

are relevant though not very surprising. The themes she finds are (to quote again chapter headings) "Sin and Atonement", "Growing Up" (4 subdivisions), "Character Qualities" (6 subdivisions), "The Interplay Between Choice, Luck and Fate" (3 subdivisions) and "Good and Evil" (4 subdivisions). Again, numerous examples and quotes are cited to demonstrate the existence, and specific shapes, of these themes while the question of their actual reception by real-life reader must necessarily be left to mere conjectures.

Nevertheless, this useful study does offer a great number of interesting insights apart from the conclusion that when it comes to the baking of new pies there is nothing like varying the good old recipes of once upon a time. Besides, as Klaus points out in her final summary, the frequently observed conservative character of fantasy fiction can have a subversive quality:

The examination of the set of values in this thesis could show that fantasy fiction for children and young adults does not merely mirror the existing values and norms of the societies from which it springs. Rather it features quite traditional values which might not be as prominent in the lives of the readers any more. Thus one can argue that fantasy fiction seems to offer an alternative system of values to that of the current discourse. Some values are stressed in the stories which seem to be at odds with the zeitgeist of contemporary societies: the discourse of duty, for instance, plays a bigger role in the fantasy stories than is traceable in the daily life of the intended readership. [...] Thus, fantastic heroic tales may contribute to a culture's constant renegotiations of its values and conceptions by presenting alternative and sometimes even rebellious concepts. (282)

DIETER PETZOLD

Omnipräsente Geschichtenwelten

Ryan, Mary-Laure, and Jan-Noël Thon, eds. *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2014. xi + 363 pp., \$ 35.00.

In den 1990er Jahren avancierte die Narratologie zur dominanten Disziplin in weiten Bereichen der Literaturwissenschaft und darüber hinaus. Dies brachte den traditionellen Philologien einen begrüßenswerten Systematisierungsschub und eine schärfere Konturierung literaturwissenschaftlicher Begrifflichkeiten. Darüber hinaus versuchte die Narratologie

beständig, ihren Gegenstandsbereich zu erweitern. Nach dem Motto „Alles ist irgendwie Erzählung und lässt sich daher auch mit narratologischen Kategorien beschreiben“ versuchte sie mit beinahe imperialistisch anmutendem Habitus, sich als primären Ansatz für die Erforschung jeglichen Gegenstandes zu etablieren, was von Vertretern anderer Disziplinen nicht immer widerspruchlos hingenommen wurde. Am deutlichsten formierte sich der Widerstand in den sich um die Jahrtausendwende formierenden *Games Studies*, die sich in der "Ludologie vs. Narratologie"-Debatte gegen die essentialistische Zuschreibung, auch bei Computerspielen handle es sich letztendlich um Erzählungen, wohl am heftigsten zur Wehr setzte und damit auch der Narratologie ihre Grenzen aufzeigte.

Dieses Konzept der ‚Grenzen‘ narratologischer Forschung liegt der "Frontiers of Narrative"-Reihe der University of Nebraska Press zugrunde, die seit 2001 unter der Ägide des prominenten Narratologen David Herman erscheint. Diese versucht, eben diese Grenzen auszuleuchten. In diesen Kontext ist auch das vorliegende Sammelwerk einzuordnen. Auf der Grundlage von Tagungsbeiträgen zur internationalen Tagung "Storyworlds across Media: Mediality – Multimodality – Transmediality", die 2011 an der Universität Mainz im Rahmen des Forschungsschwerpunktes ‚Medienkonvergenz‘ stattfand, versammelt der Band Beiträge sowohl europäischer als auch amerikanischer Medien- und Literaturwissenschaftler. Im Gegensatz zu seinem Vorläufer-Band von 2004, *Narrative across Media* (Hg. Marie-Laure Ryan; Lincoln, NE: University of Nebraska Press), streicht der vorliegende Band bewusst den engeren Begriff *narrative* aus seinem Titel und ersetzt ihn durch das breiter aufgestellte *storyworlds*, einem Konzept, das nicht zuletzt durch die von David Herman seit 2009 herausgegebene Zeitschrift *Storyworlds* zu einem Schlüsselbegriff der jüngeren, medienübergreifenden Narratologie avanciert ist. Allerdings, und das räumt Ryan bereits in ihrer Einleitung ein, wird der Begriff *storyworld* gar nicht von allen Beiträgern explizit aufgegriffen, ihnen gemeinsam sei vielmehr "the notion of *represented worlds* as sites of creative activity in which cultures elaborate their collective social imagery" (19).

Der erste Teil des dreigeteilten Bandes ist unter der Überschrift "Mediality and Transmediality" einer Ausweitung der klassischen Narratologie zu einer ‚medienbewussten‘ Narratologie gewidmet, die ihre narratologische Konzepte dahingehend überprüft und erweitert, dass diese unabhängig

vom jeweiligen Medium anwendbar sind. Insbesondere Marie-Laure Ryans Auftakt-Essay "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology" leistet hier eine wichtige Arbeit. Nicht nur klärt sie den oft sehr uneinheitlich verwendeten Medienbegriff, indem sie drei Dimensionen der Medialität unterscheidet: die semiotische Substanz sowie die technische und die kulturelle Dimension. Ferner differenziert sie auch das Konzept der *storyworld* aus: entstanden aus zum einen der Analytischen Philosophie und der Philosophie Möglicher Welten (vertreten von Thomas Pavel, Lubomír Doležel, Umberto Eco und Ryan), zum anderen aus kognitiven Ansätzen in der Literaturwissenschaft und Linguistik (Richard Gerrig, David Herman und Paus Werth). Ryan sieht im *storyworld*-Konzept durchaus das Potential, "a turn in narratology" (43) zu signalisieren, weg vom formalistischen Ansatz ‚klassischer‘ hin zu einem mehr phänomenologischen Ansatz, "focused on the act of imagination required of the reader, spectator or player" (43), weg von der Ansicht, Literatur sei "essentially an experience of language" (43). Darüber hinaus macht sie noch sehr produktive Vorschläge für mögliche Anwendungen der von ihr erarbeiteten Konzepte.

Hervorzuheben ist in diesem Teil des Bandes auch noch Frank Zipfels Entwurf eines transmedialen Fiktionskonzepts, das sich aus den drei Schichten ‚fiktionale Welten‘, ‚make-believe-Spiel‘ und ‚institutionalisierte Praxis‘ zusammensetzt. Er löst damit sein Fiktionalitätskonzept von einer Erzählinstanz, seine fiktionalen Welten von der ‚story‘, wie er eindrucksvoll am Beispiel des Theaters und des Films zeigt. Die weiteren Beiträge in diesem Teil des Bandes befassen sich mit der Konfiguration der *storyworld* im Drama (Patrick Colm Hogan), transmedialen Strategien in der subjektiven Repräsentation in Film, Comic und Computerspiel (Jan-Noël Thon) und narrativen Rahmungen in Literatur und bildender Kunst (Werner Wolf), bewegen sich also weitestgehend im Rahmen einer intermedialen bzw. transmedialen Narratologie, wie sie seit der Jahrtausendwende betrieben wird. Sie liefern zwar einzelne neue Aspekte, wie narratologische Konzepte medienübergreifend angewandt werden können, verzichten aber auf den grundsätzlichen Perspektivwechsel, den das Konzept der *storyworlds* mit sich bringt.

Der zweite Teil löst sich von der Erarbeitung transmedialer narratologischer Konzepte und fokussiert Multimodalität und Intermedialität als

wichtig Bausteine einer medienbewussten Narratologie. In den Beiträgen von Wolfgang Hallet, Jared Gardner, Jeff Thoss und Marco Caracciolo werden Einzelaspekte von Intermodalität bzw. Intermedialität in einzelnen Medien betrachtet. Hervorzuheben ist hier, dass mit Jesper Juul einer der prominentesten Vertreter der Seite der Ludologen in der ‚Ludologie vs. Narratologie‘-Debatte vertreten ist.

Der dritte Teil widmet sich konkreten Ausprägungen transmedialer Welten, wobei bemerkenswert ist, dass mit einer einzigen Ausnahme (*Breaking Bad* bei Jason Mittell) alle Beispielwelten dem phantastischen Genre zuzuordnen sind: *Lost* (Mittell), *Doctor Who*, *Highlander*, *Tron* (Colin B. Harvey), *Game of Thrones* (Lisbeth Klastrup/Susana Tosca), *The Vampire Diaries* (Maria Lindgren Leavenworth) und das Werk H.P. Lovecrafts (Van Leavenworth). Neben der Analyse dieser spezifischen transmedialen *storyworlds* liefern diese Beiträge auch wichtige Konzepte, die sich auf andere transmediale Phänomene übertragen lassen, wie z. B. Mittells Unterscheidung von "What Is"- und "What If"-*storyworlds*, die dabei helfen zu beschreiben, wie sich eine *storyworld* auf ihre einzelnen medialen Ausprägungen verteilt. Klastrup und Tosca beschreiben (in Anschluss an eine vorausgehende Arbeit zu Tolkiens *Lord of the Rings*) drei Dimensionen der "experience of worldness" – Mythos, Topos und Ethos –, die sehr gut dafür geeignet sind, über die bloße Adaptionkritik hinaus, das Verhältnis zwischen "Urtext" und intermedialen Ausprägungen zu untersuchen.

Der vorliegende Sammelband versucht den Spagat, einerseits narratologische Ansätze transmedial nutzbar zu machen, andererseits aber auch von der Perspektive der *storyworld* her neue Beschreibungsmodelle für Phänomene der Medienkonvergenz zu entwickeln, was auch dem eingangs beschriebenen Stand der Narratologie geschuldet ist. Dadurch entsteht eine gewisse Spannung zwischen den einzelnen Beiträgen, da diese unterschiedliche Zielrichtungen verfolgen. Die kann aber auch zu genau jener "theoretical conversation focused on the question of how narratology can achieve media consciousness" (19) anregen, die Ryan und Thon innerhalb diesen Bandes und darüber hinaus anstoßen möchten. Insbesondere für den Phantastikforscher bietet das Konzept der *storyworlds* und der transmedialen Erzählforschung einen guten Ansatzpunkt, um sich mit zeitgenössischen Phänomenen der Genreliteratur und -kultur auseinanderzusetzen, eben jenen "narratives that refuse to leave the stage" (1), bei denen

klassische literaturwissenschaftliche Methoden an ihre Grenzen stoßen. Man darf darauf hoffen, dass sich daraus eine differenziertere Betrachtung phantastischer Welten ergibt.

KLAUDIA SEIBEL

Popular Monsters

Weinstock, Jeffrey Andrew, ed. *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*. Farnham: Ashgate, 2014. 625 pp., £ 100,00.

Monsters, Jeffrey Andrew Weinstock claims in his short introduction to *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*, are the most interesting 'people', "because they are ontological puzzles that demand solutions" (1). Since they are fundamentally 'unnatural', "things that should not be, but nevertheless are" (1), monsters challenge our understanding of human society, our knowledge of the world around us, or our concepts of divine order. At the same time, monsters are not simply given, they are culturally determined and produced: the question of what constitutes monstrosity "depends on and is defined against prevailing conceptions of the human and normalcy" (3). Given this discursive construction of the monstrous, the medial focus of the encyclopedia is a helpful limitation. The book does not try to provide an exhaustive 'who's who' of all monsters of all cultures and all ages; rather, the focus is on "the most common and significant monsters" that have a strong presence in contemporary Anglophone culture.

Thus, the catalogue of "well over 1,000 possible inclusions" (5) was reduced to exactly 186 main entries, three of which ('Demon', 'Ghost' and 'Witch/Wizard') are divided into sub-entries by individual authors (all essays are clearly attributed to one or more author(s)). While this may sound like the sorry result of an over-enthusiastic process of whittling down, the number of actual monsters treated is much larger, since most entries are on hypernyms of monster taxonomy like the 'Demon', 'Ghost' and 'Witch/Wizard' referred to above. Hence, an entry will often include a large number of individual cases, and will always refer to a range of cultural manifestations of a specific monster. For example, Sara Simcha Cohen's entry

on 'Zombie' first examines how the monster migrated from Haitian folklore to American culture in the late nineteenth and early twentieth century. Various manifestations of the general idea are then traced through a large number of media products (mainly films, but also video games and comic books) and brought up to the 21st century.

Other entries focus on the 'cultural container' rather than on individual or generic monsters. Thus, there are entries that treat "Monsters in the Bible", "Monsters in Tolkien" or "Monsters in Harry Potter". The latter (by Anne Hiebert Alton), for example, is subdivided into sections on "Greek and Roman Monsters", "Folkloric Monsters", "Spectral Monsters", "Non-traditional Presentations" (which discusses traditionally monstrous characters that are not frightening in the Harry Potter series, like the shape-shifting Animagi), "Monstrous People" and "Rowling's Inventions", and traces Rowling's monsters to their various sources. Following the multi-media approach emphasized in the encyclopedia's title, the entry also distinguishes between the presentation of monsters in the novels and in their cinematic adaptations.

Generally speaking, the entries provide well-written essays either on a specific group of monsters, or on a text that includes many monsters. These essays usually provide brief definitions and references to early instances/sources, but they mainly focus on recent cultural manifestations and transmutations of these monsters; in this respect most essays are descriptive rather than analytical, but pointers to a monster's meaning in a given context are also given. Most essays include a brief list of references and suggested reading.

The organisation of the volume into larger essays implies that many headwords simply refer to the larger entry in which a monster is treated. This form of cross-referencing can be somewhat frustrating if one wants to access specific information quickly: for example, 'Nazgul' refers you to 'Tolkien, Monsters in', but not to the relevant point (or even section) in the 11-column-essay; more consistent use of bold typeface for headwords within essays would have made them more conspicuous, and an additional page reference with the headword could have altogether avoided this type of frustration. More careful copy-editing should also have filtered out non-existing headwords: 'Ent' refers to the entry on Tolkien, but the essay by Don Riggs does not say anything about Ents (the only occurrence