

Maïke Sarah Reinerth, Jan-Noël Thon (Hg.): Subjectivity Across Media: Interdisciplinary and Transmedial Perspectives

New York/London: Routledge 2017 (Routledge Research in Cultural and Media Studies, Bd.95), 244 S., ISBN 9781138186750, GBP 88,-

Ganz bewusst haben Maïke Sarah Reinerth und Jan-Noël Thon ihrem Sammelband einen vergleichsweise eng gefassten Begriff von Subjektivität zugrunde gelegt, der die spezifischen Mittel, die den behandelten Medien in ihrer Darstellung von Subjektivität zur Verfügung stehen, ins Zentrum rückt. Nicht das ‚Was?‘, sondern vor allem das ‚Wie?‘ ist für Reinerth und Thon von Bedeutung, die mediale Repräsentationen von Subjektivität unter anderem im Anschluss an Thomas Nagels „What Is it Like to Be a Bat?“ (In: *The Philosophical Review* 83 [4], 1974, S.435-450) in dem Sinne definieren, dass sie ausschließlich dem Inneren einer bestimmten Figur oder Person zugeschriebene Bewusstseinszustände medial transformieren und auf diese Weise in intersubjektiv nachvollziehbare Formen externalisieren (vgl. S.3).

Dies ist eine geglückte Herangehensweise, die die Vergleichbarkeit zwischen den Texten gewährleistet und erst die angestrebten interdisziplinären

und transmedialen Erkenntnisse zutage fördert, die weniger aus den einzelnen Texten als ihrem Zusammenspiel ersichtlich werden. So führen jeweils drei Beiträge in die Bereiche Literatur, Comic, Film und Videospiele ein, von denen sich die drei letztgenannten als *multimodal medias* unter anderem durch ihre Verbindung sprachlicher und visueller Elemente besonders zur Betrachtung unter solch einem transmedialen Gesichtspunkt eignen. Daher fällt es auch nicht weiter ins Gewicht, dass die Texte selbst zumeist innerhalb ihres jeweiligen Mediums verhaftet bleiben, da diese bereits in sich die Schnittstellen zu anderen Medien tragen und stets über sich hinaus zu verweisen scheinen. Deutlich wird dies beispielsweise anhand der theoretischen Konzepte, die zur Analyse herangezogen werden – etwa im gemeinsamen Bezug auf phänomenologische Thesen zu Wahrnehmung und Leiblichkeit in den drei letzten Rubriken, der nicht nur von deren anhaltender Popularität zeugt,

sondern ebenso von der engen Bindung zwischen Comic, Film und Videospiel generell. Ein zumindest dezidiert intermediales Vorgehen lässt sich schließlich im letzten Teil des Buches ausfindig machen, wo Benjamin Beil Inszenierungsstrategien aus Film und Videospiel, aus *Batman Begins* (2005) und *Batman: Arkham Asylum* (2009) gegenüber stellt und dabei auf stilistische Parallelen stößt, die über einen simplen Vergleich von *point-of-view*-Strukturen hinausgehen (vgl. S.184).

Gleichwohl sich einzelne Beiträge, wie auch der letztgenannte, zum Teil auf klassische Weise mit mentalen Bildern auseinandersetzen, betonen die Herausgeber_innen mit ihrer Zusammenstellung insbesondere, dass sich Subjektivität nicht etwa nur in den Träumen und Halluzinationen einer diegetischen Figur ausdrücken kann. Auf überzeugende Weise räumen sie daneben auch medialen Repräsentationen einer Subjektivität von Erzähler_innenfiguren und Autor_innen ihren Platz ein – beispielsweise in Lukas Eppers Beitrag zur persönlichen, körperlichen Bindung, die Comiczeichner_innen durch die zeichnende Hand mit ihrem Werk eingehen (vgl. S.93). Dass der Band zudem nicht nur die in der Debatte um Subjektivität vorherrschende erzähltheoretische Forschung widerspiegelt, wie sie hier etwa von Tilmann Köppes Einführung in den Begriff der internen Fokalisierung vertreten wird, zeigt sich ebenso anhand von Barbara Flückigers Text über den

subjektiven Gehalt von Filmfarben. In diesem schlägt sie ein Modell vor, das sich als Wechselspiel aus Charaktersubjektivität, Farbe sowie der Darstellung von Oberflächen und Texturen versteht (vgl. S.154) – ein noch nicht in Gänze ausgereifter Ansatz, der allerdings eine ergiebige Grundlage für weitere Forschungen darstellt. Darin tut Flückiger es den anderen Autor_innen gleich, die zum Teil ausdrücklich keine unumstößlichen Definitionen vorlegen wollen, sondern durch das Aufzeigen von An- aber auch Verknüpfungspunkten zur aktiven Partizipation einladen.

Auf der einen Seite werfen die Beiträge in *Subjectivity Across Media* somit einen Blick zurück und stellen grundsätzliche Begriffe vor, die sie immer auch in ein aktuelles Licht rücken. Zugleich bringen sie aber auch neue Ansätze in die Diskussion mit ein – erwähnenswert ist hier zusätzlich Marco Caracciolos und Cécile Guédons Beitrag, der plausibel argumentiert, dass der Einsatz von Auslassungen und Metaphern in der Literatur als Ausdruck des non-verbalen Bewusstseins von Figuren bisher zu Unrecht vernachlässigt wurde (vgl. S.53f.).

Die Beiträge warten dadurch insgesamt mit einem Inventar an Theorien und Modellen auf, das sich für kommende mediale Herausforderungen, wie der Frage nach einer Inszenierung von Subjektivität in der *Virtual Reality*, bestens gewappnet zeigt.

Christian Alexius (Mainz)