

## Colin B. Harvey: **Fantastic Transmedia: Narrative, Play and Memory Across Science Fiction and Fantasy Storyworlds**

Basingstoke: Palgrave Macmillan 2015, 238 S., ISBN 1137306033, GBP 60,-

Transmediale Erzählstrategien sind nicht nur auf Produktionsseite als wirksames Marketinginstrument von großer Bedeutung, das Thema wird auch gegenwärtig in der Medienwissenschaft stark diskutiert. Haben unter anderem Henry Jenkins, Elizabeth Evans, Jason Mittell und Marie-Laure Ryan sich dem Feld bereits mit einschlägigen Publikationen gewidmet, versteht es Colin B. Harvey mit seinem Buch *Fantastic Transmedia* eine eigene Nische zu besetzen. Anders als es der Titel suggeriert, besteht diese Nische nicht primär im Fokus auf Franchises, die zu den Genres Fantasy und Science Fiction zählen, obgleich Harveys Aussage sicherlich zuzustimmen ist: Diese „genres have become the dominant modes of transmedia storytelling“ (S.1). Harveys *unique selling points* sind vielmehr seine produktive Dreifachperspektive als Wissenschaftler, Fan und als Autor lizenzierter Tie-ins für Franchises wie etwa *Doctor Who* (2005-) und außerdem sein damit einhergehender recht persönlicher, zuweilen erfrischend anekdotischer Zugang zum Thema. Produktiv ist außerdem seine Handhabung des Begriffs ‚Transmedialität‘, die es ermöglicht, nicht nur lizenzierte Produkte den Erzählwelten zuzurechnen und zu analysieren sowie eine stärkere Sensibilisierung für die Allgegenwärtigkeit transmedialen Erzählens (auch lange vor dem Internet) zu

schaffen. Harvey legt den analytischen Schwerpunkt auf die Rolle und Funktion des Erinnerens. Im Kontext des Zusammenwirkens von Narration und Spiel in transmedialen Erzählangeboten fokussiert der Autor das kulturelle und kollektive Gedächtnis der Rezipierenden (insbesondere der Fans) als konstituierenden Faktor, der bestimmt, welche Elemente einer Serie – und zwar ganz unabhängig davon, ob es sich um Mammutfranchises oder um Indie-Projekte handelt – über verschiedene Medien hinweg erinnert, falsch erinnert, vergessen oder vorsätzlich nicht erinnert werden (vgl. S.200).

Das Buch ist in acht Abschnitte unterteilt. Im ersten Kapitel „Fantastic Transmedia“ arbeitet Harvey präzise die unterschiedlichen Definitionsversuche transmedialen Erzählens auf, um jene dann im zweiten Kapitel „Stories and Worlds“ mit den Genres Science Fiction und Fantasy zusammenzudenken. Jenkins‘ Aussage, dass transmediales Erzählen „the art of world making“ (S.42) sei, lässt sich Harvey zufolge hervorragend in die Bestimmungsversuche der Fantastik einpassen, deren zentrales Moment ebenfalls in der Schöpfung neuer Welten läge. Harvey interessiert sich in diesem Kapitel auch dafür, inwiefern historisch betrachtet neue Medien von alten Medien das Geschichtenerzählen ‚erlernen‘: Die „multiple kinds of transmedia story-

telling we currently engage with [...] are very much informed by the cultural memory of the transmedia networks that went before, by the pulps and penny dreadfuls that anticipated them“ (S.62). Harvey betont, dass zwar viele gegenwärtige Franchises wie etwa *DayZ* (2013-) hauptsächlich oder gar ausschließlich digital operieren, jedoch seien die „intramedial and transmedial precursors that anticipate the many fantastical realms that today exist in multiple, easily accessible forms“ (ebd.) viel älter.

Im dritten Kapitel „Of Hobbits and Hulks“ diskutiert Harvey das Spannungsfeld von Adaption und narrativer Expansion anhand von J.R.R. Tolkiens *Mittelerde* und dem *Marvel Cinematic Universe*. Obwohl Adaption grundsätzlich das Nacherzählen einer bereits existierenden Geschichte in einem neuen Medium ist und transmediales Erzählen neue Geschichten in verschiedenen Medien zu erzählen sucht, ähneln sich beide durch das Vergnügen des Rezipierenden an „repetition and difference“ beziehungsweise „expectation and surprise“ (S.91). Die Adaption baut dabei auf vertikalem Erinnern auf – von der Vorlage zur neuen Version; transmediales Erzählen erfordert hingegen ein horizontales Erinnern – ein Navigieren in einem Netzwerk der verschiedenen Elemente der Erzählung (vgl. ebd.).

In den nächsten drei Kapiteln widmet sich Harvey mit *Halo* (2001-), *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003) sowie dem *Star-Wars*-Franchise (1977-) spezifischen Gegenständen und versucht die verschiedenen Interaktionsprozesse zwischen den Texten und ihren Fans nachzuzeichnen. Im siebten Kapitel „Fantastically Independent“ verlagert der Autor seinen Fokus von den hochbudgetierten Franchises auf Indie-Produktionen wie etwa das Facebook-Spiel *America 2049* (2011) oder das durch Kickstarter finanzierte Spiel *Far West* (2002).

Im letzten Kapitel „Transmedia Memory“ werden die Beobachtungen und Ergebnisse zusammengetragen und ein Blick in die Zukunft des Erzählens versucht, der bei Harvey leider etwas zu vage ausfällt. Die technischen Möglichkeiten erlauben eigentlich eine weiter zunehmende Demokratisierung transmedialer Erzählwelten; die gleichen Technologien könnten aber auch zum gegenteiligen Zweck eingesetzt werden – um Kontrolle auszuüben und Partizipation zu steuern (vgl. S.201). Über die Qualität der Werke – „transmedia storytelling is neither intrinsically good nor bad“ (S.202) – sage dies wenig aus. Diese sehr allgemeinen Aussagen geben der sonst so interessanten Lektüre einen wenig überraschenden Abschluss.

Vera Cuntz-Leng (Marburg)