

die „Frühdigitalisierung“ habe da längst Spuren hinterlassen. Was daraus konkret für digitale Medien in Alltag und Schule folgt, lässt das Buch offen.

Prof. i. R. Dr. Bernward Hoffmann

4.

Martina Ide (Hrsg.):

Ästhetik digitaler Medien. Aktuelle Perspektiven.

Bielefeld 2022: transcript. 232 Seiten, 60,00 Euro

Ästhetik digitaler Medien

Dieser interdisziplinär angelegte Sammelband spannt mit seinen neun Beiträgen und dem rahmenden Geleitwort einen weiten Diskursraum, der sich entlang der Dimensionen Ästhetik/Ästhetisierung, Digitalität/Digitalisierung und Medien/Mediatisierung entfaltet, und greift damit disziplinenübergreifend gesellschafts-, medien- und kulturpolitisch relevante Themenfelder auf. Trotz der Vielfalt der behandelten Fragestellungen und ihrer theoretischen Einordnungen sowie methodischen Zugriffe fügen sich die einzelnen Texte zu einem stimmigen Ganzen und es werden inspirierende Perspektiven auf aktuelle akademische wie außerakademische Diskurse eröffnet. Konzeptionelle Rahmung und Ausgestaltung der vorliegenden Publikation machen zudem deutlich, dass diese in einen breiteren Forschungszusammenhang eingebettet ist, entstand der Sammelband doch im Zusammenhang mit der gleichnamigen Tagung, welche im Rahmen des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Forschungsprojekts „Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung“ durchgeführt wurde. So reihen sich unterschiedliche Herangehensweisen und Ansätze – aufeinander abgestimmt – aneinander, wobei der inhaltliche Bogen von sozialen Medien, GIFs und künstlicher Intelligenz über bildliche Artikulation und digitale Bildkulturen bis hin zu ästhetischer Bildung reicht. Eine lesenswerte, spannende und vielseitige Publikation, die mannigfaltige Perspektiven eröffnet und zum Weiterdenken einlädt.

Prof. Dr. Beate Flath

5.

Friederike Danebrock:

On Making Fiction. Frankenstein and the Life of Stories. Bielefeld 2023: transcript. 290 Seiten, 47,00 Euro (auch Open Access)

Frankenstein-Erzählungen

Die Düsseldorfer Anglistin Friederike Danebrock hat sich in ihrer englischsprachigen Dissertation mit dem Wandel und der Transformation von Geschichten am

Beispiel der *Frankenstein*-Erzählungen auseinandergesetzt. Sie geht von einem *Frankenstein*-Komplex aus und möchte die Entstehung, das „making“ der Fiktion untersuchen (S. 26). Nach einer Einführung, in der die theoretischen Grundlagen erörtert werden, stellt sie die wesentlichen Erkenntnisse in drei Teilen vor: 1) Figuren („figures“), 2) Wiederholung („repetition“), 3) Gesellschaft („company“). Der Autorin geht es in erster Linie um den Stellenwert von Fiktion. Dabei greift sie auf die Anthropologie der Moderne des französischen Philosophen Bruno Latour zurück. Damit einher geht eine Abgrenzung gegen Konzepte der Adaption, der Intertextualität, der Rezeptionsästhetik und klassischer Fiktionstheorien, die den Aspekt der Repräsentation in den Mittelpunkt stellen. Danebrock geht es in Anlehnung an die filmwissenschaftliche und linguistische Enunziation darum, dass Erzählungen wie *Frankenstein* aus sich heraus entstehen, aus der Geschichte der Interaktion von Produktion und Rezeption. Die Erzählung erzählt sich quasi selbst, in immer wieder anderen Variationen, Wiederholungen und inter- bzw. intramedialen Adaptionen. Fiktionale Geschichten sind daher in einer permanenten Transformation begriffen und „keine passiven Objekte“ (S. 33). In den drei Hauptteilen untersucht Danebrock „die Besonderheiten des *Frankenstein*-Komplexes als fiktionale Praxis“ (S. 36). Im ersten Teil (Figuren) bezieht sie sich auf Mary Shelleys *Frankenstein*-Roman von 1818 und Bernard Roses *Frankenstein*-Film aus dem Jahr 2015. Im Mittelpunkt steht der Körper des Monsters als Problem, sowohl konzeptionell, emotional und technisch (vgl. S. 87). Damit sind verschiedene Perspektiven verbunden, die sich im Film auch in der Voice-over-Narration zeigen (vgl. S. 115).

Im zweiten Teil stehen der Film *Frankensteins Braut* von James Whale aus dem Jahr 1935 und die Serie *Penny Dreadful* im Zentrum. Im Film wird die Geschichte des Monsters als Vergangenheit in der Gegenwart erzählt. Dabei kommt es zu Variationen und Wiederholungen; es wird deutlich, dass der Körper des Monsters – ebenso wie die Erzählung – an Räumlichkeit und Zeitlichkeit gebunden ist. Die Serie stützt sich auf viele bekannte fiktionale Figuren – von Dorian Gray über Dracula bis hin zu Frankenstein. Die Zeitlichkeit der Figuren wird deutlich durch Wiederholung und Variation in einem anderen Kontext. „Hier erweckt Victor nicht nur ein, sondern insgesamt drei Wesen“ (S. 141). Auf diese Weise wird Frankenstein als serielle Figur erschaffen. Zugleich legt die Autorin Wert auf die Darstellung „der ambivalenten oder oszillierenden Beziehungen zwischen den Charakteren und ihren Temporalitäten“ (S. 185).

Der dritte Teil kreist um ein *Frankenstein*-Drama am National Theatre in London, den Roman *Die Memoiren der Elizabeth Frankenstein* aus dem Jahr 1995 sowie erneut um den Film *Frankensteins Braut* und Bernard

Roses *Frankenstein*. Es geht vor allem um die „Verwerfungslinien und Verbindungen zwischen einzelnen Wesen und ihrer Umgebung, nicht nur in der Handlung, sondern auch in Bezug auf die fiktionale Produktion und Existenz“ (S. 189). Die Besonderheit des Theaterstücks war, dass die zwei Hauptdarsteller abwechselnd einmal Frankenstein und einmal die Kreatur spielten. Durch diese Maßnahme wird der Produktionsprozess deutlich. So entstehen auch Differenzen in der Wahrnehmung der Figuren, deren Bedeutung durch die „kollaborative Handlungsmacht („collaborative agency“)" von Produktion, Geschichte und Wahrnehmung entsteht (vgl. S. 217 ff.). Der *Frankenstein*-Komplex kann so als „eine Dynamik des Materiellen und des Symbolischen (eine Praxis der Figuration)" gesehen werden, die Geschichte führt zu „einer Rekonfiguration von Singularität und Alterität“ (S. 260). Fiktion erscheint als die Produktion eines anderen Weges des Seins (vgl. S. 262). Das Was und das Wie der Erzählung sind untrennbar verwoben. Letztlich bedeutet Fiktion den gleichzeitigen Verlust des Selbst und das Gewinnen von Welt (vgl. S. 266), damit eine Neugewinnung des Selbst (vgl. S. 267). In diesem Moment liegt das Vergnügen von fiktionalen Geschichten, nicht nur bei *Frankenstein* – oder wie es die Autorin ausdrückt: Wir sollten „unsere Monster lieben“ (S. 277). Das Buch ist eine Tour de Force durch geisteswissenschaftliche Erkenntnisse zu Narration und Fiktion, in der anthropologische, strukturalistische, literaturwissenschaftliche, psychoanalytische und philosophische Ansätze verschmolzen werden. Der *Frankenstein*-Komplex dient vor allem dazu, die Theorie der Fiktion zu belegen. In diesem Sinne ist das Buch eher für philosophisch interessierte Leser als für Fans von Frankenstein interessant.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

6.

Moritz Hillmayer:

Zwischen Spiel und Story. Mimetische Strukturen im Computerspiel. Bielefeld 2022: transcript. 320 Seiten, 49,00 Euro

Mimetische Strukturen im Computerspiel

Moritz Hillmayer befasst sich in seiner Dissertation mit mimetischen Strukturen im Computerspiel, die er anhand von sieben Fallbeispielen (*Hitman*, *Metal Gear Solid*, *Skyrim*, *Assassin's Creed*, *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption* und *Hellblade*) untersucht. Zuvor stellt er jedoch klar, was er unter Mimesis versteht, denn der Begriff scheint im „Strudel der Bedeutungen“ zu verschwinden (S. 18). Der Autor zeichnet die Begriffsgeschichte nach, von vorplatonischer Zeit über Platon und Aristoteles bis hin zur Neuzeit. So geht es bei Aristoteles

nicht um bloße Nachahmung der Natur, sondern um die Verschönerung, die Ästhetisierung. Mit der Neuzeit zieht das Verständnis ein, „dass Mimesis kein Zustand eines Werkes ist, sondern ein Prozess, sie [die Autoren der Zeit, Anm. d. Red.] zeigen die Abhängigkeit des mimetischen Vorgangs von der Herangehensweise der Rezipierenden“ (S. 25). So unterschiedlich die Definitionen über die Jahrhunderte sind, schält der Autor vier Charakteristika von Mimesis heraus, die für seine anschließende Analyse der Computerspiele bedeutsam sind: 1) Mimesis beschreibt das Verhältnis der Gleichheit von zwei Entitäten. 2) Für die Analyse ist die Identifikation von Referenzpunkten zentral. 3) Mimesis bedeutet jedoch nicht Gleichheit, sondern Differenz. 4) Mimesis ist ein dynamischer Prozess (vgl. S. 28).

Daraus ergibt sich für die Analyse der sieben Computerspiele, dass jeweils eine Eigenschaft der Mimesis im Mittelpunkt steht: von der ästhetischen Grundbedeutung über die Wahrnehmung der Spielenden als mimetischen Prozess, die Mimesis als medialen Prozess, die kommunikativen Verhältnisse zwischen Spielenden, Spiel und Realität, Glaubwürdigkeit und Authentizität von Computerspielen, Immersion und Involvierung bis hin zur Betrachtung der „inneren Mimesis“ (S. 224). Letztere gelingt besonders dann, wenn Grenzen zwischen der Spielwelt und der Erzählwelt überwunden bzw. in der Schwebe gehalten werden. Dann zeigt sich: „Mimesis ist mediale Aktivität, Medium ist festgeschriebene Mimesis“ (S. 251). Die analysierten Eigenschaften der mimetischen Strukturen „durchziehen das Computerspiel als Netz aus Gleichheiten und Differenzen, das, geschickt aufgespannt, als Träger für bedeutsame Elemente dienen kann“ (S. 256). Sie fördern nicht nur die Interpretationen, sondern auch das Spiel an sich. Das Buch bietet einen tiefen Einblick in die verschiedenen nicht nur mimetischen Strukturen von Computerspielen.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

7.

Bianca Kellner-Zotz/Michael Meyen:

Wir sind die anderen. Ostdeutsche Medienmenschen und das Erbe der DDR. Köln 2023: Herbert von Halem. 552 Seiten, 37,00 Euro

Wir sind die anderen

2023 sorgten u. a. die Bücher von Dirk Oschmann (*Der Osten: eine westdeutsche Erfindung*) und Katja Hoyer (*Diesseits der Mauer*) für Diskussionen, da sie andere Perspektiven auf den Osten und den Prozess der Wiedervereinigung einnahmen. Das vorliegende Buch tut dies auch. Es entstand im Rahmen des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten