, Idee: Julie Plec, Kevin Williamson, L. J. Smith) überdeutlich. Lisbeth Klastrup und Susana Tosca nutzen ihren Beitrag zu GAME OF THRONES einerseits, um ihre "transmedial world theory" (296) komprimiert darzustellen – gemeint ist damit, dass Transmedialität von einer "shared experience of the world" (297) abhängig ist, die sich aus den drei Faktoren Mythos (der 'Urtext' einer Welt), Topos (geografische und zeitliche Verortung) und Ethos (impliziter und expliziter Moralkodex der Figuren) generiert – und andererseits zur Auswertung der Online-Werbekampagne THE MAESTER'S PATH. Maria Lindgren Leavenworth zeigt am Beispiel von THE VAMPIRE DIARIES, dass zwischen offiziellen Veröffentlichungen (z.B. Serienepisoden) und Fanoutput (z.B. Fanfiction) Interaktionsprozesse stattfinden und sich beide einander beeinflussen. Es ist keine ganz neue Erkenntnis, wenn sie in ihrer Conclusio aufgrund der zunehmenden partizipatorischen Rezeptionsmöglichkeiten für eine Abkehr von wertenden, hierarchisierenden Begriffen wie 'Original' und 'Kopie' plädiert und stattdessen auf Abigail Derechos in Anlehnung an Derrida formulierte Idee der archontischen Literatur verweist. Mit dem letzten Beitrag von Van Leavenworth "The Developing Storyworld of H. P. Lovecraft" wird schließlich von ganz aktuellen Formaten ein großer, zeitlicher Sprung zu einem literarischen Evergreen unternommen, der abschließend den LeserInnen vor Augen führt, dass transmediales Erzählen kein Phänomen der post-2000er Jahre ist, sondern gerade bestimmte (fantastische) Welten zum medienübergreifenden Erzählen und kreativen Weiterentwickeln prädestiniert sind.

Storyworlds across Media ist ein abwechslungsreiches und kluges Buch, dessen große Qualität darin liegt, sich den transmedialen Erzählwelten nicht ausschließlich phänomenologisch zu nähern, sondern stattdessen diesen spannenden Forschungsgegenständen eine theoretisch fundierte Basis und Terminologien an die Hand zu geben versucht, durch die sie tatsächlich erst beschreibbar werden.

Vera Cuntz-Leng