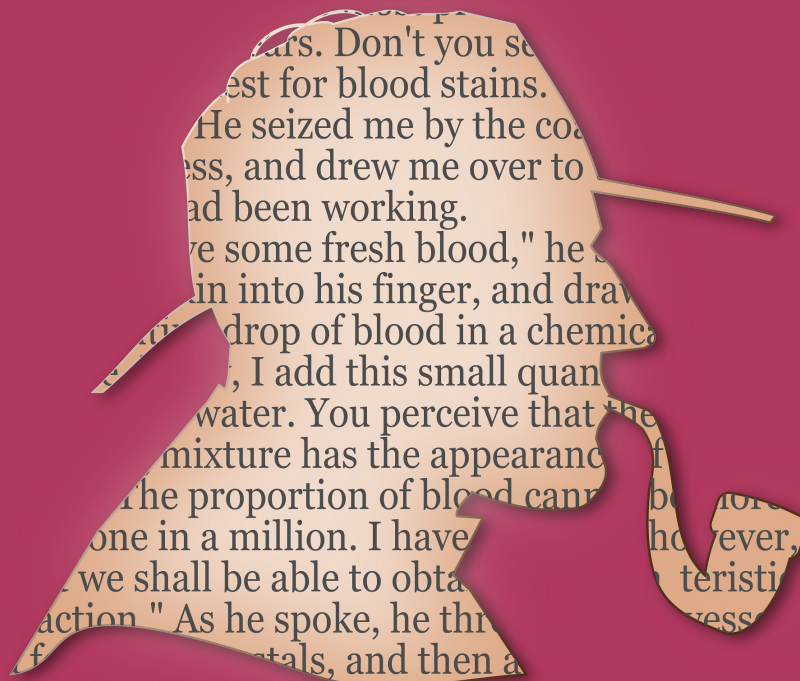


UR Das Journal

Studentische Forschung an der Universität Wien



Volume 7

Interfiguralität

Intermediale Zirkulation von Figuren

Herausgegeben von Valerie Aigner, Melania Christiansen, Marlene Haslinger-Fenzl, Anna-Katharina Garger, Paul Grossgasteiger, Laura Hirsch, Lily-Marie Ickert, Julia Lang, Laura Steindorf



universität
wien

Impressum

Herausgeberin

Universität Wien
Universitätsring 1
1010 Wien

ctl@univie.ac.at

Editor-in-Chief

Erika Unterpertinger

Redaktionelle Betreuung am Center for Teaching and Learning

Erika Unterpertinger, Lina Theiß

Redaktionsteam am Institut für Vergleichende Literaturwissenschaft

Valerie Aigner, Melania Christiansen, Marlene Haslinger-Fenzl, Anna-Katharina Garger,
Paul Grossgasteiger, Laura Hirsch, Lily-Marie Ickert, Julia Lang, Laura Steindorf

Inhaltliche Betreuung der Beiträge in dieser Ausgabe

Melania Christiansen, Lily-Marie Ickert und Julia Lang

Kontakt

Abteilung für Vergleichende Literaturwissenschaft
Universität Wien, Sensengasse 3a, 1090 Wien
UR: Das Journal per E-Mail via urjournal.ctl@univie.ac.at

Layout

Valerie Aigner, Paul Grossgasteiger, Lina Theiß

Cover

Textur: pixabay.com

Review-Verfahren

Die Beiträge des Heftes wurden im offenen Peer-Feedbacks der
Studierenden untereinander geprüft.

UR: Das Journal ist eine multidisziplinäre Open-Access-Zeitschrift, die vom Center for Teaching and Learning (CTL) in Zusammenarbeit mit Studienprogrammleitungen und Studierendenorganisationen der Universität Wien herausgegeben wird. Sie ist ein multidisziplinärer Raum, in dem studentische Forschungsarbeiten im Bachelor und im Master zugänglich gemacht werden. Alle Artikel stehen unter CC-BY-ND-4.0 Lizenz zur Verfügung. Die Form des Peer-Reviews wird im Rahmen der jeweiligen Ausgabe im Impressum angegeben.

ISSN: 2960-446X

Vorwort

Im Rahmen des Seminars ‚Interfiguralität. Intermediale Zirkulation literarischer Figuren‘ unter der Leitung von Prof. Dr. Paula Wojcik entstanden im Wintersemester 2024 eine Reihe an Arbeiten von Studierenden des Masterstudiengangs Vergleichende Literaturwissenschaft der Universität Wien, die sich mit dem Thema Interfiguralität beschäftigten. Auf die Ermutigung der Lehrveranstaltungsleiterin hin sowie mit ihrer fortwährenden Unterstützung ist es uns gelungen, elf dieser Arbeiten in dem vorliegenden Journal zu vereinen.

Im ersten Teil beschäftigen sich drei Autorinnen mit theoretischen Fragestellungen. **Valerie Aigner** betrachtet die ambivalente Verwendung des Begriffs Racebending. Dafür arbeitet sie aus 18 wissenschaftliche Publikationen die drei gängigsten Definitionen des Begriffes heraus. Des Weiteren begibt sie sich auf Onlineblogs, in Diskussions- und Fanforen auf die Suche nach einer passenden Alternative. **Marlene Haslinger-Fenzl** geht der Frage nach, warum weibliche Figuren in popkulturellen Diskursen unterrepräsentiert sind. Dafür untersucht sie, welche figurenimmanenten Merkmale das Zirkulationspotenzial weiblicher Figuren fördern oder einschränken. **Elisabeth Spögler** betrachtet am Beispiel von Don Juan und Casanova die Signifikate idiomatisch gewordener Eigennamen von fiktionalen Charakteren und historischen Persönlichkeiten und beschäftigt sich mit den Gründen ihrer pragmatisch-funktionalen Annäherung im Sprachgebrauch.

Der zweite praktische Teil zeigt anhand von Fallanalysen die vielfältigen Möglichkeiten, sich dem Thema der Interfiguralität zu nähern. Die ersten Beiträge stellen dabei das Potenzial von Figuren als Marker gesellschaftlicher Prozesse in den Vordergrund. **Caio Fernandes** verfolgt die Veränderung der Rezeption der Figur Uncle Tom aus Harriet Beecher Stowes Uncle Tom’s Cabin anhand einiger literarischer und filmischer Beispiele und zeigt wie der sich wandelnde gesellschaftspolitische Diskurs die Darstellung von Schwarzen in der US-amerikanischen Kultur beeinflusst. **Laura Steindorf** zeichnet die filmische Adaptionsgeschichte von Robert Louis Stevensons The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde nach und analysiert anhand der Ergebnisse die Evolution der Darstellung Mr Hydes als Symbol des Bösen, die einen Einblick in den Wandel moralischer Vorstellungen bietet. **Lily-Marie Ickert** folgt der Entwicklung der ‚madwoman trope‘, insbesondere in ihrer modernen Erscheinung und vergleicht dafür zwei Figuren. In ihrer Analyse zeigt sie auf, wie die Figur Jinx aus der Serie Arcane auf DCs Harley Quinn aufbaut, diese jedoch auch re-visualisiert und erweitert. Auch **Melania Christiansen** analysiert die Figur Jinx, konzentriert sich dabei jedoch auf ihre Rolle als narrativer Anker im transmedialen Storytelling des League of Legends Universums. **Marlene Schober** widmet sich dem Schriftsteller Edgar Allan Poe als literarische Ikone und untersucht, wie fiktionalisierte Versionen der realen Person in drei verschiedenen Werken dargestellt werden und dabei den Poe-Mythos weiterentwickeln oder subvertieren. **Leo Auer** analysiert das Doppelgängermotiv innerhalb Alasdair Grays Poor Things

und vergleicht den Roman zusätzlich mit Mary Shelleys Frankenstein, dessen Doppelgänger Grays Re-writing über die Diegese hinaus darstellt. **Julia Lang** betrachtet den Wandel der biblischen Figur Eva aus feministischer Perspektive. Dafür stellt sie diese der Iteration aus Simone Hirths Roman Malus gegenüber und geht der Frage nach, wie weit sich eine Figur neu inszenieren lässt, ohne die Kernmerkmale der Ursprungsfigur zu verlieren. Auf solche ‚core-features‘ fokussiert sich auch **Anna-Katharina Garger**. Sie untersucht den Wiedererkennungswert einer sehr jungen literarischen Figur. Durch eine qualitative Analyse von Tiktok Videos hält sie die ‚core features‘ fest, die zur Identifikation von Violet Sorrengail aus der Reihe Fourth Wing beitragen.

Die redaktionelle Arbeit für dieses Journal übernahmen eine Gruppe von Studierenden des Kurses, die sich selbstständig um Lektorat (Melania Christiansen, Marlene Haslinger-Fenzl, Lily-Marie Ickert und Julia Lang), Layout (Valerie Aigner und Paul Grossgasteiger) und organisatorische Aufgaben (Anna-Katharina Garger, Laura Hirsch und Laura Steindorf) kümmerten. Alle Beiträge wurden sorgfältig im Double-blind Peer Review Prozess begutachtet.

Für die tatkräftige Unterstützung im Rahmen der Entstehung dieses Journals danken wir nicht nur der Lehrveranstaltungsleiterin Paula Wojcik, sondern auch Erika Unterpertinger und Lina Theiß vom Center for Teaching and Learning der Universität Wien. Wir sind dankbar dafür, dass uns nicht nur die Möglichkeit gegeben wurde, aktiv an der Forschung zur Interfiguralität teilzunehmen, sondern dass wir zusätzlich durch dieses Studierendenjournal bereits während des Master-Studiums einen Einblick in die Forschungs- und Publikationswelt erhalten durften.

Wien, den 06.01.2026

Laura Steindorf und Valerie Aigner

Inhalt

Zum Geleit

Paula Wójcik.....6-7

Racebending, Whitewashing und Blackwashing

Die ambivalente Nutzung des Begriffes Racebending und die Suche nach einer Alternative

Valerie Aigner.....8-19

Mädchen im Wunderland

Thesen zur intermedialen Zirkulation weiblicher Figuren

Marlene Haslinger-Fenzl.....20-33

Ontologie und Semiotik fiktiver Figuren und historischer Personen

Die Eigennamen Don Juan und Casanova als Redensart

Elisabeth Spögler.....34-44

Revisiting Uncle Tom

Suffering, Subservience, and Racial Betrayal in American Cultural Memory

Caio Fernandes.....45-56

Monster und Menschen

Die Entwicklung des Mr Hyde als Symbol des Bösen im Film

Laura Steindorf.....57-70

The Harley-fication of Jinx

Re-Visualising the Madwoman Trope in Media

Lily-Marie Ickert.....71-83

Transmedia Storytelling im Universum von League of Legends

Zur Rolle der Figur Jinx

Melania Christiansen.....84-95

Who the Hell is Edgar?

Ein Vergleich der Darstellungsformen Edgar Allan Poes als transfiktionale, -mediale und -kulturelle Figur in Literatur, Film und Manga

Marlene Schober.....96-108

Re-making the Monster

Das Re-writing des frankensteinischen Doppelgängers in Alasdair Gray's Poor Things

Leo Auer.....109-121

Eva feministisch neuinterpretiert

Das feministische Potential der Interfiguralität anhand eines Vergleichs der biblischen Eva und Simone Hirths Malus

Julia Lang.....122-133

**Eine qualitative Videoanalyse der Darstellung von
Violet Sorrengail (Fourth Wing) auf TikTok**

Anna-Katharina Garger.....134-147

Zum Geleit

Paula Wójcik

Literarische Figuren sind überall. Wenn man sie einmal in den Blick bekommt, dann sieht man sie im ganzen Spektrum unserer Alltagskultur: Sie finden sich auf T-Shirts, Tassen, Bleistiften, Hauswänden, Post-Its abgebildet; ihre Namen werden für Geschäfte verwendet (wie im Fall der Wiener Buchhandlung „Erlkönig“), sie werden zu politischen Protestfiguren (wie Winnie Puh oder Pinocchio) oder zu Nationalikonen, die das Gemeinschaftsgefühl befeuern (wie Faust oder Siegfried). In der digitalen Welt sind ihnen unzählige Fandom-Wikis oder Werke der Fan-Fiction gewidmet. Sie vereinen, sie polarisieren, sie lösen kulturelle Verhandlungen aus, sie motivieren Kreativität.

Grund genug, Figuren und ihre Wanderungen durch die mediale und materielle Kultur einmal genauer in den Blick zu nehmen. Da sind wir mit unserem Seminar „Interfiguralität. Intermediale Zirkulation literarischer Figuren“ nicht die ersten gewesen, denn das Phänomen beschäftigt die Forschung. Und doch hat sich bislang nicht einmal ein einheitlicher Begriff etabliert: Uri Margolin spricht von „trans-world individuals“ (Margolin 1990), Umberto Eco von „fluctuating individuals“ (Eco 2009, 87), Wolfgang G. Müller von „re-used characters“ (Müller 1991), Theodore Ziolkowski von „figures on loan“ (Ziolkowski 1983) und Anita Albertson von „palimpsest characters“ (Albertson 2019). Für den Seminartitel haben wir uns einen Begriff von Wolfgang G. Müller geliehen, der übergreifend genug scheint, um die Vielfalt der Erscheinungen unter einen Hut zu bekommen.

Die Begriffsvielfalt spiegelt gleichwohl eine beachtliche Vielfalt der Phänomene, denn wir haben es mit Figuren zu tun, die in Sequels, Prequels, Coquels, Rewritings und Retellings fort- und neugeschrieben werden, die von ihren Kontexten losgelöst in unterschiedlichen Medien zirkulieren, die dabei zu Figurentypen und -archetypen werden können. Manchmal werden sogar Autor*innen selbst zu literarischen Figuren, die dann ein Eigenleben entwickeln (wie Edgar Allan Poe).

Die Begriffsvielfalt spiegelt jedoch auch eine fehlende methodische Übereinkunft, denn hinter diesen Begriffen verstecken sich jeweils unterschiedliche Zugänge. Und genau da, bei den Methoden und Theorien, haben wir im Seminar angesetzt. Diese waren vorgegeben und die Studierenden suchten nach Beispielen, an denen sich die Thesen der Texte am besten verdeutlichen und prüfen ließen. Herausgekommen sind Beiträge, die theoretisch oder anwendungsbezogen, die kritisch, spannend, witzig sind, und von denen ich als Dozentin gelernt habe. Von Jinx, der sich gleich zwei Beiträge in diesem Heft widmen werden, habe ich zum Beispiel zuvor noch nie gehört, genauso wenig wie von der Manga-Serie Bungo Stray Dogs, die ein wahres

Interfiguralitäts-Fest ist. In diesem Sinne wünsche ich diesem Heft viele Leser*innen, die wie ich Neues erfahren, Bekanntes (neu) entdecken und mit Interesse, Freude, Spannung in die bunte Welt der Interfiguralität eintauchen.

Dass dieses Erlebnis überhaupt möglich wird, ist den Beiträger*innen und vor allem der Herausgeber*innengruppe aus den Reihen der Seminarteilnehmer*innen zu verdanken. Sie haben dieses Heft professionell konzipiert und Zeit, Geduld und Mühen investiert, damit diese bemerkenswerte Publikation das Licht der Welt erblickt. Nun ist es so weit: Haben Sie viel Vergnügen beim Lesen!

Literatur

Albertsen, Anita: Palimpsest Characters in Transfictional Storytelling. On Migrating Penny Dreadful Characters From Television to Comic Books. In: *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies* 33/2 (2019), 242–257.

Eco, Umberto: On the Ontology of Fictional Characters. In: *Sign System Studies* 37, 1/2 (2009), 82–97.

Margolin, Uri: Individuals in Narrative Worlds. In: *Poetics Today* 11/4 (1990), 843–871.

Müller, Wolfgang G.: Interfiguralität. A Study on the Interdependence of Literary Figures. In: Heinrich F. Plett (Hg.): *Intertextuality*. Berlin/New York 1991, 101–121.

Ziolkowski, Theodore: Figures on Loan. The Boundaries of Literature and Life. In: ders.: *Varieties of Literary Thematics*. Princeton 1983, 123–151.

Racebending, Whitewashing und Blackwashing

Die ambivalente Nutzung des Begriffes Racebending und die Suche nach einer Alternative.

Valerie Aigner

Abstract

Dieser Artikel befasst sich mit der ambivalenten Nutzung des Begriffes Racebending und der Beantwortung der Frage, ob für diesen Begriff eine einheitliche Definition besteht. Racebending wird je nach Kontext entweder als Überbegriff verwendet, oder mit einer eindeutigen Richtung versehen – Weiß zu BIPOC, und als Gegenteil zu Whitewashing genutzt. Um passende Aussagen über das Phänomen treffen zu können, ist eine eindeutige Definition des Begriffes vonnöten, daher wurden in diesem Artikel 18 Publikationen auf ihre Definition und Anwendung des Begriffes Racebending hin untersucht. Des Weiteren wurde durch Blackwashing ein sich etablierender Begriff gefunden, der die ambivalente Nutzung des Begriffes aufheben kann, indem er das Weiß zu BIPOC Racebending beschreibt. Aufgrund der Untersuchung der Forschungsliteratur kann festgestellt werden, dass nicht wie ursprünglich angenommen Seymours Text *Racebending and Prosumer Fanart Practices in Harry Potter Fandom* von der Definition des Begriffes Racebending abweicht, sondern dass sich die Nutzung des Begriffes recht gleichmäßig zwischen beiden Polen – Racebending als Überbegriff und Racebending als Gegenteil zu Whitewashing – aufteilt. Die Nutzung des Begriffes führt auch online in Fan-Foren zu Diskussionen und befindet sich immer noch im Wandel.

Keywords: Racebending, Whitewashing, Blackwashing, Fanart

Empfohlene Zitierweise: Aigner, Valerie (2026). Racebending, Whitewashing und Blackwashing. Die ambivalente Nutzung des Begriffes Racebending und die Suche nach einer Alternative. UR: Das Journal, 7(1), S. 8-19. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260702>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Durch die Recherche und Arbeit an den Texten von Seymour (*Racebending and Prosumer Fanart Practices in Harry Potter Fandom*) und Fu (*Fear of a black Spider-Man*) stellte sich heraus, dass beide eine unterschiedliche Definition von Racebending nutzen, um über das Racebending von fiktiven Figuren zu sprechen. Eine Ausdifferenzierung des Begriffes ist wichtig, um Verwirrung in der Sprache zu vermeiden, da Racebending derzeit sowohl als Überbegriff für sämtliche Phänomene der Änderung der Race oder Ethnie einer Figur, aber auch als Gegenteil zu Whitewashing verwendet wird. Racebending kann sowohl offiziell in Adaptionen von Filmen stattfinden - wie das Beispiel Katara und Sokka aus *The Last Airbender*, oder Arielle aus *Arielle, die Meerjungfrau* zeigt – aber auch inoffiziell im Fanart Bereich. Fu definiert Racebending wie folgt: „racebending – the way in which media producers change the race or ethnicity of characters“ (Fu 270). Damit stimmt er mit der Definition der Seite Racebending.com überein, die Racebending ebenfalls als Wort für die grundlegende Änderung der Race, unabhängig der Richtung, definiert und ihn somit als einen Überbegriff für Phänomene wie z. B. Whitewashing verwendet (Racebending.com). Seymour verwendet den Begriff Racebending, um ein explizites Phänomen zu beschreiben, das schon länger in der Fanart-Community (Seymour 335), aber auch in Verfilmungen vorkommt. Letzteres führt in Online-Foren immer wieder zu Auseinandersetzungen, wie kürzlich erst bei Disneys Realverfilmung von *Arielle, die Meerjungfrau* zu beobachten war. Dabei bewegen sich die Reaktionen von Freude, aufgrund der steigenden Repräsentation von BIPOC Charakteren (Abrahamson), bis hin zu rassistischen Kommentaren hinsichtlich der Ethnizität der Schauspielerin Halle Bailey laut des Artikels „Schwarze Arielle: Wie eine Besetzung die Filmwelt spaltet“. Seymour definiert Racebending als „[...] similarly subversive act to genderbending (Seymour 2016) and is common in prosumer fan labor practices where characters who are traditionally viewed as white are drawn or edited as different races“ (Seymour 334). Während es sich bei der ersten Definition um einen Überbegriff handelt, geht es Seymour um genau den Akt, einen weiß gelesenen Charakter in eine andere Race zu adaptieren. Diese unterschiedlichen Definitionen führen dazu, dass der Diskurs erschwert wird, da eine kohärente Nutzung des Begriffes Racebending zu fehlen scheint.

Die Veränderung der Race von Figuren kann unterschiedliche Auswirkungen haben. Diese können positiv sein, indem für mehr Repräsentation und Sichtbarkeit gesorgt wird, um der weiß dominierten Filmbranche entgegenzuwirken. Laut dem *Inclusion or Invisibility* Report von 2016 waren nur 28,3% der namentlich erwähnten oder sprechenden Figuren nicht weiß und gehörten damit einer ethnisch unterrepräsentierten Gruppe an „most stories fail to reflect or match the demographic composition of the U.S. [...] Undoubtedly, there is a vast underrepresentation of racial/ethnic minority groups that still plagues entertainment content“ (Smith/Choueiti/Pieper 7). Im Falle von Hermine Granger aus *Harry Potter* kann das Verändern der Race einem Charakter mehr Tiefe geben (Seymour 338). Gleichzeitig müssen auch die negativen Seiten der Veränderung der Race betrachtet werden, die historisch eine längere Tradition haben. Besonders Whitewashing

ist seit langer Zeit eine übliche Praxis in Hollywood. „Whitewashing is the practice of erasing people of color either through replacing a minority character with a white character, or more commonly with a white actor replacing a minority actor in the portrayal of a character of color” (Lowrey 1). 1972 wurde anstatt von Bruce Lee ein weißer Schauspieler für die Serie *Kung Fu* gecastet, 40 Jahre später wurden in der Realverfilmung von *Avatar: The Last Airbender* ebenfalls drei weiße Schauspieler*innen für die Protagonist*innen eingesetzt, während die Antagonist*innen von BIPOC Schauspieler*innen gespielt wurden (Lowrey 1). Letzteres sorgte für die Entstehung des Begriffes Racebending und zog einen medialen Aufschrei nach sich (Seymour 337). Seymour datiert den Ursprung somit ins Jahr 2010 zurück und beschreibt ihn als Antwort auf das Whitewashing der Figuren (Seymour 337). Dem widerspricht Jenkins: „Within fandom, racebending initially referred to discriminatory production decisions” (Jenkins 389). Nach dieser Definition wäre das Whitewashing der Figuren bereits als Racebending einzuordnen und nicht erst die Reaktionen der Fans darauf.

Die Beliebtheit von Racebending im Bereich der Fanart könnte an der Möglichkeit, sich in fiktive Werke hineinzudenken und sich dadurch besser mit den fiktiven Figuren zu identifizieren, liegen. „In both cases, these fans are taking advantage of denotative gaps to justify their own creative choices—negotiating room within the canon to imagine more diverse representations” (Jenkins 391). Dabei scheint das Visuelle der Figuren eine große Rolle zu spielen. „At the heart of this topic is the importance of visual representation in media” (Reid). Aufgrund von Stereotypen stellt man sich nicht näher beschriebene Charaktere automatisch auf bestimmte Art vor, wie das Beispiel von Hermine Granger in *Harry Potter* zeigt: „Die Leser haben also von der englischen Mittelschichts-Schülerin ein bestimmtes Bild im Kopf, also sieht in deren Augen auch die Figur im Buch so aus wie das Stereotyp der englischen Schülerin. Diese hat als Stereotyp demnach weiße Hautfarbe [...]” (Mohr). Leser*innen stellen sich aber auch eindeutig als BIPOC beschriebene Figuren teilweise als weiß vor, wie es zum Beispiel bei Rue aus *Die Tribute von Panem* passiert ist. Als die ersten Poster der Verfilmung veröffentlicht wurden, gab es online einen großen Aufschrei aufgrund der Hautfarbe einiger Schauspieler*innen. „[...]in these people's minds all fictional characters, but especially those set in 'non-modern' scenarios, are white” (Adewunmi). Seymour beschreibt, dass das geschriebene Wort von den Leser*innen deutlich leichter ignoriert werden kann als die visuelle Darstellung der Figuren (Seymour 335). Das Visuelle kann wortwörtlich nicht übersehen werden.

Racebending

Da der Begriff Racebending sowohl online als auch in wissenschaftlichen Publikationen widersprüchlich verwendet wird, ist es wichtig, zu einer einheitlichen Definition zu gelangen, um Missverständnisse vermeiden zu können. Dieses Kapitel setzt sich daher mit den verschiedenen Definitionen von Racebending auseinander, während im anschließenden Kapitel der Versuch unternommen wurde, für das Gegenteil von Whitewashing einen Begriff zu finden. Um die verschiedenen Definitionen und ihre Nutzungsweise zu untersuchen, wurden 18 verschiedene wissenschaftliche Publikationen und Artikel analysiert. Neben Seymour gibt es noch weitere, die

Racebending in ähnlicher Definition nutzen, daher scheint es sinnvoll, zuerst die verschiedenen Verwendungen von Racebending zu kategorisieren und einzeln zu betrachten. Dabei lassen sich drei verschiedene Kategorien bilden. *Racebending as Encoding* und *Racebending as Re-Production* (Jenkins 389) werden bereits von Jenkins benutzt, erläutert und in diesem Artikel übernommen. Zusätzlich dazu wird als dritte Kategorie „Racebending als Überbegriff“ benutzt, um die verschiedenen vorkommenden Nutzungen des Begriffes einzuteilen.

Racebending as Encoding

Jenkins bezeichnet diese Form als *Racebending as Encoding*, was auf die ursprüngliche Nutzung des Begriffes zurück geht, indem Racebending ein diskriminierendes Verhalten bezeichnet, mit dem die Besetzung von BIPOC Charakteren mit weißen Schauspieler*innen beschrieben wird. Diese Definition ist heute nahezu identisch mit dem Begriff Whitewashing. Racebending wurde in dieser Bedeutung größtenteils von den Fan Aktivist*innen der ersten Stunde genutzt, um auf jenes diskriminierende Verhalten hinzuweisen (Jenkins 389). Diese Variante scheint mittlerweile am wenigsten genutzt zu werden. Elizabeth Gilliland beschreibt, dass Racebending ursprünglich vor allem auf Plattformen wie Tumblr auf diese Art genutzt wurden, sich die Bedeutung jedoch recht schnell verändert hat (Gilliland).

Racebending as Re-Production

Die zweite Variation der Bedeutung beschreibt Jenkins als *Racebending as Re-Production* (Jenkins 390) und lässt sich auf Bennets Artikel *What A „Racebent“ Hermione Granger Really Represents* zurückführen (Bennet). Benett nutzt den Term Racebending in gleicher Weise wie Seymour und beschreibt damit die Diversifizierung von weißen Charakteren, die in den Fan-Art hin zu BIPOC geracebended werden. Beide stützen sich dabei auf Racebending im Fanart Bereich: „this sort of racebending has become a more widespread genre of fan cultural production“ (Jenkins 390), die ebenfalls als Kritik an Hollywood gesehen werden kann und sich online stark verbreitet. Gilliland beschreibt die initiale Nutzung des Begriffes und zeigt die Veränderung hin zur Nutzung als Re-Production auf, die sie wie folgt definiert: „Instead, racebending has become the code word for fan casting characters of color into traditionally white franchises“ (Gilliland). Dabei fokussiert sich der Artikel ebenfalls auf Racebending im Fan-Bereich. Trotz der eindeutigen Definition merkt Gilliland an: „The racebending experience is not mutually exclusive to people of color“ (Gilliland), womit der eigenen Definition widersprochen wird. Sie geht am Ende näher auf das Problem ein, indem sie die Kommentare zweier Tumblr Nutzer*innen zeigt, die sich genau mit der Frage der Definition beschäftigen. Nutzer*in eins weist darauf hin, dass Racebending nur von einer weißen Figur weg funktioniert, denn das andere wäre Whitewashing, während Nutzer*in zwei den Doppelstandard kritisiert und Racebending als Überbegriff ansieht, wobei ihrer Meinung nach, unabhängig von der Richtung, dasselbe stattfindet (Gilliland). Die Problematik der Definition und die damit einhergehenden Unklarheiten sind sowohl im akademischen als auch im Social Media Bereich vorzufinden.

Thomas und Stornaiuolo legen den Fokus auf die Definition von Racebending im Onlinebereich: „In online spaces, racebending occurs when artists, fan fiction writers, video makers, and others create fanworks about popular, usually White, characters but change their racial or ethnic makeups” (Thomas, Stornaiuolo 321). Hier wird eine Richtung impliziert, aber nicht ausgeschlossen, dass der ursprüngliche Charakter nicht zwingend weiß sein muss, um unter die Kategorie Racebending zu fallen. Megan Justine Fowler stützt sich in ihrem Artikel auf die Definition von Gilliland und Thomas/Stornaiuolo und gebraucht den Begriff, um über Racebending im *Harry Potter* und *Raven Cycle* Fandom zu schreiben (Fowler). Ähnlich definiert wie Bennet, verwendet auch McClellan den Begriff im Essay *A Black Sherlock Holmes (1918): A Case Study in Racebending*: „Racebending involves alternately ‘racing’ canonical characters from white to Black Minority Ethnic” (McClellan 23). Im Gegensatz zu Benett, Seymour und Gilliland wird der Begriff nicht nur im Kontext der Fanart, sondern auch im Kontext von Filmen genutzt, mit Beispielen wie der Besetzung von Denzel Washington in *Much Ado About Nothing* (McClellan 26). Der im Abstract formulierten Definition des Begriffes widerspricht McClellan selbst jedoch wenige Seiten später, indem auf Racebending eingegangen wird, welches sich mit der Richtung von BIPOC hin zu weiß beschäftigt, was im Gegensatz zu der initialen Definition steht: „most racebent adaptations work against non-white actors” (McClellan 27). Dieselbe Definition nutzt auch Romano in seinem Artikel *Hamilton is fanfic, and its historical critics are totally missing the point*, die wiederum von McAllister in *Toward a More Perfect Hamilton* aufgegriffen wird. „Racebending — the act of changing a character’s race or ethnicity to make the character part of an underrepresented cultural community, in turn creating a role for an actor from that community” (Romano). Romano widerspricht seiner eigenen Definition im Artikel, indem er Racebending als Konzept beschreibt, das sowohl negativ als auch positiv stattfinden kann: „Racebending is a concept that has existed in fandom since long before Hamilton, in both a pejorative sense, as when roles are whitewashed, and a positive sense, as when they’re reclaimed for marginalized identities” (Romano). Romano definiert Racebending also anfänglich als Gegensatz zum Whitewashing, um es später dann als Überbegriff zu gebrauchen. Wie auch bei McClellan wird Racebending initial mit einer bestimmten Richtung, weiß zu BIPOC, versehen, nur um den Terminus im Verlaufe des Artikels als Überbegriff einzusetzen, was zu Unklarheiten in den Aussagen führt. Auch im Paper *Iannucci and Branagh’s Adaptations of David Copperfield and Much Ado about Nothing: The Problematic of Race-Bending* von Hala T. Maani und Samira Al-Khawaldeh wird Racebending positiv konnotiert: „with its stated purposes: embracing equality and multiculturalism” (Maani/Al-Khawaldeh 1463).

Insgesamt verknüpfen acht von zehn Autor*innen Racebending mit Fanart, beziehungsweise Fancasting/Fanwork (Jenkins, Bennet, Seymour, Gilliland, McClellan, Thomas, Stornaiuolo, Fowler). Des Weiteren wird die Definition von *Racebending as Re-Production* entweder mit einer spezifischen Richtung definiert, also weiß hin zu BIPOC, oder mit einer bestimmten Intention versehen, also mehr Diversität und Multikulturismus. Mit einer Ausnahme, die Maani und Al-Khawaldeh (1472-73) darstellen, wird diese Form des Racebending als etwas Positives argumentiert. Jedoch finden sich auch fünf Autor*innen, die im Verlauf ihres Artikels der eigenen

Definition von Racebending widersprechen und sie nicht als *Racebending as Re-Production*, sondern mehr als Überbegriffsdefinition nutzen (Gilliland, McClellan, Romane, Thomas, Stornaiuolo).

Racebending als Überbegriff

Als dritte Variante steht die bereits in der Einleitung von Fu erwähnte Definition von Racebending im Raum, bei der es sich um einen Überbegriff für sämtliche Phänomene handelt, welche die Änderung der Race eines Charakters umfassen. Diese Definition wird ebenfalls von der Seite *Racebending.com* verwendet: „Racebending in the movie industry happens when the initially intended race is substituted with the representatives of another race” (*Racebending.com*). Seymour geht näher darauf ein, dass diese Seite das ursprüngliche Forum war, wo über Racebending diskutiert und aufgeklärt wurde, damals noch unter dem Namen *A LiveJournal*. (337) Jenkins nutzt die Definition der Seite wiederum, um auf *Racebending as Encoding* überzuleiten, was aber einer anderen Definition des Begriffes entspricht. (S. 389). In der Analyse der Casting-Entscheidungen für den Film *The Last Airbender* argumentiert Lopez in *Fan activists and the politics of race in The Last Airbender*, dass Paramount Pictures Racebending als „more than simply changing the race of a character” (433) ansieht. „It is changing the race of characters of color to white for reasons of marketability” (Lopez 433). Im Verlaufe des Papers geht Lopez aber auch auf die von Fan-Aktivist*innen ausgeübten Racebendings ein. Lopez liefert keine eindeutige Definition, gebraucht Racebending aber eher als Überbegriff. Warner Kristen merkt in ihrem Buch *ABC’s Scandal and Black Women’s Fandom* an, dass der Begriff je nach Kontext unterschiedliche Definitionen hat. Sie entscheidet sich dafür, ihn im Kontext der Fan Studies zu nutzen, bleibt aber bei einer allgemeineren Definition: „when writers change the race and cultural specificity of central characters” (Kristen 39). Damit hebt sie sich von den Vertreter*innen der *Racebending as Re-Production* Definition ab, da sie den Begriff in ähnlichem Kontext, nämlich den Fan Studies, aber mit anderer Bedeutung benutzt. Diese Definition wird auch von Mel Stanfill im Artikel *The Unbearable Whiteness of Fandom and Fan Studies* übernommen. Anzumerken ist, dass dieser Artikel im selben Sammelband erschienen ist wie Seymours Artikel, wodurch der Sammelband die Ambivalenz des Begriffes selbst widerspiegelt.

William Hart nutzt den Begriff ebenfalls als einen Überbegriff und verknüpft die Definition eng mit dem Aspekt der offiziellen Adaptation: „Racebending is the term [...] to describe the process of an adapter (e.g., a screenwriter or director) changing the noted or apparent race or ethnicity of a character as the story moves from one media form to another” (Hart 208). Um im Essay die Richtung und damit einhergehend auch die Frage der Intention zu beantworten, differenziert Hart kontinuierlich und versteht Racebending mit den zwei Labeln: „white to black, oder non-white to white” (208). Dadurch gelingt es ihm, Racebending als Überbegriff zu gebrauchen und dabei gleichzeitig auf die verschiedenen Richtungen einzugehen. In dem Essay *On [dis]play: Outliner resistance and the matter of racebending superhero cosplay* arbeitet Kirkpatrick ebenfalls mit einer Überbegriffsdefinition: „[...] racebending—that reworks the source character’s established race and ethnicity” (Kirkpatrick). Im Verlauf des Essays wird auch hier der Ambivalenz

des Begriffes Aufmerksamkeit geschenkt: „But racebending is a dynamic term; it refers to both mainstream entertainment traditions of white casting [...] and to diversifying, resistive practices--grassroots and mainstream--that see established white characters (re)cast as/by people of color” (Kirkpatrick). Dies widerspricht nicht seiner verwendeten Definition. Auch Gatson und Reid nutzen Racebending als Überbegriff, weisen aber auf eine weitere Bedeutung hin, die bisher noch nicht betrachtet wurde und die von Mica Pollack als eine Strategie definiert wird, mit der man über die Kategorien von Race und Ethnie diskutieren kann (Gatson, Reid).

Mehrere Autor*innen weisen auf die unterschiedliche Nutzung des Begriffes hin, bleiben aber bei der allgemeineren Definition. Im Gegensatz zu jenen der *Racebending as Re-Production* Fraktion, lassen sich in den Artikeln keine Widersprüche zur genutzten Definition finden.

Definition Racebending

Um die Unterschiedlichen und teilweise ambivalenten Nutzungen des Begriffes zu systematisieren, sind alle 18 untersuchten Arbeiten in folgender Tabelle überblickshalber eingeordnet.

	<i>Racebending as Encoding</i>	<i>Racebending as Re-Production</i>	Racebending als Überbegriff
Benett		X	
Fowler		X	
Fu			X
Gatson, Reid			X
Gilliland		X	X
Hart			X
Jenkins	X	X	X
Kirkpatrick			X
Kristen			X
Lopez			X
Maani, Al-Khawaldeh		X	
McAllister		X	
McClellan		X	X
Racebending.com			X
Romano		X	X
Seymour		X	
Stanfill			X
Thomas, Stornaiuolo		X	X

Jenkins fällt aus der Statistik heraus, da er die verschiedenen Varianten der Nutzung des Begriffes Racebending erklärt und einteilt. Es ist jedoch zu erwähnen, dass auch er die Überbegriffsdefinition der Seite Racebending.com nutzt, um seine eigene Definition *Racebending as Encoding* herauszuarbeiten, ohne eine weitere Kategorie, nämlich Racebending als Überbegriff, einzuführen. Des Weiteren ist zu sehen, dass in der Forschungsliteratur der Begriff größtenteils entweder in der Form der Re-Production oder des Überbegriffs gebraucht wird. Dabei wird Racebending von Gilliland, McClellan, Romano, Thomas und Stornaiuolo in doppelter Definition verwendet. Es lassen sich also drei unterschiedliche Definitionen des Terminus Racebending ausmachen:

1. Racebending beschreibt ein diskriminierendes Phänomen, indem BIPOC Charaktere von weißen Schauspieler*innen dargestellt werden.
2. Racebending beschreibt die, vor allem in der Fan-Art vorkommende, Diversifizierung von ursprünglich weißen, beziehungsweise weiß gelesenen Charakteren hin zu BIPOC Charakteren.
3. Racebending ist ein Überbegriff, der alle Phänomene umfasst, in denen die Race und/oder Ethnizität eines Charakters verändert wird.

Die erste Definition scheint vernachlässigbar zu sein, da sie nur von Jenkins und Gilliland erwähnt wird, und vermutlich aufgrund ihrer fast identischen Nutzung zum etablierten Begriff Whitewashing ansonsten kaum mehr Anwendung findet. Doch die ambivalente Nutzung durch Definition Zwei und Drei kann zu Missverständnissen hinsichtlich der Kommunikation führen, da Aussagen ohne genügend Kontext problematisch sein können, wie am folgenden Beispiel gezeigt wird. So schreibt Seymour: „This is an important point; when racebending characters, special care is usually taken to portray them sensitively” (340). Mit der zweiten Definition – jener die Racebending als Gegenteil zu Whitewashing sieht – kann man anhand der Darstellung von Hermine aus *Harry Potter* in der Fanart, Seymours Aussage zustimmen. Nimmt man aber die dritte Definition, kann man der Aussage Seymours nicht zustimmen. Bei dem Whitewashing von Katara und Sokka in der Adaption von *Avatar: The Last Airbender* wurde nicht darauf geachtet, sensitiv mit der Darstellung der Figuren umzugehen, es ist genau das Gegenteil passiert. Ähnliches kann auch für folgende Aussage von McAllister argumentiert werden: „racebending is appropriative in the best possible sense, as this motivated practice inserts black, Latino and Asian actors into stories never intended for them” (282/283). Daher ist es sinnvoll, beide Phänomene zu trennen und für eines ein neues Vokabular zu finden. Das Verändern der Race einer Figur ist nicht immer ein positiver Akt, indem versucht wird mehr Repräsentation und Sichtbarkeit zu schaffen, sondern kann auch ein negativer sein. Dies geschieht zum Beispiel bei Whitewashing und Blackfacing, die sich vorherrschenden, rassistisch konnotierten Klitsches bedienen, daher ist es wichtig, Klarheit in der Sprache zu schaffen.

In der untersuchten Literatur nutzen zehn von 18 Forschenden, den Begriff in der Form des *Racebending as Re-Production*, 13 gebrauchen ihn als Überbegriff und fünf davon nutzen ihn in beiden Formen. Da die zweite Gruppe größer ist, und fünf der Forschenden trotz der initialen Definition von *Racebending as Re-Production* davon im Laufe ihrer Artikel abweichen, erscheint es sinnvoll Racebending als Überbegriff zu definieren. Das könnte wie folgt aussehen: Racebending ist ein Überbegriff für sämtliche Phänomene, in denen die Race eines Charakters verändert wird.

Blackwashing

Im folgenden Kapitel werden verschiedene Möglichkeiten aufgezeigt, um für das Phänomen *Racebending as Re-Production* ein adäquates Wort zu finden, das als Gegensatz zu Whitewashing verwendet werden kann. Ein Begriff, der bereits genutzt wird, ist jener des Blackwashing. Er ist bisher noch nicht allzu weit verbreitet, was eventuell an der negativen Konnotation des Wortes

washing liegen könnte. Pinkwashing, Bluewashing und Greenwashing beschreiben Phänomene, die negativ konnotiert sind, ähnlich wie Whitewashing. Dabei versuchen Firmen/Organisationen etc. die Konsumierenden zu täuschen, um sich besser verkaufen zu können. Als Greenwashing werden zum Beispiel häufig Marketingstrategien bezeichnet, die Unternehmen nutzen, um ein Nachhaltigeres Image von sich abzubilden, als es der Realität entspricht (Hahle). Das positive Racebending, alias Blackwashing, würde somit mit einem bereits in negativem Kontext benutzten Wort verknüpft werden. Nichtsdestotrotz scheint es ein guter Gegenbegriff zu Whitewashing zu sein, vor allem, weil sich in der online Recherche ergeben hat, dass er bereits parallel zum Begriff *Racebending as Re-Production* genutzt wird: „Blackwashing, or racebending, is the act of taking an originally white character and making them black, or a person of color” (Reid). Weitere Artikel, sowie eine Studie zu White- und Blackwashing von Smith, gebrauchen Blackwashing bereits unabhängig von Racebending: „By updating casts to consist of more People of Color, blackwashing regularly fits the setting of each film, and without changing the plot to be about race, helps provide Black people with characters they can empathize with” (Smith 49). Auch in Online-Foren ist er bereits anzutreffen. Daher ist es nicht weit hergeholt zu vermuten, dass Blackwashing *Racebending as Re-Production* in der Zukunft vollständig ersetzen könnte.

Blackwashing findet in offiziellen Adaptionen oft aufgrund von guten Intentionen statt, um das bereits erwähnte weiße Hollywood mehr zu öffnen. Im Falle der neuen HBO *Harry Potter* Adaption lässt sich jedoch ein Negativbeispiel finden. Im Gegensatz zu Hermine Granger oder Harry Potter selbst, deren Charaktere durch die Veränderung der Race einen positiven Mehrwert gewinnen würden, wäre das laut diversen Beiträgen auf X (zuvor Twitter) und Tik Tok bei Snape nicht der Fall. Im Falle von Hermine würde die Diskriminierung, die sie aufgrund ihrer nicht magischen Familie erhält, um eine zusätzliche Ebene erweitert werden. Dadurch bekäme auch ihr Protest gegen die Haltung von Sklav*innen eine noch tiefere Bedeutung. Bereits seit 2015 wird in Online-Foren über diese Art des Racebendings diskutiert. (Seymour 337-38). Die Ankündigungen für die Neuverfilmung der *Harry Potter* Bücher und die Vorstellung des Schauspielers Paapa Essiedu, der voraussichtlich Snape darstellen soll, führte auf der Plattform X zu hitzigen Diskussionen. Abgesehen von den zu erwartenden rassistischen Kommentaren, gab es überraschenderweise viele, die sich als Pro Blackwashing sehen, sich aber gegen die Besetzung eines BIPOC Snapes stellen. Die Befürchtung ist, dass rassistische Vorurteile weiter gestärkt werden könnten, aufgrund der Rolle, die Snape in Harry Potters Geschichte einnimmt. Folgende Kommentare auf der Plattform X zeigen das zu befürchtende Problem auf:

didn't they all blame snape for almost all bad things like without proof and yet??? (Ksana @bigarms4me 4:37 – 8.3.2025)

of all the characters to racebend, they've chosen the absolute worst one of all time [...] i can name 100 reasons why this is a terrible idea!!!!!! [...] the perpetually friendzoned allegorical Nazi who is also a double agent who bullies children..... (Strawberry in love @honeybunwife 6:07 – 7.3.2025)

I mean besides the fact that I wish HBO wasn't moving forward with this project, and besides the fact that he's way too traditionally handsome, I think that this is a prime example of how changing the races of certain characters Just Because needlessly complicates the narrative. (Ashley Reese @offbeatorbit 7:06 – 7.3.2025)

Über ein ähnliches Problem berichtet auch Jenkins, und erklärt die Reaktion des Bloggers Bivouac, der auf die Problematik von Racebending in Disneys jüngsten Adaptionen eingeht: „If you change someone's race, you'll need to change their entire story, too. You'll need to change the way people interact with the character, you'll need to change the character's culture, change their values, their identities and maybe their personality“ (Jenkins 391). Daher scheint es nicht sinnvoll, die Definition von Blackwashing an das positive Ergebnis zu koppeln. Des Weiteren wirft es die Frage auf, ob es überhaupt möglich ist, eine Figur zu racebenden, ohne dass eine neue Figur dabei entsteht. Kann man Race/Ethnie eines Charakters überhaupt von der Figur trennen, oder unterscheidet sich dies von Fall zu Fall? Um diese Fragen beantworten zu können sind weitere Analysen notwendig.

Grundsätzlich bestünde auch die Möglichkeit, Racebending mit den Labeln white to black, oder non-white to white zu versehen, wie es von Hart bereits gemacht wurde. Wie sinnvoll das ist, da es für die Richtung non-white to white schon einen etablierten Begriff gibt, nämlich Whitewashing, ist zu hinterfragen. Eine weitere Möglichkeit wäre es, den Begriff aus Romanos Definition von Racebending abzuleiten: „and a positive sense, as when they're reclaimed for marginalized identities“ (Romano). Reclaiming als Gegensatz zu Whitewashing wäre eine weitere Möglichkeit. Reclaiming wird aber unter anderem im Black History Month genutzt, um Schwarze Narrative zu reclaimen (Black History Month). Da der Begriff in anderer Bedeutung bereits weit verbreitet ist und das der Klarheit der Sprache nicht zuträglich wäre, ist er kein gutes Gegenstück zu Whitewashing.

Auch wenn das washing in Blackwashing eine negative Konnotation hat, so ist es der Begriff, der am adäquatesten scheint. Er stellt nicht nur sprachlich ein gutes Gegenstück zu Whitewashing dar, sondern wird bereits dafür genutzt. Zusätzlich sollte, wie das Phänomen rund um Snapes Neubesetzung gezeigt hat, die Definition von Blackwashing nicht komplett an dem positiven Willen und Ergebnis hängen, wie Seymour es in ihrem Artikel beschreibt (340).

Conclusio

Die ursprüngliche Annahme, dass Seymour mit ihrer Definition des Begriffes Racebending eine Ausnahme bildet, konnte eindeutig widerlegt werden. Die Nutzung des Begriffes Racebending teilt sich hauptsächlich in zwei Lager auf, einerseits in *Racebending as Re-Production* und Racebending als Überbegriff. Wie dieser Artikel zeigt, ist die Nutzung von *Racebending as Re-Production* in einigen Artikeln nicht durchgängig kohärent. So weichen fünf Forschende in ihren Artikeln von ihrer ursprünglichen Definition ab, und nutzen Racebending ebenfalls als Überbegriff. Die ambivalente Nutzung konnte auch online nachgewiesen werden, sie beschränkt sich somit nicht nur auf die Forschungsliteratur. Des Weiteren ist in aktuellen Online-Artikeln zu sehen, dass sich ein neuer Begriff für *Racebending as Re-Production* anfängt zu etablieren: Blackwashing. Dieser scheint, trotz des negativen washing-Begriffes, eine gute Lösung für die ambivalente Nutzung von

Racebending zu sein. Ungeklärt bleibt, was genau mit einer geracebendeten Figur passiert, und wieso Blackwashing je nach Figur nicht nur als positiv angesehen werden kann. Diese Frage könnte in Zukunft Thema weiterer Forschungsarbeiten sein.

Literaturverzeichnis

- „Schwarze Arielle: Wie eine Besetzung die Filmwelt spaltet.“ *Deutschlandfunk Nova*, 23 Mai 2023. Aufrufdatum 12 März 2025. Web.
- „Black History Month 2024: Reclaiming Narratives.“ *Race Equality Matters*. Aufrufdatum 27 März 2025. Web.
- Abrahamson, Rachel Paula. „‘She looks like me’: Young girls have sweetest reaction to new ‘Little Mermaid’ trailer.“ *TODAY*, 12 September 2022. Aufrufdatum 12 März 2025. Web.
- Adewunmi, Bim. „‘Why wasn’t The Hunger Games cast as I imagined in my racist reading?!’“. *The Guardian*, 28 März 2012. Aufrufdatum 24 März 2025. Web.
- Bennett, Alanna. „What a ‘Racebent’ Hermione Granger Really Represents. The beauty of the Harry Potter character as a woman of color“ *BuzzFeed*, 1 Februar 2015. Aufrufdatum 13 März 2025. Web.
- Fowler, Megan Justine. „Rewriting the School Story through Racebending in the Harry Potter and Raven Cycle Fandoms.“ *Transformative Works and Cultures*, März 2019, vol. 29.
- Fu, Albert. „Fear of a black Spider-Man: racebending and the colour-line in superhero (re)casting.“ *Journal of graphic novels & comics*, 07 2015, vol. 6, no. 3, S. 269-283.
- Gatson, Sarah N., Robin Anne Reid. „Editorial: Race and ethnicity in fandom.“ *Transformative Works and Cultures*, 2011, vol. 8.
- Gilliland, Elizabeth. „Racebending fandoms and digital futurism.“ *Transformative Works and Cultures*, 2016, vol. 22.
- Hahle, Georg. „Greenwashing. Definition und Formen. Was steckt hinter Pinkwashing, Bluewashing und Greenhushing?“. *Vysion*, 2 April 2024. Aufrufdatum 27 März 2025. Web.
- Haley, Adrian. „Racebending in Cinema“. *Racebending.com*. Aufrufdatum 5 Jänner 2025.
- Hart, William. „Racebending: *Race, Adaptation and the Films I, Robot and I Am Legend*.“ *The Fantastic Made Visible: Essays on the Adaptation of Science Fiction and Fantasy from Page to Screen*, herausgegeben von Matthew Kapell und Ace Pilkington, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015, S. 207-222.
- Jenkins, Henry. „Negotiating Fandom. The Politics of Racebending.“ *The Routledge Companion to Media Fandom*, herausgegeben von Melissa A. Click und Suzanne Scott, New York: Routledge, 2018, pp. 383-394.
- Kirkpatrick, Ellen. „On [Dis]Play: Outlier Resistance and the Matter of Racebending Superhero Cosplay.“ *Transformative Works and Cultures*, 2019, vol. 29.
- Lopez, Lori Kido. „Fan activists and the politics of race in The Last Airbender.“ *International Journal of Cultural Studies*, 2011, vol. 15, no. 5, S. 431-445.
- Lowrey, William. „People Painted Over: Whitewashing of Minority Actors in Recent Film.“ *Palm Beach State Collage*.

- Maani, Hala T., Samira, Al-Khawaldeh. „Iannuci and Branagh’s Adaptions of *David Copperfield* and *Much Ado about Nothing*: The Problematic of Race-Bending.” *Jordan Journal of Modern Languages and Literatures*, 2023, vol. 15, no. 4., S. 1463-1476.
- McAllister, Marvin. „Toward a More Perfect *Hamilton*.” *Journal of the Early Republic*, 2017, vol. 37, no. 2, S. 279-288.
- McClellan, Ann. „A Black Sherlock Holmes (1918): A Case Study in Racebending.” *The Journal of Literature on Screen Studies*, 2021, vol. 14, no. 1, S. 23-42.
- Mohr, Thorsten. „Psychologin erklärt, warum wir uns literarische Figuren ähnlich vorstellen.“ *idw - Informationsdienst Wissenschaft*, 06 Juli 2017. Aufrufdatum 24 März 2025. Web.
- Reid, Alexis. „Blackwashing versus Whitewashing, just what does this mean?” *VOXATL*, 7 Februar 2021. Aufrufdatum 24 März 2025. Web.
- Romano, Aja. „Hamilton is fanfic, and its historical critics are totally missing the point.” *Vox*, 4 Juni 2016. Aufrufdatum 14 März 2025. Web.
- Seymour, Jessica. „Racebending and Prosumer Fanart Practices in Harry Potter Fandom.” *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, John Wiley & Sons, 2018, S. 333-47.
- Smith, Stacy L., Marc, Choueiti, Katherine, Pieper. „Inclusion or Invisibility? Comprehensive Annenberg Report on Diversity in Entertainment.” *Institute for Diversity and Empowerment at Annenberg (IDEA)* 22.02.2016.
- Stanfill, Mel. „The Unbearable Whiteness of Fandom and Fan Studies.” *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, John Wiley & Sons, 2018, S. 305-317.
- Thomas, Ebony Elizabeth, Amy Stornaiuolo. „Restorying the Self: Bending toward Textual Justice.” *Harvard Educational Review*, 2016, vol. 86, no.3, S. 313-338.
- Warner, Kristen J., Elana Levine. „ABC’s Scandal and Black Women’s Fandom.” *Cupcakes, Pinterest, and Ladyporn: Feminized Popular Culture in the Early Twenty-First Century*, herausgegeben von Elana Levine, University of Illinois Peress, 2015, S. 35-50.
- Smith, Alyssa M. „Whitewashing v. Blackwashing: Structural Racism and Anti-Racist Praxis in Hollywood Cinema.” *Senior Independent Study Theses*, The College of Wooster, 2021.

Mädchen im Wunderland

Thesen zur intermedialen Zirkulation weiblicher Figuren

Marlene Haslinger-Fenzl

Abstract

Der Artikel beleuchtet aus geschlechterkritischer Perspektive die geringe Präsenz weiblicher Figuren in popkulturellen Diskursen. Im Zentrum steht dabei die Frage, welche figurenimmanenten Merkmale das Zirkulationspotenzial weiblicher Figuren fördern oder einschränken. Anhand der literarischen Gestalten Alice (aus *Alice's Adventures in Wonderland*) und Dorothy Gale (aus *The Wonderful Wizard of Oz*) werden zwei Faktoren herausgegriffen, die eine intermedialen Präsenz weiblicher Figuren begünstigen können: Einerseits ist es die Unabhängigkeit von romantischen Beziehungen, die einerseits durch das kindliche Alter der jeweiligen Protagonistin sowie andererseits durch ein Figurenensemble bestehen bleibt, das sich aus vorwiegend nichtmenschlichen Begleiterfiguren zusammensetzt. Andererseits ist es die räumliche Ungebundenheit, die den Figuren in einem imaginierten Wunderland zukommt und ihnen einen unbegrenzten Bewegungs- und Handlungsspielraum eröffnet. Auf Basis der beispielhaften Analysen wird abschließend die These formuliert, dass besonders jenen weiblichen Figuren, die sich durch beziehungs- und raumbezogene Autonomie auszeichnen, eine größere Sichtbarkeit im popkulturellen Gedächtnis zukommen kann.

Keywords: weibliche Figuren, Zirkulationspotential, popkulturelle Präsenz, Autonomie

Empfohlene Zitierweise: Haslinger-Fenzl, Marlene (2026). Mädchen im Wunderland. Thesen zur intermedialen Zirkulation weiblicher Figuren. UR: Das Journal, 7(1), S. 20-33. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260703>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Wenn aus literatur- oder medientheoretischem Blickwinkel von der intermedialen Zirkulation fiktionaler Gestalten die Rede ist, so sind es Figuren wie Sherlock Holmes und Hamlet (Eco 87), Tarzan, Superman, Dracula oder Frankenstein (Denson, Mayer 185), die als Beispiele der medienübergreifenden Präsenz angeführt werden. Gemeinsam ist ihnen neben ihrem dabei theoretisch beleuchteten Potenzial zur intermedialen Adaptierbarkeit auch ihr männliches Wesen, das in verschiedenen narrativen Kontexten zur Darstellung gebracht wird. Zieht man darüber hinaus figurenthematische Wikipedia-Einträge und in Form von Onlineartikeln oder populärwissenschaftlichen Buchpublikationen veröffentlichte Figurenrangings heran, die Auflistungen ‚wichtiger‘ oder ‚einflussreicher‘ Gestalten vornehmen, so wird ein deutlicher Überhang männlicher Figuren auch innerhalb dieser Diskursformate deutlich. Das Zirkulationspotenzial sowie eine daraus erwachsene, popkulturelle Präsenz fiktionaler Gestalten scheint somit eine genderspezifische Dimension aufzuweisen, die in dieser Arbeit näher beleuchtet werden soll. Das Augenmerk liegt dabei auf jenen figureneigenen Merkmalen, die eine mediale Adaptierbarkeit und Resonanz innerhalb popkultureller Diskurse begünstigen können. So steht hier die Frage im Mittelpunkt, inwiefern sich das Zirkulationspotenzial fiktionaler Gestalten auch auf Spezifika der Figurenkonstitution zurückführen lässt und welche Implikationen sich daraus für die popkulturelle Präsenz weiblicher Figuren ergeben. Zur Beantwortung dieser Fragestellung soll in einem ersten Schritt die geringere Sichtbarkeit weiblicher Figuren innerhalb der genannten Online- und Printmedien aufgezeigt werden, die dem weiteren Vorgehen als Ausgangslage dient. Daran anschließend liegt der Fokus auf jenen Aspekten, die aus einem theoretischen Blickwinkel als Hemmnis oder Katalysator für die intermediale Zirkulation fiktionaler Gestalten ausgemacht werden. Anknüpfend an eine somit entwickelte, theoretische Basis soll mit der vergleichenden Analyse zweier weiblicher Figuren festgestellt werden, inwieweit sich deren Zirkulationspotenzial und popkulturelle Sichtbarkeit mit einzelnen Merkmalen und Aspekten ihrer narrativen Kontextbeziehungen in Verbindung setzen lassen. Konkret handelt es sich dabei um die Figur der Alice aus Lewis Carrolls Kinderbuch *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) sowie um Dorothy Gale aus L. Frank Baums *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), die hier exemplarisch als Repräsentantinnen weiblicher, sowohl popkulturell präsenter als auch medial vielfach adaptierter Figuren herangezogen werden. Auf Basis der von Carroll und Baum verfassten Kinderbücher soll das Zirkulationspotenzial von Alice und Dorothy mit konkreten Merkmalen der Figuren sowie den zuvor dargestellten, theoretischen Vorannahmen in Beziehung gesetzt werden. Ziel ist es, aus einer geschlechterkritischen Perspektive erste Thesen zu einer möglichen Korrelation von Figurenkonstitution und der dadurch beeinflussten, medialen Adaptierbarkeit fiktionaler Frauenfiguren zu entwickeln.

Zur popkulturellen Präsenz weiblicher Figuren

„[W]omen and fiction remain, so far as I am concerned, unsolved problems“ (4), bemerkt Virginia Woolf in *A Room of One's Own* zu den soziokulturellen Bedingungen, die es einer Frau im

Gegensatz zu ihren männlichen Autorenkollegen erschweren, schriftstellerisch tätig zu sein. Dass die Paarung *women* und *fiction* nicht nur hinsichtlich der literarischen Produktion, sondern auch auf innertextueller Ebene einer genderkritischen Reflexion bedarf, zeigt sich anhand der geringen Anzahl weiblicher, fiktionaler Gestalten, die in popkulturellen Diskursen als ‚important‘, ‚influential‘ oder ‚iconic‘ bezeichnet werden.

Erkennbar ist eine solche Tendenz bei Figurenrankings diverser Onlinemagazine, die in Artikeln wie „The 100 Most Iconic Fictional Characters“, „120 Most Iconic Fictional Characters of All Time“ oder „Best fictional characters of all time“ eine subjektive Reihung der bekanntesten, ‚besten‘ oder beliebtesten fiktionalen Gestalten vornehmen. Bei einer ausschnitthaften Betrachtung von zehn derartigen Online-Artikeln lässt sich eine, zwar in dieser geringen Menge nicht repräsentative, doch in Summe deutliche Tendenz zur Bevorzugung männlicher Charaktere erkennen (s. Anhang): Von insgesamt 762 Figuren, die in den exemplarisch herausgegriffenen Artikeln genannt wurden, sind lediglich 130 als weibliche Gestalten zu identifizieren. Auch innerhalb populärwissenschaftlicher Werke, die ein einfluss- und relevanzbezogenes Figurenranking vornehmen, zeichnet sich die geringe Präsenz weiblicher Figuren deutlich ab. Das Buch *The 101 Most Influential People Who Never Lived* listet insgesamt nur 20 weibliche Figuren, denen in der Einschätzung der Autor*innen ein herausragendes Identifikationspotenzial oder eine lebensweltliche Wirkungsmacht zuzusprechen ist (Karlan, Lazar, Salter 6-11), während *The fictional 100*, ein weiteres Ranking in Buchform, nur 25 weibliche Charaktere nennt (Pollard-Gott, XV). Darüber hinaus spiegelt sich dieses geschlechterspezifische Muster auch in einer von Picard, Wojcik und Zarriß vorgenommenen Analyse literarischer Figuren in der Wikidata-Basis wider: In der Auflistung jener 25 Figuren, deren Wikipedia-Artikel die meisten verschiedensprachigen Übersetzungen aufweisen und die zugleich im *Lexikon literarischer Gestalten* von Annemarie und Wolfgang van Rinsum angeführt werden, sind mit Schehrezâd, Alice, Melusine, Scarlett O’Hara und Cosette lediglich fünf weibliche Figuren vertreten (445).

Die hier exemplarisch angeführten Rankings und Textkorpora lassen eine geringere Präsenz weiblicher Figuren in popkulturellen, vorwiegend englischsprachigen Diskursen vermuten, die entweder explizit als einflussreich, wertvoll und beliebt bezeichnet werden, oder denen ihre Relevanz implizit durch die verfassten Wikipedia-Artikel zugesprochen wird. Treten Figuren wiederholt in derartigen Texten auf, so lässt dies auf die kulturelle Präsenz und damit auf einen gewissen Bekanntheitsgrad der Figuren schließen, der ihrer Einordnung als einflussreich oder relevant vorausgesetzt ist. Diese Präsenz soll im Folgenden mit dem Phänomen der intermedialen Zirkulation von Figuren in Zusammenhang gebracht werden, um darauf aufbauend die geringere Präsenz weiblicher Figuren auch auf theoretischer Ebene fassbar zu machen.

Theoretische Grundlagen zur Zirkulation fiktionaler Gestalten

Dass die Auffassung einer Figur als einflussreich und wichtig mit ihrer Präsenz in unterschiedlichen Medien einhergeht, lässt sich deutlich am Beispiel der Figur Sherlock Holmes erkennen: *The 101 Most Influential People Who Never Lived* hebt die „zahlreichen Ableger“ (Karlan, Lazar, Salter 131) der Figur hervor, Pollard-Gott (45) verweist auf zusätzliche „Sherlockian spin-offs“ im Bereich der

Kinder- oder Sci-Fi-Literatur, in der genannten Wikidata-Analyse belegt Holmes in Bezug auf die Anzahl seiner medialen Adaptionen den ersten Platz (Picard, Wojcik, Zarriß 449) und auch Online-Rankings berufen sich bei der Relevanz der Figur auf die „more than 200 film adaptations of Sherlock Holmes“ („Best 101 Greatest Fictional Characters of All Time“) oder auf dessen „constant presence in both literature and film“ („65+ Famous Fictional Characters“). Tritt eine fiktionale Figur in unterschiedlichen medialen Formaten auf, so lässt sich dieses Phänomen in Anlehnung an den Intertextualitätsbegriff als „interfigurality“ (Müller 102) oder als „spreadability“ (Jenkins, Ford, Green 3) von Figuren bezeichnen, die Eco als „fluctuating individuals“ (87) auffasst und die von Denson und Mayer als serielle Figuren beschrieben werden (185). In ihrer Gesamtheit lassen sich diese Phänomene als Zirkulationsprozesse bezeichnen (Picard, Wojcik, Zarriß 432), die das Auftreten fiktionaler Figuren in verschiedenen kulturellen und medialen Kontexten abbilden. Die nachfolgende Analyse basiert somit auf der Prämisse, dass die Präsenz einer Figur im popkulturellen Diskurs mit ihrem Zirkulationspotenzial und so mit ihrer Fähigkeit in Zusammenhang steht, die Grenzen des jeweiligen Ursprungsmediums zu überschreiten.

Damit stellt sich im Hinblick auf die hier behandelten, weiblichen Figuren auch die Frage, welche Strukturen und Mechanismen die Zirkulation fiktionaler Gestalten im Allgemeinen befördern oder verhindern können. Zum einen sind dabei die Produktions- und Distributionsbedingungen einer fiktionalen Gestalt zu nennen, deren „external predicates“ (Reicher 117), wie beispielsweise eine Verkörperung durch Schauspieler*innen, ihre mediale Präsenz beeinflussen können. Diesen von Vermittlungsstrukturen geprägten Figurenmerkmalen sind andererseits die „internal predicates“ (Reicher 117) einer fiktionalen Gestalt gegenübergestellt, die wie folgt zu definieren sind: „An internal predicate of a fictional character is a predicate that applies to the character ‚in a story‘ or ‚according to a story‘.“ (Reicher 117) In Bezug auf das Zirkulationspotenzial einer Figur können somit auch jene figurenimmanenten Eigenschaften in den Blick genommen werden, die als „base type“ (Eder, Jannidis, Schneider 13) den stabilen ‚Kern‘ einer Figur bilden, der folglich einer medialen Adaptierbarkeit vorausgesetzt ist. Eine besondere Zirkulationsfähigkeit ist mit Denson und Mayer auch jenen Figuren zuzuschreiben, die als Grenzgänger*innen gezeichnet sind. Bezogen auf ihre ‚internal predicates‘ sind diese entlang einer Grenze wie jener „von Gut und Böse, von Heldentum und Outlaw-Status, von Wirklichkeit und Fiktion“ (193) konstruiert und überschreiten gleichzeitig auch häufig die Grenzen ihrer narrativen und medialen Kontexte, sodass sich derartigen Figuren ein besonderes Potenzial zur Adaptierbarkeit zusprechen ließe.

Die Möglichkeit zur intermedialen Zirkulation und damit auch die Präsenz einer Figur innerhalb popkultureller Diskurse lässt sich folglich anhand figurenexterner Produktions- und Distributionsmechanismen sowie auch auf Basis figureninterner Charakteristika ergründen. Die zweitgenannte Ebene ist in den dargelegten, theoretischen Annäherungen mit dem Verweis auf stabile Kernelemente einer Figur sowie deren Konzeption als Grenzgänger*in noch weitgehend abstrakt gehalten. Ziel der nachfolgenden Analyse ist es daher, anhand konkreter Aspekte der Figurengestaltung herauszuarbeiten, inwiefern sich spezifische ‚internal predicates‘ ausmachen

lassen, die dem Zirkulationspotenzial fiktionaler Gestalten förderlich sind und dabei gleichzeitig zu einer geringeren Präsenz weiblicher Figuren in popkulturellen Diskursen führen.

Geschlechterspezifische Voraussetzungen der Figurenzirkulation

Fiktionale Gestalten, die in Online-Artikeln und populärwissenschaftlichen Werken angeführt werden, oder eine größere Anzahl verschiedensprachlicher Wikipedia-Artikel aufweisen, sind Figuren, denen ein erhöhtes Zirkulationspotenzial zuzuschreiben ist, das sich auch mit den ‚internal predicates‘ der jeweiligen Figur verknüpfen lässt – soweit die hier zugrundeliegende Vorannahme. In Bezug auf die geringere Präsenz weiblicher Figuren in den exemplarisch herausgegriffenen, popkulturellen Diskursen stellt sich nun die Frage, inwieweit sich dieses verminderte Auftreten auch auf die Figurenkonstitution zurückführen lässt. Aus dieser Fragestellung ergibt sich die Schwierigkeit, dass eine merkmalsbezogene Analyse sämtlicher weiblicher Figuren, die in den genannten Listen und Rankings *nicht* auftreten, eine systematische Erhebung und Kategorisierung des Fehlenden impliziert, die hier methodisch nicht zu leisten ist. Daher erfolgt die Auseinandersetzung anhand zweier weiblicher Figuren, denen trotz der aufgezeigten Tendenz zur Popularität männlicher Gestalten eine hohe Sichtbarkeit zuzuschreiben ist. Die Rede ist von Dorothy Gale, der weiblichen Protagonistin aus L. Frank Baums Erzählung *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), sowie von Alice aus dem gleichnamigen Kinderbuch *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) von Lewis Carroll. Dorothy Gale wird zwar nicht in der genannten Wikidata-Analyse angeführt, jedoch lässt sich eine erhöhte Sichtbarkeit der Figur auf Grund ihres wiederholten Auftretens in mehreren online veröffentlichten Figurenrangings annehmen (siehe z.B. „The 100 Most Iconic Fictional Characters“, „120 Most Iconic Fictional Characters of All Time“ und „The 100 Greatest Fictional Characters of All Time“). Auch in *The 101 Most Influential People Who Never Lived* (Karlan, Lazar, Salter 250-253) sowie in *The Fictional 100* (Pollard-Gott 318-325) ist Dorothy Gale ein Eintrag gewidmet, während sich das Zirkulationspotenzial der Figur bereits anhand der erst von Baum selbst und später von anderen Autor*innen fortgesetzten, nun 40 Bände umfassenden Oz-Buchreihe erkennen lässt. Dorothy tritt in zahlreichen filmischen Adaptionen der Buchversion auf, allen voran 1939 verkörpert von Judy Garland, in Fernsehserien wie *Emerald City* (2017) oder *Tin Man* (2007) und ist mit der Personenbezeichnung ‚Friend of Dorothy‘ auch in den Sprachgebrauch der LGBTQAI+-Bewegung eingegangen (Higgins 98). Unterdessen lässt sich Alice im Wikimedia-Universum ein hervorgehobener Status zusprechen (Picard, Wojcik, Zarriß 445), während Carrolls Protagonistin auch in Online-Rankings (siehe z.B. „65+ Famous Fictional Characters“ und „The 100 Greatest Fictional Characters of All Time“) und den beiden, hier genannten Buchpublikationen angeführt wird (Pollard-Gott 109 sowie Karlan, Lazar Salter 202). Darüber hinaus zirkuliert die Figur auch jenseits des Kinderbuchs *Alice in Wonderland* und seiner Fortsetzung *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* (1871) in zahlreichen Filmproduktionen, beispielsweise in zwei Kinofilmen von Walt Disney (2010 und 2016).

Dorothy und Alice werden hier jedoch nicht auf Basis einer quantitativ festzumachenden Relevanz herausgegriffen, sondern stehen lediglich exemplarisch für weibliche fiktionale Figuren,

denen eine erhöhte Präsenz im popkulturellen Gedächtnis zuzuschreiben ist. Im Folgenden soll daher festgestellt werden, welche Merkmale der Figuren sich mit einer intermedialen Adaptierbarkeit und einer daraus resultierenden Sichtbarkeit in Zusammenhang bringen ließen, um darauf aufbauende Thesen zur geringeren popkulturellen Präsenz weiblicher Figuren zu formulieren.

Little girls und queer people: Zirkulationspotenziale genderbezogener Figurenmerkmale

Vergleicht man die Figuren Alice und Dorothy, wie sie in den literarischen Vorlagen von Carroll und Baum auftreten, so ist in erster Linie augenfällig, dass es sich bei beiden Figuren um Kinder handelt. „I am Dorothy, the Small and Meek“ (207), stellt sich Dorothy in Baums Erzählung vor, während Alice ihre Selbstbeschreibung auf ähnliche Weise mit „I – I’m a little girl“ (Carroll 67) vornimmt. Auch in Disneys Zeichentrickfassung von *Alice in Wonderland* (1951) sowie in der Oz-Verfilmung von 1939 treten die Protagonistinnen als Kinder auf, sodass ihr Kindsein für die literarische Ursprungsgeschichte und diesen exemplarisch herausgegriffenen Medienwechsel als ‚internal predicate‘ und wesentliches Merkmal der Figuren betrachtet werden kann. Dabei ist anzunehmen, dass nicht nur das äußere Erscheinungsbild der Figuren, sondern auch ihr Handlungsspielraum durch ihr junges Alter geprägt ist. Alice ist Teil einer „separate social group of innocent middle-class female children, rather than a general category of Victorian women“ (Shi 183), sodass ihre Wesensart nicht mit jenen sozialen Ansprüchen in Konflikt gerät, die an eine Frau im viktorianischen Zeitalter gestellt wurden (Shi 183). Selbiges lässt sich für Dorothy annehmen, sodass sich aus dieser spezifischen Kombination aus Alter und Geschlecht auf eine „unique ‚little-girl‘ identity“ (Shi 182) der Protagonistinnen schließen lässt, mit der ihnen auch Verhaltensweisen oder Charaktereigenschaften zugestanden werden, die genderstereotypen Normen entgegenstehen. So ist Alice in der literarischen Vorlage als unaufhaltsam neugierige Figur gezeichnet, die auch in ihrer popkulturellen Rezeption als „[f]ueled by curiosity“ („The 100 Greatest Fictional Characters of All Time“) oder als „intrepid English explorer“ (Pollard-Gott 109) beschrieben wird. Ähnlich wird Dorothy in ihrem englischsprachigen Wikipedia-Eintrag ein „fortright and take-charge character“ („Dorothy Gale“) zugeschrieben, und auch innerhalb der betrachteten Figurenrangings tritt sie als „brave and adventurous young girl“ („65+ Famous Fictional Characters“) oder als „independent minded“ (Pollard-Gott 318) auf.

Mit den hier herausgegriffenen Attributen zeichnen sich Alice und Dorothy durch eine Unabhängigkeit aus, die auch als partnerschaftsbezogene Autonomie gefasst werden kann. Deutlich wird diese Form der Unabhängigkeit vor allem im Gegensatz zu einer Vielzahl an Frauenfiguren, die kanonischen Texten verschiedener Zeit- und Kulturräume entstammen: Emma Bovary, Carmen, Anna Karenina, Goethes Gretchen, Shakespeares Julia und Ophelia oder Wolfram von Eschenbachs Isolde sind in ihren literarischen Ursprungstexten in Beziehungsmuster eingebunden, die ihren Handlungsspielraum maßgeblich prägen, denn: allesamt ist ihnen ein amourös bedingter Tod eingeschrieben, der sich als figurenkonstituierendes Handlungsfragment auffassen lässt. Beauvoir beschreibt diese Konstellation, die sie anhand von Anna Karenina und

Carmen exemplifiziert, als den „cycle féminin“, beruhend auf den Momenten „amour et mort“ (338), der sich innerhalb der westlichen Literaturgeschichte als kanonisch gewordene Handlungslinie betrachten lässt. Ausgehend von der Annahme, dass sich in verschiedene mediale und narrative Kontexte adaptierbare Figuren durch ihre „Offenheit und Unbestimmtheit“ (Denson, Mayer 194) auszeichnen, ist fraglich, ob eine solche Offenheit auch dann gegeben ist, wenn der Tod das prägende Handlungsfragment einer Figur ist. Zweifelsohne führt eine Figurenkonstellation, in der die weibliche Protagonistin eine romantische Beziehung mit einer männlichen Figur eingeht, nicht unweigerlich zur todesbedingten Handlungsunfähigkeit der Frauenfigur. Eine auf das prägende Narrativ der Figur bezogene Offenheit, Unbestimmtheit und daraus erwachsene Adaptierbarkeit scheint jedoch vor allem dann gegeben zu sein, wenn weibliche Figuren nicht wesentlich durch romantische Beziehungen bestimmt sind. Ist das Zirkulationspotenzial einer Figur durch einen wiedererkennbaren „core of properties“ (Eco 87), durch gleichbleibende „essential aspects“ (Richardson 539) oder einprägsame „internal predicates“ (Reicher 117) bedingt, so implizieren diese Formulierungen, dass eine zirkulationsfähige Figur eine Reihe von Merkmalen auch wesentlich verkörpert. Eine solche, von narrativen Kontextbeziehungen unabhängige Internalisierung von Figurenmerkmalen ist jedoch nicht gegeben, wenn die charakterkonstituierenden Handlungslinien einer fiktionalen Gestalt nur auf Grund ihrer Beziehung zur einer anderen Figur bestehen bleiben können. Bezogen auf die Figuren Alice und Dorothy ließe sich deren vermehrtes Zirkulationspotenzial folglich auch mit ihrem kindlichen Alter und der dadurch bedingten, romantischen Beziehungslosigkeit in Zusammenhang setzen, die kanonisch gewordene Handlungslinien wie den Liebestod oder den eifersuchtsbedingten Femizid von vornherein ausschließt. ‚Internal predicates‘ der beiden Figuren, wie etwa Neugier und Mut, stehen in keinem Abhängigkeitsverhältnis zu einer anderen Figur aus dem jeweiligen diegetischen Kontext und können damit als figureninterne Merkmale in andere narrative Konstellationen überführt werden.

Beziehungslos sind Alice und Dorothy allerdings nur im romantischen Sinne, denn sowohl Alice als auch Dorothy werden auf ihren Abenteuern von anthropomorphen, aber letztlich nicht-menschlichen Wesen begleitet. So begegnet Dorothy bereits bei ihrem ersten Eintreffen in Oz den Munchkins, „a group of the queerest people she had ever seen“ (Baum 100) und wird später von einer Vogelscheuche, einem blechernen Holzfäller und einem Löwen begleitet. Ähnlich ist es im Carroll’schen Wunderland, in dem die Grinsekatze mit „we’re all mad here“ (Carroll 89) ein ebenso von der menschlichen Norm abweichendes Figureninventar beschreibt. Mit den als queer und ‚mad‘ bezeichneten Gestalten entzieht sich das Beisammensein von Protagonistin und Begleiter*innen einer Einbettung in menschliche Beziehungsmuster, bei denen ein Mehr oder Weniger an Handlungsmacht durch Faktoren wie Alter oder Geschlecht bedingt ist. Wird Dorothy nicht von einem älteren Bruder, sondern von einer sprechenden Vogelscheuche durch das fremde Land begleitet, so schränkt diese Beziehungskonstellation weder ihre Handlungsmacht ein, noch sind charakterbildende Merkmale wie Mut oder Neugier wesentlich durch diese Beziehung bestimmt. Eine solche Figurenkonstellation, bestehend aus einer jungen Protagonistin und nicht-menschlichen Begleiter*innen, lässt sich auch bei Pippi Langstrumpf erkennen, die mit Affe und

Pferd zusammenwohnt, oder am Beispiel der Eiskönigin Elsa aus dem Film *Frozen* (2013), die sich mit dem Schneemann Olaf einen Gefährten schafft und damit nicht durch die Beziehung zu einem König, sondern durch ihr figurenimmanentes „procreative potential“ (Dundes, M. Streiff, Z. Streiff 2) und damit durch eine autonome Potenz bestimmt ist.

„[D]en einzelnen Mann kann man im großen und ganzen besser beschreiben als die einzelne Frau“ (254), bemerkt Georg Simmel 1911 zur Rolle der Frau, die oftmals nur in Relation zum allgemein menschlich und Männlichen definiert ist und damit als „Korrelativwesen“ (Simmel 263) auftritt. Auf Basis dieser ersten, hier angestellten Analyse ist anzunehmen, dass weibliche Figuren, die nicht als ‚Korrelativwesen‘ gezeichnet sind, über ein vermehrtes Potenzial zur intermedialen Adaptierbarkeit und damit auch über eine erhöhte Sichtbarkeit in popkulturellen Diskursen verfügen. Erkennbar ist dies anhand der exemplarisch herausgegriffenen Figuren Alice und Dorothy, die sich mit ihrer ‚little girl identity‘ und ihren Beziehungen zu vorwiegend nichtmenschlichen Begleitfiguren geschlechterspezifischen Handlungsmustern entziehen und damit auch losgelöst von ihren narrativen Kontextbeziehungen über figurenimmanente ‚internal predicates‘ verfügen.

‚A wonderland of your own‘: Raum als Zirkulationsfaktor

Nicht nur im Hinblick auf die Alters- und Geschlechtszuordnung der jeweiligen Hauptfigur, sondern auch in Bezug auf die narrative Struktur der Texte erweisen sich *Alice in Wonderland* und *The Wizard of Oz* als vergleichbar, denn: „Both are stories of a young girl’s dream of a passage through, and return from, a kind of fairy-tale land“ (Sherer 3). So steht am Beginn der beiden Geschichten ein im Traum eintretender Ortswechsel, mit dem die Protagonistinnen aus der Heimat in ein Wunderland versetzt werden. Alices imaginiertes Sturz in das Erdloch und der Flug Dorothys im Wirbelsturm lassen sich dabei als „Versetzung einer Figur über die Grenze eines semantischen Feldes“ (Lotman 332) beschreiben, die zwischen dem Heimatort als Ausgangs- und Endpunkt und dem jeweiligen Wunderland besteht. In der Terminologie Lotmans sind Alice und Dorothy mit ihrer Fähigkeit zur Grenzüberschreitung als ‚Heldinnen‘ oder als „bewegliche Figuren“ (Lotman 338) zu bezeichnen und lassen sich mit dem von Denson und Mayer aufgerufenen Figurentypus des Grenzgängers in Beziehung setzen, der narrativ konstruierte Grenzen überschreitet und sich mit einer so bestehenden Autonomie auch für mediale Grenzüberschreitungen und Adaptionen eignet (Denson, Mayer 193). „[A]way went Alice like the wind“ (Carroll 29), heißt es über Carrolls Protagonistin, die zu Beginn der Geschichte die Verfolgung des sprechenden Hasen aufnimmt, während Dorothy samt ihrem Haus im Wirbelwind ‚zirkuliert‘ und so dem heimatlichen Kansas enthoben wird. Stellen die vollzogenen Grenzüberschreitungen aus theoretischer Sicht die Voraussetzung für den Status einer beweglichen Figur dar, so ist der Wechsel vom Heimatort ins Wunderland gleichzeitig Voraussetzung für die innerdiegetische Beweglichkeit der jeweiligen Figur. Sowohl Alice als auch Dorothy lösen sich aus einer als „dull and gray“ (Baum 92) beschriebenen, häuslichen Sphäre und erschließen sich daraufhin einen Raum, der ihrem Bewegungsspielraum keine Grenzen setzt. Fasst man die silbernen (und in der Filmversion von 1939 roten) Schuhe Dorothys als wiedererkennbares Attribut der Figur, so zeichnet sich Dorothy auch auf visueller

Ebene durch ein Requisit aus, das auf ihre Mobilität schließen lässt. Auch Alice bewegt sich im Wunderland eigenmächtig zwischen Wald, Schlossgelände und Schauplatz der Teegesellschaft, während sie sich in der anfänglichen Szene im Elternhaus noch kaum von der Gartenbank lösen kann und überlegt, „whether the pleasure of making a daisychain would be worth the trouble of getting up“ (Carroll 25).

Alice und Dorothy zeichnen sich, sobald sie die Grenze zum Wunderland oder in die Welt von Oz passiert haben, durch ihre unbegrenzte Mobilität aus, die auch die Grundvoraussetzung für sämtliche ihrer Abenteuer und Begegnungen darstellt. Damit ähneln die beiden Protagonistinnen einer Reihe von männlichen, fiktionalen Gestalten, deren Handlungsfähigkeit auf der Möglichkeit ungehemmter räumlicher Erkundungen basiert. So bewegt sich beispielsweise Sherlock Holmes in der Version Doyles missionsgetrieben zwischen London, Moorlandschaften und den Schweizer Reichenbachfällen. Superman zeichnet sich ebenso durch eine unbegrenzte Mobilität aus, wenn die Figur in der Kurzfilmversion von 1941 mit folgendem Kompetenzprofil eingeführt wird: „Faster than a speeding bullet, more powerful than a locomotive, able to leap tall buildings in a single bound“ (*Superman* 01:51-01:58). Auch Figuren wie Odysseus, Don Quijote, Frodo Beutlin, Captain Ahab, Sindbad und Pinocchio unternehmen Reisen, Irrfahrten, reißen aus und erschließen sich damit eine „world of experience, open only to men“ (Rohrer 150), der sich die häusliche, primär dem weiblichen Geschlecht vorbehaltene Sphäre entgegensetzen lässt (Rohrer 150). Nicht jede weibliche Figur ist an Küche oder Burgturm gebunden, doch sind Handlungsräume und damit auch die potenzielle Mobilität eines Subjekts mit genderspezifischen, historisch und kulturell variablen Normvorstellungen verknüpft. So nimmt die Haushaltsführung für eine junge Frau im Nordamerika des ausgehenden 19. Jahrhunderts einen zentralen Stellenwert ein (Burger 132), der für Dorothy dadurch in den Hintergrund rückt, dass sie im Land Oz mit einem Sozialsystem konfrontiert ist, das nicht auf binären Geschlechterordnungen, sondern auf dem Zusammenleben der „queerest people“ (Baum 100) basiert. So bemerkt auch Burger: „As such, Dorothy is freed from many of the restrictive gender roles constructing acceptable, ideal femininity, either through the characteristics positioning her as a traditional, male hero or her journey into a fantastical and magical realm.“ (132) Oz stellt dabei einen Raum dar, in dem Dorothys Handlungsspielraum jeglicher Ortsgebundenheit enthoben ist, womit die Protagonistin erst zu einer, im räumlichen Sinne, beweglichen Figur wird. Ähnlich beschreibt Sherer Alices Wirkungsbereich im Wunderland als räumlich manifestierte „autonomy of which every child dreams when, in play, retreating to a hidden space“ (2). Eine durch räumlichen Rückzug erlangte Autonomie lässt sich nicht nur mit kindlichen Wünschen, sondern auch mit jener feministischen Diskursposition verknüpfen, die Woolf in ihrem bereits zitierten Text deutlich macht, wenn sie ihre Leserinnen auffordert: „[E]arn money and have a room of your own“ (128). Das Zimmer als klar abgegrenzter Rückzugsort wird bei Woolf zum Ausgangspunkt für autonomes, kreatives Schaffen und lässt sich mit den Wunderländern von Dorothy und Alice in Bezug setzen, die letzten Endes als Traumgebilde der Protagonistinnen einen Rückzugsort darstellen, innerhalb dessen der eigenen Mobilität und Handlungsfähigkeit keine Grenzen gesetzt sind. „Instead of a little girl in what is essentially a man’s world, she is a female hero in a world that seems designed specifically for her“ (132), bemerkt

Burger in Bezug auf Dorothy, womit sich nicht nur an Alice, sondern auch an die bereits genannten Figuren Pippi Langstrumpf und die Eiskönigin Elsa anknüpfen ließe. In ihrem zur Villa Kunterbunt erwachsenen ‚room of her own‘ gestaltet Pippi ihre Welt, wie sie ihr gefällt, während Elsa ihr weltabgewandtes „kingdom of isolation“ („Let it Go“) errichtet.

Während Sherlock Holmes bloß die Baker Street verlassen muss, um seinen maximalen Bewegungsradius auszuschöpfen, entfaltet sich die Mobilität weiblicher Charaktere wie Alice und Dorothy erst innerhalb eines klar abgegrenzten und erträumten Rückzugsraums, den sie am Ende der Textfassungen von Carroll und Baum wieder verlassen, woraus sich schließen lässt:

It is marginally acceptable, then, for good girls to unconsciously dream of adventure from the safety of their own homes and beds, but not to actually go on those adventures themselves or – heaven forbid! – even want to. (Burger 61)

Trotz der nur im Traum erfahrenen Handlungsfreiheit lassen sich Alice und Dorothy im Hinblick auf ihre räumliche Mobilität im Wunderland als bewegliche Figuren auffassen und sind aus diesem Blickwinkel mit anderen als wichtig oder einflussreich rezipierten Figuren wie Sherlock Holmes oder Superman vergleichbar. Dabei ist es weniger das Grenzgängertum, das sich mit der Präsenz und medialen Adaptierbarkeit von Alice und Dorothy in Beziehung setzen lässt, sondern eine durch räumliche Grenzziehungen ermöglichte Autonomie, die sich vor allem im Hinblick auf das Erschließen unbekannter Räume äußert.

Mit Denson und Mayer impliziert die intermediale Adaptierbarkeit einer Figur deren Fähigkeit, „sich gänzlich vom diegetischen Konstrukt einer narrativen Welt [...] zu lösen“ (190). Auf Basis dieser zweiten Analyse lässt sich annehmen, dass diese mögliche Loslösung auch durch die figureneigene Fähigkeit bestimmt ist, innerdiegetisch konstruierte Räume zu durchqueren, anstatt an bestimmte räumliche Aspekte der Diegese gebunden zu sein. Dorothys Oz und Alices Wunderland, Sherlocks London und Odysseus‘ Ägäis wirken als Kulissen der Beweglichkeit, die den Figuren auch eine Adaptierbarkeit an andere diegetische Kontexte und damit ein intermediales Zirkulationspotenzial verleihen. Auffällig an den beiden, hier herausgegriffenen weiblichen Figuren ist, dass eine bewegungsbezogene Autonomie erst innerhalb der Grenzen einer erträumten Welt gegeben ist, während für Figuren wie Sherlock Holmes oder Superman auch die realweltliche Umgebung als wunderlandähnlicher Bewegungsraum erfahrbar wird.

Fazit

Inwiefern lässt sich das Zirkulationspotenzial fiktionaler Gestalten auf Spezifika der Figurenkonstitution zurückführen und welche Implikationen ergeben sich daraus für die popkulturelle Präsenz weiblicher Figuren? Zurückkehrend zu dieser eingangs aufgeworfenen Frage lässt sich in Bezug auf die hier betrachteten Figuren folgendes schließen: Zum einen ist weder Alice noch Dorothy in ihren wesentlichen Merkmalen von der Beziehung zu einer anderen Figur innerhalb der Diegese abhängig, sodass sich ihre figurenimmanenten Charakteristika auch in andere narrative Kontexte überführen ließen. Zum anderen treten Alice und Dorothy durch ihren jeweils selbst imaginierten Handlungsort auch im Hinblick auf ihren Bewegungsspielraum als autonome Figuren auf, die sich rein abenteuergeleitet das Wunderland oder die Welt von Oz

erschließen. Auf abstrahierender Ebene weisen die beiden Figuren somit eine auf Beziehungen und Handlungsräume bezogene Autonomie auf, die sie in ihrer Darstellung als „independent of their original scores“ (Eco 87) zum Wechsel in andere diegetische oder mediale Kontexte befähigt. Die Unabhängigkeit von narrativen Kontextbeziehungen, sei es die Verwobenheit mit anderen Figuren oder räumlichen Aspekten der Diegese, scheint somit die intermediale Zirkulation und damit auch eine vermehrte Sichtbarkeit in popkulturellen Diskursen zu begünstigen. Aus geschlechterkritischer Perspektive ist bei den hier herausgegriffenen Figuren Alice und Dorothy auffällig, dass sich ihre beziehungsbezogene Unabhängigkeit zum einen aus ihrem Kindsein ergibt, das romantische Beziehungen ausschließt, sowie zum anderen aus der normbefreiten Kameradschaft mit als queer und ‚mad‘ bezeichneten Begleitfiguren. Gleichzeitig resultiert die Mobilität und die räumliche Autonomie von Alice und Dorothy aus der Verfasstheit bloß erträumter Wunderländer, die einen Gegensatz zu den innerdiegetisch realweltlichen, stark begrenzten Handlungsräumen der häuslichen Sphäre bilden. Dass weibliche Figuren nur dann intermedial zirkulieren und popkulturell präsent sein können, wenn sie altersbedingt nicht heiratsfähig und traumbegründet mit uneingeschränkter Bewegungs- und Handlungsfähigkeit ausgestattet sind, wäre eine vorschnelle und stark verallgemeinernde Schlussfolgerung, doch scheint eine narrative Struktur, basierend auf einer Mädchenfigur im Wunderland, für das Zirkulationspotenzial weiblicher Figuren förderlich zu sein. Als abschließende These ließe sich daher formulieren: Die intermediale Adaptierbarkeit einer fiktionalen Gestalt erwächst mit ihrer wesenhaften Unabhängigkeit von anderen Figuren sowie mit ihrer Fähigkeit, sich eigenmächtig innerdiegetisch konstruierte Räume zu erschließen. Konstituieren sich die ‚internal predicates‘ einer Figur erst mit dem Vorhandensein eines Liebhabers oder eines spezifischen, beispielsweise burgturmformigen Raumes, so ist die Figur mit einem narrativen Kontext verwoben, der ihrem Zirkulationspotenzial und damit ihrer popkulturellen Präsenz abträglich ist. Im Fall weiblicher Figuren ist die beschriebene Autonomie besonders dann auszumachen, wenn die Protagonistin außerhalb beziehungsförmiger Machtgefälle agiert und sich gleichzeitig in einem Moment der (schlafenden) Zurückgezogenheit einen imaginierten oder räumlich manifesten ‚room of her‘ own erschließt.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Baum, L. Frank. *The Annotated Wizard of Oz. With an Introduction, Notes, and Bibliography by Michael Patrick Hearn.* New York: Clarkson N. Potter, 1973. Print.

Carroll, Lewis. *The Annotated Alice: Alices Adventures in Wonderland & Through the Looking Glass. With an Introduction and Notes by Martin Gardner.* New York: Clarkson N. Potter, 1960. Print.

Sekundärliteratur

de Beauvoir, Simone. *Le deuxième sexe: Les faits et les mythes.* Paris: Gallimard, 1949. Print .

Burger, Alissa. *The Wizard of Oz As American Myth: A Critical Study of Six Versions of the Story, 1900-2007.* Jefferson: McFarland, 2012. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

- Denson, Shane, Ruth Mayer. „Grenzgänger. Serielle Figuren im Medienwechsel.“ *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion. Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, herausgegeben von Frank Kelleter. Bielefeld: transcript, 2012, S. 185-204. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Dundes, Lauren, Madeline Streiff, Zachary Streiff. „Storm Power, an Icy Tower and Elsa’s Bower: The Winds of Change in Disney’s Frozen.” *Social Sciences*, 31. Mai 2018, vol. 7, no. 86, S. 1-29. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Eco, Umberto: „On the ontology of fictional characters. A semiotic approach.” *Sign Systems Studies*, 2009, vol. 37, no. 1/2, S. 2-97. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Eder, Jens, Fotis Jannidis und Ralf Schneider. „Characters in Fictional Worlds: An Introduction.” *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider. Berlin, New York: De Gruyter, 2011, S. 3-63. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Higgins, Ross. „French, English, and the Idea of Gay Language in Montreal.” *Speaking in Queer Tongues: Globalization and Gay Language*, herausgegeben von William Leap und Tom Boellstorff. Urbana, Chicago: University of Illinois Press, 2004, S. 72-104. Print.
- Karlan, Dan, Allan Lazar und Jeremy Salter. *Die 101 einflussreichsten Personen, die es nie gab. Wie Barbie, James Bond und Hamlet uns verändert haben*. Aus dem Englischen von Barbara Först. Bergisch Gladbach: Lübbe, 2008. Print.
- Lotman, Jurij M. *Die Struktur literarischer Texte. Aus dem Russischen von Rolf-Dietrich Keil*. München: Wilhelm Fink, 1993. Print.
- Müller, Wolfgang G. „Interfigurality. A Study on the Interdependence of Literary Figures.” *Intertextuality*, herausgegeben von Heinrich F. Plett. Berlin, New York: De Gruyter, 1991, S. 101-121. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Picard, Sophie, Paula Wojcik und Sina Zarriß. „Zirkulation und Wertschöpfung am Beispiel literarischer Figuren.“ *Der Wert der literarischen Zirkulation / The Value of Literary Circulation*, herausgegeben von Michael Gamper et al. Berlin: Metzler, 2023, S. 431-453. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Pollard-Gott, Lucy. *The Fictional 100. Ranking the Most Influential Characters in World Literature and Legend*. New York, Bloomington: iUniverse, 2009. Print.
- Reicher, Maria E. „The Ontology of Fictional Characters.” *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider. Berlin, New York: De Gruyter, 2011, S. 111-133. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Richardson, Brian. „Transtextual Characters.” *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider. Berlin, New York: De Gruyter, 2011, S. 527-541. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Rohrer, Linda. „Wearing the Red Shoes. Dorothy and the Power of the Female Imagination in *The Wizard of Oz*.” *Journal of Popular Film & Television*, 1996, vol. 23, no. 4, S. 147-153. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.
- Sherer, Susan. „Secrecy and Autonomy in Lewis Carroll.” *Philosophy and Literature*, 1996, vol. 20, no. 1, S. 1-19. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

Shi, Flair Donglai. „Alice’s Adventures in Wonderland as an Anti-Feminist Text. Historical, Psychoanalytical and Postcolonial Perspectives.“ *Women: A Cultural Review*, 2016, vol. 27, no. 2, S. 177-201. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

Simmel, Georg. „Das Relative und das Absolute im Geschlechterproblem.“ *Frauen Zukunft*, 1911, vol. 3, no. 4, S. 253-271. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

Woolf, Virginia. *A Room of One’s Own*. London: Penguin, 2004. Print.

Internetquellen

„120 Most Iconic Fictional Characters of All Time.“ *Anime Horizon*. 8. Jänner 2024. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

„65+ Famous Fictional Characters. A Nostalgic Journey.“ *Band Mag*. 16. April 2024. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

„Best 101 Greatest Fictional Characters of All Time.“ *Papertrue*. 22. November 2023. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

„Best fictional characters of all time.“ *Authors Breeze*. 23. September 2024. Web. [15. April 2025]

„Dorothy Gale.“ Wikipedia. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

„The 100 Greatest Fictional Characters of All Time.“ *fandomania*. 31. August 2009. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

„The 100 Most Iconic Fictional Characters.“ *The Definitive Dose*. Web. Aufrufdatum 14. April 2025.

Audiovisuelle Medien

„Let it Go.“ *Frozen: Original Motion Picture Soundtrack*, Walt Disney Records, 2013. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

Superman. Regie: Dave Fleischer, Paramount Picture, 1941. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.

Anhang

Artikel	Anzahl weiblicher Figuren	Anzahl Figuren insgesamt
„The 100 Most Iconic Fictional Characters.“ <i>The Definitive Dose</i> . Web. Aufrufdatum 14. April 2025.	8	100
„120 Most Iconic Fictional Characters of All Time.“ <i>Anime Horizon</i> . 8. Jänner 2024. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	23	120
„Best 101 Greatest Fictional Characters of All Time.“ <i>Papertrue</i> . 22. November 2023. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	30	101

„The 100 Most Iconic Fictional Characters.“ <i>Fandom.</i> Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	8	100
„The 23 Most Iconic Fictional Characters Ever – Do You Agree?“ <i>Fortress of Solitude.</i> 12. Dezember 2024. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	6	23
„20 Most Iconic Characters in Literature.“ <i>Discover Walks Blog.</i> 26. November 2023. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	4	20
„Top 10 Most Iconic Fictional Characters of All Time.“ <i>The Top Tens.</i> Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	0	10
„Best fictional characters of all time.“ <i>Authors Breeze.</i> 23. September 2024. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	22	120
„65+ Famous Fictional Characters. A Nostalgic Journey.“ <i>Band Mag.</i> 16. April 2024. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	13	68
„The 100 Greatest Fictional Characters of All Time.“ <i>fandomania.</i> 31. August 2009. Web. Aufrufdatum 15. April 2025.	16	100

Ontologie und Semiotik fiktiver Figuren und historischer Personen

Die Eigennamen Don Juan und Casanova als Redensart

Elisabeth Spögler

Abstract

Fiktionale Figuren und historische Personen unterscheiden sich offensichtlich durch ihre Ontologie. Sobald sie jedoch zu einer Redensart werden, kommt ihren Namen im allgemeinen Sprachgebrauch dieselbe Funktion zu. Die vorliegende Arbeit stellt einen Versuch dar, die Signifikate idiomatisch gewordener Eigennamen von fiktionalen Charakteren und historischen Personen ontologisch zu fassen sowie mögliche Gründe ihrer pragmatisch-funktionalen Annäherung im Sprachgebrauch aufzuzeigen. Als exemplarischer Untersuchungsgegenstand dienen die Figur Don Juan und die Person Giacomo Casanova, die beide als fixierte Wortfolgen das Bild des Frauenhelden und Verführers aufrufen. Während der Eigenname einer historischen Person auf ein (zu Lebzeiten) existierendes Individuum in der Realität verweist, tritt bei Figuren eine fiktive Welt an die Stelle der realen. Sobald sie idiomatisch werden, rufen sowohl die Namen fiktiver Figuren als auch jene historischer Personen eine auf wenige Eigenschaften reduzierte Version ihrer komplexeren Charaktere auf, die jedoch weiterhin Anteil an der dreidimensionalen Figur hat. Sobald sich historische Personen einer literarischen oder außerliterarischen Zirkulation erfreuen, werden sie unweigerlich auch zu Figuren. Spätestens nach ihrem Tod erlangen sie zudem einen Status der Unveränderlichkeit, wie ihn fiktive Figuren besitzen. Als Voraussetzungen oder mögliche Gründe der pragmatisch-funktionalen Annäherung historischer Personen an fiktive Figuren können folglich Zirkulation und Unveränderlichkeit gelten.

Keywords: Semiotik, Interfiguralität, Pragmatik, Ontologie literarischer Figuren, fiktive und historische Personen

Empfohlene Zitierweise: Spögler, Elisabeth (2026). Ontologie und Semiotik fiktiver Figuren und historischer Personen. Die Eigennamen Don Juan und Casanova als Redensart. UR: Das Journal, 7(1), S. 34-44. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260704>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Literarische Figuren gehen in den allgemeinen Sprachgebrauch ein, wenn ihre Namen zu einer Redensart werden. Wird jemand im pragmatischen Kontext als „Don Juan“ bezeichnet, so soll das heißen, dass er ein Frauenheld oder Verführer ist; „Circe“ kann wohl als weibliches Pendant dazu gelten. „Lolita“ steht für ein frühreifes, verführerisches junges Mädchen und „Narziss“ für eine selbstverliebte und stark auf sich selbst bezogene Person.

Bereits Georg Büchmann weist in der Erstauflage seiner vielübersetzten und nachgeahmten Sammlung *Geflügelte Worte* auf solcherlei Phänomene in Bezug auf literarische Figuren hin:

Ja, die Erwähnung Don Juan's, der zur typischen Bezeichnung eines Wüstlings geworden ist, führt uns auf eine ganze Klasse solcher, der Literatur entnommenen Typen. Wir sprechen, auf Grund einer Charakterzeichnung des Cervantes, von einem „Don Quichote, der mit Windmühlen ficht“, wenn wir einen in mittelalterlichen Ideen befangenen Kopf andeuten wollen, wir nennen einen heißblütigen, ritterlichen Jüngling nach Shakespeare einen „Heißsporn,“ [sic] [...]. Doch wir würden mit einer Aufzählung dieser in der Sprache zu Gattungsnamen gewordener literarischer Eigennamen ein eigenes Buch ausfüllen vermögen und uns dabei zu sehr vom eigentlichen geflügelten Worte entfernen. (Büchmann 1864, 62)

Büchmann weist hier auf literarische Figuren hin, die zur Redensart geworden sind. Nach der Definition von Eikermann bezeichnet der Terminus „Redensart“ eine allgemein gebräuchliche und relativ fest fixierte Ausdruckseinheit aus zwei oder mehreren Wörtern. Im Gegensatz zu selbstständigen Kleintexten ist sie syntaktisch unvollständig und somit als Satzbaustein nutzbar. Die Redensart ist als Wortverbindung in ihrer Bedeutung konventionalisiert, ihre „metaphorische Lesearten [sind] oft nicht aus dem Wortsinn ihrer verbalen Bestandteile zu erklären“ (Eikermann 237). Das lässt sich am Beispiel „Don Juan“ besonders gut nachvollziehen: Die Ausdruckseinheit der Redensart besteht aus Vor- und Nachname; Eigennamen besitzen keinen Wortsinn und dennoch ist der Ausdruck bedeutungsgeladen. Aber nicht nur literarische Figuren, sondern auch historische Personen gehen bisweilen als Redensart in die Alltagssprache ein. Als Beispiele können „Krösus“ als Steinreicher oder „Münchhausen“ als Hochstapler und Schwindler genannt werden. Manchmal lassen sich sogar nahezu synonym verwendete Paare aus literarischer Figur und historischer Person finden: „Pinocchio“ und „Münchhausen“ oder „Don Juan“ und „Casanova“.

In der folgenden Arbeit wird beschrieben, was geschieht, wenn historischen und literarischen Figuren im Sprachgebrauch dieselbe semantische Funktion zukommt. Dies soll aus synchroner Perspektive beschrieben werden. Als exemplarischer Untersuchungsgegenstand werden die literarische Figur Don Juan sowie die historische Person Giacomo Casanova herangezogen, die beide für den Typus des Frauenhelden und Verführers stehen.

Zunächst sollen die beiden Figuren kurz in ihrem kulturellen Kontext und ihrer Verwendung als Redensart skizziert werden. Um zu fassen, was pragmatisch geschieht, wenn sich Figuren oder Personen im Sinne der Interfiguralität von ihrem ursprünglichen Kontext lösen und idiomatisch verwendet werden, sollen Maria Reichers Ontologie und Umberto Ecos Semiotik fiktiver Charaktere zusammengedacht werden. Don Juan wird als fiktive Figur zunächst ontologisch und anschließend als semantisches Objekt beschrieben und der historischen Person Casanova

gegenübergestellt. Abschließend sollen mögliche Gründe einer solchen pragmatisch-funktionalen Annäherung idiomatisch gewordener Figuren und Personen aufgezeigt werden. Die sprachlich eingefärbten Versionen des Eigennamens Don Juan und Don Giovanni werden dabei synonym verwendet. Idiomatisch gewordene Eigennamen werden im vorliegenden Artikel als Ausdruckseinheiten der kollektiven Tradition alltäglicher Rede betrachtet. Sie werden durch Anführungszeichen als Rede markiert, um sie vom konventionellen Gebrauch der Namen abzugrenzen, der auf den/die Träger*in des Namens als fiktives oder reales Subjekt verweisen.

In diesem Artikel wird ausschließlich das gesellschaftliche Bild von Don Juan betrachtet, da dieses für die Verwendung des Namens als Redensart relevant ist. Wie Andreas Bukowski in der Einleitung seiner Dissertation anmerkt, muss dieses vom vielschichtigen literarischen Diskurs unterschieden werden (Bukowski 6).

Don Juan und Casanova – Der europäische Archetypus des Verführers

Don Juan gilt als Archetypus des europäischen Verführers. Seit der Geburt seiner literarischen Figur in Tirso de Molinas Stück *El burlador de Sevilla y convidado de piedra* zu Beginn des 17. Jahrhunderts wurde und wird der Stoff in den verschiedensten medialen, formalen und stilistischen Formen aufgegriffen und bearbeitet. Nicht umsonst gilt Don Juan als klassisch komparatistisches Themengebiet: Molières Stück *Dom Juan*, Mozarts Oper *Don Giovanni* mit Libretto von Lorenzo da Ponte, Lord Byrons Gedicht *Don Juan* und *Don Juan Tenorio* von José Zorilla sind nur einige wenige der bekanntesten Beispiele. Eine so vielfältige Menge an Bearbeitungen macht Aussagen zur Figur des Don Juan schwierig, wenn nicht sogar unmöglich; sie würden generalisieren und stereotypisieren. Doch genau das ist es, was geschieht, wenn der Name einer Figur zur Redensart wird.

Im gesellschaftlichen Bild ist Don Juan vor allem ein Verführer und Frauenheld. Dies zu belegen ist kein einfaches Unterfangen; andeuten können es jedoch zwei klein angelegte, stichprobenartige Studien. In seinem 1955 publizierten Artikel berichtet Frank Sedwick, 18 Amerikaner*innen, die seiner Einschätzung nach „not likely to be educated“ waren, gefragt zu haben, was sie mit dem Ausdruck „He is a Don Juan“ (173) verbinden. 16 von 18 Personen assoziierten mit Don Juan einen „lady’s man“ (Sedwick 173). Ines Maurer hingegen legte ihren 200 Befragten eine Liste an 20 typischen Eigenschaften eines Don Juan vor, aus der sie jene auswählen sollten, die sie als am passendsten empfanden. Don Juan wurde vor allem als „redegewandt, erotisch und interessant“ (Maurer 71) bewertet. In der Werbung wird Don Juan als Marken- oder Produktname verwendet, um Artikeln das Attribut des Verführerischen zuzuschreiben: Es tragen unter anderem Pralinen, Alkohol und Männerparfum den Namen der literarischen Figur.

Auch in der Popkultur lassen sich Beispiele für seine idiomatische Verwendung finden. Als Beispiel dafür kann Buddy Hollys Single *Modern Don Juan* gelten, in dem sich das lyrische Ich davon distanziert, ein „Don Juan“ zu sein, obwohl die Mädchen ihn als solchen bezeichnen (Holly). Bild des Charmeurs, der Frauen verführt, um sie dann zu verlassen, ist klar erkennbar. Es lassen sich zahlreiche andere Lieder und Liedtexte finden, die sich genau dieses Bildes des Frauenhelden bedienen, wenn sie den Namen in den Titel oder Text ihrer Songs aufnehmen: Als weitere

Beispiele können die Pet Shop Boys mit *Don Juan* oder Dave Dee, Dozy, Beaky, Mick & Tich mit ihrer gleichnamigen Single genannt werden.

Auch die Definition im Duden deckt sich mit dem bisher beschriebenen gesellschaftlichen Bild des Don Juan. Zudem finden sich zahlreiche Querverweise zwischen den Lemmata „Don Juan“ und „Casanova“, die auf eine sinnverwandte, wenn nicht sogar sinngleiche Verwendung der beiden Namen hindeutet: Sowohl unter „Verführer“, als auch „Frauenheld“ werden beide Namen als synonym aufgeführt. Unter dem Lemma „Don Juan“ findet sich die Definition „Mann, der ständig auf neue Liebesabenteuer aus ist, immer neue erotische Beziehungen sucht“ (Duden), während „Casanova“ neben dem Eigennamen auch als „jemand, der es versteht, auf verführerische Weise die Zuneigung der Frauen zu gewinnen“ (Duden) definiert wird. Unter „Casanova“ findet sich auch „Don Juan“ als sinngleicher Begriff (Duden).

Der Name Casanova ruft folglich dasselbe gesellschaftliche Bild wie der Name Don Juan auf. Obgleich er ein sehr produktiver Schriftsteller war, ist Giacomo Casanova ausschließlich über seine Memoiren *Histoire de ma vie* zu weltliterarischer Berühmtheit gekommen. Die Offenheit seiner Bekenntnisse skandalisierte und skandalisiert das Lesepublikum. Seine Memoiren bestehen zu etwa einem Drittel aus seinen Liebesaffären, wobei intellektuelle Fragen ebenso eine bedeutende Rolle einnehmen (Childs 10). Die eigenartige Editionsgeschichte des Werkes tat ihren Beitrag zur Rezeption; es war bereits nach seiner Erstveröffentlichung in deutscher Übersetzung zu Beginn des 19. Jahrhunderts ein Verkaufserfolg, was diverse Raubdrucke, Übersetzungen und erotisierende Bearbeitungen zur Folge hatte (Lehnen 9). Schon früh verschmolzen „Casanova und die Legende um seine Person [...] zu einem Konglomerat unauflösbarer Bestandteile“ (Lehnen 9). Auch in Literatur und Popkultur spiegelt sich die Loslösung der Figur Casanovas vom ursprünglichen Werkzusammenhang im Sinne der Interfiguralität wider. So wurde sie besonders, aber nicht nur in der deutschsprachigen Literatur häufig aufgegriffen, unter anderem von Hugo von Hoffmannsthal, Artur Schnitzler und Hermann Hesse. Auch in der Musik finden sich – genau wie bei Don Juan – zahlreiche Entlehnungen des Namens, die darauf abzielen, das Bild des Verführers aufzurufen; zum Beispiel die Single *Casanova* (1987) der amerikanischen R&B Gruppe LeVert, die Ende der 90er von Ultimate Kaos gecovered wurde oder der gleichnamige Song des deutschen Rappers Summer Cem mit Bausa (2018). In beiden Songs ist das idente Bild zu erkennen, das der Name aufrufen soll: Jenes des Wüstlings, der verführt, um sich dann wieder aus dem Staub zu machen.

Sowohl Don Juan als auch Casanova haben folglich mit ihren Geschichten über die Jahrhunderte eine lebhafteste Zirkulation erreicht. Die beiden Figuren lösen sich im Sinne der Interfiguralität aus ihrem Originalkontext und leben in verschiedensten Bearbeitungen und Medien weiter, die sich ihrer Figuren in unterschiedlicher Tiefe annehmen. Ihre Namen sind heute zur Redensart geworden und stehen für eine verkürzte und stereotypisierte Form ihres Charakters: dem Frauenhelden, Verführer und Liebhaber.

Zu Ontologie und Semiotik: Maria Reicher und Umberto Eco

Don Juan und Casanova scheinen in dem, wofür sie im kulturellen Gedächtnis stehen, nahe verwandt, wenn nicht sogar auswechselbar. Jedoch unterscheiden sie sich offensichtlich durch ihren ontologischen Status: Während Giacomo Casanova als Abenteurer und Schriftsteller im Italien des 18. Jahrhunderts wahrhaftig gelebt hat, ist Don Juan eine Figur, deren Ursprung in einer Sage liegt, die im Laufe der Jahrhunderte immer wieder aufgegriffen und verarbeitet wurde. Der eine ist eine historische Person, der andere eine fiktive Figur.

In späteren Auflagen von Georg Büchmanns *Geflügelten Worten* wird zwischen selbigem unterschieden: Es sind sowohl ein Kapitel zu sprichwörtlich gewordenen Zitaten aus den westlichen Nationalliteraturen, als auch „historische Citate“ (Büchmann 1871, 195) zu finden, wobei in beiden Kapiteln Eigennamen aufgeführt werden, die sprichwörtlich geworden sind. Es stellt sich folglich die Frage, wie sich der ontologische Status der beiden Figuren Don Juan und Casanova fassen lässt, ob ihnen tatsächlich trotz unterschiedlichen Seins die gleiche sprachliche Funktion zukommt und was mögliche Gründe dafür sein können.

Umberto Eco schlägt vor, den ontologischen Status von fiktiven Figuren aus semiotischer Perspektive zu betrachten. In seinem Aufsatz „On the ontology of fictional characters“ beschreibt er sie als „concrete objects“ (Eco 84), die allerdings nicht physisch existieren, und beruft sich dabei auf Meinong: „[...] every representation or judgment has necessarily an object, even though this object is not necessarily an existing one“ (Eco 83-84). Historische Personen hingegen sind laut Eco physisch existierende „concrete objects“, wir gehen zumindest davon aus, dass sie zu Lebzeiten physisch existiert haben. Wenn sich eine Figur nun im Sinne der Interfiguralität aus ihrem ursprünglichen Schaffungskontext oder Werk löst, dann bezeichnet Eco sie als „fluctuating character“ (87). Er schreibt solchen Figuren einen Kern an Eigenschaften zu, der sie wiedererkennbar macht, wobei er den Begriff der Gestalt einbringt, der jedoch unscharf bleibt (Eco 82-88).

„Being a set of properties, a fictional character is a semiotic object“ (Eco 89). Als semiotisches Objekt definiert Eco ein Mittel (sprachlicher oder anderer Natur), durch welches ein Ausdruck eine Reihe von Eigenschaften vermittelt (89). Welche Charakteristika nun eine Figur oder den Kern einer Figur ausmachen, ist eine wiederkehrende, aber schwierige Frage, die wohl nicht objektiv zu beantworten ist. Die Menge an Eigenschaften, aus denen fiktive Figuren bestehen, macht Maria Reicher im Vergleich zu Eco konkreter und befreit sie von Wertung. Wenn hier die Rede von Eigenschaften einer fiktiven Figur ist, so sind „internal predicates“ im Sinne Maria Reichers gemeint, das heißt Eigenschaften, die innerhalb der Diegese auf die Figur zutreffen (Reicher 117).

In ihrem Aufsatz „The Ontology of Fictional Characters“ befasst sie sich philosophisch-logisch mit dem werkübergreifenden Sein fiktiver Figuren. Um eine Figurenidentität („Identity of fictional characters“) im Vergleich verschiedener Werke, Geschichten oder Episoden ontologisch denkbar zu machen, entwirft sie das Modell der „maximal“ und „submaximal characters“ (Reicher 129). Als ‚maximal character‘ bezeichnet sie die Gesamtheit der Eigenschaften, die die Figur als Person im Inneren eines bestimmten Werkes oder einer bestimmten Realisierung besitzt (Reicher 129).

Don Juan in Molières gleichnamiger Komödie ist demnach beispielsweise ein ‚maximal character‘. Aber auch Goldonis Don Juan in seiner Tragikomödie *Don Giovanni Tenorio*, oder aber Mozarts und da Pontes Don Giovanni in der gleichnamigen Oper wäre laut Reicher ein ‚maximal character‘. So könnten die Eigenschaften von Mozarts und da Pontes Don Giovanni beispielsweise mit folgenden Aussagesätzen beschrieben werden:

Don Giovanni ist ein Frauenheld.

Don Giovanni besitzt einen Degen.

Don Giovanni ist zügellos.

Don Giovanni ist egozentrisch.

...

Um den ‚maximal character‘ zu erfassen, müsste die Aufzählung fortgeführt werden, bis die Figur in Mozarts Oper zur Gänze und in all ihren Facetten beschrieben ist. Diese einzelnen Eigenschaften können nach Reichers Terminologie als ‚submaximal characters‘ bezeichnet werden. ‚Submaximal characters‘ sind Teilmengen des jeweiligen ‚maximal characters‘ und bestehen aus mindestens einer Eigenschaft und höchstens einer Eigenschaft weniger als ihr ‚maximal character‘ (Reicher 129-130).

Für Mozarts Don Giovanni könnte ein ‚submaximal character‘ wie folgt aussehen:

Don Giovanni besitzt einen Degen.

Don Giovanni ist ein Frauenheld.

Laut Reicher sind es nun ausschließlich ‚submaximal characters‘, die eine werk- oder episodenübergreifende Figurenidentität ontologisch denkbar machen (130). So tritt der ‚submaximal character‘ „Don Juan besitzt einen Degen. Don Juan ist ein Frauenheld.“ sowohl in Tirso de Molinas Stück als auch in Mozarts Oper auf.

Über den ‚maximal characters‘ sowie ihren ‚submaximal characters‘ schwebt der Signifikant ihres Namens; Reicher führt das Beispiel Fausts auf:

It is well possible that different competent users of the name "Faust" use the name to denote distinct sub-maximal characters (i.e., sub-maximal characters with not exactly the same internal properties). Different users may use the name to refer to sub-maximal characters which are parts of distinct maximal characters (i.e., characters from distinct stories). Thus, one user may use ›Faust‹ to refer to a character that is part of Marlowe's Faust, while another may use it to refer to a character that is part of Goethe's Faust. Furthermore, different users of the name ›Faust‹ may refer to different parts of one and the same maximal character. The different sub-maximal characters referred to by one and the same name may overlap each other, or it may be that one includes the other. It is possible, in principle, that between two sub-maximal characters which are parts of the same maximal character there is no overlap and no inclusion (i.e., that they do not have a single internal property in common). But probably such cases are rare exceptions. Usually, there should be a certain amount of agreement among competent users of ›fictitious names‹ (i.e., names of fictional objects). (Reicher 130)

Hier soll nicht Reichers Frage nach einer werk- oder episodenübergreifenden Ontologie fiktiver Figuren im Vordergrund stehen, sondern die Frage, was mit der Ontologie der Signifikate

geschieht, wenn der Name einer Figur oder Person idiomatisch gebraucht wird. Im Folgenden soll das Konzept der submaximalen Figur zur Anwendung gebracht werden, um ebendas zu beschreiben.

Wenn nun Aussagen über Giacomo Casanova getroffen werden, dann verweist der Name als Signifikant auf das Signifikat seiner (zu Lebzeiten noch) existierenden Person, wie es das Basismodell des semiotischen Dreiecks darstellt. Eco passt die Grafik nun an den Fall fiktiver Figuren an: Der Name als Signifikant für eine fiktive Person verweist nicht auf ein reales Subjekt, sondern ist „a reference to the inhabitants of a possible fictional world as if they were real persons“ (93). Wenn wir also Aussagen über Don Juan treffen, dann tritt im semiotischen Dreieck eine mögliche fiktive Welt an die Stelle der realen Welt.

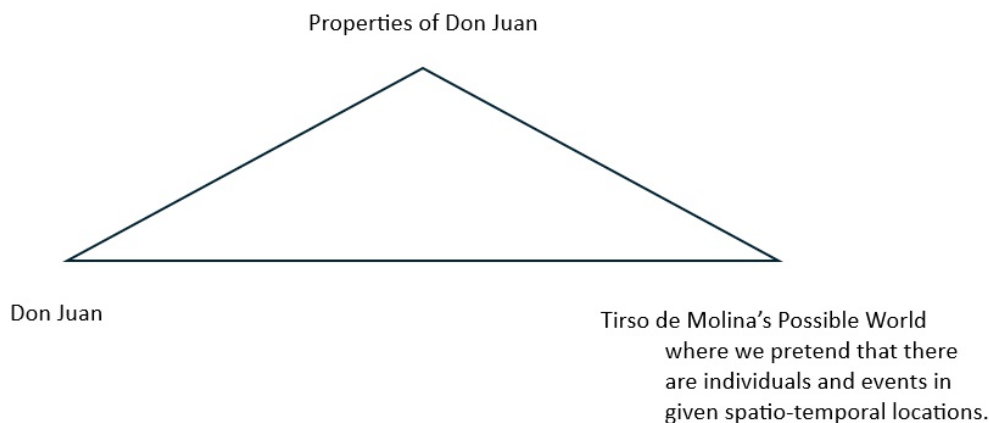


Abbildung 1: Semiotisches Dreieck fiktiver Figuren (Eco 93, angepasst von Elisabeth Spögler)

Idiomatisch gebrauchte Eigennamen als Zeichen

Der Eigenname einer Person bezeichnet das einzelne Subjekt seines Individuums. Damit wird das Konglomerat all ihrer Eigenschaften aufgerufen und gemeint. Die einzelnen Eigenschaften werden dabei neutral bewertet und sind normalerweise ein gleichermaßen wichtiger Teil des bezeichneten Subjektes. Wenn ich über meine Schwester Greta die Aussage treffe: „Greta ist gerade in der Schule.“, so bezeichnet der Signifikant ihres Namens die Gesamtheit ihrer Eigenschaften. Teil davon sind gleichermaßen „Greta hat langes, dunkles Haar.“ und „Greta ist selbstbewusst.“ sowie alle anderen Aussagen, die auf ihre dreidimensionale und vielschichtige Person zutreffen. Wie bereits beschrieben, trifft auf fiktive Figuren selbiges zu, wobei sich die Liste an potentiellen Eigenschaften kürzer gestaltet, da die Realität solcher fiktiven Figuren lückenhaft ist.

Werden Figuren nun zur Redensart, so wird der Pool an Eigenschaften, der mit dem Namen gemeint ist, auf sehr wenige Eigenschaften reduziert, wobei die Komplexität der Figur des Originalkontextes verloren geht. Einen ähnlichen zweidimensionalen Ausschnitt einer ursprünglich komplexeren Figur beobachtet Brian Richardson bei den James Bond-Fortsetzungen. Solche Reduktionen transtextueller Figuren nennt er „fixed characterization“ (Richardson 537), wobei er folgenden als Extremfall erwähnt: „Finally we may adduce the cases in which an original version

[of a character] is retrievable but for many purposes, irrelevant“ (Richardson 539).

Genau das ist am Beispiel Don Juans zu beobachten: Eine zunächst vielschichtige Figur wird idiomatisch synonym mit einem Verführer und Frauenheld. Die Fülle der Eigenschaften, die die Figur als ‚maximal character‘ im Originalkontext oder in der Menge der Bearbeitungen (und damit ‚maximal characters‘) über die Jahrhunderte hinweg besitzt, wird zugunsten einer schnellen und eindeutigen Zuordnung des Signifikats auf eine oder wenige Eigenschaften gekürzt. Der Signifikant „Don Juan“ bekommt nicht mehr das Signifikat der fiktiven Person in einer möglichen Welt mit einer Vielzahl ihrer Eigenschaften zugewiesen, sondern wird durch das radikal vereinfachte Bild des Verführers ersetzt. Der Originalkontext wird dabei, wie von Richardson beschrieben, weitgehend irrelevant. Darauf deutet die bereits erwähnte stichprobenartige Studie Sedwicks hin; denn keine der befragten Personen hatte eine Ahnung über den Ursprung der fixen Wortverbindung „Don Juan“ (173).

Eigennamen von Figuren als Redensart können folglich als die Minimalform von Reichers ‚submaximal characters‘ beschrieben werden, die auf eine oder einige wenige Eigenschaften beschränkt sind. Trotz der stark gekürzten Darstellung sind solche minimalen ‚submaximal characters‘ ein realer Teil des ‚maximal characters‘ der Figur. Der idiomatisch gewordene Don Juan hat also sehr wohl Anteil an der komplexen Figur des Originalkontextes, erfüllt lediglich eine andere pragmatische Funktion, die losgelöst von der dreidimensionalen Don Juan-Figur funktioniert.

Wichtig ist hierbei, dass der idiomatisch gewordene Don Juan nicht nur aus der ersten literarischen Figur aus Tirso de Molinas Theaterstück entsteht und sich schließlich ganz im Sinne der Interfiguralität von ihr emanzipiert. Die Figur wird aus den verschiedenen literarischen Bearbeitungen zunächst zu einem Konglomerat an ‚maximal characters‘, das sich als Typus bezeichnen lässt. Er durchläuft schließlich einen Prozess der kulturellen Transformation, wie es Castañeda beschreibt: Das fiktive Individuum löst sich von seiner Geschichte oder seinen Geschichten, um schließlich als „part of our living cultural heritage“ (Castañeda 45) ins kulturelle Gedächtnis einzugehen, wobei ihr Anfang als literarische Figur in den Hintergrund rückt. Dabei hat dieser minimale ‚submaximal character‘ nicht die Eigenschaften der literarischen Vorlage(n), besitzt vielmehr „a conglomeration of salient or core features of several versions“, wie es Uri Margolin (117) beschreibt.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass es sich bei idiomatischen Eigennamen von Figuren wie Don Juan um die Reduktion eines umfangreichen ‚maximal characters‘ oder sogar Typus, wie er im Originalkontext oder aber in weiteren Adaptionen auftaucht, auf eine Minimalform des ‚submaximal characters‘ handelt, der lediglich aus einer oder wenigen Eigenschaften besteht. In der pragmatischen Verwendung wird das Signifikat der dreidimensionalen Figur (umfangreicher ‚maximal character‘) durch jenes der auf wenige Eigenschaften reduzierten (minimaler ‚submaximal character‘), überlagert oder sogar durch diesen ersetzt. Sofern das kommunizierende Subjekt Originalkontext oder -werk kennt, schlage ich vor, von Überlagerung zu sprechen. Dabei ist ein Mitschwingen von Bedeutungsnuancen der komplexeren Figur durchaus nicht auszuschließen. Wird der Originalkontext vom

kommunizierenden Subjekt nicht gekannt, kann man sagen, dass das Signifikat der Figur als Redensart jenes der ursprünglichen ersetzt. Aufschluss über das gemeinte Signifikat gibt jeweils der pragmatische Kontext.

Erstaunlich ist nun, dass sich selbiges Phänomen an historischen Personen beobachten lässt. So wird beispielsweise Hieronymus Carl Friedrich Freiherr von Münchhausen (1720-1797) in einer der zahlreichen Neuauflagen und Erweiterungen der *Geflügelten Worte* wie folgt verzeichnet: „Wir nennen einen Aufschneider und seine Aufschneidereien einen / Münchhausen und Münchhausiaden“ (Büchmann 1871, 80). Eine solche Verwendung haben wir bereits bei Casanova beobachtet, der idiomatisch mit Don Juan synonym ist. Der Name ist ebenso losgelöst von der historischen Biographie bedeutungstragend, wie Don Juan ohne literarischen Kontext auskommt.

Unveränderlichkeit und Zirkulation

Es stellt sich nun aber die Frage nach Voraussetzungen und möglichen Gründen dafür, dass Eigennamen fiktiver Figuren und historischer Personen als Redensarten pragmatisch gleich verwendet werden. Wie bereits beschrieben, rufen beide einen minimalen ‚submaximal character‘ aus einer einzigen oder einigen wenigen Eigenschaft(en) auf, das dem an Komplexität reduzierten gesellschaftlichen Bild dieser Person oder Figur gleichkommt.

Umberto Eco stellt fest, dass sich fiktive Figuren – anders als jede andere Art semiotischer Objekte – niemals verändern: „[T]hey will never change and will remain the actors of what they did once and forever – and it is because of the incorrigibility of their deeds that we can dare to say that it is true that they were or did this and that“ (Eco 94). Die festgeschriebene Geschichte Don Juans bleibt für immer, wie sie ist, wobei sich selbiges über historische Personen sagen lässt: Ist eine Person einmal gestorben, so nimmt ihr Leben die Form einer Geschichte an. Es lassen sich sowohl verifizierbare Aussagen über Casanovas Biographie, als auch über Don Juans Taten treffen – wobei bei ersterem ein Geschichtsbuch und bei zweiterem ein literarischer Text konsultiert werden müsste. Nach dem Tod einer historischen Person wird ihr Leben folglich im wahrsten Sinne des Wortes bio-graphisch. Nach Casanovas Tod wird sein Leben zu einer Geschichte, somit nähert sich sein ontologischer Status als reale Person jenem einer fiktiven Figur wie Don Juan an, die ihrerseits ihrer eigenen Geschichte entspringt.

Tatsächlich wird Casanovas Leben bereits vor seinem Tod zur Geschichte, nämlich durch sein autobiographisches, aber literarisches Werk *Histoire de ma vie*. Erst durch den literarischen Text werden er und sein Leben bekannt. Casanova und Don Juan haben folglich gemeinsam, dass ihre Geschichte über einen literarischen Text rezipiert wird und dieser erst zu ihrer Bekanntheit führt. Selbiges trifft beispielsweise auch auf den Baron von Münchhausen zu, und auch Krösus wurde in der Literatur der Antike bereits idiomatisch für Reichtum verwendet. Diese Gemeinsamkeit ist wohl bezeichnend und lässt die beiden Personen in ihrer Ontologie einander annähern.

Natürlich spielt Zirkulation im Prozess des Eingehens einer Person oder Figur in das kulturelle Gedächtnis eine Rolle. Erst wenn Figuren oder Personen Bestandteil des gelebten kulturellen Erbes sind, können sie sich in der Art und Weise von ihrem Originalkontext lösen, wie sie es tun, wenn sie zur Redensart werden. Don Juan und Casanova sind die Protagonisten von viel

rezipierten literarischen Werken und deren Bearbeitungen und weisen damit zwei bezeichnende Gemeinsamkeiten auf: Ihre Zirkulation nimmt den Anfang in einem literarischen Werk, ihre Taten werden damit als Geschichte festgeschrieben und bleiben unveränderlich.

Conclusio

Don Juan und Casanova werden idiomatisch synonym gebraucht, unterscheiden sich jedoch offensichtlich durch ihren ontologischen Status. Bei Casanova handelt es sich um eine historische Person, also ein konkretes Objekt, das existiert (hat). Don Juan hingegen entspringt als Figur einem beziehungsweise mehreren literarischen Werken. Als fiktives Individuum kann auch er als konkretes Objekt gelten, bei dem jedoch im semiotischen Dreieck die real existierende Welt durch die mögliche fiktive Welt ersetzt wird.

Als idiomatisch gewordene Eigennamen rufen Don Juan und Casanova ein stark vereinfachtes Bild ihrer Personen auf: Die Komplexität der biographischen Person Casanovas weicht zugunsten eines eindeutig und schnell verständlichen Bildes des Verführers und Frauenhelden. Selbiges geschieht mit dem fiktiven Individuum Don Juan: Einzelne ‚maximal characters‘, sowie die Fülle an ‚maximal‘ und ‚submaximal characters‘, die Don Juan über die Jahrhunderte als Typus ins kulturelle Gedächtnis haben eingehen lassen, werden zu einem minimalen ‚submaximal character‘, der auf eine oder einige wenige Eigenschaft(en) reduziert ist. Die komplexe Figur oder Person wird in der Sprechsituation überlagert oder ersetzt. Als Redensarten kommen beide Namen ohne Originalkontext oder -werk aus.

Dass beiden Namen trotz ihrer verschiedenen Ontologie im pragmatischen Kontext selbige Funktion zukommt, kann zweierlei Gründe haben: Da ihre Geschichte schwarz auf weiß festgeschrieben steht, verändern sich literarische Figuren nie. Selbiges kann über verstorbene Personen gesagt werden. Sobald Casanova nicht mehr unter den Lebenden weilt, wird seine Biographie zu einer Geschichte. Zweitens ist die Gemeinsamkeit zu erwähnen, dass beide – sowohl Person, als auch Figur – ihre Bekanntheit durch (mindestens) ein literarisches Werk erlangt haben und sich über mehrere Jahrhunderte einer hohen literarischen Zirkulation in Form von Übersetzungen und Bearbeitungen erfreuen.

Der idiomatisch gewordene Name Don Juan ruft einen minimalen ‚submaximal character‘ der Figur auf, deren Taten sich niemals verändern, weil sie in einem literarischen Werk geschrieben stehen. Der Signifikant „Casanova“ bezieht sich sprichwörtlich ebenfalls auf einen minimalen ‚submaximal character‘, der auf doppelte Weise eine unveränderliche Geschichte hat: Einerseits wird die Biographie einer Person nach ihrem Tod einer Geschichte gleich, andererseits besitzt Casanova ebenfalls eine literarische Geschichte und kommt damit einer Figur näher.

Für zukünftige Untersuchungen wäre noch genauer zu beleuchten, wie das gesellschaftliche Bild idiomatisch gewordener historischer Personen entsteht, welche ebenfalls als literarische Figuren zirkulierten oder zirkulieren. Konkret könnte untersucht werden, ob das durch die Redensart aufgerufene Signifikat eher dazu tendiert, sich auf ihre literarische Verarbeitung oder aber auf die reale historische Person zu stützen. Dies müsste anhand eines Vergleiches zwischen mehrerer, divergierender Charaktereigenschaften untersucht werden.

Literaturverzeichnis

- Büchmann, Georg. *Geflügelte Worte: Der Citatenschatz des Deutschen Volks*. Berlin: Haude- und Spener'sche Buchhandlung, 1864. Print.
- . *Geflügelte Worte: Der Citatenschatz des Deutschen Volks*. Berlin: Haude- und Spener'sche Buchhandlung, 1871. Print.
- Holly, Buddy. „Modern Don Juan.” *That'll Be The Day*. New York: Decca, 1966. 00:02:35. Vinyl.
- Bukowski, Andreas. *Don Juan - Stoff und Figur: die Struktur der klassischen Fassungen und ihre Verarbeitung am Beispiel ausgewählter deutscher Bearbeitungen*. Neuried: ars una, 2009. Print.
- Castañeda, Hector-Neri. „Fiction and Reality: Their Fundamental Connections.” *Poetics*, April 1979, vol. 8, no. 1-2, S. 31-62. Print.
- Childs, J. Rives. *Casanova: Die große Biographie*. Trans. Deli Walter. München: Blanvalet, 1977. Print.
- Dudenredaktion. *Duden*. Berlin: Cornelsen, 2025. Web. 04. Apr. 2025. <www.duden.de/woerterbuch>.
- Eikermann, Manfred. „Redensart“ *Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft*. Ed. Klaus Weimar. Berlin/New York: De Gruyter, 2007. 237. Print.
- Margolin, Uri. „Characters and Their Versions.” *Fiction Updated: Theories of Fictionality, Narratology, and Poetics*. Ed. Calin-Andrei Mihalescu and Walid Hamarneh. Toronto/Buffalo: University of Toronto Press, 1996. S. 113-32. Print.
- Maurer, Ines. *Don Juan. Zeitgenössische literarische Gestaltungen und persönliche Assoziationen um 2000. Master's thesis*. Karl-Franzens-Universität Graz: 2003. Print.
- Reicher, Maria E. „The Ontology of Fictional Characters.” *Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. Ed. Jens Eder, Fotis Jannidis and Ralf Schneider. Berlin/New York: De Gruyter, 2010. S. 111-33. Print.
- Richardson, Brian. „Transtextual Characters.” *Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. Ed. Jens Eder, Fotis Jannidis and Ralf Schneider. Berlin/New York: De Gruyter, 2010. S. 527-41. Print.
- Sedwick, Frank. „El Burlador, Don Giovanni, and the Popular Concept of Don Juan.” *Hispania*, vol. 38, no. 2, May 1955. S. 173-77. Print.

Abbildungsverzeichnis

- Abbildung 1: Semiotisches Dreieck fiktiver Figuren (Eco 93, angepasst von Elisabeth Spögler), S. 7.

Revisiting Uncle Tom

Suffering, Subservience, and Racial Betrayal in American Cultural Memory

Caio Fernandes

Abstract

This paper examines the evolving figure of Uncle Tom in American cultural memory, tracing how Harriet Beecher Stowe's original character in *Uncle Tom's Cabin* (1852) transformed into a contested symbol of Black identity, morality, and betrayal. While Stowe portrayed him as a devout martyr, later representations reduced him to a stereotype: the noble sufferer, the submissive servant, and the racial sellout. Analyzing selected literary and cinematic portrayals from the 19th century to the present, the paper explores how Uncle Tom has served as both a figure of empathy and a target of scorn. It considers the racial politics of suffering, respectability, betrayal, and survival, highlighting the tension between resistance and complicity. Through comparative close readings, the paper argues that Uncle Tom's legacy reveals the shifting burdens placed on Black representation in U.S. culture and sheds light on broader questions of race, memory, and identity in the American literary tradition.

Keywords: American literature, stereotype, African American representation

Empfohlene Zitierweise: Fernandes, Caio (2026). Revisiting Uncle Tom. Suffering, Subservience, and Racial Betrayal in American Cultural Memory. UR: Das Journal, 7(1), S. 45-56. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260705>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Introduction

In the eighth edition of M. H. Abrams's *Glossary of Literary Terms*, 'sentimentalism' is defined as a "now pejorative term applied to what is perceived to be an excess of emotion to an occasion, and especially to an overindulgence in the 'tender' emotions of pathos and sympathy" (293). When sentimentalism is established as a literary procedure, critics often regard it as a flaw, a marker of a 'bad' novel or poem. Yet, this critical judgment does not erase the text's cultural significance. Indeed, public reception of sentimental aesthetics is often positive and has fuelled a revisionist critical tradition.

Harriet Beecher Stowe's *Uncle Tom's Cabin*, first published as a serialized novel in 1852, exemplifies this dynamic. Though dismissed by some critics as "so seemingly artless, so lacking in apparent literary talent" (Ward 75), Stowe's sentimental narrative about a loyal slave sold away from his Kentucky masters became an immediate commercial success. It is widely regarded as the first American bestseller and credited with mobilizing "white Americans previously uninterested in the slavery question, moving them to condemn the legal system of chattel slavery they had established and sustained for generations" (Fagan Yellin VII).

In the latter half of the nineteenth century, Uncle Tom's suffering occupied a prominent place in collective American consciousness, establishing the character as a cultural icon. Tom's passive, docile nature and unwavering faithfulness were read as a touching portrayal of a noble sufferer – a Christ-like figure rooted in "a tradition that privileges sympathy for the unjust suffering of Black victims" (Williams 16). However, by 1920, as critic Michelle Wallace notes, *Uncle Tom's Cabin* "was almost a dead letter" (144), increasingly criticized for its racist elements, including the depiction of the slave as "a White-identified, elderly and cowardly bootlicker" (145).

Over time, the figure of Uncle Tom has been subject to growing antagonism. In contemporary African American culture, calling a Black man an 'Uncle Tom' is a severe insult, "equivalent to calling someone 'a White man's ni—'" (Wallace 143). Politically, the label is often directed at Black men who align with right-wing or conservative ideals, paralleling Tom's choice in the novel to remain a slave despite chances to escape. Additionally, *Uncle Tom's Cabin* has largely disappeared from school curricula, and Harriet Beecher Stowe, once celebrated as an abolitionist, is now sometimes blamed for perpetuating "the stereotyping and the long-standing biases" (Nichols 333) against African Americans.

This shift in reception cannot be simply attributed to changing times or sociopolitical developments that hardened cultural attitudes. Rather, the dismantling of the Uncle Tom icon has unfolded in distinct phases, each linked to historical moments and echoed in cultural productions since the character's debut. Importantly, Uncle Tom has always been – and remains – a transfictional and transmedial figure, circulating through literature, film, television, and other art forms in both positive and negative lights, maintaining his role as a key figure in African American cultural representation.

This paper aims to analyze Uncle Tom's evolving presence in American culture through selected works produced since Beecher Stowe's novel. The character will be examined both as a

fully developed figure and as a literary archetype that critic Charles Nichols calls “so much part of the American literary tradition” (Nichols 333). For clarity, I categorize Uncle Tom’s cultural renditions into three types, which often overlap rather than follow a strict chronology: (1) Tom as the noble sufferer, (2) Tom as the submissive servant, and (3) Tom as the sellout. The primary corpus includes fictional works across literature and film, alongside references to Uncle Tom’s presence in politics and journalism to illuminate themes resonating beyond fiction.

Christian, resilient, and Black: Uncle Tom as the noble sufferer

In *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies & Bucks* (1973), Donald Bogle calls Uncle Tom the “Black beginning” (3), marking the start of a cultural phenomenon portraying Black people through White perspectives: “In the beginning, there was an Uncle Tom... And a new dimension was added to American movies” (4). The film referenced is *Uncle Tom’s Cabin* (1903), the first of nine adaptations of Beecher Stowe’s novel, including a 1963 German version, *Onkel Toms Hütte*. Most adaptations emerged during cinema’s early years, when literary works were popular subjects alongside news and sports (Corrigan 13).

As an interracial bestseller aiming to “hold up slavery in the most lifelike and graphic manner possible” (Beecher Stowe 3), *Uncle Tom’s Cabin* was a natural choice for film. The story had already achieved stage success through Black theater troupes known as Tom Companies, which brought the novel to performance after the Civil War and gained reputations in diverse genres (Wallace 144). By the time of the 1903 film, multiple versions of Uncle Tom already existed, showing notable variation – especially in portraying him as a martyr – and reflecting the character’s complex cultural legacy.

The characterizations were, however, homogeneous enough to establish core features that would be kept, which directly contributed to the maturation of Tom as a Black stereotype, easily recognizable even when no direct mention of Beecher Stowe’s novel is made. As Bogle reminds us about the versions that can be found in Hollywood, Tom is

the first in a long line of socially acceptable Good Negro characters. Always as toms are chased, harassed, hounded, flogged, enslaved, and insulted, they keep the faith, n’ver turn against their White massas, and remain hearty, submissive, stoic, generous, selfless, and oh-so-very kind. Thus they endear themselves to White audiences and emerge as heroes of sorts. (4–5)

The many renditions of Uncle Tom vary primarily in the emphasis placed on particular qualities attributed to him. When his identity as a hero is foregrounded, Tom is characterized as a man of unwavering faith and resilience amid the moral crises imposed by slavery. His “refusal to submit to spiritual tyranny as he had earlier submitted to separation from his family dramatizes the novel’s major theme” (Fagan Yellin, XVII), marking him as a figure of non-violent resistance. Ultimately, his journey echoes Christ’s, especially in his ability to see the good in his enemies.

Early film adaptations retained this characterization with notable fidelity, though the degree of Christian symbolism varied. For instance, the 1903 film adaptation highlights a pivotal scene where Tom refuses to whip a female slave, emphasizing his moral determination. The scene mirrors the novel, in which Tom’s refusal to betray other slaves leads to his death by whipping.

In the movie, he is then depicted ascending to heaven, welcomed by Little Eva, the young White girl whose Christian friendship with Tom also symbolizes spiritual purity both in the novel and in the movie. Here, Tom's docility is reframed as quiet rebellion; as Fagan Yellin notes, "Tom's refusal to obey his master in obedience to a higher law was a truly revolutionary position in mid-century America" (XIX), framing Tom as a principled hero, whose martyrdom champions universal values, akin to Christ.

While the novel employs allegory to construct this Christian reading – what Fluck calls "an unmistakable tendency to dissolve the sentimental discourse into the typological" (23) – film adaptations, with their visual power, accentuate the religious references more explicitly. A contemporary example is Frank Darabont's *The Green Mile* (1999), which centers on John Coffey, a Black man unjustly imprisoned for the rape and murder of two White girls. Ultimately, Coffey emerges from "the negrophilic Tom tradition," embodying "a Christ-like and Tom-like Black acceptance of racial injustice" (Williams 16).

The actor Michael Clarke Duncan's towering physical presence, enhanced by cinematographic techniques and paired with Coffey's gentle demeanor, cultivates the 'gentle giant' archetype that is relevant in the American literary tradition, as seen in characters such as Lennie, from John Steinbeck's classic novella *Of Mice and Men* (1937). Like Tom, Coffey refuses to escape and meets an unjust death by the hands of White antagonists, despite helping them through miraculous healings. Essentially, Coffey's suffering serves as a "melodramatic spectacle of the Black man embracing the pain of the Whites in the most compromising of ways" (Williams 18). Although this could align Coffey with the submissive servant trope, his spiritual qualities and tragic fate preserve the noble, Christ-like dimension essential to his portrayal.

The presence of this noble sufferer type in the late 20th century is especially striking, given that Uncle Tom had been "thoroughly discredited by Blacks and Whites alike" (Williams 17) by that time. By 1996, when *The Green Mile's* source novel was published, the name 'Uncle Tom' had become a curse among Black communities (Fagan Yellin XXVII). This raises the question: why, then, the persistence?

The answer lies partly in the sociopolitical context of the late 20th century, when debates about Black male identity regained urgency reminiscent of abolitionist-era struggles. The 1991 Rodney King brutal beating by police officers and subsequent riots underscored systemic injustice (Enomoto 145). The 1995 O.J. Simpson trial – where Simpson was acquitted despite substantial evidence – further polarized public discourse on race. These events are often described as "two scenarios as epics of 'pro-Tom' sympathy and 'anti-Tom' antipathy" (Fiedler 41).

Accordingly, by the time *The Green Mile* reached audiences, there was a demand for representations of Black men as virtuous figures, not just victims. As Wallace observes of the 1990s, "a reconfigured version of the Tom scenario still seems to be necessary to perform the 'moral legibility' so important in melodrama's recognition of virtue" (17). Ultimately, this maintained Uncle Tom's cultural icon status, as icons "re-unfold, re-disseminate in various contexts, shedding new light on, possibly enriching our comprehension of the source texts in their historical and aesthetic specificity" (Stemberger 22).

However, this endurance also reflects an ongoing effort to reclaim an interpretation lost to stereotyping. From early film adaptations portraying Tom as a noble sufferer to recent ones that revive his martyrdom, there is a spectrum of portrayals. Initially, Tom's quiet resistance was recognized as a form of rebellion. Over time, that docility shifted into the submissive servant stereotype – a figure whose primary function is the happiness of a White superior. This diminished portrayal largely explains the character's antagonistic reputation within Black culture, despite his original role evoking the historical suffering of African Americans.

In sum, Uncle Tom's character and archetype have undergone a complex evolution, oscillating between reverence and vilification. His story as a principled martyr grounded in Christian allegory remains central in some adaptations, such as *The Green Mile*, while other portrayals have recast him as a symbol of subservience and betrayal. As it will be discussed in the following section, the persistence of these competing images speaks to ongoing struggles over representation, identity, and historical memory in African American culture.

Passive, auxiliary, and self-sacrificing: Uncle Tom as the submissive servant

In his 1893 article *Uncle Tom's Cabin Forty Years After*, critic Francis A. Shoup defends Beecher Stowe's novel as a work whose quality relies not only on its achievements regarding the slavery question but also on its artistic merits. He goes even further by saying that

if there had not been a slave in America, *Uncle Tom's Cabin* would have taken hold upon the hearts of men, and moved them to indignation just as it did with the case as it stood; and thus it is that, with the slavery issue long since dead, it has as many readers as ever. (89)

The opinion contrasts with the common view that the book's strength lies in its role in abolitionism, as "it has been one strategy of those literary and cultural critics who have retained an interest in *Uncle Tom's Cabin* to emphasize the unusual scope and depth of its social analysis" (Fluck 321). Only in archetypal criticism has the book attracted attention somewhat independent of its social impact, though Northrop Fry himself called Beecher Stowe's novel a "centrifugal work," in which "the plot exists primarily to illustrate the themes of slavery" (53). Archetypal analysis notably grew with the story's adaptation to visual media, exemplified by Donald Bogle's *Toms, Coon, Mulattoes, Mammies & Bucks*.

According to Bogle, one of the earliest instances in which the Tom archetype can be seen in Hollywood is the short *For Massa's Sake* (1911), the story of a former slave who "is so attached to his erstwhile master that he sells himself back into slavery to help the master through a period of financial difficulties" (6). The plot is directly inspired by Uncle Tom's trajectory in the first part of the novel, when Mr. Shelby, the master risking losing his property to debt collectors, finds himself obliged to sell Tom, who, in turn, willingly accepts his fate and refuses to escape, as it can be seen in the following passage:

If I must be sold, or all the people on the place, and everything go to rack, why, let me be sold. I s'pose I can bar it as well as any on 'em," he added, while something like a sob and a sigh shook his broad, rough chest convulsively. "Mas'r always found me on the spot – he always will. I never have broke trust, nor used my pass no ways contrary to my word, and I never will. It's better for me alone to go, than to break up the place and sell all. (Beecher Stowe 44)

Tom's resignation and love for his master are central to satirical portrayals of him as a traitor to the Black race. Additionally, this aspect is also emphasized in early Hollywood's romanticized depictions of slavery and Black servitude, where interracial relationships are presented as loving, thereby negating accounts of cruelty toward Black people. After all, if Tom is a noble sufferer and martyr resisting tyranny non-violently, White people become the tormentors. Not surprisingly, Tom's image soon shifted to that of a servant who fully accepts and agrees with the system that enslaves him.

This portrayal has roots in the initial backlash against *Uncle Tom's Cabin* and its negative depiction of the American Southern way of life. Following the novel's publication, Anti-Tom Literature emerged, "created to counteract the book's message, particularly in the South, portraying the happiness of plantation life and of slaves' efforts to remain in the comforts of captivity" (Glowacki 14). A notable example is Thomas Dixon Jr.'s *The Klan Trilogy* (1902–1907), later adapted by D. W. Griffith in the influential film *The Birth of a Nation* (1915).

Griffith's films became foundational in early American cinema's portrayal of Black people, countering stories where Black virtue was defined through the presence of White antagonists. Critic Jack Temple Kirby observes that in Griffith's work "Black men are either brutish rebels who threaten White women; or they are docile Sambos (in their later years, Uncle Toms) who obey and reassure Whites of master's righteousness" (120). As *The Birth of a Nation* gained popularity, this representation lingered, reshaping the Uncle Tom image.

Southern apologists for slavery, who "commonly insisted that the novel in general, and Tom in particular, provided proof of their contention that slavery was a 'positive good' for the African" (Riss 519-20), succeeded in promoting their views through this powerful medium. However, between portraying Black men as predators and idealizing the South, the latter dominated, ensuring Uncle Tom's enduring presence in cultural memory. As Critic Stanley J. Lemons notes, "this romantic treatment of the South may have been a necessary part of the softening process which accompanied the improvement of the Black stereotype in the early twentieth century" (110). Consequently, Black men were no longer depicted as moral heroes nor as vicious predators, but as loving subordinate figures to Whites.

The film that explores this new direction the most is perhaps *The Little Colonel* (1935), Shirley Temple's success that, "set in the antebellum South" (O'Loughlin 586), found in the relationship between Uncle Tom and Little Eva a narrative to be explored. In the movie, the girl in question is Lloyd, a sweet child who, in a clear contrast with her racist and temperamental grandfather, does not see herself as different from the Black servants. She goes to church with them, learns the Christian fundamentals, and receives, through singing and dancing, all the joy and happiness that her stern White family cannot provide. In a particular scene, when little Loyd is

feeling sad and refuses to go upstairs, where her room is, Walker, the Tom-like character, tap dances on the steps, charming the child out of her negative feelings.

Walker is played by Bill Robinson and serves as a perfect example of the Tom archetype in this era of Hollywood. He is passive and accepts the abuse inflicted by his master, but takes the risk of disobeying some of his orders if it means somehow aiding Lloyd. His decisions often result in his master's anger, which he endures, knowing it is a small price to pay for the child's happiness. Not surprisingly, Walker has no backstory. Even more pronounced than in the case of Uncle Tom and Little Eva, the child's fears and desires become the servant's; something in his otherness as a representative of another race allows the child's struggles to be confronted and ultimately overcome. In *Uncle Tom's Cabin*, this something is Christian faith, in *The Little Colonel*, the delights of Black joy.

This relationship between the Tom character and a White child echoes obvious family designs, which, in many ways, not only removes his position as a sufferer but also distances him from stereotypes that depict Black men as dangerous. As Winifred Fluck says, the character receives "a new social role: instead of emphasizing his ethnic identity, he is now presented in the roles of father, husband, and especially that of uncle, which establishes, in the very title of the book, a family relation between White and Black" (327). Moreover, this configuration appears in both film and literature often alongside the Mammy stereotype, a "usually big, fat, and cantankerous Black woman" (Bogle 9) who works as a secondary mother-figure to a White child, as it is the case in *The Little Colonel*, in the example of Mom Beck.

This interracial family design has, however, come to be negatively received by the public over time. Those who discredit Uncle Tom as a valid representation for African Americans in culture were quick to bring attention to how the character sees himself as part of the White family that has him as a slave. When connected to his resignation when faced with the reality of leaving his own family in order to stay loyal to his master, this aspect of his character serves as argument for a reading that sees Tom rather as a White-identified betrayer of his own people. As it will be discussed in the following section, this viewpoint can be found in many cultural instances, especially in the second half of the 20th century, when the dismantling process of Tom as an African American icon continued.

Sluggish, delusional, and White-identified: Uncle Tom as the sellout

The revolutionary ideas of *Uncle Tom's Cabin* were widely embraced, as evidenced by its immediate commercial success and significant international support. With the rise of early modernist criticism, however, the book's insurgent nature began to be rejected, increasingly seen as an obstacle to classifying the novel as a legitimate work of art. This led literary figures of Henry James's stature to even discredit the book as literature. James himself described *Uncle Tom's Cabin* as "much less a book than a state of vision, of feeling and of consciousness, in which the audience didn't sit and read and appraise and pass the time, but walked and talked and laughs and cried..." (159-160). The negative critiques focused primarily on the novel's perceived sentimentalism and lack of structural harmony, with little to no attention given to its

problematic racial characterizations. Then, in the second half of the 20th century, these issues gained prominence, largely due to the increasing presence of Black voices in cultural institutions, where they were finally given the opportunity to express their own feelings about the novel. The most famous example of this new critical perspective is perhaps *James Baldwin's essay Everybody's Protest Novel* (1958), in which the author not only explicitly calls *Uncle Tom's Cabin* "a very bad novel" (13), but also denounces Beecher Stowe's failed attempt to create a character capable of illustrating the real extent of the oppression suffered by Black men:

We have, as it seems to me, in this most mechanical and interlocking of civilizations, attempted to lop this creature down to the status of a time-saving invention. He is not, after all, merely a member of a Society or a Group or a deplorable conundrum to be explained by Science. He is – and how old-fashioned the words sound! – something more than that, something resolutely indefinable, unpredictable. In overlooking, denying, evading his complexity – which is nothing more than the disquieting complexity of ourselves – we are diminished, and we perish; only within this web of ambiguity, paradox, this hunger, danger, darkness, can we find at once ourselves, and the power that will free us from ourselves. (15)

In the minds of those who experienced the pain that Harriet Beecher Stowe had tried to portray, the author had good intentions, but her efforts "did not include notions of parity between White and Black people", most definitely because "her real concern in writing the novel was not to raise lowly Africans up to a position of equality in American society, but to help bring an end to slavery for the sake of White salvation" (Smith Ducksworth 205). There were, then, two things to be done: to discredit as valid any case that reaffirmed the novel's hero as a representative of blackness and to hold space for portrayals that, for instance, would not reinforce the idea of Black men being neither predators nor plain victims.

Accordingly, many African American authors dedicated their careers in the 20th century to the creation of stories that shed light on the complexities concerning Black men's identities and positions in culture. Besides James Baldwin's works, Richard Wright's *Native Son* (1931) is an example in which the issue of identity is explored by means of dismantling previously accepted notions, such as the one evoked by Uncle Tom. Baldwin himself, in his essay, cites the novel's hero, Bigger Thomas, as a more substantial portrayal: "Bigger is Uncle Tom's descendant [...], so exactly opposite a portrait that, when the books are placed together, it seems that the contemporary Negro novelist and the dead New England woman are locked in a deadly, timeless battle" (22).

However, as it was proven evident from what one can find in *The Green Mile*, Tom would not simply cease to exist. Besides that, with the emergence of the postmodernist movement, the prominence given to pastiche and satire as artistic procedures opened a channel for literary endeavors that would make direct references to both Tom and Beecher Stowe's novel. While household names like James Baldwin would focus on more earnest and straightforward discourses on Black representation, authors who had achieved prominence in the postmodernist generation made use of satire as a strategy to keep afloat the conversation about the problem of essentialist representations. That is the case of Ishmael Reed's *Flight to Canada* (1976), an acid racial satire called by critics at the time of its publication "a demonized Uncle Tom's Cabin" (Charyn 248).

Besides having Black characters that “defy the usual categorization and do not lend themselves to easy explanations” (De Arman 176), the novel occupies a privileged position in the new school of Black storytelling due to its direct critique of Beecher Stowe, who is a character in the book. *Flight to Canada* brings back the fact that most of the episodes found in *Uncle Tom’s Cabin* were “borrowed from Josiah Henson” (Reed 8), the fugitive slave who, once safe in Canada, published *The Life of Josiah Henson, Formerly a Slave, Now an Inhabitant of Canada, as Narrated by Himself* (1849) and started a new American literary tradition: the Slave Narratives. In Reed’s satire, Harriet Beecher Stowe is characterized as a money-hungry, washed-up writer who used the abolitionist cause to become rich and be able to afford her luxuries:

Old Harriet. Naughty Harriet. Accusing Lord Byron of pornography. She couldn’t take to Lincoln. She liked Nobility. Curious. The woman who was credited with running the Planters was a toady to Nobility, just as they were. Strange, history. Complicated, too. It will always be a mystery, history. New disclosures are bizarre as the most bizarre fantasy. Harriet caught some of it. She popularized the American novel and introduced it to Europe. Uncle Tom’s Cabin. Writing is strange through. That story caught up with her. The story she ‘borrowed’ from Josiah Henson. (Reed 8)

The novel, whose universe reunites many real-life personalities – from U.S. president Abraham Lincoln to television host Barbara Walters –, continues with its fierce critique of Beecher Stowe by means of also having a Tom-like character. Uncle Robin, a slave initially presented as a servant who “knows his place – his place in the shadows” (Reed 19), is revealed, at the end of the novel, to have been only playing the Uncle Tom part and in reality being a very intelligent and feisty man who ends up as the sole heir to his cruel master’s fortune, after falsifying the will in his favor. The message is clear: only clueless and oblivious people, such as Whites, would find believable or acceptable a slave character who loves his master and is subservient to him enough to choose to keep living in slavery.

Uncle Robin’s trajectory in the novel is described through many direct references to *Uncle Tom’s Cabin* and exaggerations that arise from a deep knowledge of the stereotypes borne from the novel’s success. The romantic relationship between Uncle Robin and his master is made fun of, highly exaggerating what a slave would do for his master’s benefit:

“I don’t permit any of the employees to use the telephone. I permit Uncle Robin to use it because he’s such a simple creation he wouldn’t have the thought powers for using it deviously. He’s been in the house for so long that he’s lost this thirst for pagan ways and is as good a gentleman as you or me”.

“Why, thank you, Cap’n Swille.”

“Don’t mention it, Robin. I don’t know what I’d do without you. He brings me two gallons of slave women’s milk each morning. It keeps me going. He travels all over the South in an airplane, buying supplies for the state. He’s become quite a bargainer and knows about all of the sales.” (Reed 34-35)

The image of Uncle Robin getting his master milk from slave women is especially relevant, for it illustrates the idea of the Tom-like character as a betrayer of his own race. By giving the oppressor what it should be for Black children only, the character can be described as White-identified, as a figure who would not only give his own life to fulfil his master’s needs but also sacrifice the lives of those who are, essentially, equal to him.

Additionally, the anachronistically poignant motif of Robin as the privileged slave who is given the chance to fly on planes and be considered a gentleman satirizes the idea of White identification as derived from Black stereotypes such as Tom. As critic Charles De Arman well puts it, what Ishmael Reed does in *Flight to Canada* is to “take full advantage of the storyteller’s prerogative to manipulate time to suit his tale and to differentiate between character and stereotype by portraying characters who learn from their experiences” (160).

As a postmodernist writer, Reed sees in absurdity something to be artistically explored, and what sounds more absurd to a 20th century Black person than a slave who would willingly choose to live as one? The idea is that accepted absurdities, such as the ones created and expressed either by Harriet Beecher Stowe or by the minds behind Uncle Tom’s later renditions, should not only be made fun of but also completely shut down. After all, in the post-Civil Rights Movement America in which *Flight to Canada* was written, there is no space for the passivity and resignation so prominently evoked by Uncle Tom. However, as I intended to explore in this paper’s conclusion, the character’s trajectory reveals, above any other cultural pattern, how persisting a vision can be, even if its endurance means the diminishment of a whole class’s claim to authority.

Conclusion

To analytically revisit the evolution of a character so prominently displayed in culture is an exercise of meticulous observation. Any new and strange route the character’s trajectory takes usually has reasons beyond the author’s intentions. It is the task of the scholar to be attentive to such motivators and open to their sometimes vague nature, as some of the character’s reintroductions to culture lack depth. In Uncle Tom’s case, as shown in this paper, few changes in his reception are vague. As a controversial figure since his debut, Uncle Tom’s history intersects with key events in America’s identity, from the Civil War to the Civil Rights Movement.

That said, Harriet Beecher Stowe did not create a deeply complex character destined for literary greatness. Uncle Tom is, indeed, a flat character, limited by his role as hero in the novel, but this very lack of depth is what allowed the many reincarnations. His poor backstory and limited needs made it easy for a noble sufferer to become a passive servant, then a betrayer of his race. With little complexity to resist change, his character was open to reinterpretation.

Ultimately, Uncle Tom represents a series of attempts: first, to expose slavery’s cruelty using sentimentalism; then, to rewrite history by denying Southern horrors through absurd loving slave-master relationships; and finally, to demonstrate what not to do when portraying a Black man, discrediting the abolitionist novel itself in the process.

Revisiting Uncle Tom’s trajectory demands both keen observation and acceptance that a fictional character’s story does not end with the original book. Characters can be reinterpreted, changed, or discredited for urgent or malicious reasons. Because he has had so many lives, Uncle Tom is both the face of abolitionism and the symbol of harmful essentialist portrayals of Black men. To understand him is to recognize this complexity – one created not only by a 19th century abolitionist writer, but also by many other minds who ensured his lasting cultural relevance.

References

- Abrams, M. H. *Glossary of Literary Terms*. London: Thomson Wadsworth, 2005. Print.
- Baldwin, James. "Everybody's Protest Novel." *Notes of a Native Son*, published by James Baldwin. London: Penguin Books, 2017, pp. 13–24. Print.
- Beecher Stowe, Harriet. *Uncle Tom's Cabin*. Oxford: Oxford University Press, 2008. Print.
- Bogle, Donald. *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies, & Bucks. An Interpretative History of Blacks in American Film*. New York: Continuum, 2003. Print.
- Charyn, Jerome. "Flight to Canada." *The New York Times*, 19 Sept. 1987. Web. Last access 14 Feb. 2025.
- Corrigan, Timothy. *Film and Literature. An Introduction and Reader*. London: Routledge, 1999. Print.
- De Arman, Charles. "The Black Image in the Black Mind; Or, 'Flight to Canada'." *CLA Journal*, vol. 33, no. 2, 1989, pp. 157–77. Print.
- Enomoto, Carl E. "Public Sympathy for O. J. Simpson: The Roles of Race, Age, Gender, Income, and Education." *The American Journal of Economics and Sociology*, vol. 58, no. 1, 1999, pp. 145–61. Web. Last access 14 Feb. 2025.
- Fagan Yellin, Jean. "Introduction." *Uncle Tom's Cabin*, by Harriet Beecher Stowe. Oxford: Oxford University Press, 2008, pp. vii–xxxv. Print.
- Fiedler, Leslie. *What Was Literature: Class Culture and Mass Society*. New York: Simon and Schuster, 1982. Print.
- Fluck, Winfried. "The Power and Failure of Representation in Harriet Beecher Stowe's Uncle Tom's Cabin." *New Literary History*, vol. 23, no. 2, 1992, pp. 319–38. Print.
- Frye, Northrop. *Anatomy of Criticism*. Princeton: Princeton University Press, 2000. Print.
- Glowacki, Peggy. "Visualizing Uncle Tom's Cabin: Images and Interpretation." *Illinois Library Association Reporter*, vol. 33, no. 2, 2015, pp. 10–15. Web. Last access 12 Feb. 2025.
- The Green Mile*. Dir.: Frank Darabont, United States, 1999. Film.
- James, Henry. *A Small Boy and Others*. New York: Charles Scribner's Sons, 1913. Print.
- Kirby, Jack Temple. "D. W. Griffith's Racial Portraiture." *Phylon*, vol. 39, no. 2, 1978, pp. 118–27. Web. Last access 10 Feb. 2025.
- Lemons, Stanley J. "Black Stereotypes as Reflected in Popular Culture, 1880–1920." *American Quarterly*, vol. 29, no. 1, 1977, pp. 102–16. Print.
- The Little Colonel*. Dir.: David Butler, United States, 1935. Film.
- Nichols, Charles. "The Origins of Uncle Tom's Cabin." *The Phylon Quarterly*, vol. 19, no. 3, 1958, pp. 328–34. Print.
- O'Loughlin, Jim. "Articulating 'Uncle Tom's Cabin'." *New Literary History*, vol. 31, no. 3, 2000, pp. 573–97. Print.
- Reed, Ishmael. *Flight to Canada*. New York: Scribner, 1998. Print.
- Riss, Arthur. "Racial Essentialism and Family Values in 'Uncle Tom's Cabin'." *American Quarterly*, vol. 46, no. 4, 1994, pp. 513–44. Web. Last access 14 Feb. 2025.

- Shoup, Francis A. "Uncle Tom's Cabin Forty Years After." *The Sewanee Review*, vol. 2, no. 1, 1893, pp. 88–104. Print.
- Smith Duckworth, Sarah. "Stowe's Construction of an African Persona and the Creation of White Identity for a New World Order." *The Stowe Debate: Rhetorical Strategies in Uncle Tom's Cabin*, edited by Mason I. Lowance Jr., Ellen Westbrook, and R. C. De Prospe. Amherst: University of Massachusetts Press, 1994, pp. 205–35. Print.
- Stemberger, Martina. "Lolita, Oblomov & Co. Figurations of Literary Iconicity Between Transfictionality, Transmediality, and Transculturality." *Iconizing Literature, Art, and Science. Intermediality and Value in Popular Culture*, edited by Paula Wojcik, Sophie Picard, and Hannes Höfer. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2022. Web. Last access 07 Feb. 2025.
- Uncle Tom's Cabin*. Dir.: Edwin S. Porter, United States, 1903. Film.
- Uncle Tom's Cabin*. Dir.: Stan Lathan, United States, 1987. Film.
- Wallace, Michele. "Uncle Tom's Cabin: Before and after the Jim Crow Era." *TDR*, vol. 44, no. 1, 2000, pp. 137–56. Print.
- Ward, John William. *Red, White, and Blue: Men, Books, and Ideas in American Culture*. New York: Oxford University Press, 1969. Print.
- Williams, Linda. "Melodrama in Black and White: Uncle Tom and The Green Mile." *Film Quarterly*, vol. 55, no. 2, 2001, pp. 14–21. Print.

Monster und Menschen

Die Entwicklung des Mr Hyde als Symbol des Bösen im Film

Laura Steindorf

Abstract

Dieser Artikel betrachtet die Entwicklung der Darstellung von Robert Louis Stevensons Teilfigur Mr Hyde in Filmadaptionen. Mithilfe von Jens Eders Uhr der Figur und besonderem Fokus auf den Symbolcharakter Hydes als Personifikation des Bösen werden im Zusammenhang mit gesellschaftlichen und politischen Ereignissen zur Zeit der Veröffentlichung der Filme Trends, Tendenzen und deren Wandel in der Adaptionsgeschichte gezeigt. Anfänglich werden dazu die im Robert Dury Archiv dokumentierten Adaptionen ausgewertet, wobei sich sechs verschiedene Kategorien von Hyde-Darstellungen feststellen lassen: (1) marginalisierte, (2) animalische/monsterartige, (3) weibliche und (4) umgekehrte Hydes sowie (5) Schauspieler*innenwechsel und (6) Hydes mit minimalen bis keinen visuellen Unterschieden zu Jekyll. Der zweite Teil der Analyse untersucht die exemplarischen Adaptionen von Rouben Mamoulian (1931) und Maurice Phillips (2002) genauer und zeigt, dass sich vom 20. zum 21. Jahrhundert die Darstellung von einer Externalisierung des Bösen zu einem internalisierten Verständnis entwickelt hat und der Ursprung des Bösen im Menschen weniger in der ‚unzivilisierten‘ Vergangenheit der Menschheitsgeschichte gesehen wird als in unverarbeiteten Traumata und unbehandelten psychischen Krankheiten.

Keywords: Adaptionsgeschichte, Dr Jekyll und Mr Hyde, Figur, Symbol

Empfohlene Zitierweise: Steindorf, Laura (2026). Monster und Menschen. Die Entwicklung des Mr Hyde als Symbol des Bösen im Film. UR: Das Journal, 7(1), S. 57-70. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260706>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Robert Louis Stevensons Novelle *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* – erstmals 1886 erschienen – ist eines der am meisten adaptierten literarischen Werke der Welt (Greber 115). Die anhaltende Faszination mit dieser Geschichte ergibt sich aus der grundlegenden Frage nach dem Bösen im Menschen, die sie anhand des Doppelcharakters von Dr Jekyll und seinem Alter-Ego Mr Hyde behandelt. Jekyll spaltet sich mithilfe eines Serums in zwei separate Persönlichkeiten, wodurch Hyde als Symbol dieses Bösen sichtbar gemacht wird. Greber sieht in Stevensons Stoff ein „stetiges Modernisierungspotential“, durch das er „periodisch dazu dient, gesellschaftliche Problemkomplexe und Ängste zu verhandeln“ (119).

Die breite Diversität der Hyde-Darstellungen im Film resultiert aus der in Stevensons Text angelegten Unmöglichkeit, ihn zu beschreiben. Die Lesenden erfahren aus den Berichten mehrerer Charaktere, dass es eher das Gefühl ist, das man bei seinem Anblick bekommt, das sie verstört, und weniger konkret sichtbare Eigenschaften. Dieser Artikel will anhand einer Überblicksanalyse der langen und vielfältigen Adaptionsgeschichte sowie einer Betrachtung zweier beispielhafter Filme der These nachgehen, dass das Böse im (männlichen) Menschen in den letzten Jahrzehnten von einer externalisierten zu einer internalisierten Darstellung wechselt. Dafür werden das Richard Dury Archiv (im Folgenden RDA) für den Überblick sowie Mamoulians Adaption aus 1931 und Phillips' aus 2002 für die gezielte Analyse herangezogen. Als Analysemodell dient Jens Eders Uhr der Figur, die eine gezielte Betrachtung der Figur in Bezug auf ihren Symbolcharakter ermöglicht.

Eders Uhr der Figur

In seinem Buch *Die Figur im Film* präsentiert Jens Eder ein Analysemodell, das sich gut eignet, um intermedial zirkulierende Figuren einzeln, aber auch im Vergleich zu betrachten. Das Modell beschreibt ihre charakteristischen Eigenschaften auf Basis von vier Aspekten: als Artefakt, fiktives Wesen, Symbol und Symptom.

Die Fragen zur Figur als Artefakt beschäftigen sich mit deren Darstellungsweise, insbesondere der basalen, vorbewussten Wahrnehmung. Dabei beachtet man unter anderem Darstellungsmittel wie die Kameraführung, Mise-en-scène, Montage, Musik sowie Schauspielstil, die den Rezipient*innen einen ersten Eindruck geben und später mit dem Wissen über die anderen Aspekte konkreter reflektiert werden können. Artefakt-Eigenschaften wie der Grad des Realismus und die Typisierung sowie die Komplexität werden in der späteren Analyse eine besondere Rolle spielen.

Betrachtet man die Figur als fiktives Wesen, so stehen ihre Merkmale, Beziehungen zur Umwelt und ihre Verhaltensweisen im Vordergrund. Auf Basis von grundlegenden körperlichen Eigenschaften wie Geschlecht, Alter, Aussehen und Haltung bis hin zu psychischen Eigenschaften und Sozialität bilden sich die Rezipient*innen ein mentales Figurenmodell.

Figuren können eine indirekte Bedeutung vermitteln. So steht Hyde bereits im Originaltext für das Böse (García Palacios), was dieses Böse genau ist, kann je nach Kontext sehr unterschiedlich aussehen und interpretiert werden, wie die Betrachtung der Adaptionsgeschichte

zeigen wird. Aufschluss über die einzelnen symbolischen Bedeutungen können die jeweiligen Artefakte und Merkmale der fiktiven Wesen geben.

Hyde als Symbol des Bösen

Claudia Card beschreibt das Böse als das Erzeugen von Umständen, die die Qualität des Lebens anderer Menschen einschränkt, oder materiellen beziehungsweise psychologischen Schaden anrichtet und im Extremfall auch Mord beinhaltet (Waller 13). F. Roy Baumeister warnt vor der Falle des Mythos des reinen Bösen, in die auch Cards Definition teilweise hineintappt. Dieser enthält acht kritisch zu betrachtende Grundannahmen:

- First, evil involves the intentional infliction of harm on people.
- Second, [...] evil is driven primarily by the wish to inflict harm merely for the pleasure of doing so.
- Third, the victim is innocent and good.
- Fourth, evil is the other, the enemy, the outsider, the outgroup.
- Fifth, evil has been that way since time immemorial.
- Sixth, evil represents the antithesis of order, peace, and stability.
- Seventh, evil characters are often marked by egotism.
- Last, evil figures have difficulty maintaining control over their feelings, especially rage and anger.

(zitiert nach García Palacios 7-8)

García Palacios argumentiert, dass Stevensons Hyde diesem Mythos des reinen Bösen entspricht und dass das Böse ein soziokulturelles Konstrukt ist, welches sich über die Zeit hinweg wandeln kann und subjektiv ist, denn “[e]vil exists primarily in the eye of the beholder, especially in the eye of the victim” (8). Im Viktorianischen England war das Verhalten vom moralischen Schein geprägt. Diese heuchlerische Moral in seiner Gesellschaft, die alle menschlichen Verlangen zum Wohle der gesellschaftlichen Anerkennung unterdrückt, kritisiert Stevenson in seiner Novelle (15).

Hyde wird im Laufe der Geschichte von mehreren Charakteren beschrieben, wobei diese Beschreibungen immer wieder sehr ähnlich ausfallen. Mr Enfield, ein entfernter Verwandter und guter Freund des Protagonisten John Utterson, erinnert sich:

He is not easy to describe. There is something wrong with his appearance; something displeasing, something downright detestable. I never saw a man I so disliked, and yet I scarce know why. He must be deformed somewhere; he gives a strong feeling of deformity, although I couldn't specify the point. He's an extraordinary-looking man, and yet I really can name nothing out of the way. No, sir; I can make no hand of it; I can't describe him. (Stevenson 10)

Als Utterson durch Enfield von diesem schlechten Menschen erfährt, von dem er weiß, dass er der Erbe seines guten Freundes Dr Jekyll ist, lässt ihn das Mysterium dieser ungleichen Verbindung nicht mehr los. Er sucht Hyde und als er ihn trifft, stellt er fest:

Mr Hyde was pale and dwarfish, he gave an impression of deformity without any nameable malformation, he had a displeasing smile, [...] he spoke with a husky, whispering and somewhat broken voice. (16)

Zudem hat er einen stolpernden Gang (16) und ist einfach gekleidet (14). Dieses Gefühl der Abnormalität trotz der Abwesenheit eines auffälligen Aussehens stellt für die filmische Adaption Hydes eine besondere Herausforderung dar und führt zu sehr diversen Umsetzungen, wie die Auswertung der Adaptionsgeschichte zeigen wird.

An einigen Stellen im Originaltext werden seine Handlungen und Bewegungen mit dem Vokabular beschrieben, das für Tiere verwendet wird. So erschrickt Hyde mit einem „hissing intake of the breath“ (14), als Utterson ihn überrascht, wird als „hardly human! Something trogdolytic“ (16) und einer seiner Wutausbrüche als „ape-like fury“ (22) bezeichnet. Dieser Vergleich mit Höhlenmenschen und Menschenaffen (164) verweist auf die damals noch verhältnismäßig neuen Erkenntnisse Charles Darwins zur Evolutionstheorie, die er in seinem Buch *The Origin of Species* präsentierte. Robert Mighall stellt in seinem Nachwort zur Geschichte fest, dass das gesellschaftlich verachtete Verhalten in die Nähe des ‚wilden‘, tierischen Urzustandes der Menschen gestellt wird (152).

Das Böse, das bei Jekyll durch Hyde sichtbar gemacht wird, ist laut Stevensons Erzählung in allen Menschen vorhanden, auch in jenen, die in einer modernen Gesellschaft sozialisiert wurden. In Extremsituationen tritt es zum Vorschein und wird von gesellschaftlichen Normen in Schach gehalten. Als Hyde beispielsweise ein junges Mädchen am Boden niedertrampelt, können die Menschen, die die Situation beobachten, sich kaum von einer extremen Selbstjustiz zurückhalten:

I [Mr Enfield] saw that Sawbones turn sick and white with the desire to kill him. [...] [W]e were keeping the women off him as best as we could, for they were wild harpies. I never saw a circle of such hateful faces. (8)

Hier sieht man bereits die Darstellung des Bösen im Menschen als etwas Monströses und Menschenfremdes. Die wütenden Frauen werden als Harpyien beschrieben, also mythologische Mischwesen mit Vogelkörper und Frauenkopf.

Adaptionsgeschichte

Das Richard Dury Archiv (RDA) verzeichnet 139 internationale Filmadaptionen der Figur sowie des Stoffes. Einige der darin verzeichneten Filme entsprechen eher dem mit der Hyde-Figur stark verwandten Doppelgänger-Typus (so z.B. *Fight Club* (Fincher)), während sie andere typverwandte Figuren nicht inkludiert (z.B. die in sämtlichen Filmen adaptierte Comicfigur Hulk). Die spätere Analyse in Kapitel 4 wird sich nur auf Werke beziehen, die ein höheres Maß an figuraler Identität aufweisen und deren Narrative verhältnismäßig nah am Text angelegt sind. Das Archiv ist zwar nicht vollständig – vor allem, da es mit dem Jahr 2016 endet – dennoch bietet es mit ergänzenden Recherchen zu den jeweiligen Hyde-Figuren eine gute Grundlage für eine erste Symptomanalyse.

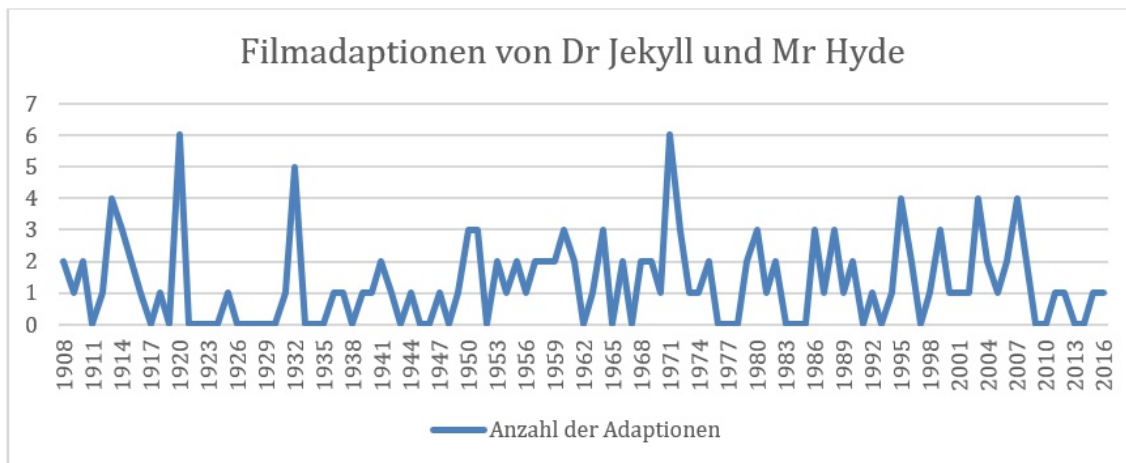


Tabelle 1: Anzahl der Adaptionen pro Jahr nach RDA

Anhand der Auswertung der im RDA verzeichneten Filme sieht man einen zögerlichen Rückgang der Adaptionen in der Zeit des Ersten Weltkrieges, nach dessen Ende sich jedoch 1920 ein erster Höhepunkt zeigt, auf den eine längere Pause folgt. Die produktive Rezeption des Stoffes nimmt 1931 mit der ikonischen Version von Rouben Mamoulian beginnend wieder stark zu. Vermehrt werden vorangegangene Filme anstelle der literarischen Vorlage adaptiert. Noch vor Beginn des Zweiten Weltkrieges ist wieder ein Rückgang zu verzeichnen. Abseits der erfolgreichen Adaption von Victor Fleming im Jahr 1941 beschränken sich jene während des Krieges und in den direkt darauffolgenden Jahren weitestgehend auf kurze Cartoons. Nach einer Aufarbeitung der Gräueltaten des Zweiten Weltkrieges durch die Nürnberger Prozesse sowie politische Theoretiker*innen wie Hanna Arendt und der damit einhergehenden Auseinandersetzung mit dem Grauen, zu dem Menschen fähig sind, hält sich in den folgenden Jahren auch ein stetes Interesse an Stevensons Stoff. Dieses erfährt seinen zweiten Höhepunkt in den Jahren 1971 und 1972, auf dessen Gründe später im Text näher eingegangen wird. Auch in den Jahren nach den Anschlägen des 11. Septembers 2001 in den USA zeigt sich ein starker Anstieg in der filmischen Auseinandersetzung mit *Dr Jekyll und Mr Hyde*. Dieser Trend bricht jedoch mit der Weltfinanzkrise 2007-2008 und dem zur selben Zeit stattfindenden Streik der Writers Guild of America deutlich ein. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass in Kriegszeiten weniger Adaptionen erscheinen, im Rahmen der Aufarbeitung von gewalttätigen Ereignissen der Menschheitsgeschichte das Thema des Bösen im Menschen jedoch verstärktes Interesse auf sich zieht und Stevensons Stoff häufiger rezipiert wird.

Bei der Betrachtung der Teilfigur Hyde über Zeit und Raum hinweg sind verschiedene Kategorien feststellbar, in die sich die Adaptionen einteilen lassen können: (1) marginalisierte, (2) animalische / monsterartige, (3) weibliche und (4) umgekehrte Hydes sowie (5) Schauspieler*innenwechsel und (6) minimale bis keine visuellen Unterschiede zu Jekyll. Diese Kategorien und ihre Entwicklungsgeschichte sind nützlich, um Trends in der Norm- und Moralentwicklung beobachten zu können, sowie vorherrschende Paradigma zum Bösen im Menschen. Im Falle einzelner Adaptionen können mehrere dieser Kategorien zutreffen. Die Hydes der Adaptionen in Kategorie (1) sind als menschlich zu erkennen. Während Jekyll in Kleidung,

Sauberkeit und Auftreten einem gesellschaftlichen Idealbild entspricht, wird Hyde mithilfe des Maskenbildes von dieser Norm visuell abgegrenzt. Unter anderem durch Zahnprothesen, lange Fingernägel, ungepflegt wirkende Haare, anatomische Varianten wie Buckel und konische Kopfform, verrenkte Körperhaltung und ärmliche Kleidung werden diese Hydes in die Nähe von marginalisierten Personengruppen gestellt. Insbesondere werden implizit jene sozialen Gruppen evoziert, die von Armut betroffen sind und aufgrund eines fehlenden Zugangs zu medizinischer Versorgung oder sanitären Einrichtungen nicht den gängigen gesellschaftlichen Schönheitsidealen entsprechen können. Dabei sieht man besonders den Attraktivitätsstereotyp greifen, bei dem Personen, die als schön wahrgenommen, gleichzeitig auch als moralisch gut eingeschätzt werden. Die erste Adaption aus 1908 von Otis Turner scheint bereits eine Hyde-Figur dieser Kategorie aufzuweisen. Auch wenn das Filmmaterial heute als verloren gilt, ist aus Berichten abzulesen, dass die Transformation dabei ohne Spezialeffekte allein durch Verkrümmung seiner Gliedmaße und das Verschieben seiner Perücke vollzogen wurde (Habermann 15). Nach der ersten größeren Adaption aus 1920 von John Stuart Robertson beschränkte sich diese Form der filmischen Umsetzung auf vereinzelte Cartoons, sowie eine Parodie von Robertsons Film (*Dr Pykle and Mr Pryde, Pembroke*) und kam bis zu einer neuerlichen Aufnahme 1955 lange Zeit zum Erliegen. Ab da trat sie in nur unregelmäßigen Abständen wieder auf. Diese Adaptionen visualisieren das bei Stevenson vermittelte Gefühl der Deformation.

Interessant ist bei diesem plötzlichen Aussetzen die Ablösung durch Kategorie (2). In der Zwischenkriegszeit setzte eine verstärkt externalisierte Darstellung des Bösen ein, das nun etwas Monströses / Animalisches war. Diese Variation wurde stark geprägt von ihrer ersten Umsetzung in Rouben Mamoulians Adaption von 1931. Durch den Einsatz maskentechnischer Gestaltung wird Hyde im Verlauf des Films zunehmend affenartig. Hier sieht man besonders die Rückkehr zur im Text von Stevenson angelegten darwinistischen Auslegung, nach der das Böse, das Unzivilisierte im Menschen, etwas Tierisches ist. Diese Variation des Mr Hyde bleibt lange bestehen, wird neben Spielfilmen (u.a. *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, Buechler) in Cartoons (u.a. *Mighty Mouse Meets Jekyll and Hyde* Cat, Davis), und sogar einem Lehrvideo über Aggression im Straßenverkehr (*Gentleman Jekyll and Driver Hyde*, Bairstow) eingesetzt. Jedoch sind dabei nicht alle Hydes affenartig. Manche ähneln einem Ghul (*Jekyll and Hyde*, Wickes) oder sind überdimensionierte Muskelberge (*The League of Extraordinary Gentlemen*, Norrington). Diese Externalisierung des Bösen lässt durch das extreme *Othering* die Gegenüberstellung eines komplexeren Jekylls zu, der sich auch in moralischen Grauzonen aufhalten kann, ohne dabei ebenso unmenschlich zu wirken wie sein Alter-Ego. Jedoch stellt sie auch das Amoralische als etwas dem (modernen) Menschen Ferneres dar, als das in anderen Variationen des Mr Hyde der Fall ist, wie in der späten Analyse noch deutlicher werden wird.

Mit dem Erschwachen des Hays-Codes, der unter anderem sexuelle Inhalte regulierte, trat Ende der 50er Jahre nun vermehrt eine weitere Kategorie auf die Leinwände. Die weiblichen Hydes (3) nahmen besonders in den 70er Jahren Fahrt auf. Die Erfindung der Antibabypille 1960 sowie die verstärkte öffentliche Auseinandersetzung mit der weiblichen Sexualität im Rahmen der (Gegen-) Diskurse um die Free-Love-Bewegung, welche gesellschaftliche Akzeptanz einer freien

Liebe abseits der Ehe anstrebte (Wayne 98), legten den Grundstein für diese Entwicklung. Die weiblichen Hydes sind in vielen Fällen stark sexualisiert und verwandeln sich, im Gegensatz zu den männlichen Adaptionen, nicht in abstoßende Monster. Ihre Gefährlichkeit liegt stattdessen in der stark anziehenden Wirkung auf ihre Opfer. Die weibliche Sexualität wird oft zum bösen Attribut stilisiert, während diese Filme sie gleichzeitig im Sinne der Sexploitation ausnutzen. Die Diversität der Umsetzung dieser Kategorie, in der auf verschiedene Weisen Fragen zu Geschlechterrollen und Sexualität verhandelt werden, würde eine genauere Betrachtung verdienen, für die im Rahmen dieses Artikels kein Platz ist. Feststellbar ist, dass es zwei Unterkategorien gibt: intrageschlechtliche Verwandlungen und transgeschlechtliche Verwandlungen. Innerhalb der intrageschlechtlichen Verwandlungen werden oft schüchterne, sexuell zurückhaltende Jekyll-Frauen zu nymphomanischen weiblichen Hydes. Einige dieser Adaptionen, wie z.B. *The Erotic Dr Jekyll* (Tim McCoy), beschreibt das RDA als pornografisch. Das starke Interesse an dieser neuen Variation von Stevensons Geschichte führte zum zweiten Höhepunkt in der produktiven Rezeption.

Mit Lance Comforts *The Ugly Duckling* tritt eine neue Kategorie auf, die in besonders in den 60er und 70er Jahren stark vertreten ist. Die umgekehrten Hydes (4) erlangen in der Transformation Eigenschaften, die ihnen in sozialen Interaktionen Vorteile verschaffen, statt abstoßend zu wirken. In einzelnen Fällen, so beispielsweise *Stefano Vanzinas Dottor Jekyll e gentile signora*, verwandelt sich ein böser Jekyll in einen guten Hyde. In den Iterationen, in denen Hyde weiterhin böse ist, wird er als attraktiver wahrgenommen und der Attraktivitätsstereotyp aufgebrochen. Zudem sieht man die zunehmende Internalisierung des Bösen, das nun ein (für männliche Hydes) eindeutig menschliches Gesicht bekommt. Das Paradigma, dass auch als unauffällig geltende Menschen zu grausamen Taten fähig sind, hat sich im Rahmen der Aufarbeitung des Zweiten Weltkrieges in der Gesellschaft verfestigt. Zwar setzten sich die Nürnberger Prozesse, politische Theoretiker*innen wie Hanna Arendt und psychologische Experimente wie das umstrittene Stanford-Prison Experiment vor allem mit der Auswirkung von Obrigkeitshörigkeit auseinander, dennoch wuchs im Rahmen dessen das Verständnis dafür, dass auch vorerst als gut wahrgenommene Menschen Potential zum Ausüben grauenvoller Taten haben. Im *In Person* Interview mit Günter Gaus sagte Arendt zur Gleichschaltung der Deutschen in der NS-Zeit: „Das Problem [...] war doch nicht etwa, was unsere Feinde taten, sondern was unsere Freunde taten“ (Gaus).

Diese Entwicklung verstärkt sich in den 80er Jahren, als Kategorie (5) auftritt. Die Adaption *Docteur Jekyll et les femmes* von Walerian Borowcyk stellt den Anfang dar für eine neue Darstellungsweise, in der Jekyll und Hyde von verschiedenen Schauspieler*innen dargestellt werden. Das Böse ist nun im Menschen veranlagt, Jekyll wird jedoch wortwörtlich zu einem Anderen in der Transformation zum bösen Hyde. In Paul Bushs experimentellen Film *Episodes from the Life of Dr Jekyll and Mr Hyde* gibt es hingegen keine Transformationsszene. Stattdessen werden für alle gezeigten Figuren jeweils zwei Schauspieler*innen gefilmt und die Frames der verschiedenen Filmspuren dann abwechselnd angeordnet, sodass ein flackernder Effekt entsteht, der die inhärente Dualität aller Charaktere offengelegt. Den Wendepunkt zur endgültig internalisierten Darstellung des Bösen stellt Maurice Phillips' *Dr Jekyll and Mr Hyde* aus dem

Jahr 2002 dar. Ab diesem Moment häufen sich die Hydes der Kategorie (6), welche nur mehr minimale bis keine visuelle Abgrenzung zu ihren korrespondierenden Jekylls aufweisen. Eine Unterscheidung ist in einigen Fällen gerade noch durch die veränderte Augenfarbe und einen anderen Kleidungsstil möglich, sonst werden die jeweiligen Teilfiguren hauptsächlich durch die schauspielerische Darstellung markiert. Es sind nun eindeutig zwei Persönlichkeiten, die in ein und demselben Körper koexistieren. Auch über die im RDA verzeichneten Adaptionen hinaus finden sich solche Hyde-Typen. Einige dieser Hydes haben übernatürliche Stärke, so beispielsweise in *The Mummy* (Kurtzman) und in der Mini-Serie *Jekyll* (Mackinnon und Lipsey). Letztere Adaption zeigt einen Hyde, der weniger als das reine Böse verstanden werden kann als die meisten seiner Vorgänger*innen, obwohl auch er sehr gewalttätig ist. Er lässt zu, dass sein Gegenstück Tom Jackman, ein Nachfahre Jekylls, mit ihm über Grenzen bezüglich seines Verhaltens und seiner Bewegungsfreiheit verhandelt und wird durch Urinstinkte wie Angst, aber auch Liebe aktiviert. Zum Schluss opfert er sich, um Jackmans Frau und Kindern zu schützen und rettet dabei auch Jackman. Man sieht somit innerhalb des Narrativs eine Aufweichung der Grenzen, die keine klare Gegenüberstellung eines maßgeblich guten Jekyll zum rein bösen Hyde mehr erlaubt. In der Serie *Penny Dreadful* (Logan) hat Jekyll keine gesplante Persönlichkeit mehr, obwohl das Böse im Menschen weiterhin das Forschungsinteresse Jekylls darstellt. Der Name Hyde kommt lediglich in Form eines vom Vater geerbten Titels vor – also einer geerbten Machtposition – während das Böse vor allem in Form von Wahnsinn und als Ergebnis von Traumata in mehreren Figuren der Serie auftaucht.

Mamoulins Monster und Phillips' Mensch

Mamoulins Jekyll – gespielt von Fredric March – entspricht nur an der Oberfläche dem gesellschaftlichen Idealbild eines Gentlemans. Er ist zwar ein reicher, gesellschaftlich anerkannter Arzt, der sich aufopfernd in einer Klinik für Arme betätigt, zeigt sich dennoch als widerwillig an die moralischen Konventionen der Zeit angepasst. Er wünscht sich allerdings, von seinen unmoralischen Bedürfnissen befreit zu sein. Die strenge Binarität der beiden Charaktere wird somit etwas aufgeweicht. Durch das lange Warten auf seine Hochzeit mit Muriel sexuell frustriert, verwandelt er sich, anfangs freiwillig, später ungeplant, in Hyde.

Die Zuschauer*innen sehen bei der ersten Transformation (00:26:55) durch die Augen Jekylls, der sich selbst im Spiegel betrachtet, wie seine Haut sich an Stirn, um die Augen sowie an Händen und Armen verdunkelt. Jekyll verzieht vor Schmerzen das Gesicht und keucht. Dann bricht er zusammen, wodurch man den Blick auf ihn verliert, und die Kamera beginnt desorientierend im Raum zu rotieren, während bereits gesehene Szenen als aufsteigende Erinnerungen in Doppelbelichtung darübergerlegt werden. Jekylls anfängliches Keuchen verwandelt sich zunehmend in ein tierisches Schnauben und als er zum Spiegel zurückkehrt, offenbart sich der Anblick des monströsen Hydes. Dieser hat wilde kurze Haare, ein prominentes Gebiss mit spitzen Eckzähnen, sowie eine verbreiterte Nase, konische Kopfform und vermehrten Haarwuchs. Alles in allem vermittelt er den Eindruck eines Affen-Menschen. Auch seine ruckartigen Bewegungen und zuckende Mimik verfremden den Eindruck weiter und setzen Hyde vom eleganten, gefassten

wirkenden Jekyll zusätzlich ab. Die anfängliche Transformation, die man im Spiegel noch miterleben kann, wurde mit Hilfe verschiedenfarbiger Make-up-Schichten erzielt, die durch das Entfernen von Spezialfiltern und panchromatischem Film sichtbar werden (Turner). Durch die Point-of-View-Shots werden die Zuschauer*innen in die Identifikation mit sowohl Jekyll als auch Hyde hineingedrängt, während diese sich selbst im Spiegel betrachten. Gemeinsam mit dem Protagonisten erfahren sie durch das Entfernen vom Spiegel und die Desorientierung gleichzeitig Angst und Neugier auf das, was nun nach der Rückkehr zum Spiegelbild zum Vorschein treten wird (Greber 129). Zur Kameraführung sagte Mamoulian, dass *Dr Jekyll and Mr Hyde* in beinahe brutaler Art und Weise lebendig und realistisch sein musste in der Abkehr von konventioneller Schönheit, ohne dabei die Prinzipien der Komposition und Beleuchtung zu vernachlässigen:

To my mind, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* gained force from the fact that both Karl Struss and I were early agreed that realistic, harsh photography was best suited to it. Karl's treatment of it at once heightened the realism of the central characters and threw the character of Mr. Hyde into sharp contrast by ruthlessly exposing its unreality. (zitiert nach Turner)

Der Eindruck der Realitätsferne wird in der Desorientierung der Verwandlung durch das Sounddesign noch verstärkt:

The transformation, obviously, was not a realistic phenomenon . . . yet it had to be made convincing to the audience. [...] I [therefore] decided to combine a number of sounds which cannot be heard in real life — eerie sounds of high and low frequencies, approaching subsonic and supersonic levels, photographed directly from light; soundtracks of gongs being struck, with the impact cut out and the resulting tracks run backward. [...] I ran up and down a staircase for a couple of minutes, then put the microphone over my heart and photographed the heartbeat. Incidentally, this aural concoction became known in the studio as 'Mamoulian's sound stew.' (zitiert nach Turner)

Hyde sucht sich gleich nach der Verwandlung etwas Neues zum Anziehen, entscheidet sich für den weiten Umhang, den Jekyll zu Beginn des Filmes noch zugunsten eines eleganteren Mantels abgelehnt hatte (00:02:34), und ergänzt ihn durch einen Zylinder. Mit jeder der sechs Transformationen verliert Hyde weitere menschliche Züge. Er wird zunehmend haariger und größer, um seine Augen bilden sich tiefe Falten – das Ergebnis intensiver Arbeit an der Maske mit Collodium und chirurgischer Watte, die die Augen weit aufgerissen erstarren lässt (Turner). Er bekommt einen Stirnwulst, springt auf der Flucht vor seinen Verfolgern affengleich über Möbel und klettert zum Schluss auf einen Schrank, bis er ebenda erschossen wird (01:33:50). Mamoulian bevorzugte die Darstellung Hydes in trogdolytischer Form: „I wanted a replica of our ancestor, the Neanderthal man that we once were, to show the struggle of modern man with his primeval instincts“ (zitiert nach Turner). Hier sieht man besonders die im Text von Stevenson angelegte darwinistische Auslegung. Kameramann Karl Struss fand diese Darstellung jedoch unpassend und gab zu, dass er das affenartige Aussehen Hydes verabscheute: „It was terrible. Jekyll's change should have been mostly psychological, a mental rather than a physical change, with subtle makeup“ (zitiert nach Turner). Eine solche rein psychologische Verwandlung sollte, wie im Überblick über die Adaptionsgeschichte bereits dargestellt, noch einige Zeit auf sich warten lassen.

Hyde ist kein sprachloses Monster, wie Frankensteins Kreatur es in vielen Adaptionen ist, dennoch sind seine Sprechakte im Vergleich zu Jekyll deutlich reduziert. Von den 305 Szenen des Filmes sieht man Fredric March in insgesamt 218. Diese sind verhältnismäßig gleich aufgeteilt auf beide Seiten der Figur: Jekyll ist in 110 Szenen zu sehen und Hyde in 108. Dennoch spricht Hyde lediglich 81 Sätze, während Jekyll auf 297 kommt (Turner). Auch seine Art zu sprechen verändert sich und ähnelt nunmehr der Sprechweise der ärmeren Gesellschaft.

In sozialen Situationen bekommen die Rezipient*innen von Hyde als fiktives Wesen das Bild eines rücksichtslosen sadistischen Charakters. Bei seiner ersten Interaktion steckt er seinen Gehstock unter den Rock einer alten Dame und lacht dabei hämisch (00:37:41). Diesen Gehstock verwendet er kurze Zeit später, um einem Kellner ein Bein zu stellen und auf ihn einzuschlagen (00:39:42). Im Verlauf des Filmes verstärkt sich seine Gewaltbereitschaft und eskaliert im Mord an der Sexarbeiterin Ivy – die er zuvor lange sadistisch misshandelt hatte – und an dem Vater von Jekylls Verlobter Muriel. Wie auch Stevensons Hyde kann man Mamoulians Adaption als Mythos des reinen Bösen sehen. Durch die Visualisierung als unmenschliches, affenartiges Monster verstärkt sich der Aspekt des *Othring*, den Baumeister in seiner vierten Grundannahme anspricht (García Palacios 8).

Maurice Phillips' Fernsehfilm *Dr Jekyll and Mr Hyde* war zwar bei weitem nicht so erfolgreich wie Mamoulians Werk, ist dennoch interessant für die Analyse, da er eine Zäsur in der Visualisierung Hydes darstellt. Jekyll ist wesentlich stärker mit wissenschaftlicher Forschung beschäftigt und nicht wie bei Mamoulian mit der medizinischen Versorgung der Armen. Er möchte ein Experiment vornehmen, bei dem Gut und Böse voneinander getrennt werden, doch dies wird bei einem Gespräch beim Dinner in seinem Freundeskreis zur Glaubensfrage:

Lanyon: God has given us free will. To decide between good and evil. If one takes away that choice, then it takes God out of man.

Jekyll: And what if God doesn't exist?

[...]

Lanyon: Blasphemy! (00:14:14)

Seine Freund*innen, die der gehobenen Gesellschaft angehören, sind schockiert über dieses Denken und Mrs Carew wirft ein:

It's ridiculous to say we are all the same. We don't all have criminal tendencies. We're not all animals. Oh, you must agree Henry, there is a world of difference between my daughter and... and your servant girl. A world of breeding! (00:14:32)

Phillips stellt die gehobene Gesellschaft und ihren Anspruch auf vererbte, überlegene Moral infrage, indem eben jene Tochter von Mrs Carew und das angesprochene Dienstmädchen sich später als Halbschwestern herausstellen. Das Dienstmädchen ist das uneheliche Kind von Sir Danvers Carew und einer Sexarbeiterin, die er seit Jahren regelmäßig besucht. Da Jekylls erhoffter Proband für sein Experiment, ein Patient einer psychiatrischen Einrichtung namens Hyde, vor Beginn des Experiments verstirbt, testet er aus Verzweiflung das Serum an sich selbst. Bei der ersten Transformation (00:22:54 – 00:24:09) injiziert er sich das Mittel in den Arm und sinkt

in seinen Sessel zurück. Das schnelle Heranzoomen der Kamera an sein Auge, in welches die Rezipient*innen eintauchen, ist surreal inszeniert. Darin sieht man Jekyll wie in schwarzem Wasser von Luftblasen umgeben treiben. Dann scheint er ganz klein auf dem großen roten Sessel zu sitzen. Per Schnitt bekommt man darauf das Labor zu sehen, das er vom Sessel aus wahrnimmt und durch das im Schnelldurchlauf die Sonnenstrahlen ziehen, als würde ein Tag im Flug vergehen. Wieder wird zurück auf Jekyll geschnitten, der nun schreiend den Kopf hin und her schüttelt, was nur verschwommen und stockend gezeigt wird und mit rauschendem Ton anstelle der Schreie. Als er wieder spät in der Nacht erwacht, sieht er Hydes Gehstock und Zylinder auf einem Schrank liegen, kann sich jedoch nicht erinnern, was geschehen ist. Die Szene erinnert an einen Drogenrausch. Das Abtauchen Jekylls in das dunkle Wasser in Kombination mit dem roten Sessel, der stark an ein Freudsches Sofa erinnert, kann als Tausch der Positionen von Ich und Es im Sinne von Freuds Psychoanalyse gelesen werden.

Bei der Wiederholung des Experiments (00:31:44) zoomt die Kamera wieder auf sein Auge, doch diesmal sieht man nur, wie die Pupille sich abwechselnd weitet und kleiner wird. Wieder erinnert dies an den Gebrauch von Drogen, welche unter anderem die Pupillengröße verändern. Als die Kamera herauszoomt, befindet sich Jekyll in einer surrealen, schäbigeren Version seines Labors. Es ist in blaues Licht getaucht und wieder zieht die Sonne vor dem Fenster unnatürlich schnell vorbei. Als sein Sessel sich wie von selbst dreht, hören die Zuschauer*innen erstmals in einem Voice-Over die Stimme Hydes, der Jekyll ruft. Ein zweiter roter Sessel steht am Ende des Raumes. Die Rückenlehne ist zur Kamera gedreht und es sind nur Hydes Arme sichtbar, von denen einer den Gehstock hält. In Zeitlupe bewegt sich Jekyll auf den Sessel zu und folgt dabei im Staub sichtbaren Fußspuren. Als der Sessel sich dreht erkennt Jekyll sich selbst, aber er trägt etwas andere Kleidung. Das extravagante violette Hemd sticht hervor und wird ergänzt durch eleganten Zylinder und Mantel. „Welcome!“ (00:33:28), sagt Hyde zu Jekyll und die nächste Szene beginnt in einem Dutch-Angle, ein beliebter Kamerawinkel in Horror-Filmen, der Unbehagen vermitteln soll (Krysanova 105). Das Bild ist schief und die Welt gerät aus den Fugen, während Hyde in eine Kutsche steigt. Abwechselnd werden von dramatischer Orgelmusik unterlegte Bilder gezeigt, wie er sich auf illegalen Box-Wettkämpfen amüsiert und eine Frau vergewaltigt (00:34:28). Jekyll erinnert sich an diese Ereignisse wie an seltsame Träume.

John Hannah spielt Hyde selbstbewusster und weniger angespannt als Jekyll, dafür wesentlich energetischer. Seine Stimme ist bedrohlich und hauchend. Da Phillips' Jekyll sein Aussehen in der Transformation zu Hyde behält, wird er im Gegensatz zu Mamoulis Monster von den anderen Charakteren als Jekyll wiedererkannt, der Unterschied ist nur in diesen feinen schauspielerischen Veränderungen zu merken. Das führt zu der Situation, dass Sarah Carew ihn auf der Straße erkennt und sich vertrauensvoll zu ihm setzt. Hyde nutzt diese zugelassene Nähe und vergewaltigt die junge Frau daraufhin (00:42:28). Das Böse kommt mit dem vertrauten Gesicht eines vermeintlichen Freundes auf sie zu und offenbart sich somit erst, als es keinen Ausweg mehr gibt. Auch bei Phillips eskaliert die Gewaltbereitschaft im Mord, diesmal an dem Dienstmädchen Jekylls und deren Mutter. Im Gegensatz zu Mamoulis Figur schafft es Phillips' Jekyll nach einem inneren Kampf, der durch ein halluziniertes Zwiegespräch gezeigt wird

(01:25:50), sich selbst zu richten und Hyde somit ebenfalls (01:31:23).

Die Figurenvorstellung von Hyde auf Seiten der Produzenten stellt bei Phillips die psychologische Lesart in den Vordergrund. Für die Charaktere in Mamouliaus Fassung ist es schwer zu glauben, dass diese zwei Personae ein und derselbe Mensch sein sollen. Die Figuren bei Phillips werden dagegen davon überrascht, dass eine Person zwei so unterschiedliche Seiten haben kann.

Im Bezug auf die Artefakt-Eigenschaften der Figuren lässt sich sagen, dass der Grad des Realismus bei Phillips wesentlich höher ist, da die Verwandlung keine äußerliche, sondern eine rein psychologische ist. Die Vorstellung, das durch das Injizieren einer Substanz eine kurzzeitige Veränderung des Verhaltens auftritt, scheint im Hinblick auf die Wirkung mancher Drogen wesentlich realistischer als eine drastische Veränderung des Körperbaus durch das Trinken eines Serums. Alle surrealen Anteile werden von Phillips in der Diegese als Halluzinationen oder Träume dargestellt, so bekommen wir beispielsweise im dramatischen Zwiegespräch die Perspektive des Dienstmädchens gegenübergestellt, welches Jekyll fragt, mit wem er rede, denn da sei niemand.

Mamouliaus Film setzt dem Bösen die gehobene Gesellschaft entgegen, während bei Phillips – dessen Nebencharaktere etwas komplexer sind und selbst teilweise als Heuchler*innen enttarnt werden – verstärkt christliche Symbole und Anspielungen den Gegenpol bilden.

Der Hyde der Adaption aus 1931 ist beeinflusst von dem für das Amerika der Zeit typische Stereotyp des „Black primitive, sexually aggressive [man who is] seen as more than a potential threat for white females“ (Menegaldo 196). Phillips, der seinen Film in einer Zeit produzierte, die auf soziale Themen der Marginalisierung und Unterdrückung stärker sensibilisiert ist, zeigt eine Gesellschaft, in der in allen Schichten moralisches wie unmoralisches Verhalten auftritt. So gibt er dem Bösen nicht das Gesicht einer marginalisierten Gruppe oder eines Monsters, dass an solche Gruppen erinnern könnte, sondern behält Jekylls äußerliche Menschlichkeit in der Transformation bei. Stattdessen wird die Sucht (in Abgrenzung zu sehen zu den süchtigen Personen an sich) als Krankheit behandelt, die Jekylls Leben und das der Menschen um ihn herum zerstört.

Conclusio

Die aus der vorliegenden Analyse gewonnene Erkenntnis ist, dass sich im Laufe des 20. Jahrhunderts die Wahrnehmung des Bösen im Menschen als etwas rein Animalisches gewandelt hat und sich im 21. Jahrhundert als etwas manifestiert, das auch das Gesicht eines modernen ‚zivilisierten‘ Menschen (in Abgrenzung zum als wild und animalisch gesehenen Urmenschen, sowie als unzivilisiert betrachtete marginalisierte Personen der Gesellschaft) tragen kann. Der Ursprung des Bösen wird auch nicht mehr in einem ‚unzivilisierten‘ Urzustand gesehen, sondern stattdessen oft in unbehandelten psychischen Krankheiten wie Suchterkrankungen (*Dr Jekyll and Mr Hyde*, Phillips), persönliche (*Penny Dreadful*, Logan), oder intergenerationale Traumata (*Jekyll*, Mackinnon und Lipsey). In den Fällen, in denen Mr Hyde bereits im 20. Jahrhundert ein eindeutig menschliches Erscheinungsbild hat, erfahren wir auch viel über die Art von Menschen, welche zur jeweiligen Zeit als böse angesehen wurden, beispielsweise sexuell aktive Frauen (z.B. *The Switch / Oversexed*, Sarno) und marginalisierte Personen (z.B. *Dr Jekyll and Mr Hyde*, Robertson).

Anhand der vermehrten produktiven Rezeption nach einschneidenden Erlebnissen der Menschheitsgeschichte kann angenommen werden, dass diese Entwicklung mit der Aufarbeitung und Auseinandersetzung mit diesen im Zusammenhang steht. Die Freiheit, die Stevenson der Vorstellungskraft in seiner Beschreibung von Hyde lässt, bietet eine passende Grundlage, um diese Entwicklung in der Adaption durch visuelle Medien wie den Film nachzuvollziehen. Der Horror in vielen der neuen Iterationen von Stevensons Geschichte liegt also nicht mehr in der Angst vor dem Fremden und Wilden, das zur Gefahr werden kann, sondern in der Erkenntnis, dass auch das uns Bekannte Potential zu grauenvollen Taten birgt.

Literaturverzeichnis

- Eder, Jens. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. 2. Aufl., Marburg: Schüren, 2014. Print.
- Dury, Richard. The Richard Dury Archive: Film Versions (and Film Scripts) by Robert Louis Stevenson. *RLS Website*. Edinburgh Napier University. Web. Aufrufdatum 24 April 2025.
- García Palacios, Jorge. *Evil as a Social Construction in the Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde and Lord of the Flies*. Barcelona, 2018. Diss. Web. Aufrufdatum 04 April 2025.
- Gaus, Günter. „In Person: Günter Gaus im Gespräch mit Hanna Arendt“ *Rundfunk Berlin-Brandenburg* (rbb), 28.10.1964. Web. Aufrufdatum 21 Juli 2025.
- Greber, Erika. „Dr. Jekyll and Mr. Hyde (Robert Louis Stevenson – Rouben Mamoulian, Victor Fleming, Jean Renoir, David Wickes).“ *Literaturverfilmungen*, herausgegeben von Anne Bohnenkamp (Hg), Stuttgart: Reclam, 2005, S. 115-135. Print.
- Haberman, Steve. *Chronicles of terror: the history of the horror film in the twentieth century*. Baltimore, Md: Luminary Press, 2003. Print.
- Krysanova, Tetiana. "Psycholinguistic and cognitive-semiotic dimensions of constructing fear in horror films: A multimodal perspective." *East European Journal of Psycholinguistics*, 2023, Vol 10, Nr. 1, S. 96-115. Web. Aufrufdatum 10 April 2025.
- Dr Jekyll and Mr Hyde*. Regie: Rouben Mamoulian, Auftritt von Fredric March, Paramount Pictures, 1931. Film.
- Menegaldo, Gilles. „Dr Jekyll and Mr Hyde, from Rouben Mamoulian (1932) to Victor Fleming (1941): Remaking a Horror Myth, Aesthetics, Ideology and Gender Issues.“ *Représentations Dans Le Monde Anglophone*, Januar 2017, S. 185-204, Web. Aufrufdatum 10 April 2025.
- Dr Jekyll and Mr Hyde*. Regie: Maurice Phillips, Auftritt von John Hannah, Universal Pictures, 2002. Film.
- Stevenson, Robert Louis, Robert Mighall (Hg.). *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde and Other Tales of Terror*. London: Penguin Classics, 2002. Print.
- Turner, George E. „Two-Faced Treachery: Dr. Jekyll and Mr. Hyde.“ *American Cinematographer*. American Society of Cinematographers, 19 Oktober 2022. Web. Aufrufdatum 04 April 2025.
- Waller, James. *Becoming Evil: How Ordinary People Commit Genocide and Mass Killing*. 2. Aufl., New York: Oxford University Press, 2007. Print.
- Wayne, Tiffany K. und Lois W. Banner. *Women's Rights in the United States: A Comprehensive Encyclopedia of Issues, Events, and People. Volume 2: Suffrage and the New Wave of Women's Activism (1870-1950)*. Santa Barbara, Calif: ABC-CLIO, 2015. Web. Aufrufdatum 25 März 2025

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Anzahl der Adaptionen pro Jahr. Eigene Darstellung nach Daten aus dem RDA (S. 4)

The Harley-fication of Jinx

Re-Visualising the Madwoman Trope in Media

Lily-Marie Ickert

Abstract

This paper explores the evolution and transformation of the *madwoman trope* in contemporary media through a comparative analysis of Harley Quinn and Jinx from *Arcane*. It interrogates how gendered madness is constructed, aestheticized, and subverted across different texts. The article asks: *To what extent does the character of Jinx expand, critique, or liberate herself from the Harley Quinn archetype of the 'madwoman' in popular culture?* Using feminist media theory and character analysis, this study traces how both figures embody chaotic femininity shaped by trauma, manipulation, and resistance. While Harley Quinn popularized a glamorized, hypersexualized version of the trope, Jinx's portrayal in *Arcane* recontextualizes madness through emotional depth, visual storytelling, and psychological fragmentation. This shift reflects a broader movement toward more nuanced representations of female instability—not as spectacle, but as survival. Ultimately, the paper argues that Jinx revisualizes the madwoman trope in a way that balances vulnerability with power, offering a counter-narrative to traditional portrayals shaped by the male gaze and cultural fetishization.

Keywords: Madwoman Trope, Visual Symbolism, Feminist Media Critique, Trauma and Identity, Character Archetypes

Empfohlene Zitierweise: Ickert, Lily-Marie (2026). The Harley-fication of Jinx. Re-Visualising the Madwoman Trope in Media. UR: Das Journal, 7(1), S. 71-83. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260707>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Narrating Madness: Tropes, Archetypes, and Media Perception

What makes a female character compelling—and can she remain compelling if her agency is fractured or performative? Scholars such as Melissa Sievers (*Brains, Brawn and Breasts: How Women Are Depicted In Today's Action/adventure Comic Books*, 2003) and Sani Satya Pratiwi (*Women's Portrayals in the Comic Books*, 2013) have asked this question in the context of how women are portrayed in pop culture, particularly in comics and animation. There has been a tendency to place women into binaries in terms of their personality and actions in fictional representations; one prime example being “bold or mentally unstable women (like Bertha Rochester in *Jane Eyre* (1847)) [that] are typecast as ‘madwomen’, as opposed to what would be considered well-behaved and sane” (Weytingh 12). To gain a more nuanced understanding of the role of fictional female characters and their transgressive archetypes—universal and timeless storytelling models rooted in mythology and psychology, as Puglisi explains—it is essential to analyse how such figures, particularly those associated with the madwoman trope, engage with, subvert, or reinforce dominant narratives of femininity, pathology, and deviance within cultural and literary discourses. These tropes, shaped by genre and cultural trends, are context-bound conventions that reflect and reproduce evolving social norms. First while archetypes can appear across history and culture, tropes like the ‘femme fatale’ or the ‘madwoman’ are recurring figures tied to specific representational traditions. According to Eder, these character constructions involve both “the prototypical constellation of traits within the fictional world” and “typical aesthetic representation” (Eder 38f). Second, tropes function not only as narrative shorthand but also as “ideological frameworks through which gendered behaviours are rendered legible, especially when it comes to pathologized femininity”, as suggested by a study called *Analyzing Gender Bias within Narrative Tropes* (Mani). They provide a lens for tracing how certain character types are reiterated, reimagined, or resisted across media.

This article explores the evolution of the ‘madwoman’ trope, particularly in its modern, stylized forms, opposed to earlier portrayals that emphasized realism or depicted female madness as a purely tragic or threatening condition. I argue that the character of Jinx from *Arcane* (Linke, Yee 2021, 2024)) re-visualizes and expands this trope by building on—and ultimately diverging from—the model established by Harley Quinn. Through a close reading of visual symbolism, narrative development, and character aesthetics, I ask: How does the design and storytelling in *Arcane* contribute to the ‘Harleyfication’ of Jinx? And to what extent does her characterization offer a critique of the glamorized, hyper-feminized ‘madwoman’ popularized by Harley Quinn?

While this article positions Harley Quinn as a foundational figure in the contemporary portrayal of the madwoman trope, it does not seek to suggest that she represents a negative or reductive model. On the contrary, Harley’s multiple incarnations across comics, animation, and film underscore her narrative fluidity and psychological complexity. Yet it is precisely because of her widespread popularity and the aesthetic consistency across these representations that she has come to define a cultural standard for how clinically ‘insane’ women are visualized and understood

in media. Her influence has shaped both the creative choices behind similar characters and the audience's expectations of them. As such, Harley Quinn functions not only as a compelling character in her own right, but also as a benchmark against which subsequent madwomen—such as Jinx in *Arcane*—are constructed, contested, and reimagined.

Tracing the Madwoman Trope

How to define the madwoman? There's hardly an absolute blueprint to stick to, as the trope has developed into a complex set of figures over the years and continues to evolve. But if only word composition is considered, it is a woman who is insane, crazy, mentally unbalanced or deranged, subject to delusions or hallucination (in later use esp.) psychotic (*The Oxford English Dictionary*). Or is she? While the term suggests a woman suffering from mental illness, its literary and cultural function is far more complex, as these terms imply a variety of meanings depending on language, culture, social norms and beliefs.

But even more interesting is the question of what or who makes her 'mad', and to what extent can we still speak of mad women today? Historically, this trope has roots in patriarchal systems that have long pathologized female emotion, independence, or non-conformity as madness. Thus, the madwoman is constructed as a figure who deviates from socially sanctioned norms of femininity—an aberrant woman marked by her refusal or inability to conform to prescribed roles and expectations. Mau identifies two different types of 'mad' women: the insane woman and the angry woman. A rupture within her psyche renders her unable to maintain the performance of socially acceptable behaviour; she becomes framed as broken, deviant, and defective (Mau 9). Such 'madwomen' are often portrayed as threats to social order—figures to be confined, silenced, or erased. However, their status as literary and fictional characters opens them to reinterpretation. Particularly in the postmodern period, these figures have increasingly been read through a feminist lens, revealing the ideological forces that shape their representation (9).

A second dimension of the 'madwoman trope' centres on emotional volatility—specifically, the expression of anger. This iteration is often exemplified by a woman who loses composure and exhibits a public outburst of rage. Within dominant Western cultural frameworks, such displays are frequently dismissed as irrational, immature, or unprofessional, regardless of the legitimacy of the provocation (Mau). Her anger is thus pathologized, reinforcing the association between femininity, emotional excess, and instability.

Feminist literary theorists such as Sandra Gilbert and Susan Gubar have offered influential critiques of this trope. In *The Madwoman in the Attic*, they argue that the boundaries of sanity are not neutral or objective but rather constructed and upheld by patriarchal structures of power—structures that have historically reinforced woman's position as 'Other' and cemented her secondary status in relation to the male norm (Gilbert, Gubar 194). As mentioned earlier, Charlotte Brontë's *Jane Eyre* poses an example for the *madwoman in the attic*, who serves as both a literal and symbolic threat to the domestic order. Her novel plays upon the confrontation with Rochester's mad wife Bertha and thus "with her own imprisoned 'hunger, rebellion, and rage,' a

secret dialogue of self and soul" (GG 339). They argue that the madwoman (Bertha Rochester, among many others) serves as a mirror and a projection of the heroine's desires (409) that are suppressed by the patriarchal power structures and ignorance. Within this framework, madness becomes a coded language through which women express what patriarchal discourse renders inexpressible.

The change in the representation of the madwoman trope has undergone since then is significant—from the passive, tragic victim of patriarchal narratives to an active, chaotic, and sometimes empowered figure. Modern media often subverts the trope by showing that what is perceived as madness is actually a response to trauma, repression, or systemic violence (Haralu 3ff.). In this way, madness becomes a metaphor for resistance. These narratives may not 'cure' the woman, but instead validate her perspective, exploring her subjectivity rather than dismissing it. At the same time, some stories reclaim the chaos associated with the trope (62). They present it not just as a symptom of suffering, but as a form of freedom or self-definition—flawed, messy, but powerful. By doing so, these portrayals reject the old idea that women must be palatable, sane, or rational to deserve space in a narrative. Rather than a simple antagonist, the madwoman becomes a site of critique—a symbol of what happens when patriarchal norms suppress female agency.

At the same time, it is difficult to overlook the cathartic appeal of the madwoman trope—its potential to channel repressed emotions and fantasies of resistance. Yet, even in its most stylized or romanticized forms such as the fan adoration surrounding figures like Harley Quinn, this trope often perpetuates the objectification of the madwoman as a transgressive spectacle rather than a subject with agency. Thus, the subsequent sections will illustrate this shift through close engagement with Harley Quinn and Jinx, whose respective portrayals exemplify both the aesthetic allure and ideological implications of the modern madwoman.

Perceiving mad women: The Gaze, the Body, the Trope

How we define female characters depends on how we perceive them. Traditional portrayals of the 'strong female character' have been critiqued for their superficial empowerment, often designed more for the male gaze than for genuine complexity or autonomy (Brown 44). The male gaze, as established by Mulvey, refers to the way visual arts depict women from a masculine, heterosexual perspective, often objectifying them (Mulvey). Especially with the rise of noir film, representations have shifted: The madwoman and the femme fatale are both tropes that destabilize male-dominated narratives. The femme fatale wields power through seduction and manipulation; her danger lies in her agency. The madwoman, by contrast, is often perceived as dangerous precisely because she lacks control—over her body, her emotions, or her mind.

Instead of being damsels in distress waiting for a man to save them, female characters have become as powerful, violent, skilled, smart, and self-assured as any of the male counterparts. The femme fatale "is able to take matters into her own hands and succeed" (Barba 39). But, as Brown notes, while this may be a positive development, it is often offset "by the compensatory exaggerated feminine form, resulting in an odd combination of toughness and sexiness" (Brown 55).

It is important to recognize that most of those female characters are presented as dangerous not just because they are capable of defending themselves or fighting in general but because they are alluring (Brown 57), making them dangerous in a way a male character can never be. They pose a threat not only because they “clearly embody a simplistic form of castration anxiety” (Brown 57) but because they stand in the way of a male-contrived view of women as an irrational force (Haralu 6). But what if the female character is both – a “spirited thrill-seeking fatale, who wreaks havoc on her surroundings” (Barba 31)? Contemporary media often blends these figures, producing hybrid characters who possess both the erotic power of the femme fatale and the emotional volatility of the madwoman. But as Brown notes, even empowered female characters are often compensated with exaggerated femininity, creating an “odd combination of toughness and sexiness” (Brown 55) that reinscribes gender norms. Crucially, this binary of worship or fear, love or loathing, is shaped by the male gaze, which not only controls the representation of the madwoman's body but extends its power over her actions. As a result, the madwoman becomes an “erotic object” (Mulvey 19), subject to objectification and manipulation.

Though being shaped by the male gaze, the evolution of the madwoman figure offers an interesting case in the shifting landscape of female representation. Harley Quinn, as a contemporary iteration, set a standard for the madwoman trope, blending emotional volatility with eroticized power. Yet, as we will explore, Jinx from *Arcane* diverges from this model, offering a reinterpretation of the madwoman that challenges traditional frameworks of both sexuality and agency. By examining the ways in which Jinx's character design and narrative development subvert the conventions established by Harley Quinn, we can better understand how modern media is reshaping the boundaries of the madwoman trope.

The ‘Harleyfication’ of Jinx

With a short outline of the development of the madwoman trope, the question still remains: How did Harley Quinn set a standard for the chaotic, mad or even tragic woman in contemporary media? In characterizing Harley Quinn, it is essential to look at habitual actions, the circumstances of a person and her social relationships and to look for a character trait that motivates the action, the circumstances, or the relationships (Eder 31). In Netflix's *Arcane*, however, Jinx expands this trope by blending aesthetic chaos with a deeply human portrayal of trauma, psychosis, and fractured identity. While Jinx shares thematic similarities with Harley Quinn, her story introduces emotional complexity and narrative depth that push the trope into new territory. The following explores how Harley's many iterations build a composite image of the modern madwoman as both empowered and aestheticized. It interrogates how her chaotic persona has been mythologized through romanticized trauma, exaggerated femininity, and stylized violence.

Following that, I'd like to turn to Netflix's *Arcane*, where the character Jinx reimagines the trope by fusing visual spectacle with emotional depth. While echoing Harley on surface level, Jinx's narrative foregrounds trauma, sisterhood, and internal fragmentation, pushing the trope beyond glamorized madness toward a more introspective and psychological portrayal. Finally, I want to place the two figures in direct dialogue, asking to what extent Jinx expands, critiques, or even libe-

rates herself from the standard Harley helped establish. The comparative approach employed here draws directly on earlier discussions of trope and archetype, using Eder's and Mani's frameworks to decode how Harley Quinn and Jinx construct madness as both narrative strategy and ideological commentary. It also considers how media continues to evolve the madwoman trope—and whether these portrayals empower their characters or simply repackage chaos for aesthetic consumption.

Harley Quinn: A breakdown

Harley Quinn's character has evolved significantly over time, from her early role as the Joker's playful and mischievous sidekick to a more nuanced, troubled figure grappling with madness, villainy, and a liberated sense of sexuality. This transformation has made her a subject of ongoing debate, analysis, and diverse reactions, with each iteration continuing to captivate audiences and scholars alike (Weytingh 16).

She is “a psychological archetype of a neurotic woman, coming from a dysfunctional family, trying to solve her problems in the wrong way” (Petric 3). In *Harley Quinn: A Quinntessential Crash Course* the author establishes Harley Quinn as a character, who “is resilient and you see this in any media you decide to pick up, marking her unpredictability and charismatic personality” (Vexed). But what are essential elements, that make Harley Quinn her iconic self? What is her recognition value apart from being a catalyst for chaos and how does the image of the madwoman fit in? And how is her madness perceived?

Harley Quinn's essential identity is defined by her transformation from Dr. Harleen Quinzel, a respected psychiatrist, into a chaotic, unpredictable figure—her alter ego marked by both psychological and physical change. Her harlequin costume, an adaptation of the mischievous, often satirical figure from Commedia dell'Arte, symbolizes more than just her madness; though not a mad character, the harlequin connects her to the archetype of the trickster who “exhibits the reckless, manic, and endearing qualities she was coined for” (Kaya). However, unlike the original harlequin, Harley's madness is not just a playful satire of social norms but a deep rebellion against the very structure that once defined her. She is no longer bound by the expectations of her gender or role in society, making her an everywoman with whom we can sympathize, seeing our own flaws and rebellions reflected in her many versions (Roddy).

At her core, Harley Quinn is a woman of contradictions—her personas shift from the loyal, thrill-seeking femme fatale, willing to risk everything for a relationship with the Joker, to a more complex figure who, in later movie iterations such as *Suicide Squad* (2016) and *Birds of Prey* (2020), breaks free from his toxic influence. Her evolution embodies a radical departure while at the same time setting a new standard for the madwoman trope by showcasing her ability to control her fate in a world that often seeks to silence her. Yet, in her pursuit of independence, she still navigates a deep-seated identity crisis, as her obsession with defining herself through chaos becomes her anchor (Nav K).

Harley's madness is perceived through this tension: she is both a victim and an agent of chaos. Her transformation is rooted in the Joker's manipulation, yet as her character evolves, her madness becomes a self-inflicted choice. In *Batman: The Animated Series* (1992-2017), especially episode 24 *Mad Love* (1999), her devotion to the Joker is portrayed as both a source of pain and the genesis of her identity. In the *Batman comic* (1999) Harley willingly joins the Joker into a life of crime, choosing her own identity as his sidekick. Similar to *Mad Love*, Harley remains fiercely loyal to the Joker despite his betrayals, viewing the world through a distorted lens that skews reality—an aspect seen in her comics and films like *Birds of Prey* and *The Suicide Squad* (Roddy). In the latter there's been a shift from her classic depiction. In the movie, though still in love with the Joker, she does not stick to his side all that much, being "more of a psychopath than usual, grinning as she executed bloody murders and giggling in situations where even her hardened teammates were terrified" (Riesman). Her costume is reimagined with a cropped 'Daddy's Lil Monster' t-shirt, hot pants, fishnets, and pigtails, clearly designed for visual impact, infantilizing her visually as well as her 'irrational, childish behaviour'. Kate Roddy, in her article *Masochist or Machiavel? Reading Harley Quinn in Canon and Fanon*, discusses also how Harley's submissive traits, combined with her newer visualization has been interpreted and reconstructed in various media and by fans, acknowledging "the antifeminist possibilities of the submissive female and masochism's portrayal within [various] discourses" (Roddy). Mani's notion of narrative tropes as ideological frameworks also underlines this concept: Harley's submissiveness and transformation are not just story beats but culturally conditioned representations of how femininity and madness are expected to behave—and to look—on screen.

In other reiterations, Harley's origin is reimagined as an act of coercion, with the Joker forcibly submerging her in chemicals to replicate his own transformation, thereby emphasizing the erasure of her autonomy (Langsdale), symbolically rebirthing her. With focus on her toxic relationship with the Joker, there's been also some feminist approaches to her character who focus on the question, what would it take for Harley Quinn to walk away from the Joker? (Barba 37). *Birds of Prey* showcases that without the Joker shaping her identity, she struggles with a deep-seated identity crisis, which she manages through obsession (Nav K). Harley fixates on what gives her a sense of self. Her obsession becomes her means of defining who she is. However, her madness is not simply destructive; it is also a performance—one that constantly challenges the very frameworks of gender and sanity. As Tara Strand (a Harley Quinn cosplayer) points out, according to Riesman, Harley Quinn became popular because "there weren't a lot of female characters at the time like her—so human and unique and refreshing and weird, and not just sexy" (Riesman). Yet, this very sexualization remains problematic. The tension between Harley's seductive allure and her chaotic, destructive nature underscores a larger issue in how female characters like her are romanticized, objectified and fetishized. Harley's appeal, however, is not just in her appearance or unpredictability, but in her refusal to be confined by the 'ideal' female character who must adhere to moral or social codes. She embodies passion and freedom, while women in media are often forced into a binary of 'toughness and sexiness,' Harley refuses to conform, choosing instead to live on her own terms, often out of pure, unfiltered passion for life (Nav K).

Despite all the complexities mentioned above, Harley Quinn established a new benchmark for the madwoman trope, giving rise to what I would describe as *Harley Quinn-like* characters. However, this transformation is not without its drawbacks. While the *Harley Quinn-like* characters reflect a broader range of female agency and complexity, they also risk perpetuating the romanticization of madness, chaos, and abuse, reducing these figures to symbols of rebellious freedom rather than acknowledging the deeper, often painful consequences of their struggles. In this way, while these characters offer empowering moments, they also blur the line between genuine autonomy and a dangerous, idealized vision of madness, leaving us to wonder if their 'freedom' is ultimately more performative than liberating.

How to move on from those characteristics, then? In the next chapter, it shall be explored how Jinx in *Arcane* expands and redefines the trope further, offering a more complex and multifaceted portrayal that both challenges and reshapes our understanding of madness in contemporary narratives.

Jinx vs. Harley Quinn: The Making of the Madwoman

Jinx, known from the massive open battle arena (MOBA) game League of Legends (LoL) “that allows characters to choose from 119 champions [170 currently] to fight team matches with anywhere from 5 to 10 players” (Beck) by Riot Games, is a mischievous, clinically insane criminal, and one of the franchise’s first and most iconic champions. In the game, “Jinx is an unhinged criminal intent on causing mayhem with an array of deadly weapons that she wields with glee” (*Jinx/Old Lore*). Every time she is involved in a kill, “because of her sadistic nature and hatred of boredom, [...] she ‘gets excited’, which causes her to run faster and possibly exceed her attack speed limit” (*Jinx/Old Lore*). Her violence in the game is thrilling, erratic, and devoid of context. Her character design—skin-tight clothes, exposed midriff, exaggerated expressions—caters, one might argue, to a fantasy of the manic, dangerous, yet desirable woman. This design aligns with a broader trend in gaming where female characters are often sexualized to appeal to a presumed straight male audience. A survey on gender perspectives in LoL highlights this issue, noting that “women are being objectified in the skins and character designs due to the game industry being dominated by the ideologies and perspectives of male developers, artists, and players” (Beck).

Updating some of their characters and rewriting their story for the Netflix Series *Arcane* (Linke, Yee 2021, 2024) was a huge step towards how female characters should be portrayed in media, especially if they fall into the category of certain tropes. Jinx, as portrayed in *Arcane*, represents a significant evolution of the madwoman as established by Harley Quinn. No longer merely a manic spectacle, she is framed through emotional history, trauma, and manipulation, allowing her to expand and critique the trope from within. Like Harley Quinn, she embodies chaos and instability—but her story presents madness not as inherent or aestheticized, but as the product of systemic loss and personal fragmentation.

Jinx, formerly known as Powder, is introduced as a young girl burdened by rejection and grief. After unintentionally causing the deaths of her friends and being labelled a 'jinx' by her sister Vi (episode 1, 3), she experiences a rupture that marks the beginning of her psychological disintegration. Her hallucinations—manifestations of the dead and auditory distortions—visually and narratively underscore her fragmented identity. Her hallucinations, for instance, are depicted through surreal visuals, such as graffiti-like scribbles superimposed over scenes, reflecting her fractured psyche. With her hallucinations becoming increasingly erratic, with rapid shifts between reality and illusion in every episode. Unlike traditional portrayals that render the madwoman as irrational or monstrous from the outset, *Arcane* builds Jinx's psychosis as a gradual, tragic process rooted in trauma and abandonment.

Silco, the primary antagonist and eventual surrogate father, becomes the central force in Jinx's transformation. He fosters dependence by offering emotional validation while simultaneously exploiting her instability. Jinx's erratic violence and unpredictable behaviour increase as her need for love becomes entangled with Silco's ideological extremism. The creation of the 'Jinx' persona—marked by a manic demeanour, erratic energy, and dark humour—is an act of psychological survival and performance, rather than a descent into villainy. In a pivotal scene (episode 9), Jinx confronts her sister with two chairs labelled 'Powder' and 'Jinx', symbolizing her fractured identity and the impossibility of reconciliation. Her choice to kill Silco rather than let him harm Vi illustrates a final rupture—a painful assertion of autonomy within madness.

Furthermore, Jinx's aesthetic reinforces the trope while subverting its implications. Her updated design with the punk-inspired styling, neon-blue hair, and graffiti motifs not only signal rebellion and chaos, but also allows the viewers to focus on and experience her turmoil intimately, fostering empathy rather than objectification and fetishization of the madwoman. This is rooted in narrative necessity rather than spectacle. Her look is performative armour: a visual warning of emotional volatility and a reflection of arrested development. Her performance of chaos is not for the viewer's pleasure, but a disoriented outcry against the impossibility of coherent identity.

The result, then, is a character who challenges the simplistic dichotomy of madness and villainy. Where earlier versions of the madwoman were isolated and punished, Jinx becomes central to the narrative, granted interiority and emotional nuance.

Jinx and the Expansion of the Madwoman Trope

Both Jinx and Harley Quinn occupy the intersection of madness, trauma, and performance. Their portrayals are shaped not only by personal suffering but also by the influence of dominant male figures who manipulate their identities for strategic ends. In Harley's case, Joker "has lied to and manipulated Harley Quinn into aiding him with deceptive stories about his unfortunate upbringing, designed, in part, to mirror Harley's own difficult childhood" (Barba 35). Similarly, Silco weaponizes Jinx's abandonment issues to construct her into a loyal and violent agent. As Petric notes, "Dr. Quinzel is emotionally unstable and Joker, who is a strong negative character, succeeds to transfer his madness on her" (Petric 3). Silco, though not 'mad' in the sense Joker is, similarly imposes his ideals onto Jinx. Moreover, Jinx's dynamic with Silco often borders on the disturbingly

intimate, suggesting an infantilized dependency rather than overt sexualization. Her gestures—swaying, lap-sitting, teasing—evoke discomfort precisely because they do not conform neatly to either paternal or romantic scripts (episode 4). This ambiguity mirrors Harley’s infantilized devotion to Joker, in which emotional regression becomes a survival strategy. Both characters are exploited through affection and made to internalize chaos as identity.

However, Jinx diverges from Harley in narrative function and emotional tone. Harley’s madness often carries a performative joy—a clownish glee that masks but never fully erases her emotional damage. Her evolution across media shows fluctuating degrees of autonomy yet remains closely tied to her origin as Joker’s companion. Jinx, by contrast, is shaped by compounding traumas: early loss, survivor’s guilt, abandonment by Vi, and exploitation by Silco. Her descent into madness is slow, painful, and marked by profound internal conflict.

Both characters are visually constructed through chaotic femininity. Harley’s red-and-black palette and jester iconography (excluding *Suicide Squad* and *Birds of Prey*) echo her theatricality, while Jinx’s disordered styling and neon palette serve as expressions of volatility and rebellion. They’re attractive, but they own this attraction with a sense of agency that the games—as well as in Harley’s later portrayals—don’t afford (King). These visuals signal instability but also act as shields—outward expressions of inner fragmentation. As narrative devices, their aesthetics maintain the trope’s symbolic language while enriching it with psychological depth.

A key parallel emerges in their transformations: Harley is sometimes shown diving willingly into the chemical vat that created the Joker, while in other iterations she is pushed. Jinx’s experience with Shimmer (a powerful, addictive purple substance that enhances physical abilities but causes severe physical and mental deterioration) follows a similar arc—first administered non-consensually, then later chosen (episode 8). These mirrored moments invite the question of agency: is madness something imposed, or is it embraced? And can its embrace become a form of resistance? — Tropes such as the madwoman are not neutral containers but ideologically charged lenses (Mani). Harley and Jinx don’t merely ‘fit’ the trope—they expose its internal tensions. Harley performs madness in ways that reinforce and occasionally satirize gender norms, while Jinx fractures it from within, challenging the viewer to empathize rather than consume.

Ultimately, both characters subvert the madwoman trope by reclaiming chaos as a form of autonomy. Their madness is not a spectacle but a weapon, turned inward and outward in response to systemic control. Their narratives do not simply depict madness—they interrogate its construction, its consequences, and its potential as a means of survival. While Harley loses herself to toxic love, Jinx loses herself to grief and fractured identity. Yet both become agents of their own stories, defying the boundaries that once defined them.

Conclusion: Beyond the Madwoman Trope

Ultimately, the character of Jinx, as developed in *Arcane*, demonstrates a significant shift in the portrayal of the madwoman trope. Her narrative resists reductive representations of female madness by embedding instability in personal history, emotional fragmentation, and the long-term

effects of trauma. In contrast to earlier portrayals that treated madness as a static or aesthetic condition, Jinx's story foregrounds psychological realism and emotional depth. Her madness is not innate, but formed—molded by betrayal, guilt, and manipulation.

The 'Harleyfication' of Jinx—her adoption of visual chaos, unpredictability, and explosive behaviour—signals not a flattening of her character but a transformation of the trope itself. Where Harley's instability often veers into caricature, Jinx's narrative roots her madness in tragedy, creating a portrait of a broken but powerful young woman. This reflects a broader trend in contemporary media: the emergence of female characters who are damaged but not defeated, mad but not powerless. These figures resonate with audiences precisely because they offer complex, messy, and emotionally honest depictions of survival.

Critically, *Arcane* rejects the overt sexualization that has shaped other depictions of the madwoman—most notably Harley Quinn, whose costume evolution from her full-body jester suit to hyper-sexualized outfits in *Suicide Squad*. This aesthetic shift invites the male gaze, turning madness into a fetish rather than a subject of inquiry. Though starting off as an equally sexualized persona in her first appearances in *League of Legends*, in *Arcane* the focus on Jinx shifts. Her appearance is stylized but never objectified, and the cinematography focuses on her emotional landscape rather than her body. *Arcane* reframes madness not as a spectacle for consumption, but as a lens through which to understand trauma, agency, and grief.

The appeal of 'broken but powerful' women thus lie in their contradiction. They subvert expectations by embracing instability as both vulnerability and strength. Their madness becomes a form of resistance—an imperfect, sometimes destructive, but deeply human way of reclaiming agency in a world that has stripped it away.

This evolution has implications for the future of the trope. Madness, when thoughtfully portrayed, is no longer a spectacle for audience consumption but a narrative tool for exploring character complexity, relational dynamics, and social critique. It offers a powerful critique of the traditional madwoman trope, allowing us to reconsider what it means for a woman to be labelled as 'mad.'

For Jinx, the question 'How crazy am I?' is not rhetorical—it is a measure of her inner conflict, her desperate longing for connection, and the emotional cost of survival. Future representations of the madwoman must reckon with this duality: not simply whether a character is mad, but what that madness reveals about the world she inhabits—and what it costs her to survive it.

Bibliography

Barba, Shelley E./Perrin, Joy M. (Hg.). *The Ascendence of Harley Quinn. Essays on DC's enigmatic villain*. McFarland & Company Inc., Print 2017.

Brown, Jeffrey A. "Gender, Sexuality and Toughness: The Bad Girls of Action Film and Comic Books," *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, edited by Sherrie A. Inness, pp. 47–74, Palgrave Macmillan, Print 2004.

- Eder, Jens, Jannidis, Fotis and Schneider, Ralf. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlin, New York: De Gruyter, Print 2011.
- Gilbert, Sandra M. and Susan Gubar. *The Madwoman in the Attic: The Woman Writer and the Nineteenth-Century Literary Imagination*. Yale Nota Bene, Print 2000.
- Haralu, Lindsay, "Madwomen and mad women: an analysis of the use of female insanity and anger in narrative fiction, from vilification to validation." Senior Honors Theses, College of Arts & Sciences [Louisville], Print 2021.
- Mulvey, Laura. *Visual and Other Pleasures*. Palgrave, Print 1989.
- Roddy, Kate. "Masochist or Machiavel? Reading Harley Quinn in Canon and Fanon," "Textual Echoes," edited by Cyber Echoes, special issue, *Transformative Works and Cultures*, no. 8., Print 2011.
- Weytingh, Pippe. „THE WITCH, THE WHORE AND THE MADWOMAN. Harley Quinn, Birds of Prey, and the anti-heroine breaking the binarism of femininity-as-genre," rMA, *University of Amsterdam* [Faculty of Humanities], Print 2022.

Web Sources

- "Mad, Adj." *Oxford English Dictionary*, Oxford UP, March 2025, Accessed 20 April 2025.
- Beck, Sarah. "A Survey of League of Legends Champions from a Gendered Perspective," *Women in Game Studies*, Accessed 11 Aug. 2014.
- Kaya, Jennet. „The Evolution Of The Harlequin Archetype To DC's 'Harley Quinn'" *odyssey*. Western Washington University, Accessed 18 March 2019.
- King, Jade. "Arcane Understands That League Of Legends Needs To Move Beyond The Male Gaze," *The Gamer*, Accessed 28 Nov. 2021.
- Langsdale, Sam. "Breaking Glass: Reclaiming Harley Quinn's Past to Determine her Feminist Future," *MaiFeminism*. Accessed 30 March 2023.
- Mani, Abhilasha, et al. "Analyzing Gender Bias within Narrative Tropes," *arXiv*, Accessed 30 Oct. 2020.
- Mau, Megan. "Mad/Woman," *Humanities, Arts, and Media*, Accessed 11 May 2022.
- Nav, K. "The Psychology of Harley Quinn: A character analysis," *Girl-On-Comic-Book-World*, Accessed 30 Dec. 2014.
- Petric, Domina. *Psychological archetypes: Harley Quinn and The Two Hit Theory*. Accessed 12 Aug. 2019.
- Puglisi, Becca. "How Are Character Archetypes Different from Tropes?" *Writers Helping Writers*, Accessed 25 June 2024.
- Riesman, Abraham Josephine. "The Strange, Hidden Story of Harley Quinn," *Vulture*, Accessed 4 Oct. 2024.
- Vexed, Violet. "Harley Quinn: A Quintessential Crash Course," *GateCrashers*, Accessed 30 June 2022.

Media

"Welcome to the Playground". Christian Linke and Alex Yee, creators. *Arcane*. episode 1, season 1, Fortiche Production, 2021. Netflix, www.netflix.com.

"The Base Violence Necessary for Change". Christian Linke and Alex Yee, creators. *Arcane*. episode 3, season 1, Fortiche Production, 2021. Netflix, www.netflix.com.

"Happy Progress Day!" Christian Linke and Alex Yee, creators. *Arcane*. episode 4, season 1, Fortiche Production, 2021. Netflix, www.netflix.com.

"Oil and Water". Christian Linke and Alex Yee, creators. *Arcane*. episode 8, season 1, Fortiche Production, 2021. Netflix, www.netflix.com.

"The Monster You Created". Christian Linke and Alex Yee, creators. *Arcane*. episode 9, season 1, Fortiche Production, 2021. Netflix, www.netflix.com.

Ayer, David, director. *Suicide Squad*. Warner Bros. Pictures, 2016.

Yan, Cathy, director. *Birds of Prey: The Emancipation of Harley Quinn*. Warner Bros. Pictures, 2020.

Transmedia Storytelling im Universum von *League of Legends*

Zur Rolle der Figur Jinx

Melania Christiansen

Abstract

Dieser Artikel untersucht das Phänomen des Transmedia Storytelling im Universum von *League of Legends* mit einem besonderen Fokus auf die Rolle der Figur Jinx. Im Gegensatz zu einer Vielzahl transmedialer Erzählungen, die ihren Ursprung in literarischen Werken haben, beginnt die Narration in diesem Fall mit einem Videospiel. Dieses liefert narrative Fragmente, die in weiteren Medien aufgegriffen, vertieft oder erweitert werden. Die Forschungsfrage dieses Beitrags lautet daher: Welche Rolle nimmt die Figur Jinx im Transmedia Storytelling des Universums von *League of Legends* ein? Zur Beantwortung wird eine Kombination aus theoretischer und analytischer Perspektive gewählt, um sowohl die transmediale Entwicklung des Erzähluniversums als auch die Bedeutung der Figur Jinx zu erfassen. Die Untersuchung zeigt, dass sich *League of Legends* ein kohärentes und vielschichtiges Narrativ aufgebaut hat, das durch transmediale Mechanismen verbreitet wird. Die Figur Jinx fungiert als narrativer Anker, der nicht nur das Erzähluniversum erweitert, sondern auch zusätzliche Erzählräume und -möglichkeiten eröffnet.

Keywords: Transmedia Storytelling, *League of Legends*, Jinx

Empfohlene Zitierweise: Christiansen, Melania (2026). Transmedia Storytelling im Universum von *League of Legends*. Zur Rolle der Figur Jinx. UR: Das Journal, 7(1), S. 84-95. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260708>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Nach Ryan ist die Wahl eines narrativen Mediums grundlegend für die Erzählweise und die damit verbundene Rezeption (Ryan 25). Bereits im antiken Griechenland erkannte man das Potenzial verschiedener Medien zur Vermittlung von Mythen: Diese wurden nicht nur in Form epischer Erzählungen weitergegeben, sondern auch durch Skulpturen, Architektur und Dramen kommuniziert (Ryan 62). Dieses Phänomen setzt sich bis heute fort und beeinflusst sowohl gegenwärtige Medienstrategien der Vermarktung als auch die Rezeption durch Konsumenten. Transmediales Erzählen basiert häufig, aber nicht immer auf literarischen Werken: So beginnt die transmediale Erzählung im Universum von *League of Legends* mit einem Videospiel. Das 2009 erschienene, frei zugängliche Multiplayer Online Battle Arena Game *League of Legends* (*League of Legends* [Software]) wurde von dem US-amerikanischen Unternehmen Riot Games entwickelt (Febrer 71). Das Spieluniversum zeichnet sich durch eine Vielzahl transmedialer Erzählstrategien aus: eine detaillierte Webseite, Comics, Kurzgeschichten, Romane, Musikvideos und eine Streamingserie. Während viele Forschungsbeiträge zum ‚Transmedia Storytelling‘ den Fokus auf die Medienvielfalt oder die Struktur des Erzähluniversums legen, geht diese Untersuchung der These nach, dass die Entwicklung einzelner Charaktere ebenso zentral für das transmediale Narrativ ist. Um sich dieser These anzunähern, untersucht der Artikel eine ausgewählte Figur aus dem Universum von *League of Legends*. Der Artikel verwendet den Begriff ‚Figur‘ als Synonym für das, was im Erzähluniversum als ‚Champion‘ bezeichnet wird. Ein Champion ist eine spielbare Figur mit einzigartigen Fähigkeiten, einer eigenen Hintergrundgeschichte und einem bestimmten Rollenprofil innerhalb des Spiels.

Die Figur Jinx bietet sich besonders für eine Analyse an, da sie bereits in ihrer Einführung transmedial konzipiert wurde und spätestens mit ihrer zentralen Rolle in der Streamingserie *Arcane* eine neue narrative Funktion übernimmt. Darüber hinaus führt die anhaltende Aufmerksamkeit zu einer zusätzlichen Aktualität, die die Rezeption der Figur beeinflusst. Daher ergibt sich die zentrale Forschungsfrage: Welche Rolle nimmt die Figur Jinx im Transmedia Storytelling des Universums von *League of Legends* ein? Um die Forschungsfrage zu beantworten, wird zunächst das Konzept des Transmedia Storytelling theoretisch eingeordnet. Zentrale Forschungstexte sind hierfür Jenkins (2006; 2007), Ryan (2013) und Gardner (2017). Anschließend erfolgt eine Untersuchung der transmedialen Entwicklung von *League of Legends*, einschließlich einer Einordnung der sogenannten ‚storyworld‘, des Erzähluniversums. Der analytische Schwerpunkt liegt auf einer figurenzentrierten Analyse, die folgende Aspekte umfasst: die Darstellung von Jinx im Videospiel sowie ihre Darstellung in weiteren Medien, darunter ein digitales Kartenspiel, ein Comic, eine Kurzgeschichte und die Streamingserie *Arcane* und die Betrachtung ihrer Rezeption unter anderem durch die Fangemeinschaft. Das Ziel dieser Untersuchung ist, die Figur Jinx medienübergreifend zu analysieren, um sie in den Kontext des Transmedia Storytelling im Universum von *League of Legends* einzuordnen.

Zum Phänomen des Transmedia Storytelling

Der Begriff ‚Transmedia‘ wurde von der Medienwissenschaftlerin Kinder (1991) geprägt und beschreibt eine Multimodalität sowie die Ausweitung von Medieninhalten über mehrere Plattformen hinweg. Jenkins griff ihn in seiner Arbeit *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* im Jahr 2006 erneut auf und brachte ihn mit dem Phänomen Transmedia Storytelling in Verbindung (Jenkins, *Convergence Culture*). Jenkins beschreibt in weiteren Texten verschiedene Kriterien, wie beispielsweise die Abwesenheit eines Urtexts, von dem man alle Informationen erhalten kann, um die Geschichte zu verstehen (Jenkins, „Transmedia Storytelling 101“). Laut Jenkins lässt sich das Phänomen wie folgt verstehen:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding story. (Jenkins, „Transmedia Storytelling 101“)

Es geht demnach um den Prozess, bei dem eine Fiktion systematisch über unterschiedliche Kanäle verbreitet wird. Beispiele für diese Kanäle können Bücher, Serien, Filme, Videospiele oder Onlineblogs sein (Schiller 97). Wichtig ist, dass die verschiedenen Kanäle einen eigenen Anteil zur sich ausbreitenden Erzählung beitragen – jedes neue Medium leistet in der idealen Form einen unverwechselbaren und wertvollen Beitrag (Jenkins, „Transmedia Storytelling 101“). Jenkins’ Definition suggeriert ein innovatives Phänomen (Ryan 362), allerdings reicht das Konzept des Transmedia Storytelling historisch weit zurück: Wie zuvor erwähnt, wurden bereits im antiken Griechenland Mythen transmedial verbreitet. Ähnlich war es im Mittelalter mit biblischen Geschichten, die mündlich überliefert, in Theaterstücken dargestellt, auf Gemälden und Glasmalereien verewigt oder durch den Kreuzweg erlebbar gemacht wurden (Ryan 626). Gardner weist darauf hin, dass Jenkins unter dem Begriff Transmedia Storytelling weniger kohärente narrative Strukturen versteht, sondern vielmehr systematisch geplante, kreative Projekte, die von Einzelpersonen oder kleinen Teams entwickelt und medienübergreifend verbreitet werden (77). Der Fokus liegt dabei statt auf einer konsistenten erzählerischen Ausweitung über verschiedene Medien hinweg auf strategischen Vermarktungsmechanismen. Durch die enge Rahmung von Jenkins’ Definition gelten nur wenige Narrative als „orthodox examples“ (Gardner 77), da Adaptionen und Nacherzählungen ausgeschlossen und nur Expansionen eines vereinheitlichten und koordinierten Storytelling-Prozesses einbezogen werden (Gardner 77). Gardner geht auf einen weiteren Kritikpunkt an Jenkins’ Definition ein und beschreibt die Problematik mit der von Jenkins gewählten Beschreibung der „multiple delivery channels“ (77). Dabei beleuchtet er Jenkins’ Fokus auf US-amerikanische Medienkonglomerate und die damit verbundenen Einschränkungen: In seiner Definition übersieht Jenkins alternative Medienformen (77; 87). Hielte man sich an Jenkins’ Definition, so würde man nach kurzer Zeit einen Punkt erreichen, an dem man von einem kanonischen Transmedia Storytelling sprechen müsste, was dem ursprünglichen Gedanken des Phänomens nach Gardner entgegenstünde. Jenkins kreiere den Eindruck, es gebe eine Art von „top-down coordination“ (78), die eingehalten werden müsse. Löst man diese engen Begrenzungen auf, eröffnen sich nach Gardner neue Perspektiven: Es erlaubt, Produktionen

einzu beziehen, die weniger geordnet und deutlich älter sind. Gardners Kritik lässt sich als vorläufiges Fazit für diesen Beitrag verstehen: Transmedia Storytelling kann, muss aber nicht systematisch einheitlich und koordiniert sein (79).

Ryan beschreibt, dass sich Transmedia Storytelling zwischen zwei Polen bewegt (363). Der erste Pol ist der sogenannte „snowball effect“ (363) und beschreibt das Phänomen, dass ein Narrativ an so viel Popularität gewinnt, dass es von selbst eine Bandbreite an Vorläufern, Nebenerzählungen oder Fanfiktionen hervorbringt – entweder im gleichen Medium oder medienübergreifend (363). Dabei gibt es einen zentralen Text oder ein zentrales Narrativ, das als Referenz für alle Folgenden gilt (363). Der Snowball Effect steht demnach in einem engen Verhältnis zur öffentlichen Nachfrage. Dem gegenüber steht das von vornherein als transmediales Projekt geplante Narrativ, für das Ryan keinen Begriff etabliert. Im Folgenden werden diese Projekte der Konsistenz und Klarheit halber als a-priori-Projekte bezeichnet. Solche Projekte basieren auf der gezielten Planung und Vermarktung von Erzähluniversen zu kommerziellen Franchises im Sinne von kooperativen Vertriebssystemen. Es wird von Beginn an bewusst geplant, dass zukünftige Rezipient*innen möglichst viele verschiedene Medienformate konsumieren (Ryan 363). Bei dieser Annäherung liegt ein starker Bezug zu Jenkins' Definition vor, der ebenfalls eine geplante narrative Verknüpfung beschreibt, mit dem Ziel, die Informationen nur durch den Konsum der gesamten Medien zu erhalten (93-130). Anders als bei Jenkins ordnet Ryan jedoch beide Formen dem Transmedia Storytelling zu und beschreibt das Phänomen als ein sich auf dieser Skala bewegendes Konstrukt.

Als zentraler Begriff fungiert bei Ryan das Erzähluniversum, die Storyworld, „[...] since it is what holds together the various texts of the system“ (Ryan 363). Die Storyworld wird durch eine Form der Meta-Erzählung aufrechterhalten, die als übergreifende Geschichte betrachtet werden kann (Bastiaens 3). Ryan beschreibt eine Problematik des Begriffs, da die Storyworld sowohl räumliche als auch zeitliche Dimensionen umfasst (364). Sie schlägt daher eine Unterscheidung in statische und dynamische Komponenten vor, die sich jeweils mit den Elementen auseinandersetzen, die die Voraussetzung für die Geschichte bilden und diejenigen Bestandteile, die die Ereignisse der Erzählung erfassen. Ryan unterscheidet zwischen den Grundlagen des Spieluniversums, die Struktur und Kohärenz in der Erzählwelt sicherstellen und den Handlungsdynamiken und Figureninteraktionen (364). Für Ryan ist neben der Skalierung zwischen dem Snowball Effect und dem a-priori-Projekt grundlegend, dass eine transmediale Erzählung sich innerhalb einer Storyworld bewegt und sich innerhalb der Storyworld die von ihr etablierten Komponenten untereinander bedingen. Vor diesem theoretischen Hintergrund ergibt sich die zentrale Frage, inwiefern das Universum von *League of Legends* eine kohärente Storyworld bietet, die das transmediale Gefüge trägt. Anders als viele transmediale Erzählungen, die auf Literatur oder Film basieren, geht *League of Legends* von einem Videospiel aus. Entscheidend ist daher, dass das Spiel nicht nur narrative Fragmente liefert, sondern zugleich eine tragfähige Erzählwelt schafft, die die Grundlage für ihre mediale Erweiterung bildet. Im Folgenden werden der Aufbau und die transmediale Entwicklung dieser Storyworld skizziert.

Das Universum von *League of Legends*

Die fiktive Storyworld Runeterra, die magische Erde, ist der einzige bekannte physische Bereich aus dem Runeterra Prime-Universum (Riot Games, *League of Legends: Realms of Runeterra (Official Companion)*). Es handelt sich somit um eine Storyworld innerhalb einer weiteren, nicht näher definierten übergeordneten Erzählwelt. Runeterra ist ein Planet mit vielfältigen Völkern und Regionen, die als narrative Anker dienen. Als Beispiel wäre hier das Verhältnis des Stadtstaats Zaun-Piltover zu nennen, zwei geografisch verbundene, aber sozial und technologisch stark gespaltene Städte (Riot Games, „Zaun“ und „Piltover“). Sie gelten in Runeterra als unterschiedliche Regionen. Im narrativen Universum von *League of Legends* ist Runeterra in Regionen unterteilt, die jeweils einzigartige Kulturen, Geschichten und Champions beherbergen. Zentral für die Storyworld sind zudem Objekte wie Waffen, Technologien und regionale Legenden. Die Storyworld richtet sich nach einer planetaren Struktur einer fiktiven Welt, wobei sich Runeterra durch seine stark ausdifferenzierten geografischen, kulturellen und sozialen Eigenheiten auszeichnet. Dynamische Ereignisse sind zumeist an Champions gebunden, die aus persönlichen Motiven handeln, die in der Geschichte ihrer Region verankert sind. Diese Ereignisse sind nicht nur handlungsgebend für die Geschichten einzelner Figuren, sondern stehen in einer Wechselwirkung zu den Regionen und sozialen Ordnungen. In der von Riot Games veröffentlichte Enzyklopädie *League of Legends: Realms of Runeterra* und auf der offiziellen Webseite des Spiels (Riot Games, *Universe of League of Legends*) werden die nach Ryan etablierten statischen und dynamischen Komponenten ausführlich betrachtet.

Zur Entwicklung eines transmedialen Narrativs

Seit der Veröffentlichung im Jahr 2009 hat sich *League of Legends* stetig weiterentwickelt. Neben dem ursprünglichen Spiel hat Riot Games weitere Spiele veröffentlicht, die in derselben Erzählwelt angesiedelt sind (Škripcová 91). Was hierbei besonders ist, ist die Diversität an Spielgenres und Distributionsplattformen, die Riot Games bereitstellt. Zudem betont Škripcová „the development of the universe and narrative [...]“ (91). Sie erläutert, inwiefern sich die verschiedenen Spiele innerhalb der Storyworld bewegen oder zur transmedialen Erzählung beitragen – etwa durch die Entwicklung von Handlungselementen, die bisher noch nirgendwo anders erschienen sind (91).

Den ersten Schlüsselfaktor in der transmedialen Entwicklung einer kohärenten Storyworld stellt die Veröffentlichung der offiziellen Webseite von *League of Legends* mit Hintergrundgeschichten, Legenden, künstlerischen Arbeiten sowie einer detaillierten Karte von Runeterra im Januar 2017 dar (Cai 67). Dabei erhielt jeder Champion eine eigene Seite mitsamt einer Biografie, einer Rollenbeschreibung und gegebenenfalls weiteren Inhalten wie Kurzgeschichten, Zeichnungen oder verfügbaren optischen Veränderungen, sogenannte Skins (Cai 67). Die Website bietet Spieler*innen erstmals die Möglichkeit, die Storyworld systematisch zu erkunden und sie sich ganzheitlich zu erschließen. Spannend ist, dass nur wenige dieser Inhalte im regulären Spielverlauf präsent sind und sie stattdessen als narrative Grundlage für die transmediale Verbreitung des Franchises dienen.

Es wurden zusätzlich verschiedene Bücher publiziert wie eine Enzyklopädie in Form eines Notizbuchs, die aus der Sicht eines In-World-Forschers geschrieben ist, der die Besonderheiten der Regionen, die Politik, die Architektur sowie die Flora und Fauna entdeckt. Gleichzeitig enthält das Werk neue Kurzgeschichten, die einen zusätzlichen Einblick in das Universum ermöglichen (Riot Games, *League of Legends: Realms of Runeterra (Official Companion)*). Während die Webseite den Einstieg in die narrative Welt ermöglicht, fungiert die Enzyklopädie als strukturierte und immersive Erweiterung (Landa und Thompson). Zum anderen erschienen in den Jahren 2020 und 2022 Romane von Reynolds mit den Titeln *Garen: First Shield* (Reynolds, „Garen: First Shield (English Edition)“) und *Ruination: A League of Legends Novel* (Reynolds, Ruination). 2025 veröffentlichte Clark die Erzählung *Ambessa: Chosen of the Wolf* (Clark). Die Erzählungen stellen eine epische Vertiefung individueller Figurennarrative und ihrer Regionen dar. Besonders spannend ist hierbei, dass die Werke in Kooperation mit Riot Games publiziert, jedoch von unabhängigen Autor*innen verfasst wurden.

Zusätzlich zeichnet sich Riot Games durch eine audiovisuelle Verbreitung der Inhalte der Storyworld aus (Škripčová 92-96). Gemeint sind damit die Veröffentlichungen von Filmsequenzen wie Musikvideos oder ähnliche Formate für Events wie die Ankündigung neuer Champions oder Skins. Es werden auf dem League of Legends-YouTube-Kanal außerdem „Tales of Runeterra“ veröffentlicht. Ergänzend dazu erscheinen Videos, die sich mit einzelnen Champions, Regionen oder besonderen Phänomenen aus dem Universum von Runeterra befassen. Ebenso spielt Musik eine große Rolle: In der YouTube-Playlist „League of Legends Music“ werden Musikvideos, Soundtracks, Musikthemen und weiteres aufgeführt (Riot Games „League of Legends YouTube-Kanal“).

Die über die Streamingplattform Netflix veröffentlichte Serie *Arcane* stellt aktuell die populärste Entwicklung im Transmedia Storytelling des Universums von *League of Legends* dar. Sie wurde von Riot Games in Kooperation mit der französischen Produktionsfirma Fortiche entwickelt und 2021 mit einer ersten Staffel auf Netflix veröffentlicht (Linke, Christian, et al.). Seit 2024 existiert eine zweite Staffel der Serie, die ebenfalls auf Netflix erschienen ist. Außerdem bildeten der Titelsong sowie weitere Stücke des Soundtracks gemeinsam mit den auftretenden Interpret*innen die Eröffnungszeremonie der Worlds 2023 eSports Championship (Riot Games, „Worlds 2021: Finals Show Open Teaser Presented by Mastercard“). Dadurch wird die Reichweite der Serie und ihres Soundtracks sichtbar, die sich über den ursprünglichen Kontext hinaus erstreckt. *Arcane* lässt sich als eine Erweiterung der Erzählwelt und der persönlichen Geschichten der Champions verstehen, da sie eine transmediale Expansion in Form einer zeitlichen Vorerzählung darstellt. Sie markiert einen Meilenstein in der transmedialen Entwicklung des Narrativs, da sie Inhalte der Storyworld vertieft und in einem erzählerischen Kontext zusammenfasst. Sie eröffnet neben den Musikvideos die Möglichkeit, einen audiovisuellen Einblick in die narrativen Verknüpfungen von Runeterra zu erhalten.

In Bezug auf Ryans Kriterium der Skalierung zwischen Snowball Effect und a-priori-Projekt lässt sich für Riot Games eine bemerkenswerte Entwicklung beobachten. So steht der transmediale Ausbau der Storyworld in Verbindung zur wachsenden Popularität von *League of*

Legends, gleichzeitig lässt sich mittlerweile eindeutig von einer systematischen Strategie sprechen, die bewusst unterschiedliche Medien nutzt, um das Narrativ zu bereichern und zu erweitern. Es handelt sich um eine zugleich organisch gewachsene und systematisch gesteuerte Entwicklung, die auch eine Entwicklung auf der horizontalen und der vertikalen Ebene bedeutet. *League of Legends* nutzt sowohl die Vertiefung und Expansion der Storyworld durch Videospiele, Bücher, Audiovisualität in Form von Musik und einer Serie als auch die Verbreitung durch die Entwicklung transmedialer Narrative einzelner Figuren, wie dem Champion Jinx.

Jinx – A Girl and Her Guns

Als Riot Games den Champion Jinx erstmalig ankündigte, wurde ihr Debüt von einer audiovisuellen Darstellung begleitet, die es bei keiner früheren Champion-Vorstellung gab: einem Musikvideo. Um das Spieldebüt des Champions zu betonen, veröffentlichte der *League of Legends* YouTube-Kanal „Get Jinxed“ – und charakterisierte sowohl mit der visuellen als auch der textuellen Darstellung die Figur als zerstörerisch, anarchisch und aufgedreht: „Come on, shoot faster; just a little bit of energy, yeah; I wanna try something fun right now; I guess some people call it anarchy.“ (Riot Games, „Get Jinxed“). Der Champion, dessen Name auf Englisch einen Fluch, oder die Anziehung von Unglück, meint, wurde seinem Namen von Beginn an gerecht.

Im Videospiel ist Jinx eine schlanke, athletische junge Frau mit blasser Haut und auffällig langen, leuchtend blauen Zöpfen. Ihr Erscheinungsbild ist von einem chaotischen, punk-inspirierten Stil geprägt (Riot Games, „Jinx“). Ihr Gameplay, die Art und Weise, wie Spieler*innen den Champion steuern können, zeichnet sich primär durch ihre Charakteristiken als Schützin aus, die sich auf eine hohe Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit und ein explosives Flächenschaden-Potenzial konzentriert. Zusätzlich kann sie zwischen verschiedenen Waffen wie ‚Pow-Pow‘ (ein schnelles Maschinengewehr) und ‚Fishbones‘ (ein Raketenwerfer) wechseln. Ihre zerstörerische Fähigkeit ‚Super Mega Death Rocket!‘ steht für eine Rakete, die Jinx‘ Liebe für Explosionen und Chaos verkörpert (Riot Games, „Jinx: Champion Spotlight I Gameplay – League of Legends“). Neben ihrem Gameplay unterstreichen ihre Sprachzeilen, sogenannte Voice Lines, ihre unberechenbare und spöttische Art. Jinx äußert sich in einem spitzen, aufgekratzt freudigen Tonfall über Chaos und Zerstörung: „Everybody panic!“; „I’m bringing guns to the knife fight“ (LeagueVoices) Jinx‘ Darstellung im Videospiel zeichnet sich vor allem durch ihre spielerische Anarchie aus, die zeigt, dass sie sich nicht davor scheut, Regeln zu brechen. Diese Rezeption greift auch ihre Kurzbiographie auf:

While most look at Jinx and see only a mad woman wielding an array of dangerous weapons, a few remember her as a relatively innocent girl from Zaun—a tinkerer with big ideas who never quite fit in. No one knows for certain what happened to turn that sweet young child into a wildcard, infamous for her wanton acts of destruction. (Riot Games, „Jinx“)

Es fällt auf, dass in der Kurzbiographie von Jinx Leerstellen bestehen, die gezielt narrative Lücken lassen und Spannung erzeugen. Betont wird ihre Herkunft aus Zaun und die Andeutung auf ein ungeklärtes Ereignis aus ihrer Vergangenheit, das sie nachhaltig veränderte. Sie wird als Verrückte, Vandalin und Irre bezeichnet.

Neben ihrem Auftritt im Videospiel und auf der Webseite erscheint Jinx auch in anderen Spielen der Storyworld. Im digitalen Sammelkartenspiel *Legends of Runeterra* treten Spieler*innen in strategischen Duellen mit Kartendecks aus Champions, Zaubern und Einheiten an. Die Champion-Karten besitzen Aufstiegsbedingungen, die den Spielverlauf entscheidend beeinflussen. Ziel des Spiels ist es, die Lebenspunkte des Gegners auf null zu reduzieren – durch das taktische Ausspielen der Karten, die sich auf der eigenen Hand befinden. Jinx steigt auf, sobald alle übrigen Handkarten abgelegt wurden – eine Voraussetzung, die mit einem nahezu vollständigen Verzicht auf Verteidigung einhergeht. Jinx' Kartenfähigkeiten fördern einen riskanten und aggressiven Spielstil und spiegeln ihre impulsive Natur wider, indem sie einmalig einen flächendeckenden Schaden beim Gegner verursacht (*Legends of Runeterra* [Software]).

Auf Jinx' Profil auf der *League of Legends*-Webseite sind sowohl ein Comic als auch eine Kurzgeschichte verlinkt. Im Comic „Ziggs & Jinx: Paint the Town“ (Riot Games, „Ziggs & Jinx: Paint the Town“) wird die Begegnung der Champions Jinx und Ziggs geschildert. Die beiden kombinieren im Comic Zerstörung mit Kunst, als sie die Stadt als Leinwand für Explosionen und Farbspritzer nutzen. Dabei unterstreicht der Comic Jinx' Impulsivität, die bereits in den vorherigen Darstellungen essenziell war: Sie setzt nicht nur auf Chaos, sondern eskaliert spontan. Dabei geht sie jedoch nicht nur spielerisch vor, sondern ebenso skrupellos: „People are just tiny buildings made of blood“ (Riot Games, „Ziggs & Jinx: Paint the Town“). Als Jinx im Comic einen Anschlag plant, erfahren die Leser*innen mehr über Jinx' Wahrnehmung innerhalb der Storyworld. Sie ist im transmedialen Narrativ als Vandalin bekannt, die Zerstörung und Angriffe auf Piltover als Symbolfigur repräsentiert. Das Medium des Comics stellt somit nicht nur eine Nebengeschichte innerhalb des Lebens der Champions dar, sondern ermöglicht den Leser*innen einen Einblick in die Dynamiken der Storyworld.

In der Kurzgeschichte „The Wedding Crasher“ nutzt Jinx ein Hochzeitsfest in Piltover, um Unruhe zu stiften und ihren Hass auf die Etikette der Oberstadt auszuleben. Dies lässt sich bereits in den ersten Zeilen erkennen: „Jinx hated petticoats. Corsets too, but she grinned at how she'd put the space under and within the stolen dress to good use. Her long blue braids were concealed beneath a ridiculous feathered bonnet that was the latest fashion in Piltover“ (Riot Games, „The Wedding Crasher“). Ihre Verachtung zeigt sich im weiteren Verlauf der Handlung in Rebellionen wie Essensschlachten und schließlich der großen Explosion. Trotz der destruktiven Handlungen bleibt Jinx verspielt und scherzt, singt und genießt die Aufregung. Die Kurzgeschichte bietet einen Einblick in die Ansichten der Figur; zentral bleibt weiterhin Jinx' Verkörperung des Kontrasts zwischen Zaun und Piltover. Während Piltover für Ordnung, Fortschritt und Kontrolle steht, symbolisiert Zaun Chaos und kriminelle Machenschaften – verstärkt durch den Einsatz gefährlicher Substanzen wie Shimmer, die körperliche Stärke verleihen, aber auch Wahnsinn und Zerstörung fördern.

Den Höhepunkt der transmedialen Verarbeitung von Jinx findet in einer Zusammenführung der zuvor angesprochenen Darstellungen und Erzählfragmente statt: Die Serie *Arcane* bedient sich unterschiedlicher Elemente aus bestehenden Narrativen, wie Jinx' Aussehen und Charakter, ihre Kombination aus Kunst und Zerstörung und ihre Verkörperung des Chaos von Zaun. Mit *Arcane* als

Entstehungsgeschichte, der sogenannten Origin-Story von Jinx, werden ebenso die Erlebnisse und Entwicklungen weiterer Champions beschrieben, der Fokus liegt jedoch auf den Schwestern Jinx und Vi und ihrem Verhältnis zur Unterstadt Zaun und zur Oberstadt Piltover. Zu Beginn der Serie ist Jinx ein Kind und trägt den Namen Powder. Sie und ihre große Schwester Vi erleiden den Verlust ihrer Eltern bei einem Konflikt zwischen Piltover und Zaun. Neben weiteren Handlungssträngen und unterschiedlichen narrativen Ebenen, die sich sowohl mit den sozial-politischen als auch sozial-historischen Dimensionen von Runeterra befassen, entfernen sich die Schwestern voneinander. Powder wird durch den gescheiterten Versuch, ihrer Schwester zu helfen, in ihrer Identität destabilisiert und wendet sich einem Kriminellen und Revolutionär zu, der sie zu Jinx umbenennt („The Monster You Created“). Während in Jinx' Biografie ihr Verhältnis zum Champion Vi lediglich als mysteriös beschrieben wird, erfährt es in *Arcane* eine differenzierte Ausarbeitung und die Figuren werden zu Schwestern. Zusätzlich geht die Serie auf die angesprochenen Ereignisse aus Jinx' Kindheit ein und zeichnet den Werdegang des Champions in Staffel eins als Prequel nach. Staffel zwei orientiert sich zeitlich näher an Jinx' Darstellung im Videospiel und anderen Medien: Ihre politische Entwicklung als junge Frau im Aufbegehren gegen die Oberstadt Piltover dient als zentraler Handlungsstrang (Linke, Christian, et al.). Neben der Handlung um die Figur Jinx werden zusätzlich Erzählungen aus der Storyworld ausgearbeitet. Zentral ist das besondere Verhältnis der Regionen Piltover und Zaun sowie die Frage nach technologischer Revolution und Kriminalität, Waffen und Drogen. Besonders spannend ist, dass die Haupt- sowie Nebenerzählstränge Details der Storyworld vertiefen oder erweitern, die bislang nur angedeutet oder nicht dargestellt wurden.

Die transmediale Entwicklung der Champions endet nicht bei dem Medium der Serie: Im Fall von Jinx debütiert die zweite Staffel von *Arcane* mit einer Referenz zum Comic über Ziggs und Jinx: Der Song „Paint The Town Blue“ von Ashnikko und Riot Games (Ashnikko) wurde 2024 veröffentlicht, bietet den musikalischen Soundtrack für den Trailer der zweiten Staffel *Arcane* und dient als auditive Untermalung für eine Szene in der zweiten Staffel (Linke, Christian et al.). Der Song trägt nicht nur zur Atmosphäre bei, sondern spiegelt Jinx' rebellische und zerstörerische Persönlichkeit wider. Seine aggressive Energie verstärkt die emotionale Spannung und erweitert ihr narratives Profil um eine auditive Dimension.

Riot Games bot die Möglichkeit *Arcane* im Finale Event in Los Angeles in Form eines multimedialen Live-Events zu erleben (@leagueoflegends). Auf der nichtkommerziellen Online-Plattform für fanbezogene Werke Archive of Our Own (AO3) lassen sich über 22.000 Einträge (Stand 08.04.2025) zu Jinx finden (Archive of Our Own). Der Instagram-Account @arcaneshow verlinkt zudem regelmäßig Beiträge von Fans zum Champion Jinx in seinem Highlight Jinx (@arcaneshow). Inhalte rund um Jinx und *Arcane* werden nicht nur über verschiedene offizielle Medien vermittelt, sondern auch aktiv von Rezipient*innen in diversen, oft nicht von Riot Games kontrollierten, Medienformen weitererzählt und transformiert. Dadurch entsteht ein partizipatives Narrativ.

Conclusio

Wenn Ryan und Jenkins betonen, dass eine kohärente Storyworld die Grundlage für Transmedia Storytelling bildet, stellt sich die Frage, inwiefern dies auch auf das Universum von *League of Legends* zutrifft. Betrachtet man die Storyworld hingegen aus der Perspektive eines übergeordneten Meta-Narrativs, so lassen sich zentrale Spannungsfelder identifizieren, etwa zwischen Chaos und Ordnung, Fortschritt und Tradition sowie Macht und Freiheit. Da der genaue Fokus dieses Narrativs eng an die einzelnen Regionen gebunden ist, äußert er sich beispielsweise in Konflikten zwischen ihren Ansichten oder gesellschaftlichen Ordnungen. Runeterra bildet daher nicht zwangsläufig die Grundlage für das Transmedia Storytelling des Videospieluniversums, sondern ist es vielmehr selbst. Der Storyworld wohnen zahlreiche Narrative inne, die sowohl erzählerisch als auch dokumentarisch über verschiedene Medien hinweg behandelt werden. Stellt man nun erneut die Frage, welche Rolle die Figur Jinx in dieser transmedialen Erzählung übernimmt, kommt man zu unterschiedlichen Erkenntnissen. Zum einen ist die Figur ähnlich wie andere Champions in *League of Legends* aufgebaut: Sie verfügt über ein bestimmtes Gameplay, eine Biografie, eine Kurzgeschichte, zusätzliche Inhalte wie einen Comic und weitere Begleitmaterialien und kommt in anderen Spielen des Universums von *League of Legends* vor. Allerdings besitzt sie seit ihrem Debüt durch das Musikvideo „Get Jinxed“ eine hohe Wiedererkennbarkeit und ihre expressive Figurenzeichnung sowie das Verhältnis zu anderen Champions bieten ein hohes Potential für weitere Erzählungen. Dieses Potential nutzt Riot Games in *Arcane*, indem Jinx' Hintergrundgeschichte als Grundlage der Erzählung dient. Besonders ist dabei, dass ihre persönliche Geschichte analog ein Abbild des Konflikts der Regionen Zaun und Piltover ist. Jinx symbolisiert den Konflikt der Städte, denn ihre Zerstörung richtet sich sowohl gegen Piltover als auch gegen sie selbst – sie ist ein Produkt des Konflikts und der Ungleichheit der Regionen. So werden nicht nur der Champion Jinx sowie weitere Champions transmedial erzählt, sondern ebenfalls Merkmale von Regionen aus Runeterra. Mit *Arcane* und Jinx' Geschichte gelingt Riot Games etwas, das die zuvor gesetzten transmedialen Grenzen des Narrativs der Storyworld überschreitet: in Form einer Kettenreaktion sorgt die Serie für eine transmediale Verbreitung, die nicht nur Spieler*innen des Videospiels betrifft. Runeterra, genauer *Arcane* und die dazugehörigen Champions, betreten neben transmedialen Räumen wie auditiven und visuellen Darstellungen ebenso neue Rezipient*innenräume. Zudem wird durch Musik, Events, Social-Media-Kanäle und Beiträge der Fangemeinschaft eine weitergeführte transmediale Erzählung in der Storyworld der Serie *Arcane* etabliert. Vor allem durch die Verbreitung durch Musik und Events geht es nicht ausschließlich um eine inhaltliche Erweiterung des Spieluniversums, sondern gleichermaßen um das Ausloten und die kreative Nutzung unterschiedlicher medialer Formate – sowohl hinsichtlich ihrer Vielfalt als auch ihrer innovativen Gestaltungsmöglichkeiten.

Literaturverzeichnis

@arcaneshow. „Jinx [highlight]“. *Instagram*. Web. Aufrufdatum 08 April 2025.

Archive of Our Own. „Works Search: jinx“. *Archive of Our Own*. Web. Aufrufdatum 08 April 2025.

- Ashnikko. „Paint The Town Blue (from the series Arcane League of Legends)“. 2024. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 08 April 2025.
- Bastiaens, Oscar. „Transmedia and semiotics, a structural model for transmedia dynamics“. *Breda University of Applied Sciences*, Sept. 2014, S. 1-14. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Cai, Mucun und Brent Yan. „League of Legends: The Convergence of Transmedia Storytelling and IP Revolution“. *Journal of New Media and Economics*, vol. 1, no. 4, 2024, S. 66-72. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Clark, C. L. Ambessa: *Chosen of the Wolf*. Boston: Little Brown, 2025. Print.
- Febrer, Eulalia. „„Everybody Wants to Be My Enemy’: Popular Music and Transmediality in Arcane“. *Seriarte*, vol. 4, 2023, S. 68-86. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Gardner, Jared. „Transmedial Narratives in the Age of Mixed Media“. *Narrative Culture* vol. 4, no. 1, 2017, S. 76-88. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, London: University Press, 2006. Print.
- Jenkins, Henry. „Transmedia Storytelling 101“, 21. März 2007, *Pop Junctions*. Web. Aufrufdatum 02 März 2025.
- Kinder, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Oakland: University of California Press, 1991. Print.
- Landa, Yesenia Rubi, und Amy E. Thompson. „Field Notes and Fictional Realms: How Archaeology Is Portrayed in the League of Legends Lore“. *Archaeological Practice*, 2023, vol. 11, no. 2, S. 258-263. Web. Aufrufdatum 05 März 2025.
- @leagueoflegends. „Come with us to the Arcane Finale Event in Los Angeles!“, 24. November 2024, *Instagram*. Web. Aufrufdatum 08 April 2025.
- League of Legends (YouTube-Kanal)*. YouTube, Riot Games. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- League of Legends [Software]*. Los Angeles: Riot Games, 2009. Computerspiel.
- Legends of Runeterra [Software]*. Los Angeles: Riot Games, 2020. Computerspiel.
- LeagueVoices. „Jinx Voice – English – League of Legends“, 2013. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Linke, Christian, et al. *Arcane*, Riot Games und Fortiche Production, 2021. *Netflix*. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Reynolds, Anthony. Garen: *First Shield* (English Edition). Los Angeles: Riot Games, 2020. Web.
- . *Ruination: A League of Legends Novel*. London: Orbit, 2024. Print.
- Riot Games. „Arcane. Season 2. I Official Trailer“, 2024. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Get Jinxed (ft. Djerv) Official Music Video – League of Legends“, 2013. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Jinx – The Loose Cannon“. *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Jinx & Ziggs: Paint the Town.“ *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Jinx: Champion Spotlight I Gameplay – League of Legends“, 2013. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. *Universe of League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.

- Riot Games. *League of Legends: Realms of Runeterra (Official Companion)*. New York: Hachette Book Group, 2019. Print.
- Riot Games. „Piltover”. *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „The Wedding Crasher.” *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Vi, the Piltover Enforcer I Login Screen (ft. Nicki Taylor) – League of Legends”, 2015. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Worlds 2021: Finals Show Open Teaser Presented by Mastercard”, 2021. *YouTube*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Riot Games. „Zaun”. *League of Legends*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- Ryan, Marie-Laure. „Transmedial Storytelling and Transfictionality.” *Poetics Today*, 2013, vol. 34, no. 3, S. 361-388. Web. Aufrufdatum 02 Februar 2025.
- Schiller, Melania. „6. Transmedia Storytelling: New Practices and Audiences.” *Stories: Screen Narrative in the Digital Era*, herausgegeben von Ian Christie und Annie van der Oever (Hg.), Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018, S. 97-108. Print.
- Škripcová, Luci. „Convergence in Digital Games: A Case Study of League of Legends. *Acta Ludologica*, 2022, vol. 5, no. 2, S. 86-103. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.
- „The Monster You Created.”, *Arcane*, Staffel 1, Episode 9, Riot Games und Fortiche Production, 2021. *Netflix*. Web.
- Various Artists. *Arcane League of Legends (Soundtrack from the Animated Series)*, Riot Games, 2021. *Spotify*. Web. Aufrufdatum 07 April 2025.

Who the Hell is Edgar?

Ein Vergleich der Darstellungsformen Edgar Allan Poes als transfiktionaler, -mediale und -kultureller Figur in Literatur, Film und Manga

Marlene Schober

Abstract

Dieser Beitrag befasst sich mit der Darstellung Edgar Allan Poes als Figur anhand von drei Beispielen, die als Fallstudien dienen: Angela Carters Erzählung „The Cabinet of Edgar Allan Poe“, James McTeigues Film *The Raven* und Kafka Asagiris Mangareihe *Bungo Stray Dogs*. In jedem dieser Werke ist ein Charakter, der von dem realen Schriftsteller als Referenzpunkt ausgeht, Teil des Figurenensembles; Ziel dieses Artikels ist es, Schnittstellen, Unterschiede und Einflüsse herauszufiltern und diese mithilfe Jens Eders Modell der Uhr der Figur systematisiert zu präsentieren und zu vergleichen. Die Frage, die sich im Rahmen der Analyse stellt, ist, inwiefern die drei Poes in ihrer Darstellung voneinander divergieren, und ob sich daraus Entwicklungen des (pop-)kulturellen Verständnisses des Poe-Mythos herauslesen lassen.

Tatsächlich schlägt sich dieser in jedem der Fallbeispiele nieder, doch auf unterschiedliche Art. Vor allem die Symbolebene zeigt, dass der Autor als Figur überaus versatil fungiert. Manche der untersuchten Werke bedienen sich einzelner Aspekte des Mythos, während andere eben diese ausklammern oder subvertieren. Der abschließende Vergleich suggeriert eine Erweiterung der Poe anhaftenden popkulturellen Assoziationen durch seine Verbindung mit der Kriminalliteratur, während problematische biografische Aspekte, wie die Heirat seiner minderjährigen Cousine, an Bedeutung für die Figurendarstellung verlieren.

Keywords: Edgar Allan Poe, Uhr der Figur, The Cabinet of Edgar Allan Poe, The Raven (2012), Bungo Stray Dogs

Empfohlene Zitierweise: Schober, Marlene (2026). Who the Hell is Edgar? Ein Vergleich der Darstellungsformen Edgar Allan Poes als transfiktionaler, mediale und -kultureller Figur in Literatur, Film und Manga. UR: Das Journal, 7(1), S. 96-108. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.20260709>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Der Dichter als Ikone und Mythos: Poe in der Popkultur

Oh my God, you're such a good writer
Oh, it's not me, it's Edgar
Who the hell is Edgar?

There's a ghost in my body and he is a lyricist
It is Edgar Allan Poe, and I think he can't resist
Yeah, his brain is in my hand, and it's moving really fast [...]. (Eurovision.de)

Er tritt nicht nur längst in Literatur, Film und Comic auf, (Neimeyer 207) sondern auch, wie aus dem vorangehenden Zitat ersichtlich, auf der Bühne des Eurovision Songcontest: Edgar Allan Poe hat mittlerweile einen gesicherten Platz im literarischen Kanon und gilt zugleich als „one of popular culture's favorite sons“ (205). Die generationenüberspannende Faszination an populären Darstellungen von Poes Leben und Werk ist sprach-, genre- und medienübergreifend. Den größten Beitrag zur popkulturellen Etablierung und Festigung Poes leistete zweifelsohne das Medium Film (207). Allem voran die sieben Film-Kollaborationen von Vincent Price und Roger Corman verliehen dem popkulturellen Poe und seinem Textkorpus ein charakteristisches Image, „imposing a theatrically Gothic aspect on the writings [...]“, verbunden mit „campy dialogue“ (218). Doch jene Faszination bezieht sich nicht isoliert auf seine Person. Es lässt sich meist eine Amalgamierung aus seinem Lebenslauf samt dem daraus abgeleiteten Bild als ‚poète maudit‘ (211) und seinen literarischen Schöpfungen konstatieren (219 f.).

Für eine komparatistische Analyse dieses eng vernetzten Systems der Vor- und Darstellung Edgar Allan Poes zieht dieser Artikel drei theoretische Begriffe bzw. Grundlagen heran, um seinen (pop-) kulturellen Status nachvollziehen und seine Darstellung als Figur systematisch untersuchen zu können. Zunächst stellt sich die Frage, inwiefern Poe als Ikone und/oder Mythos klassifiziert werden kann. Diese Fragestellung soll den Bogen spannen von der historischen Persönlichkeit hin zur Figur, wie sie in Carters Erzählung, McTeigues Film und Asagiris Manga auftritt. Um die Darstellungsanalyse zu systematisieren, dient anschließend Jens Eders Modell der Uhr der Figur als Grundlage.

Im Vergleich mit rein fiktionalen Ikonen der Literatur weist der Status Edgar Allan Poes als popkulturelles Konstrukt markante Ähnlichkeiten auf. So kann Poe als „palimpsestic transmedia icon“ (Stemberger 36) betrachtet werden, da ihm ebenfalls eine Vielfalt an Bedeutungen zugeschrieben wird: „[...] Poe has been absorbed into the popular consciousness as an icon of 'literature' (among other things) [...]“ (Neimeyer 206). Wie sich für eine Ikone aus deren ständiger Weiterverarbeitung eine bestimmte Ikonografie herauskristallisiert, oder durch „iconic hybridization“ (Stemberger 38) zusammenfließt, ist auch von Edgar Allan Poe und seinem Werk die visuelle Komponente kaum wegzudenken: Abbildungen und Karikaturen des Autors benötigen längst keine Identifizierung ihrerseits mehr (Neimeyer 206). Außerdem zeigt die schiere Vielfalt an intermedialer (Weiter-) Verarbeitung des Autors und dessen Werk (207), dass er wie fiktive literarische Ikonen einen Prozess der „transfictional emancipation“ (Saint-Gelais zitiert nach Stemberger 31) vollzogen hat, nur dass Poe sich nicht als Figur aus einem Roman, sondern aus dem historisch-faktualen Kontext lösen musste. Wie auch Ikonen in recycelter Form in außerliterarischen Kontexten, die wenn überhaupt nur mehr lose mit deren Ursprungswerk

verwandt sind, auftauchen (Stemberger 33), so ist Poe ebenfalls ein Produkt einer Meta-Populärkultur, wo „products of popular culture break away from their original inspiration, gaining an often increasing independence and circularity in which they tend to make reference to themselves more than to their first referent“ (Neimeyer 207).

Auf die Frage, inwiefern das vorliegende Untersuchungsobjekt in die Kategorie „Mythos“ passt, gibt es keine eindeutige Antwort, da allein der Mythosbegriff selbst nicht eindeutig ist (Matuschek 13). Edgar Allan Poe ist keine erfundene Erzählung, allerdings hat sein Leben und Werk eine ganz eigene Popkultur hervorgebracht (Neimeyer 206), die sich oft in ihren Darstellungen von historischen Fakten distanziert (205 f.) und somit eine Art eigene Mythologie begründet. Genauso wie die Populärkultur ist auch Mythenbildung ein kollektives Phänomen: „mythology could be taken as a sort of projection of the collective unconscious...Just like constellations were projected into heavens, similar figures were projected into legends [...] or upon historical persons“ (Jung, zitiert nach Oramus). Hier zeigt sich eine Vermischung aus Fakt und Fiktion, die auch für historische Personen als literarische Figuren ein bezeichnendes Kriterium ist:

Competent readers do not first encounter the names of well known historical figures in novels, for example ‘Napoleon,’ with the same suspension of semantic expectations we have when first reading the names of fictional characters [...]. ‘Napoleon’ and the system of titles and pronouns referring to him cannot help but carry that vast semantic field into the work [...]. (Gallagher 318)

Jene Figuren schultern demnach eine Last an Assoziationen und Erwartungen; bei Poe, „America’s first authentic neurotic genius“ (Roberts, zitiert nach Neimeyer 210) wären dies primär der Archetypus des verrückten Genies, leidenden Künstlers und eines von der Welt gebrochenen ‚poète maudit‘. Dazu gesellen sich eine (oft ins Maßlose gesteigerte) Alkoholsucht und, aufgrund der Hochzeit mit seiner dreizehnjährigen Cousine, eine von der Norm abweichende oder defekte Sexualität (Neimeyer 209).

Dieser Artikel schließt sich Theoretiker*innen wie Lubomír Doležel und dessen Behauptung an, dass, obwohl historische Persönlichkeiten eine eigene semantische Klasse bilden, Tolstois Napoleon nicht weniger eine fiktive Figur sei (Gallagher 318). Jens Eder definiert Figuren einerseits als „wiedererkennbare fiktive Wesen“ (131) und als kollektive und kommunikative Konstrukte andererseits (131 f.). Sein Modell der Uhr der Figur ist sowohl auf Spielfilme als auch auf andere Medien anwendbar und beinhaltet vier nicht strikt voneinander trennbare Sektoren, die sich je mit einem Aspekt der Figurenanalyse befassen (143).

Die erste Ebene untersucht die Figur als Artefakt, also deren Gestaltung und das äußerlich Wahrnehmbare, das auf das Innenleben und die gesellschaftliche Position schließen lässt. Dazu zählen neben Schauspielstil und Montage auch der Name, die Umgebung, Gegenstände, Kommentare der Erzählinstanz (322 f.). Der zweite Sektor befasst sich mit der Figur als fiktives Wesen, als Bewohner*in einer imaginären Welt, samt Verhalten, Erlebnissen, anderen Figuren und Objekten, konkreten Ereignissen und abstrakten Regeln. Im Mittelpunkt steht die mentale Modellbildung, also Vorstellungen von einer Figur mit bestimmten körperlichen, psychischen und sozialen Merkmalen, die sich im Laufe der Handlung ändern können. Die Auseinandersetzung mit der Symbol-Ebene wiederum konzentriert sich auf die Analyse der Figur als Zeichen und Trägerin

indirekter Bedeutungen, die über die dargestellte Welt hinaus auf Weiteres verweisen. Die vierte Kategorie des Uhrenmodells untersucht die Figur als Symptom. Es handelt sich hierbei um kommunikative Ursachen und Wirkungen, die sie als Kulturphänomen, Einflussfaktor und Anzeichen für soziokulturelle Sachverhalte in der Realität zu begreifen versucht (136 f.).

„Imagine Poe in the Republic!“, Re- und Demystifizierung bei Angela Carter

Ihr eigenes Schreiben bezeichnete Carter als „demythologizing business“, und in der Tat verhöhnt sie „the abusive practice of re-mythologizing“ (Oramus), wie dies zum Beispiel in Marie Bonapartes 1929 erschienener psychoanalytischen Interpretationsstudie über Poe zu konstatieren ist (Tonkin 2). Carter nimmt in ihrer Erzählung „The Cabinet of Edgar Allan Poe“ Bonapartes psychobiografische Lesart, die Poes infantil-erotische Fixierung auf seine tote Mutter in den Fokus stellt (5), als Ausgangspunkt und dekonstruiert sie (11) – dies ist für die folgende Figurenanalyse essenziell.

Auf der Artefakt-Ebene ist die auktoriale heterodiegetische Erzählstimme jene Instanz, die Poe in seiner Welt präsentiert. Bereits der Beginn des ersten Satzes, „Imagine Poe in the Republic!“ (Carter 51), situiert ihn einerseits in einem realen, andererseits in einem imaginativen Setting. Diese Mischung ist maßgebend, denn Poe und seine Umwelt als Artefakte sind flüchtig in ihrer Gemachtheit; dies erreicht Carter, indem der Text ständig zwischen entgegengesetzten Präsentationsmodi wandelt: Poe tritt als Erwachsener auf, verschwindet temporär, um seiner Mutter die Bühne zu überlassen, taucht als Säugling wieder auf (51 f.) und wächst heran (58), bis er sich endgültig auflöst (62). Einzelne Lebensalter und -stationen fließen ineinander zu einem hypnagogischen Strom: „The dug was snatched from the milky mouth and tucked away inside the bodice; the mirror no longer reflected Mama but, instead, a perfect stranger. He offered her his hand [...]“ (58 f.). Poe ist ein Schatten, der „Prince of Darkness“, „and the pitiless light of common day hits him full in the face like a blow from the eyes of God“ (51). Im Zuge von Carters Dekonstruktion löst sich die Gemachtheit der Figuren und Schauplätze in Licht auf: das Theater, und somit die Erinnerung an die Mutter, geht in Flammen auf (56) und Poe selbst zerfällt durch einen Lichtstrahl zu Staub (62). Kurz vor deren Auflösung spricht die Figur ihre einzigen Worte, in der Poe zugeschriebenen Manier eines „raving lunatic“ (Neimeyer 210): „Lights! He called out. Now he wavered; horrors! *He was starting to dissolve!* Lights! more lights! he cried, like the hero of a Jacobean tragedy [...]“ (Carter 62). Das Theater-Setting ist für die Figurendarstellung entscheidend; im Theater steht stets eine Whiskyflasche auf der Kommode, deren Inhalt Baby-Edgar ruhigstellt, wodurch sein späterer Alkoholismus erklärt wird (53), und er lernt dort das Spiel mit der Illusion kennen, die alles verschwinden lässt (57). Bei aller Flüchtigkeit besteht jedoch eine eindeutige Ikonografie des erwachsenen Poes. Sein vernachlässigtes Äußeres präsentiert ihn als depressive und von Geldnöten geplagte Figur: “[...] black as his suits the seams of which his devoted mother-in-law painted with ink so that they would not advertise to the world the signs of wear and, nowadays, he always wore a suit of sables, dressed in readiness for the next funeral [...]“.

His long hair brushes the collar of his coat, from which poverty has worn off the nape. How sad his eyes are [...]" (59).

Auch auf der Ebene der Figur als fiktives Wesen entsteht bereits zu Beginn ein bedauernswerter Eindruck des Dichters; er ist ein Außenseiter: „Imagine Poe in the Republic! when he possesses none of its virtues [...]“. Er ist ein „stranger“, „down on his luck“, betrunken (51) und sein Verstand ist bestenfalls „disordered“ (58). Die Figur ist ein armseliger Alkoholiker, der psychisch labil ist und keinen Platz im Lichte der Republik hat. Ebenso bedeutend für die mentale Modellbildung sind Edgars hereditärer Hang zu Theatralik (51) und die Fixierung auf seine verstorbene Mutter, deren Geist sich nahtlos in Virginia, seine „childbride“ (59), transformiert (58 f.). Ganz im Sinne der Poe zugeschriebenen „deviant or defective sexuality“ (Neimeyer 209) liebt und heiratet er seine dreizehnjährige Cousine, die zugleich eine wandelnde Tote ist (Carter 59). Zunächst schreckt Edgar vor dem „part of women the sheet hid“ (58) zurück; in einem Akt der Emanzipation aus der Gyno- bzw. Gymnophobie zieht er Virginias Vagina dentata die Zähne (61), deren Symbolgehalt eine Vielzahl männlicher Ängste vor weiblicher Sexualität und deren kastrierendem Potenzial beinhaltet (Tonkin 17).

Auf der Symbol-Ebene tritt Poe bei Carter weniger als „symbol [...] for literature“ (Neimeyer 206) auf, denn sein Schriftstellerdasein spielt außer gelegentlichen Anspielungen auf das Werk des realen Autors, wie „the raven tint of nevermore“ (Carter 59) der Haare Virginias, in dem Text kaum eine Rolle. Es ist mehr der Poe-Mythos, als dessen eigenes Symbol die Figur in Carters Erzählung fungiert, der des „America's first authentic neurotic genius“ (Roberts zitiert nach Neimeyer 210). Dass die Vereinigten Staaten Handlungsort (Carter 51) und sein Verstand „disordered“ (58) sind, bekräftigt der Text mehrmals. Die Inszenierung als Genie bleibt aus, jedoch erfolgt aufgrund der gegebenen Verbindung mit dem real-historischen Autor und des dadurch transportierten „vast semantic field“ (Gallagher 318) eine automatische Assoziation mit einem literarischen Genius. Darüber hinaus kann Carters Poe als Symbol des Scheiterns des American Dream gelesen werden, der für den realen Schriftsteller ein durchaus selbstzerstörerisches Potenzial hatte (Martynekiewicz 17). Ob Poe an der Republik oder die Republik an Poe versagt, lässt der Text offen; feststeht, dass die Figur, dessen realer Counterpart „[m]it seiner Faszination für das Grauen, den Schrecken [...] und Todessehnsucht [...] die Kehrseite des «American Dream»“ verkörperte (9), von dem Licht, das von der Republik ausgeht (Carter 51), zu Staub pulverisiert wird (62).

Im Vordergrund dieser Figur als Symptom steht der Text als Carters Reaktion auf die psychobiografischen Studien über Poe wie jene von Marie Bonaparte. Im Rahmen ihres „demythologizing business“ (Oramus) wird Poe zu einem „subject of history“, seine Ästhetik des Gothic ebenso historisiert und zu einem „symptom of a social cataclysm“ (Tonkin 12, 13) transformiert: „It was the evening of the eighteenth century. At this hour, [...] far away in Paris, France, [...] old Sade is jerking off. [...] Everything is about to succumb to delirium. Heedless of all this, Poe's future mother skipped on to a stage in the fresh-hatched American republic [...]“ (Carter 51 f.). Durch Strategien der hyperbolischen Nachahmung, Parodie und Burleske dekonstruiert Carter somit den Mythos Poe (Tonkin 11). Feststellbar anhand der Analyse dieser Figur als fiktives Wesen und Symbol ist dennoch, dass es zuerst einer Re-Etablierung des Mythos bedarf, um ihn

auseinandernehmen zu können; da auf jeder der beiden Ebenen zuerst herkömmliche Assoziationen mit dem realen Poe evoziert werden, wie seine perpetuelle Trunkenheit, psychische Probleme, und seine Rolle als Schattenseite des American Dream.

„I’ve gone from author to character“: post-millenniale Popkultur in *The Raven*

James McTeigues *The Raven* aus dem Jahre 2012 ist eine imaginative Dramatisierung der ungeklärten Geschehnisse der letzten Tage vor Poes Tod. Der Autor als Figur muss der Polizei bei der Verfolgungsjagd nach einem psychotischen Serienmörder helfen, dessen Verbrechen allesamt vom realen Oeuvre des Schriftstellers Inspiration schöpfen (Herrera 72). Der Film fällt somit in das Genre ‚alternate history‘, das Poe zu einem ‚counterfactual character‘ transformiert:

[...] [A]lternate histories [...] use historical personae and [...] dramatically alter their stories. Far from following a rule of noncontradiction in characterizing historical personae, the whole point of the genre is [...] to shift every part of the narrative into a special kind of conditional mode: the hypothetical *counterfactual*. (Gallagher 321)

Auf der Ebene der Figur als Artefakt präsentiert diesen kontrafaktischen Poe eine Schrifftafel, die darüber informiert, dass sein real-historischer Referent am 7. Oktober 1849 deliriös in Baltimore aufgefunden wurde (*The Raven* 00:01:07-00:01:16). Somit situiert der Film die Figur zeitlich und örtlich, bevor ihr erster Auftritt erfolgt. In den ersten Minuten sieht das Publikum einen von Nebel umgebenen Raben auf einem kargen Ast (00:01:27-00:01:34), der Assoziationen mit der „Faszination für das Grauen [...] und Todessehnsucht“ (Martynkewicz 9) der historischen Persönlichkeit weckt, bevor die Kamera sich einem im Delirium versinkenden Poe nähert (*The Raven* 00:01:34-00:01:41), und der Schrei einer Frau erklingt (00:01:49-00:01:53). Poe wird somit gleich zu Beginn als dem Tode nahe stehend – metaphorisch sowie wörtlich –, geistig umnachtet und in Verbindung mit der Bedrohung einer Frau dargestellt. Wichtig für diesen Poe als Artefakt ist auch die Charakterisierung durch andere Figuren. Wenn sein Herausgeber Maddux offenbart: „I know there’s a darkness to Edgar, but [it’s] all up in here. Every woman he’s ever loved has died in his arms“ (0:26:56-0:27:03), oder versichert, alles, was Poe je ermordet hätte, sei „a bottle of brandy“ (0:27:13-0:27:15), untermauert dies die Assoziation mit einer mysteriösen Dunkelheit, dem Tod von (geliebten) Frauen und Alkoholsucht. Wiederkehrende Settings sind Poes Studierzimmer, das Büro des *Baltimore Patriot* und eine Bar, in denen Schlüsselszenen für dessen Charakterisierung stattfinden, wie Einblicke in sein Arbeits- bzw. Liebesleben (0:16:59-0:18:59), in seine Probleme mit dem literarischen Establishment seiner Zeit (00:13:48-00:15:31) oder in sein gesellschaftliches Standing als verkannter Schriftsteller und raufsüchtiger Trunkenbold (00:07:56-00:08:56).

Als fiktives Wesen ist Poe ähnlich psychisch instabil wie derjenige in Carters Text: Wie aus dem folgenden Zitat ersichtlich, liefern sich ein melancholisches und theatralisches Temperament einen rasanten Schlagabtausch. Jene Theatralik, die oft in ein Schreiduell ausartet, situiert Poe zwischen poetischem Sprachtalent und vulgärem Rohling:

POE: [...] Pray tell, what fine twat did he deem more worthy? Longfellow! Longfellow?! Longfellow! Where is it?

MADDUX: Where's what?

POE: The trash bin. That's exactly where all of this brain-sucking, soul-warping fish-wrap should be put!

MADDUX: That's lovely, Eddie, that's a real show of adjectival fireworks from the great Poe himself.

POE: Not only do you refuse to print my review of Longfellow, but you run his third-rate poem instead. [...]

MADDUX: You called Emerson "a sad, festering literary whore". [...] [Y]ou're out of control!

POE: I'm broke. [...] I've got nothing left. I've used up all my tricks.

MADDUX: And try laying off the liquor and the tinctures, 'cause it's rotting your brain. (00:13:48-00:15:31)

Auch dieser Poe hat demnach Geldnöte. Er kommt weder mit dem polizeilichen Establishment (0:23:45-0:23:58) noch mit der Gesellschaft zurecht: „I despise people who despise me“ (0:19:27-0:19:28). Seine Rolle als gesellschaftlicher Außenseiter bekräftigt zudem seine klinische Morbidität, als er beispielsweise eine tote Katze auf der Straße seziert (00:05:22-00:05:30). Sein ungewöhnliches Haustier, ein Waschbär namens Carl (0:19:30-0:19:37), verleiht ihm das Image eines gesellschaftlichen Streuners. Er besitzt aber auch Charisma, allen voran seiner Verlobten Emily gegenüber (0:20:27-0:20:52) und er ist ein Genie beim Lösen von Logikrätseln (1:09:32-1:09:40).

Auf der symbolischen Ebene vertritt der Protagonist in *The Raven* einmal mehr den Poe-Mythos selbst: Er ist der „archetype of a mad genius or the tormented Romantic artist [...] crushed by a crass and insensitive world“ und zugleich ein „drunken madman“ (Neimeyer 209). Im Sinne des „America's first authentic neurotic genius“ (Roberts, zitiert nach Neimeyer 210) betont der Film Poes Herkunft: „You wouldn't recognize an authentic American literary voice if it hissed in one ear and slithered out the other“ (00:08:29-00:08:34). Auffällig ist die lediglich kurze Erwähnung Virginias: „My wife was singing at the piano when she first coughed up blood [...] but Virginia seemed to recover. [...] When she finally died, I felt, in all candor, a great release“ (0:46:47-0:47:34). Der Film deutet keinerlei „deviant or defective sexuality“ (Neimeyer 209) durch die Heirat einer minderjährigen Cousine an. Im Gegenteil: Poe ist gar erleichtert durch ihre Abwesenheit bzw. ihren Tod. Allerdings spielt das Werkskorpus des historisch-realen Poes eine bedeutende Rolle; die Mordfälle basieren nicht nur auf seinen Texten, sondern die Figur wird selbst zu einem Meisterdetektiv à la Auguste Dupin (Herrera 72). Somit wird nicht nur seine Symbolwirkung für die Schauerliteratur, sondern auch für den Detektivroman und das ‚crime genre‘ betont.

Als Symptom betrachtet, ist Poe, der Meisterdetektiv, ein Kind seiner Zeit; nämlich der post-millennialen Populär- und Fankultur. Der Film bedient sich nämlich an Kriminalszenerien und -motiven aus der BBC-Produktion *Sherlock* (Herrera 73) sowie Guy Ritchies Adaptionen *Sherlock*

Holmes und Sherlock Holmes: A Game of Shadows (71). Dieses transmedial auftretende Phänomen der Poe-Sherlock-Konvergenz rührt vor allem daher, dass Poes Persönlichkeit und seine Figuren sowie Sherlock Holmes nicht nur im frühen digitalen Zeitalter, sondern auch in einer Ära der ‚cross-‘ und ‚transmedia culture‘ kontinuierlich an Popularität gewonnen haben (73 f.). Der BBC-Sherlock wurde an den Geschmack eines Fanpublikums des 21. Jahrhunderts angepasst, an welches auch *The Raven* knapp zwei Jahre später zu appellieren versucht: „Small wonder, Poe looks on-screen more at ease as a post millennial [sic] detective hero than as the doomed, however talented, writer we know he was in the nineteenth century.“ Seine forensische Expertise ist eine Fähigkeit, welche jener Poe von DoYLES Figur übernommen hat (75). Das Argument, dass jener „adrenaline-infused Sherlock“ aus den Guy-Ritchie-Filmen ebenfalls als Inspiration diene, wird durch auffallende Ähnlichkeiten bei einzelnen Kameraeinstellungen und im Soundtrack bekräftigt. Somit ist zu konstatieren, dass sich *The Raven* nicht nur an eingesessene Poe-Fans richtet, sondern eher darauf abzielt, post-millenniale Sherlock-Fans anzusprechen (80). Der Verantwortliche für die Serienmorde, der Schriftsetzer des *Baltimore Patriot*, nimmt als interaktiver Fan allegorisch die neuen Formen der wechselseitigen Adaption vorweg, deren Variationsmöglichkeiten mit den neuen Onlineplattformen in einer transmedialen Kultur stetig zunehmen. Eine Auswirkung davon ist das Verwischen der Grenzen zwischen Adaptieren, Kopieren, Konsumieren und Produzieren (73) – oder zwischen Autor und Figur, wie Poe feststellt: „I feel as if I’ve gone from author to character in one of my tales“ (*The Raven* 0:45:55-0:45:59).

„American detective and genius intellect“: ‚Iconic Hybridization‘ und Inversion

Das Figurenensemble in Kafka Asagiris Mangareihe *Bungo Stray Dogs* besteht beinahe ausschließlich aus Charakteren, die auf realen Schriftsteller*innen, deren Werk und mit ihnen verknüpften popkulturellen Assoziationen basieren. Edgar Allan Poe als Figur taucht erstmalig im achten Band auf, erschienen im japanischen Original im Jahr 2015 und drei Jahre später ins Englische übersetzt (Asagiri, vol. 8). Da die Reihe nicht abgeschlossen ist, begrenzt sich dieser Artikel auf die Bände acht bis vierzehn.

Für die Analyse dieser Figur als Artefakt sind bereits die ersten Comic-Panels, die Poe präsentieren, grundlegend. Sie platzieren ihn hinter einem Schreibtisch sitzend, mit einer Feder in ein Buch schreibend (Asagiri 8: 98). Sowohl die altmodische Schreibfeder als auch ein Buch oder eine Manuskriptseite sind Requisiten, mit denen die Illustratorin Sango Harukawa die Figur öfters darstellt, wie in dem Inhaltsverzeichnis des dreizehnten (Asagiri 13: 4) oder auf dem Cover des vierzehnten Bandes (Asagiri, vol. 14). Auf seiner Schulter liegt ein Waschbär namens Karl (Asagiri 8: 99), eine Art emotionale Stütze, die ein fester Bestandteil Poes Ikonografie innerhalb des Mangas ist, da er selten von dessen Seite weicht (101). Eine Infotafel verrät den Namen der Figur und zugleich deren real-historischen Referenten (99), bevor sie sich ein paar Panels später selbst vorstellt: „My name is Poe...an American detective and genius intellect“ (100).

Als fiktives Wesen tritt Poe zunächst als angsteinflößendes Individuum auf; zu Beginn ist er ein Gegenspieler einer der Hauptfiguren, Edogawa Ranpo (99). Äußerlich hervorstechend sind

seine zerzausten Haare, die meist seine Augenringe verdecken, und seine antiquierte Kleidung samt ‚cravat‘ und ‚cape‘. Laut seinem Charakterbogen hat er eine Vorliebe für „[m]ystery novels, raccoons“, jedoch nicht für „[l]arge group conversations“. Dass Poe in diesem Manga unwiderruflich mit dem Mystery-Genre und Büchern an sich, sowie den Texten seines historisch-realen Referenten assoziiert wird, bestätigt seine Fähigkeit namens „Black Cat in the Rue Morgue“, die es ihm ermöglicht, jeden, der seine Bücher liest, in die Welt darin hineinzutransportieren (145). Seine Abneigung gegenüber Gruppenkonversationen geht mit einer generellen Aversion gegen Menschenansammlungen einher (Asagiri 13: 129); auf die Frage, warum er vor dem Klingelton seines eigenen Handys – welcher das Krächzen eines Raben imitiert – erschrickt, antwortet er: „People rarely contact me“ (Asagiri 14: 34). Somit entsteht ein mentales Modell der Figur als Einzelgänger und gesellschaftlicher Außenseiter mit scheuem Temperament. Das einschüchternde Verhalten zu Beginn ist nämlich lediglich eine Fassade; sobald offensichtlich wird, dass sein Rivale sich nicht einmal an ihn erinnert, fängt Poe nervös zu stottern an und fällt auf die Knie (Asagiri 8: 100). Dennoch sinnt dieser schüchterne Poe auf Rache aufgrund eines Rätselwettbewerbs, den er einst gegen den Meisterdetektiv Ranpo verloren hat. Dies führt dazu, dass sich verängstigt-nervöses Murmeln und egomanische Schrei-Monologe abwechseln:

Ranpo-kun...you don't understand...working with others, and living in society...to me, it is nothing but an agony. [...] Your hands are full of glory and praise [...]. Yes! I must take them from you! Even if it means burning you up! (126 f.)

Jener Schlagabtausch vermittelt einen psychisch instabilen Eindruck und die Figur – die sich nach einer einstigen Niederlage nach Rache sehnt – erweckt, ähnlich den Charakteren des real-historischen Poes, „the message of failure“ (Gargano 178). Anhand des vorhergehenden Zitats lässt sich eine affektierte Theatralik in Poes Rhetorik und Gestik konstatieren, welche durch seine auffallend antiquierte Sprache – er verwendet beispielsweise Begriffe wie „Behold!“ (Asagiri 8: 106) – bekräftigt wird. Vor allem im Dialog mit anderen Figuren tritt dies klar hervor; Poes Tirade unterbricht Ranpo lapidar: „I don't give a flip!“ (101). Jedoch bleibt es nicht bei dieser Animosität zwischen den beiden, nachdem Letzterer das detektivische Talent des anderen anerkennt. Die Figur entwickelt sich danach im Laufe der Handlung weiter und arbeitet bald mit dem vorigen Rivalen zusammen, um Kriminalfälle zu lösen (Asagiri 13: 128).

In die einzelnen Bestandteile segmentiert, enthält Poes eingangs zitierte Vorstellung als „American detective and genius intellect“ (Asagiri 8: 100) die wichtigsten Komponenten für die Symbol-Ebene Poes: seine amerikanische Herkunft, Profession und Intellekt, ganz im Sinne von „America's first authentic neurotic genius“ (Roberts, zitiert nach Neimeyer 210). Jedoch sind einige bezeichnende Merkmale des Poe-Mythos, wie seine „deviant or defective sexuality“ oder Alkoholsucht (Neimeyer 209), nicht in dem Manga vorhanden. Es ist somit nicht abwegig, die Figur aus *Bungo Stray Dogs* als Symbol für den Poe-Mythos mit starkem Fokus auf dem mit dem Mystery-Genre assoziierten Autor (206) und „tortured Romantic artist [...] crushed by a crass and insensitive world“ mit einem zwischen „madness or melancholy“ (209, 210) schwankendem Gemüt zu lesen; jedoch bietet sich eine weitere Lesart seines Symbolgehalts an. Seine antiquierte Sprache und Schreibfeder deuten möglicherweise auf Poe als Aufrechterhalter einer literarischen

Tradition hin, die er mit seinen an den Texten des realen Schriftstellers angelehnten Detektivgeschichten fortführt, wie die Verwendung eines Locked-Room-Rätsels (Asagiri 8: 114) und eines unzuverlässigen Erzählers (136). Auffallend ist, dass beides von Ranpo, dessen real-historisches Vorbild als Autor der ersten modernen Detektivgeschichte Japans gilt (Marling 22), als „classic“ (Asagiri 8: 114, 136) bezeichnet wird. Poe ist somit der symbolische Repräsentant der traditionellen Kriminalliteratur des Westens, die in einen Rivalitätskonflikt mit der modernen japanischen, verkörpert von Ranpo, verwickelt ist. Die Betonung Poes amerikanischer Herkunft in Bemerkungen wie „These Far East mysteries cannot be trifled with“ (Asagiri 13: 126) sowie seine anachronistischen Attribute platzieren ihn zusätzlich als symbolischen Gegenpol zur japanischen Kriminalliteratur der Moderne.

Auf der Symptom-Ebene ist auffallend, dass Asagiri die Relation der beiden historischen Persönlichkeiten Edgar Allan Poe und Edogawa Ranpo invertiert. Ist im Manga Poe erst Rivale, dann Fan (152), war es in der Realität eigentlich Hirai Taro, dessen Pseudonym „Edogawa Ranpo“ eine phonetische Aneignung Poes Namens ist, der Inspiration aus seinen Texten schöpfte. (Marling 22) In *Bungo Stray Dogs* ist es jedoch umgekehrt, wenn er Poe fragt: „Who are you?“ (Asagiri 8: 100) Tatsächlich ist Edogawa Ranpo in Asien bekannter als sein Vorgänger (Marling 22). Auch einzelne Bestandteile des Poe-Mythos werden ins Gegenteil umgedreht; so ist dieser Poe außerordentlich reich (Asagiri 13: 136). Dies sind allesamt Faktoren, mit denen die vom Manga-Autor vorgenommene Inversion experimentiert, jedoch beeinflussten nicht nur historische Fakten, sondern auch Fiktion die Darstellung dieser Figur. Die Inklusion eines Waschbären namens Karl verweist klar auf Poes Haustier Carl in *The Raven*. Hier findet ein Prozess der „iconic hybridization“ statt, der „the metonymic emancipation and extension of iconic attributes“ (Stemberger 38) demonstriert. Auch dass dieser Poe selbst ‚mystery novels‘ schreibt und Verbrechen aufklärt, ist eine Gemeinsamkeit und daher möglicherweise dem Einfluss von bzw. einer Reaktion auf McTeigues Film geschuldet.

A Tale of Three Poes: ein Vergleich

Dass es sich bei der entsprechenden Figur um Edgar Allan Poe handelt, erwähnen Carters Text (51), McTeigues Film (00:01:07-00:01:16) und Asagiris Manga (Asagiri 8: 99) gleich zu Beginn. Dies belädt sie mit jenem „vast semantic field“ (Gallagher 318) der real-historischen Persönlichkeit, bevor die Rezipient*innen sie überhaupt als selbstständig in ihrem fiktiven Universum existierend kennenlernen. Alle drei Poes haben die Gemeinsamkeit, mit Dunkelheit und einem Raben in Verbindung aufzutreten. Bei Carter ist es der „penumbra“ (51), in dem sich Poe beheimatet fühlt und der „raven tint of nevermore“ (59) von Virginias Haar. In *The Raven* taucht das titelspendende Tier in der Anfangsszene auf (00:01:27-00:01:34), die „darkness“ (0:26:56-0:26:58) schreibt ihm Maddux zu. In *Bungo Stray Dogs* wanderte Poes Verstand für lange Zeit in „dark rooms“ (Asagiri 8: 127); der Rabe kommt in Form eines Handyklingeltons vor (Asagiri 14: 34). Obwohl einer der Poes außerordentlich wohlhabend ist (Asagiri 13: 136), evozieren alle drei jene „message of failure“ (Gargano 178) der Charaktere aus den Texten des real-historischen Autors.

Ein weiterer Berührungspunkt ist das Aufklären von Rätseln und Mysterien; egal ob als Detektiv oder als Kind, das die Illusionen des Theaters erforscht. Apropos Theater: Die wohl prägnanteste Gemeinsamkeit der Poes ist eine Theatralik in Gestus und Artikulation. Einer schwankt zaudernd, während er wie der Held einer Jakobinischen Tragödie zugrunde geht (Carter 62), ein anderer randaliert, wenn der Zeitschrift Herausgeber einen anderen Autor bevorzugt (*The Raven* 00:13:48-00:15:31) und der Dritte verfällt in dramatische Rachemonologe (Asagiri 8: 127). Ein vereinendes Merkmal ist hierbei ein poetisch-affektierter Ausdruck ähnlich der „hypertrophic language“ (Gargano 178) der Erzählinstanzen des realen Poe und des „theatrically Gothic aspect“ mit „campy dialogue“ (Neimeyer 218) der Filmproduktionen von Price und Corman.

Als Entwicklung betrachtet, stellt Carters Text Poes Lebensumstände noch dominierend ungeschönt dar; im Rahmen ihres „demythologizing business“ (Oramus) thematisiert die Autorin die mentale bzw. körperliche Krankheit und seine umstrittene Sexualität, um den Mythos zu entromantisieren und in einer Profanität des Elends zu erden. Schlüsselfaktor dazu sind seine Mutter und Virginia, die beide kaum in *The Raven* Erwähnung finden, womit auch der Faktor der „defective or deviant sexuality“ (Neimeyer 209) wegfällt. Der Film versucht nicht, den Personenkult des Autors zu dekonstruieren, sondern – vermischt mit den Eigenschaften eines post-millennialen „detective hero“ – davon zu profitieren (Herrera 75). Eine psychosexuelle Fixierung auf seine Mutter oder die Ehe zu einer minderjährigen Verwandten wären mit keinem Helden-Image vereinbar; seinem Lebenslauf und einer vermuteten, von der Norm abweichenden Sexualität werden bereits von McTeigue die Zähne gezogen und diese somit entschärft. In *Bungo Stray Dogs* kommt es nicht einmal mehr zu einer Erwähnung von Elizabeth oder Virginia.

Was bleibt, ist „the archetype of a mad genius or the tormented Romantic artist, the *poète* [sic] *maudit* crushed by a crass and insensitive world“ (Neimeyer 209). Psychische Krankheit taucht in jeder der untersuchten Darstellungen auf: Carters Poe ertränkt seine „disordered wits“ (58) in Alkohol, im Film ist die ihm zugeschriebene Dunkelheit in der Psyche beheimatet (0:26:56-0:27:03) und im Manga lässt er nach einer langen Depression seinen Rachegelüsten freien Lauf (Asagiri 8: 127). Darin liegt eine implizite Betonung seiner Außenseiterrolle; wie verschiedene Ebenen der Uhr der Figur zeigen, passt keiner der Poes in die ihn umgebende Gesellschaft. Anders als die Beziehung zu seiner Mutter und seiner Frau betonen die Werke diesen Faktor zunehmend. Bei Carter zwar genauso präsent, aber durch „the heroic light of the Republic“ (51) nur auf metaphorischer Ebene zu finden, eckt McTeigues Figur offensichtlich bei Institutionen (0:23:45-0:23:58) und Menschen (0:19:27-0:19:28) an. Asagiris Poe spricht letztendlich explizit aus, dass ein Leben in der Gesellschaft eine einzige Agonie ist (Asagiri 8: 126).

Die Untersuchung des Symbolgehalts der drei Figuren bestätigt jedoch Poe – obwohl stets in unterschiedlichem Grade mit Literatur assoziiert – nicht als universelles Symbol für Literatur an sich (Neimeyer 206). Sein Status als „America’s first authentic neurotic genius“ (Roberts, zitiert nach Neimeyer 210) nimmt einen größeren Stellenwert ein – Carter situiert Poe allerdings im Widerspruch zur US-amerikanischen Gesellschaft seiner Zeit und zum American Dream, genauso, wie sie auch gegen andere Bestandteile des Poe-Mythos anschreibt. Dennoch ist feststellbar, dass – selbst oder eben gerade in einem Text, der sich dessen Dekonstruktion widmet – er stets

vorhanden ist, auch wenn Kernmerkmale wie die Beziehung zu Virginia durch Detektivarbeit und einen Waschbär ersetzt oder, von einer übergreifenden Ikonografie Poes als Figur ausgehend, ergänzt werden.

Conclusio

Dieser Artikel zeigt, dass Jens Eders Uhr der Figur ein hilfreiches Analysemodell ist, um Gemeinsamkeiten, Unterschiede, Einflüsse und Auswirkungen verschiedener figürlicher Darstellungen desselben real-historischen Referenten herauszuarbeiten, zu sortieren und somit für einen Vergleich geeignet aufzubereiten. Jener Referent, der Schriftsteller Edgar Allan Poe, ist umgeben von Zuschreibungen, einer Art semantischem Gepäck, das dem Autor als Charakter in allen drei Beispielen gleich zu Beginn von dem jeweiligen Werk auferlegt wird. Obwohl Carters Erzählung, McTeigues Film sowie Asagiris Manga ihr eigenes Ziel in der Figurendarstellung verfolgen, schultern sie ihrem Poe jenes semantische Feld via Namedropping auf, bevor das Publikum ihn als vom Poe-Mythos unabhängige Entität wahrnehmen kann.

Bei der Inkorporierung dieses Mythos gibt es entscheidende Parallelen, Schnittpunkte und Abweichungen. Die drei Poes weisen eine theatralische Sprache bzw. Gestik, die Assoziation mit einem Raben, psychische Instabilität und die Rolle des gesellschaftlichen Außenseiters auf. Besonders interessant sind jedoch die festzustellenden Entwicklungen von Carters Text bis hin zu Asagiris Manga. Spielen in „The Cabinet of Edgar Allan Poe“ Virginia und seine Mutter noch eine fundamentale Rolle, finden sie im Film kaum noch Erwähnung und das Manga klammert sie letztendlich völlig aus. Der Vergleich der unterschiedlichen Ebenen der Uhr der Figur ergab darüber hinaus, dass Edgar Allan Poe als fiktives Wesen in seiner Artefakt-, Symbol- und Symptomwirkung wandel- und erweiterbar ist, wie die verstärkt hervorgehobene Verbindung des Autors zur Kriminalliteratur oder ein Waschbär als Beispiel einer ikonischen Hybridisierung zeigen. Dies bestätigt folglich, dass der Poe-Mythos zwar ein Repertoire an Standardmerkmalen aufweist, aber dennoch Potenzial zur (pop-) kulturellen Abwandlung und Weiterentwicklung birgt.

Literaturverzeichnis

- Asagiri, Kafka. *Bungo Stray Dogs: Volume 08*. Trans. Kevin Gifford. Illus. Sango Harukawa. New York: Yen Press, 2018. Print.
- . *Bungo Stray Dogs: Volume 13*. Trans. Kevin Gifford. Illus. Sango Harukawa. New York: Yen Press, 2019. Print.
- . *Bungo Stray Dogs: Volume 14*. Trans. Kevin Gifford. Illus. Sango Harukawa. New York: Yen Press, 2020. Print.
- Carter, Angela. *Black Venus*. London: Chatto & Windus, 1985. Print.
- Eder, Jens. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren Verlag, 2014. Print.
- Eurovision.de. "Songtext: Teya und Salena: 'Who the Hell Is Edgar' | Österreich." *Eurovision.de*. 2. Mai 2023, Norddeutscher Rundfunk. Web. Aufrufdatum 25. April 2025.
- Gallagher, Catherine. "What Would Napoleon Do? Historical, Fictional, and Counterfactual Characters." *New Literary History*, 2011, vol. 42, no. 2, S. 315-336. Print.

- Gargano, James W. "The Question of Poe's Narrators." *College English*, 1963, vol. 25, no. 3, S. 177-181. Print.
- Herrera, José M. R. "The Typesetter of James McTeigue's *The Raven*: Poe's Dual Fandom in Post-Millennial Transmedia Culture." *The Edgar Allan Poe Review*, 2020, vol. 21, no. 1, S. 71-85. Print.
- Marling, William. "Vision and Putrescence: Edogawa Rampo Rereading Edgar Allan Poe." *Poe Studies/Dark Romanticism*, 2002, vol. 35, S. 22-30. Print.
- Martynkewicz, Wolfgang. *Edgar Allan Poe*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2003. Print.
- Matuschek, Stefan. "Individualitätsmythen der Moderne. Faust im Kontext." *Faust-Handbuch. Konstellationen – Diskurse – Medien*, herausgegeben von Carsten Rohde, Thorsten Valk, Mathias Mayer, Stuttgart: J. B. Metzler, 2018, S. 12-22. Print.
- Neimeyer, Mark. "Poe and popular culture." *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*, herausgegeben von Kevin J. Hayes, Cambridge: Cambridge University Press, 2002, S. 205-224. Print.
- Oramus, Dominika. "The Very Highest Level of Mythic Resonance: Angela Carter and the Trope of Recognition." *Humanities*, 16. Juli 2020, vol. 9, no. 3. Web. Aufrufdatum 1. September 2025.
- Stemberger, Martina. "Lolita, Oblomov & Co. Figurations of Literary Iconicity Between Transfictionality, Transmediality, and Transculturality" *Iconizing of Literature, Art, Humanities, and Science: Intermediality and Value in Popular Culture*, herausgegeben von Paula Wojcik, Sophie Picard, Hannes Höfer, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2025, S. 31-48. Print.
- The Raven*. Regie: James McTeigue, Auftritt von John Cusack, Intrepid Pictures, 2012. Film.
- Tonkin, Maggie. "The 'Poe-Etics' of Decomposition: Angela Carter's 'The Cabinet of Edgar Allan Poe' and the Reading-Effect." *Women's Studies*, 2004, vol. 33, no. 1, S. 1-21. Print.

Re-making the Monster

Das Re-writing des frankensteinischen Doppelgängers in Alasdair Gray's *Poor Things*

Leo Auer

Abstract

Poor Things (1992) von Alasdair Gray ist ein Re-writing von Mary Shelleys *Frankenstein*, in dem der Wissenschaftler Godwin Baxter einer toten Frau das Gehirn ihrer ungeborenen Tochter einpflanzt, um sich so die perfekte Gefährtin zu schaffen. Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Frage, wie *Poor Things* das Doppelgängermotiv aus *Frankenstein* neu interpretiert. Psychoanalytisch gedeutet lässt sich Bella als Doppelgängerin von Godwin sehen, als seine unterdrückte Sexualität und sein Todesengel. Als Doppelgängerin ihrer toten Mutter ist sie deren unheimliche Wiederkehr aus dem Verdrängten. Innerhalb der Diegese ist Bella ein diskursives Konstrukt ihres Ehemanns Archibald McCandless, der die Geschichte ihrer fantastischen Entstehung und Bildungsreise durch Europa in Romanform festhält. In der Rahmenhandlung ist sie wiederum ein Konstrukt des fiktionalisierten Autors Alasdair Gray, der wiederum Archibald McCandless' Werk kommentiert und veröffentlicht. Schließlich ist Bella auch noch die Doppelgängerin von Archibalds Ehefrau Victoria, die möglicherweise die Vorlage für Bella war und die Geschehnisse des Romans abstreitet. Die Frage nach Bellas/Victorias wahrer Identität wird zu einer Kritik an der patriarchalen Konstruktion der monströsen weiblichen Doppelgängerin. Letztendlich bleibt die Frage nach der Wahrheit unaufgeklärt, aber die Doppelgängerbeziehung zwischen Kreatur und Schöpfer wird über die Diegesen hinaus meta- und transfiktional ausgeweitet. Das Re-writing wird zu einem Doppelgänger seiner Vorlage.

Keywords: Frankenstein, *Poor Things*, Alasdair Gray, Re-writing, Doppelgängermotiv

Empfohlene Zitierweise: Auer, Leo (2026). Re-making the Monster. Das Re-writing des frankensteinischen Doppelgängers in Alasdair Gray's *Poor Things*. UR: Das Journal, 7(1), S. 109-121. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.202607010>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Als Re-writing von *Frankenstein* (1818) ist *Poor Things* (1992) nicht sehr subtil. Der Roman des schottischen Autors Alasdair Gray nimmt unter anderem im Klappentext direkt auf die Vorlage Bezug: „Nothing here would surprise Mary Shelley [...]“ (Gray). Die Figuren, ihre Beziehungen zueinander und ganze Handlungselemente sind eindeutig von Shelley inspiriert. Der Plot dreht sich um einen zurückgezogenen schottischen Wissenschaftler, Godwin Baxter, der aus der Leiche einer Frau und dem Gehirn ihrer ungeborenen Tochter eine neue Person schafft, die er Bella nennt. Allerdings präsentiert Gray die Geschichte nicht unmediiert: Der Herausgeber des Romans heißt ebenfalls Alasdair Gray und schreibt als fiktionalisierte Version des Autors im Vorwort, er habe den Roman von einem Museumsmitarbeiter in Glasgow erhalten, der ihn wiederum auf der Straße in einem Karton aussortierter Dokumente gefunden habe. Der Roman trage den Titel „Episodes from the Early Life of a Scottish Public Health Officer“ und sei von Archibald McCandless M.D. im Jahr 1909 verfasst worden. Der fiktionale Herausgeber Gray selbst habe den Roman lediglich in *Poor Things* umbenannt, leicht lektoriert, mit einem Anhang versehen und zusammen mit einem Brief der Frau des Autors, Victoria McCandless, veröffentlicht. Diese bestreitet die von ihrem Mann beschriebenen Ereignisse; laut ihm sei sie nämlich jene von Godwin Baxter erschaffene Kreatur (VI-XI).

Der reale Autor Gray stellt mit seiner postmodernen Verschachtelung der Geschichten die Frage nach Bellas und Victorias Identität, ohne dabei eine befriedigende Antwort zu geben. In ihrem Artikel nennt Lynne Diamond-Nigh *Poor Things* „a satire of [...] our continual vain quest for the attainment of truth“ (178). Andere Rezensent*innen nennen es ein Pastiche oder eine Parodie auf verschiedene Genres (Jones und Foote 70). Dass also Gray sein Quellmaterial nicht unkritisch und ohne Humor aufnimmt, wird offensichtlich; er schafft mit *Poor Things* absichtlich ein unstimmes Werk mit mehreren monströsen Figuren, denn es wird impliziert, dass auch Godwin Baxter selbst eine künstlich erschaffene Kreatur ist (Fiorato 284).

Godwin Baxter als Schöpfer und Bella als Kreatur fallen auf den ersten Blick klar in die Rollen des Victor Franksteins und seiner Kreatur, deren antagonistische und doch enge Beziehung in der Forschung oft mit dem Doppelgängermotiv beschrieben wird. Nach und nach ergeben sich aber mehr Dynamiken zwischen anderen Figuren, die einander über die Grenzen der Binnenhandlungen hinaus verdoppeln. Inwiefern die Figur Bella als Doppelgängerin von anderen Figuren gelten kann und auf welche Art dies umgesetzt wird, ist Thema dieses Artikels. Dabei wird die traditionelle psychoanalytische Definition mit der postmodernen Dekonstruktion des Doppelgängers verbunden, um den Themen und Methoden beider Romane gerecht zu werden. These ist, dass *Poor Things* als Re-writing selbst eine Doppelgängerbeziehung zu seinem Vorgänger *Frankenstein* unterhält und das thematisiert, um geschlechtsspezifische Machtverhältnisse und das Wesen der Fiktion selbst anzusprechen. *Poor Things* fragt, wie die Geschichte Franksteins wohl gelaufen wäre, wenn Victor seiner Kreatur nicht schon beim ersten Anblick jegliche Liebe verweigert hätte, und parallelisiert die Erschaffung einer Kreatur mit dem literarischen Schaffen.

Das romantische Doppelgängermotiv aus psychoanalytischer Sicht

Wie kann nun also die Beziehung von Schöpfer und Kreatur in *Poor Things* mit der in *Frankenstein* verglichen werden? Der Antagonismus zwischen Victor und seinem Monster ist das Thema vieler Analysen des kanonischen Schauerromans und wird oft als Merkmal des Doppelgängermotivs verstanden. Der Begriff des Doppelgängers wurde vom deutschen Romantiker Jean Paul geprägt und hat seitdem in den Geisteswissenschaften weite Verwendung gefunden (Fonseca 188), besonders in der Psychologie und Psychoanalyse. Der früheste Forschungstext in diese Richtung ist „Der Doppelgänger“ (1914) von Otto Rank, der, ausgehend von einem Korpus kanonischer europäischer Literatur, einige typische Merkmale eines Doppelgängers aufstellt, die teilweise auch auf Victor Frankenstein und seine Kreatur zutreffen (obwohl dieser Roman hier noch unerwähnt bleibt):

[...] immer auch tritt dieser Doppelgänger seinem Vorbild hindernd in den Weg und in der Regel kommt es beim Verhältnis zum Weib zur Katastrophe, die meist in Selbstmord — auf dem Umweg des dem lästigen Verfolger zgedachten Todes — endet. (Rank 135f.)

Rank bezieht sich auf damalige ethnologische Untersuchungen, die herausfanden, dass Schatten und Spiegelbilder im Volksglauben zuerst die Bedeutung eines unsterblichen Schutzgeistes hatten, aber später eine Todesbedeutung annahmen (152). Es fällt auch seine stark autobiographische Lesart auf, in der er die Autoren der jeweiligen Werke mit ihren Protagonisten gleichsetzt (136). Die Männlichkeit des Doppelgängers wird hier einfach angenommen.

Schon Rank identifiziert das, was die spätere Forschungsliteratur als eine Haupteigenschaft des Doppelgängermotivs auffasst, nämlich die nach außen projizierte innere Spaltung des Ich. Je nach theoretischer Auffassung kann der Doppelgänger seinem Vorgänger ähnlich sehen und charakterlich sein komplettes Gegenteil sein, und er kann die unterdrückten Wünsche oder die Schuldgefühle repräsentieren, die aus dem Nichterreichen des Ichideals hervorgehen (Fonseca 188f, Rank 178). Jedenfalls ist der Doppelgänger eine zumindest teilweise eigenständige Figur, die für Probleme im Leben ihres Vorgängers verantwortlich ist. In seinem einflussreichen Text „Das Unheimliche“ (1919) nimmt sich Freud des Themas anhand von E. T. A. Hoffmanns „Der Sandmann“ an. Laut Freud greift das Ich auf eine kindliche Entwicklungsstufe zurück, in der es sich noch nicht als von der Außenwelt getrennt wahrnahm, um sich selbst zu verdoppeln und daher der Kastrationsangst zu entgehen. Durch die Wiederkehr des Bekannten in einer anderen Person will sich das Ich seiner Unsterblichkeit versichern. Weil aber das Bekannte im Unbekannten verdrängt wurde, bringt dessen Wiederholung ein ängstliches, unheimliches Gefühl hervor (Freud 314).

Wie schon der Bezug auf ein Ichideal nahelegt, geht es hier nicht nur um die Gefühle eines Einzelnen. Der oft von der Gesellschaft isolierte Protagonist von Doppelgängergeschichten (Fonseca 189) kann doch nicht unabhängig von ihr agieren. Ralf Haekel argumentiert, dass Frankensteins Monster der Sündenbock einer philosophischen Ära ist, die langsam an dem Konzept der gottgegebenen Seele als lebensnotwendig zu zweifeln beginnt. Es ist das Resultat von Frankensteins Auflehnung gegen die göttliche Natur der Menschen, und damit auch das Andere der Gesellschaft, das Tabu (Ramsey, 346; Haekel 255f.). Mit einem ähnlichen Bezug auf

zeitgenössische Denkweisen bezeichnet Fonseca den Doppelgänger als etwas inhärent Romantisch-Gotisches: „[D]oubling speaks to that part of humanity which neoclassicism and logic would have exiled from the consciousness“ (195). Auch Kalea Ramsey meint, dass die Kreatur die Dichotomie zwischen romantischer Gefühlsbetontheit und aufklärerischer Logik repräsentiert (344). Sie sagt, die physische Fragmentierung der Kreatur spiegelt Victors psychische wider, nämlich seine Abneigung gegen menschlichen Kontakt und gegen seine eigene menschliche Natur (346).

Victor Frankenstein beschreibt seine Kreatur als abnormale Mischung aus schön und hässlich, lebendig und tot, und wird aus seinem wissenschaftlichen Traum herausgerissen, sobald er das erste Zeichen von Leben in ihr erkennt (Haekel 250f.) – und damit seinen eigenen Tabubruch. Ramsey sagt dazu:

The moment Victor succeeds scientifically is the very moment he fails morally. He becomes his own monster. [...] he experiences his moral conscience as an external force which is pursuing him as prey, as an object of admonishment and eventually punishment. (351)

Sein Beitrag zur Zukunft der Menschheit, sein Schlüssel zur Unsterblichkeit wird in einer Inversion seines ursprünglichen Zwecks zum Bringer des Todes. Die Unheimlichkeit des Monsters liegt in genau dieser Verkehrung, es hält dem Erschaffer sozusagen einen Spiegel vor, indem es das Verdrängte offensichtlich macht. Durch die Auslöschung von Victors Ehefrau, Familie und schließlich Victor und sich selbst verhindert das Monster letztlich jede Form der Verdopplung oder Fortpflanzung, wie im psychoanalytischen Doppelgängermotiv vorgeschrieben.

Die weibliche Doppelgängerin

Poor Things behält die tragische Ironie dieser Selbstzerstörung bei, zeigt sich allerdings mit einem stärkeren Fokus auf die Absurdität des Plots und seine Gesellschaftskritik. Der sich selbst isolierende, aber intelligente Medizinstudent Godwin Baxter wird von McCandless als „ogreish“ und „shy“ (Gray 12) beschrieben und ist bei ihrer beiden Mitstudierenden an der medizinischen Universität von Glasgow unbeliebt. Er kann Körper in einer Starre zwischen Leben und Tod festhalten und auch wiederbeleben, ein Talent, dass er schließlich nützt, um sich selbst die perfekte Lebensgefährtin zu schaffen. Bella ist zuerst „a *tabula rasa* of complete sexual maturity, and, literally, immoral“ (Hensher 33, kursiv im Original), wird aber durch seine Erziehung rasch zu einem selbstbewussten, eigenständigen Wesen.

Godwins Plan scheitert, als sie sich romantisch gegen ihn und für McCandless entscheidet, weil Godwin Baxter ihr zu „ordinary“ ist (Gray 51), was ihn in eine tiefe Depression stürzt. Der für Frauen abstoßende Godwin hat auf Bella seine sexuellen Wünsche projiziert, wird aber von ihr zurückgewiesen, gerade weil er sie so an seine abstoßende Erscheinung gewöhnt hat. Sie ist gleichzeitig die begehrte Frau und die Doppelgängerin, die eine Beziehung zu dieser verhindert, was sie von dem typischen männlichen Doppelgänger unterscheidet. Sie verhindert durch ihre sexuelle Abweisung die Fortpflanzung ihres Erschaffers, und trägt letztendlich zu seinem Tod bei, weil seine Trauer um ihre Zurückweisung seinen grotesken Körper unwiderruflich beschädigt hat (242). Sie ist die Bestätigung von Victor Frankensteins Befürchtung, die er in Schottland kurz

vor der Fertigstellung der weiblichen Kreatur hat: „and she, who in all probability was to become a thinking and reasoning animal, might refuse to comply with a compact made before her creation“ (Shelley 170). Godwin nimmt hier sowohl die Rolle des Wissenschaftlers als auch des hässlichen Monsters ein, das sich eine Frau wünscht.

Im Gegensatz zu ihrem Schöpfer und Frankensteins Monster ist Bella wunderschön und beliebt beim anderen Geschlecht. Nachdem sie sich mit McCandless verlobt hat, bricht sie spontan mit dem Anwalt Duncan Wedderburn auf eine Tour durch Europa auf, von der sie Godwin Baxter und McCandless in Briefen berichtet, die etwa ein Drittel von McCandless' Roman darstellen. Wedderburn kehrt schließlich ohne sie nach Großbritannien zurück und in seinem eigenen Brief beschreibt er Bella als biblische Verführerin und ihren gesetzlichen Vertreter Godwin Baxter als Satan selbst (Gray 94). Hier wird klar, dass die weibliche Monstrosität ganz anders aufgebaut ist als die männliche: Bellas großer sexueller Appetit und ihre Schönheit sowie ihre Autonomie wären für einen Mann vielleicht normal, für eine Frau im Gegensatz zum viktorianischen Ideal aber erschreckend, grenzüberschreitend (Genca 72). Sie ist als Resultat ihrer Körperlichkeit und ihrer liberalen Erziehung ein wandelnder Tabubruch und damit das Inbild von Godwin Baxters unterdrückten Wünschen und Ängsten, gleichzeitig näher an seinem Ichideal und weiter entfernt von jenem der Gesellschaft. In dieser Hinsicht ähnelt sich Frankensteins Monster, dass von der Gesellschaft verstoßen wird, weil es ihren oberflächlichen Ansprüchen nicht genügt, sich aber ursprünglich als gutherzig zeigt und sich nach Zugehörigkeit sehnt. Auch Bella ist hilfsbereit und freundlich, wenn auch auf eine ehrliche, unmittelbare Art, die andere oft überrascht. Ihre Unkonventionalität ist allerdings auch ein Faktor in ihrer sexuellen Anziehungskraft, während das Monster ausschließlich Ablehnung erfährt.

Bella behält von dem typischen Doppelgängermotiv aus *Frankenstein* seine gesellschaftliche Tabuisierung bei, aber fügt eine sexuelle, anziehende Komponente hinzu, indem sie in sich die Rollen von Liebesobjekt und Antagonistin vereint. In der Forschung gelten weibliche Doppelgängerinnen von weiblichen Figuren als selten (Fonseca 196f.), solche von männlichen Figuren werden in den konsultierten wissenschaftlichen Texten nicht explizit erwähnt. Unter Bezugnahme auf *Frankenstein* und die psychoanalytische Deutung ist Bella jedoch ohne Zweifel eine weibliche Doppelgängerin eines männlichen Vorgängers. Ohne die Vorlage wäre vielleicht eine Deutung von Bella als Fem- oder Sexbot naheliegender, wie sie in anderen von Frankenstein inspirierten Werken wie *Ex Machina* oder *Blade Runner* existiert (Beal 74). In ihrem Text zu *Ex Machina* beschreibt Eleanor Beal Roboter als natürliche Weiterführung des *Frankenstein*-Mythos (70). Auch hier widersetzt sich die Kreatur ihrem väterlichen Schöpfer; diese Seite von weiblichen Kreaturen erinnert an Pandora, die von den Göttern geschaffen wurde, um Prometheus' Bruder Epimetheus zu verführen und dadurch das Schlechte unter den Menschen freizusetzen. Aber die Beziehung zwischen Bella und Godwin in *Poor Things* gleicht mehr dem Pygmalion-Mythos (Diamond-Nigh 180). Pygmalion erschafft hier die Statue einer Frau, die so schön ist, dass er die Götter bittet, sie zum Leben zu erwecken. Die zwei Seiten einer monströsen Frau, Schönheit und Sexualität, und deren Potential zur Subversivität und zum Antagonismus werden von diesen beiden Mythen gut illustriert. Diese beiden Faktoren machen den Unterschied zwischen der

hinterhältigen und verführerischen Bosheit, die Bella vorgeworfen wird, und der Monstrosität von Frankensteins Kreatur aus. Bella nimmt den Zweck ihrer Erschaffung aber nicht als Lebensschicksal hin, sondern versucht, ihren Status als Monster und designierte Doppelgängerin von Godwin Baxter zu transzendieren.

Selbstwerdung der Doppelgängerin

Poor Things ist nicht nur die Geschichte der Erschaffung einer Kreatur, sondern auch eine Art Bildungsroman (Diamond-Nigh 178). Analog gilt das für *Frankenstein*: Die innerste Binnenhandlung des Romans besteht aus der Geschichte des Monsters, die es selbst Victor Frankenstein erzählt: Nachdem es von ihm erschaffen und sofort verlassen wurde, versteckt es sich in einer Hütte in Deutschland und lernt dort das Lesen und Sprechen, indem es einer Familie bei ihrem täglichen Leben heimlich zuhört und zuschaut. Dabei liest es *Paradise Lost* (und *Die Leiden des jungen Werther* und Plutarchs Parallelbiographien, Shelley 127) und entwickelt darauf basierend ein Verständnis seiner eigenen Natur, seines Wunsches nach Nähe, aber auch seiner satanischen Kapazität für ein Aufbegehren gegen seinen Macher. Für die Leser*innen wirkt das Monster dadurch menschlicher und weniger furchterregend (Bleiler 351), es wird von einem Antagonisten zu einem tragischen Helden oder Anti-Helden, wie Victor selbst.

Auch Bella wird durch ihre Bildung vermenschlicht und entgeht einer einfachen Einteilung in ‚gute‘ oder ‚böse‘ Frau, ja sogar in Mensch oder Frau als getrennte Kategorien. In ihren Briefen an Godwin beschreibt sie ihre Reise mit Wedderburn durch Europa. Sie lernt dabei in Gesprächen mit ihren Mitreisenden über Sozialismus, Freiheit, Handel, Geschichte und das britische Imperium, und hält das alles in ihren Briefen fest (Gray 155-163). Bis zu diesem Zeitpunkt hatte sie die naive Einstellung eines Kindes, doch dann bringt sie ihr Reisebegleiter Harry Astley nach Alexandria, wo sie eine Gruppe armer Leute sieht, die öffentlich ausgepeitscht werden. In einer traumatischen Regression in eine frühere Entwicklungsphase, wie es McCandless beschreibt (151), meint Bella dort ihre eigene Tochter wiederzuerkennen, kann sie aber nicht retten. Es ist ein Moment des Erinnerns, oder auch des Erwachsenwerdens, bei dem sich Bella zum ersten Mal mit der furchtbaren Realität der Welt abfinden muss. Aber anstatt dem Zynismus zu verfallen wie Harry Astley, will sie die Welt zu einem besseren Ort machen. Sie beschließt: „I must be a Socialist“ (164), und später: „I will be a doctor“ (197). Sie nimmt sich damit der Aufgabe ihres Schöpfers und seiner Schuldgefühle an, selbst nicht mehr in der Welt vollbracht zu haben. Wie Godwin sagt: „I wanted to win your love far more than I cared for the scorched and broken victims of heavy industry“ (195). Sie repräsentiert nicht nur seine sexuelle Seite, sondern auch seine politischen Ansichten und seine soziale Verantwortung, die er wegen ihrer Existenz nie ausgelebt hat. Damit komplementiert sie ihn, gleicht seine Schwächen aus und wird sozusagen seine bessere Hälfte, seine Doppelgängerin. Gleichzeitig ist das nicht die einzige Beziehung, bei der Bella jemanden verdoppelt. Mit Freuds Theorie des Unheimlichen könnte man sagen, dass bei der Begegnung in Alexandria das Bekannte in Form des mütterlichen Instinkts von Bellas Körper wiederkehrt, dem sich Bellas Gehirn nicht bewusst ist (Freud 309). Psychoanalytisch gesehen wird Bella hier zur Doppelgängerin ihrer eigenen Mutter Victoria Blessington, der biologischen Schöpferin ihres

Gehirns und damit Bewusstseins; sie sieht ihr sogar, wie für Doppelgänger üblich, zum Verwechseln ähnlich, weil sie den gleichen Körper haben. Das führt schließlich am Höhepunkt von McCandless' Erzählung zu einer dramatischen Szene, bei der die Hochzeit von McCandless und Bella in Glasgow vom Ehemann von Victoria, General Blessington, unterbrochen wird.

Blessington behauptet, Bella sei immer noch seine psychisch kranke, „erotomanische“ Frau, über die er als Ehemann Verantwortung übernehmen müsse, und sie könne daher vor dem Gesetz keinen anderen heiraten (Fiorato 291). Bella, die bisher glaubte, sie sei eine junge Frau mit Amnesie, erfährt nun von Godwin Baxter eine Art Halbwahrheit: Sie sei eine wiederbelebte Victoria Blessington, die nach ihrem Suizid von ihm ins Leben zurückgeholt wurde. Es folgt eine philosophische Diskussion, in der die Figuren versuchen, die Identität von Bella/Victoria festzulegen. Diese wird in Sidia Fioratos „The Problem of Liminal Beings in Alasdair Gray's *Poor Things*“ im Detail analysiert. Bellas eigenständiger Personenstatus wird von Godwin Baxter durch die „psychological continuity“ (292) einer Person belegt, die von Tod und Amnesie unterbrochen wurde. Dabei nimmt Godwin effektiv eine Trennung von Hirn und Körper vor und behauptet, dass es ohne Gehirn und ohne Bewusstsein keine Person geben kann (292f.). Durch ihre Reisen, ihre Lektüre und nicht zuletzt Baxters Erziehung ist sie eine eigenständige Person mit einer eigenen „narrative identity“ (294) geworden. Außerdem ist sie seine Erbin und daher in den gesellschaftlichen Zyklus von Besitzverhältnissen integriert (288) und er gibt ihr eine soziale Rolle, über die sie mit anderen in Beziehung treten und ihr Selbstbewusstsein aufbauen kann. So Fiorato: „[M]an is ontologically relational [...] alterity preceeds the ‚I‘“ (289).

All das konnte und wollte Victor Frankenstein seiner Kreatur hingegen nicht möglich machen. Er hat Angst, dass er eine Parallelgesellschaft eröffnen würde, wenn er ein weibliches Wesen schafft, mit dem sich seine Kreatur fortpflanzen kann. Die Kreatur weiß, dass sie selbst nicht als Mensch gesehen wird, dass ein Mord an ihr legal nicht als Mord zählen würde (290). Dabei hat sie ein Bewusstsein und Erinnerungsvermögen, durch das sie sich selbst definieren kann, genau wie Bella. Es fehlt der Kreatur aber an einer gesellschaftlichen Rolle und daher wird ihre einzige Beziehung, jene zu Victor Frankenstein, die für ihr Wesen konstitutive. Victor spielt für das Monster die alleinige Rolle des Schöpfers, während Bella von Godwin und der von Gray so passend benannten Victoria abstammt, die beide prägend für sie sind. Dadurch, dass sie nicht nur Godwin verdoppelt, gewinnt ihre Figur an Tiefe und Dimension. In ihrer zweifachen Verdopplung wird Bella eine eigenständige Person und Frau, weil sie unterschiedliche Rollen in unterschiedlichen Kontexten einnehmen kann. Innerhalb der Binnenhandlung triumphiert Bella am Ende über General Blessington, darf McCandless heiraten und Medizin studieren und hat damit ihre neue Identität selbst bestimmt. Allerdings ist die Geschichte dort noch nicht zu Ende.

Die Identität der Doppelgängerin im Spiel der Diegesen

Die Identitätsdebatte wird allerdings vom Brief aus dem Jahr 1914, der McCandless' Roman am Ende beigefügt wird, auf eine Neues kompliziert. In ihm behauptet eine Frau, die sich Victoria McCandless M.D. nennt, dass ihr Ehemann große Teile der Geschichte erfunden oder falsch interpretiert hätte, inspiriert von Werken der Schauerliteratur wie jenen Mary Shelleys: „What

morbid Victorian fantasy has he NOT filched from?“ (Gray 272f.). Sie meint, er tat es am Ende seines Lebens aus Neid auf sie und Godwin Baxter, obwohl er sich der Realität wohl bewusst war. Victoria McCandless erzählt ihre eigene Version der Geschichte, in der sie, um aus ihrer Ehe mit General Blessington zu fliehen, bei Godwin Baxter untertaucht. Er gibt ihr den Decknamen Bella, bringt ihr die Wissenschaften und Politik näher und sie lernt ihn zu lieben und will ihn heiraten, was er aber zurückweist. Diese Version der Geschichte ist interessanterweise nicht fantastisch; Godwin Baxters Abnormalität wird auf Syphilis zurückgeführt, und Victorias Suizidversuch findet schlicht niemals statt. Sie heiratet McCandless nur, um bei Godwin bleiben zu können, bekommt mit ihm drei Söhne und arbeitet als eine der ersten weiblichen Ärztinnen, während sie politisch bei der Fabian Society aktiv ist. Sie adressiert den Brief an mögliche Enkel oder Urenkel, aber im eigentlich letzten Teil des Buches, „Notes Critical and Historical“ vom fiktionalen Herausgeber Alasdair Gray, erfahren wir, dass all ihre Kinder vor ihr starben. *Poor Things* will schlussendlich keine eindeutige Antwort auf die Frage nach Bella/Victorias Identität geben, denn der fiktionale Herausgeber Gray ist fest auf der Seite von Archibald McCandless und bringt, ebenfalls fiktionale, Beweise dafür (Genca 70). Er glaubt wie McCandless, Bella könne die Wahrheit über ihre Erschaffung nicht glauben und verdränge sie deshalb.

Die zeitgenössischen Rezeptionen von *Poor Things* schlagen sich weder auf die eine noch auf die andere Seite der Debatte. Vielmehr nehmen sie die Unaufgeklärtheit der Handlung als postmodernes Spiel des Autors auf, mit dem er auf die Themen seines Romans aufmerksam macht. Die wissenschaftliche Rezeption sieht das ähnlich. Diamond-Nigh schreibt: „[*Poor Things*] suggests the poverty of the real over the imaginary“ (178). Auch Genca meint: „[O]ne can never be sure what to do with Bella’s identity. Interestingly, we are more ready to believe in McCandless’ account, although it is full of fantastic and improbable references“ (72). Vielleicht sind gerade diese fantastischen Elemente das Überzeugende.

Wie können wir uns also die Unsicherheit über Bellas/Victorias Identität über die Binnenhandlung hinaus erklären? Man könnte behaupten, dass Victoria eine Entwicklung in Bella durchmacht, oder Bella in Victoria, also dass sie eine sich verändernde, dynamische Figur ist (Eder, Jannidis und Schneider 13). Allerdings ist diese Entwicklung keine graduelle, sondern eine plötzliche – Bellas und Victorias Leben wird durch den Tod der letzteren und Godwin Baxters Operation in zwei gespalten. Genauso findet im Text eine strikte Trennung zwischen Bella, Victoria Blessington und Victoria McCandless statt: In Archibald McCandless’ Erzählung kommt nur Bella vor, Victoria Blessington ist in der Handlung gar nicht präsent, und Victoria McCandless’ Brief ist strukturell vom Textkorpus getrennt. Es gibt keine Szene, in der zwei von ihnen zusammen vorkommen, ausgenommen von Bellas traumatischer Erfahrung in Alexandria. Als Victoria McCandless den Roman ihres Ehemannes liest, empfindet sie ein starkes Unwohlsein über seinen Umgang mit ihrer Lebensgeschichte. Ähnlich geht es den Leser*innen beim Lesen ihres Briefes, wenn sie plötzlich aus der Handlung gerissen und mit einer kontrastierenden Geschichte konfrontiert werden. Durch die mentale Modellbildung wie ästhetische Reflexion, auf Ebene der Figur wie der Leser*innen, findet hier eine unheimliche Wiederkehr des Bekannten statt, eine Entfremdung, die am besten durch das Doppelgängermotiv beschrieben werden kann. Dafür ist

die Unauflösbarkeit der Frage konstitutiv.

Zudem fällt die postmodern-metafiktionale Einstellung des Romans zu seinen Figuren auf. Denn diese führen interessanterweise etwas Ähnliches wie eine literaturwissenschaftliche Figurenanalyse durch, wenn sie über Bellas/Victorias Identität streiten. Jens Eder meint in seiner Monographie „Die Figur im Film“, dass eine Figur nie einfach als solche analysiert wird, sondern als Zusammenspiel ihrer Konstruktion, Kommunikationssituation und Rezeption (134). Bella ist eine eigene Person, wenn sie von den anderen Figuren als solche wahrgenommen wird, was wiederum die Leser*innen dazu bringt, sie als eigene Figur anzusehen. Bella als intradiegetisches „fiktives Wesen“ (136), als Person, wird von den anderen Figuren ähnlich mental modelliert wie von den Leser*innen, wenn Godwin Baxter die unterschiedliche narrative Identität und Psychologie von Victoria und Bella beschreibt:

Lady Victoria Blessington was a hysteric; so childishly dependent on a husband who found her unbearable that her doctor's visits were the happiest times of her week; so full of self-loathing that she gladly stupefied her mind with sedatives and yearned for her body to be surgically mutilated [...] [Bella] is sane, strong and cheerful, with a vigorously independent attitude to life [...] (Gray 221f.)

Fünf unabhängige Ärzte haben psychologische Atteste über Bella ausgestellt und sind zu dem Schluss gekommen: „Bella Baxter's most striking abnormality is her lack of it“ (223). Die Bella zugeschriebenen Charaktereigenschaften sind nicht dieselben wie jene Victorias. Es ist also schwierig, Bella und Victoria als die gleiche Figur zu bezeichnen; bereits ihre unterschiedlichen Namen geben darüber Aufschluss, dass sie semiotisch gesehen unterschiedliche Rollen annehmen können (Eder, Jannidis und Schneider 5). Die Doppelgängerin ist nicht in das Schicksal ihrer Vorgängerinnen gezwungen und unterscheidet sich sowohl von Victoria Blessington als auch von Victoria McCandless.

Gleichzeitig ist die Figur Bella erst durch ihre Beziehung zur Figur Victoria konstruiert und in den Köpfen der Leser*innen von Anfang an so gestaltet, weil die Frage nach ihrer Identität bereits im Vorwort aufgeworfen wird. Wenn man alle Bezüge auf Victoria aus dem Text entfernen würde, wäre die Rezeption der Leser*innen von Bella nicht mehr die gleiche. Durch eine Analyse des Textes wird die Notwendigkeit der Identitätsdebatte klar, nicht nur für die Figuren, sondern auch für die Leser*innen, wie die Existenz von Fioratos und Vardoulakis' (siehe unten) Analysen beweist. Das fiktive Wesen Bella und das im Text diskursiv erstellte künstlerische „Artefakt“ (Eder 137) Bella werden parallel zueinander infrage gestellt. Die intradiegetische Kreatur Bella und der Text des Romans sind hier beide Objekte der gleichen Analyse.

Das diskursive Re-making der Doppelgängerin

Zum Schluss verbindet Gray die Geschichte dieser einzelnen Figur thematisch mit der größeren Problematik der Abstammung seines Romans von Mary Shelleys *Frankenstein*: Victor Frankenstein wird im Fall von Bella/Viktoria zur Kreatur und später sogar wieder zur Autorin. Godwin Bysshe Baxter (Gray 57) ist nicht nur eine Anspielung auf Mary Shelleys Vater William Godwin, sondern auch ihren Ehemann Percy Bysshe Shelley. Der Autor verweist auf die Meta-Ebene, um die Abstammung seiner Figuren weiter zu komplizieren. Zumindest andeutungsweise findet hier eine

Art metafiktionale Verdopplung statt, bei der Godwin Baxter zwei reale Personen, nämlich den Ehemann bzw. Vater von Mary Shelley, reflektiert. McCandless' Rolle ist nicht die des Ehemannes; transfiktional spiegelt er den Erzähler der Rahmenhandlung von *Frankenstein*, Robert Walton, wider. Seine Fokalisierung definiert den Roman, er selbst ist aber hauptsächlich Zeuge von Godwins und Bellas Erlebnissen, was ihn zum Erzähler, nicht aber Protagonisten der Handlung macht. Man könnte aber auch sagen, dass der fiktionale Herausgeber Alasdair Gray am ehesten die Stellung von Robert Walton einnimmt, weil er die Geschichte als Herausgeberfiktion gefunden und veröffentlicht hat. Der reale Alasdair Gray hat in ihm außerdem einen metafiktionalen Doppelgänger. Zu guter Letzt ahmt Gray mit seinem Werk Mary Shelley nach, und nicht umsonst bezeichnet Shelley im Vorwort der Neuausgabe von 1831 ihren Roman als „hideous progeny“. Das literarische Werk ist die Kreatur der Autorin: Es ist unabhängig von ihr, und kann doch ohne sie nicht existieren. Die Beziehung zwischen Kreatur und Schöpfer bleibt vielschichtig, denn was wäre *Frankenstein* ohne Mary Shelley, und was wäre *Poor Things* ohne *Frankenstein*?

Die inhärenten Machtverhältnisse dieser Beziehung analysiert Dimitris Vardoulakis in seiner Monographie *The Doppelgänger: Literature's Philosophy*, unter anderem direkt auf *Poor Things* bezogen. Er sieht den Doppelgänger nicht als psychologisches Phänomen der Autor*innen oder Figuren, und nicht als eigene Figur, sondern als eine „effective presence“ (3), die sich nicht in der Ontologie, sondern dem Prozess der Konstruktion eines Textes spiegelt (8), nicht im Wer, sondern im Wie. Das Problem des Innerlichen und Äußerlichen, die Spaltung von Hirn und Körper ist für Vardoulakis konstitutiv und vergleichbar mit dem mechanischen Schachspieler, bei dem nie ganz klar ist, wer die Oberhand hat (165f.). Der Versuch, Bellas Identität festzulegen, scheitert, weil der Doppelgänger die Division selbst erschwert (166f.). Die Figur Bella als Kreatur oder Automat, und die Figur Bella als autonomes, freies Wesen sind nicht widersprüchlich, sondern bedingen die effektive Präsenz des Doppelgängers (176). Diese definiert auch Bellas Beziehung zu Godwin Baxter, selbst ein autonomer Automat (184). Vardoulakis schlägt damit auch einen Bogen zwischen der Schöpfer-Kreatur-Beziehung und der Doppelgängerbeziehung: Die gleichzeitige Abhängigkeit und Eigenständigkeit einer Kreatur von ihrem Schöpfer spiegelt die Ähnlichkeit eines Doppelgängers zu seinem Vorgänger wider, aber auch seine oft entgegengesetzten Handlungen, die ihn zum Antagonisten der Handlung machen.

Gerade also der gegenseitige Machtaustausch zwischen Schöpfer und Schöpfung ist geladen mit dem Doppelgängermotiv. Bella wird durch die Wahrnehmung ihrer männlichen Schöpfer zum Monster: „Her monstrous being is not an epistemologically or ontologically solid but a discursive construction perpetuated by the male gaze“ (Genca 69f.). Auf der Ebene der Leser*innen machen diese sich sozusagen mitschuldig, wenn sie Victoria McCandless' Perspektive zugunsten der männlichen abweisen. Für Debra Walker King stellt die falsche Repräsentation einer Frau in der kulturellen Produktion an sich schon eine Instanz des Doppelgängertums dar (viif) und ist aktiv destruktiv für reale Personen. Das ist es, was in *Poor Things* passiert, wenn Archibald McCandless seine Frau als naive, sexualisierte Kreatur eines männlichen Schöpfers darstellt und Victoria McCandless diese Außenwahrnehmung lesen muss. Sie sieht sich nicht selbst in dieser Zuschreibung, sondern identifiziert sich viel mehr mit ihrer Arbeit als Ärztin und Aktivistin, über

die man erst im Anhang mehr erfährt. Der fiktionale Herausgeber Gray schreibt darin, dass ihre Arbeit unbeachtet bleibt und Victorias einziges Buch über die Vorzüge einer körperlich liebevolleren Kindererziehung allgemein belächelt wird und bald in Vergessenheit gerät. Auch sie kann sich nicht verewigen, durch Kinder oder ihr Werk; sie ereilt damit das gleiche Schicksal wie ihr Erschaffer und wie Frankenstein und sein Monster, das nach dem Tod seines Schöpfers freiwillig auf das Eis hinausfährt, um zu sterben.

Fazit

Anhand dieser Analyse lässt sich sagen, dass nicht nur Bella und Godwin oder Bella und ihre Mutter Victoria Blessington in einer traditionell psychoanalytisch deutbaren Doppelgängerbeziehung zueinander stehen, denn die unheimliche Präsenz des Doppelgängers reicht über die Ebenen der Diegese hinaus. Ist Bella ein Monster der männlichen Vorstellungskraft von Archibald McCandless, wie Victoria McCandless behauptet, oder streitet Victoria ihre eigene Herkunft ab, wie der fiktionale Herausgeber Alasdair Gray behauptet? Wer ist die Erfindung, und wer ist der Erfinder? Oder anders gesagt: Wer ist Original und wer ist Doppelgänger*in? Die Frage nach der Identität einer Figur fällt zusammen mit der Frage danach, wer überhaupt die Autorität hat, über die Identität einer Figur entscheiden zu können. Sind es die Autor*innen oder die Leser*innen, die Figur selbst oder andere Figuren? Eine definitive Antwort darauf wäre nur halb so interessant wie die Frage selbst.

Im Spannungsfeld der meta- und transfiktionalen Figurenbeziehungen macht das Re-writing *Poor Things* seine eigene Abstammung anhand der verschiedenen Ebenen der Handlung und vor allem der Rolle der Figur Bella zum Thema. Das Doppelgängermotiv und die postmoderne Verdopplung über die Ebenen der Diegese hinaus sind die Methode, die Gray dafür verwendet. Er bedient sich des psychologisierten Doppelgängermotivs aus *Frankenstein*, um auf die Besonderheiten und Beziehungen der Figuren aufmerksam zu machen und die Frage nach dem Wesen einer Person, einer Figur und auch eines gesamten Werkes zu stellen. Der Doppelgänger lässt uns daran zweifeln, ob wir jemals unabhängig von unseren Vorgänger*innen agieren können.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Gray, Alasdair. *Poor Things: Episodes from the Early Life of Archibald McCandless M.D.* Scottish Public Health Officer. London: Bloomsbury Publishing, 1992. Print.

Shelley, Mary. *Frankenstein*. London: Penguin English Library, 2012 [1818]. Print.

Sekundärliteratur

Beal, Eleanor. „Frankensteinian Gods, Fembots, and the New Technological Frontier in Alex Garland’s *Ex_Machina*.“ *Transmedia Creatures: Frankenstein’s Afterlives*, herausgegeben von Francesca Saggini und Anna Enrichetta Soccio, Lewisburg: Bucknell University Press, 2019, S. 69-84. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.

- Bleiler, Richard. „The Monster.“ *Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares*, herausgegeben von S. T. Joshi (Hg.), Westport: Greenwood Press, 2007, S. 341-373. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Diamond-Nigh, Lynne. „Gray’s Anatomy: When Words and Images Collide.“ *The Review of Contemporary Fiction*, vol. 15, no. 2, 1995, S. 178-183. Web. Aufrufdatum 29. August 2025.
- Eder, Jens. *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren, 2014. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Eder, Jens, Fotis Jannidis und Ralf Schneider. „Characters in Fictional Worlds: An Introduction.“ *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider (Hg.), Berlin: De Gruyter, 2010, S. 3-64. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Fiorato, Sidia. „The Problem of Liminal Beings in Alasdair Gray’s Poor Things.“ *Bioethics and Biolawthrough Literature*, herausgegeben von Daniela Carpi (Hg.), Berlin/Boston: De Gruyter, 2011, S. 283-297. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Fonseca, Tony. „The Doppelgänger.“ *Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares*, herausgegeben von S. T. Joshi (Hg.), Westport: Greenwood Press, 2007, S. 187-213. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Freud, Sigmund. „Das Unheimliche.“ *Imago*, vol. 5/6, 1919, S. 297-324. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Genca, Papatya Alkin. „Making of a Monster: Rewritten Monstrosity in Alasdair Gray’s Poor Things.“ *Transgressive Womanhood: Investigating Vamps, Witches, Whores, Serial Killers and Monsters*, herausgegeben von Manon Hedenborg-White and Bridget Sandhoff (Hg.), Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2014, S. 69-75. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Haekel, Ralf. „‘The horror of my other self’: Die Figur des Anderen in Mary Shelleys Frankenstein und Robert Louis Stevensons The Strange Case of Dr Jekyll und Mr Hyde.“ *Fremde Figuren: Alterisierungen in Kunst, Wissenschaft und Anthropologie um 1800*, herausgegeben von Alexandra Böhm und Monika Sproll (Hg.), Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008, S. 247-262. Print.
- Hensher, Philip. „Making a Bad Wife.“ *The Spectator*, vol. 269, no. 8565, 1992, S. 32-33. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Jones Jr, Malcolm und Jennifer Foote. „A Victorian highland fling.“ *Newsweek*, vol. 121, no. 12, 1993, S. 70. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- King, Debra Walker. „Introduction: Body Fictions.“ *Body Politics and the Fictional Double*, herausgegeben von Debra Walker King (Hg.), Bloomington: Indiana University Press, 2000, S. vii-xiv. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Ramsey, Kalea. „Literary Archetypes Between Universal Myth and Historical Moment: Shelley’s Frankenstein.“ *Proceedings of the 12th International RAIS Conference on Social Sciences and Humanities*, herausgegeben von Nicoleta-Elena Heghes (Hg.), United States: Scientia Moralitas Research Institute, 2019, S. 343-351. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.
- Rank, Otto. „Der Doppelgänger.“ *Psychoanalytische Literaturinterpretation: Aufsätze aus „Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften“ (1912-1937)*, herausgegeben von Jens Malte Fischer (Hg.), Berlin/Boston: De Gruyter, 2010, S. 104-188. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.

Vardoulakis, Dimitris. *The Doppelgänger: Literature's Philosophy*. New York: Fordham University Press, 2010. Web. Aufrufdatum 29 August 2025.

Eva feministisch neuinterpretiert

Das feministische Potential der Interfiguralität anhand eines Vergleichs der biblischen Eva und Simone Hirths Malus

Julia Lang

Abstract

Dieser Artikel beschäftigt sich mit der Frage der feministischen Interfiguralität. Im Zentrum steht dabei die Figur der biblischen Eva. Untersucht wird das feministische Potential einer interfiguralen Verwendung am Beispiel des Romans Malus von Simone Hirth. Dies geschieht durch eine Analyse der Figur in der Bibel und in Malus und die Beschäftigung mit der Frage, inwiefern es sich dabei um dieselbe Figur handelt. Ein Vergleich der beiden Figurenvarianten legt offen, inwiefern eine feministische Neuinterpretation der biblischen Eva möglich ist, ohne zu stark von dieser ursprünglichen Eva abzuweichen und so den Kernmerkmalen der Figur treu zu bleiben. Außerdem zeigt sich, dass das feministische Potential dieser interfiguralen Praxis durch die kulturelle Bedeutung der Bibel im Allgemeinen und der Figur der Eva im Besonderen verstärkt wird, da die biblische Eva auch als kulturelle Ikone bezeichnet werden kann. Gerade durch die starke Treue zu den Kernmerkmalen der Figur und diese Ikonizität ist es dem Roman möglich, die Figur der Eva gänzlich neu zu kontextualisieren und zu bewerten, ihr als Figur jedoch treu zu bleiben.

Keywords: Interfiguralität, Feminismus, Eva, Sündenfall, Malus

Empfohlene Zitierweise: Lang, Julia (2026). Eva feministisch neuinterpretiert. Das feministische Potential der Interfiguralität anhand eines Vergleichs der biblischen Eva und Simone Hirths Malus. UR: Das Journal, 7(1), S. 122-133. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.202607011>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Eva ist eine der bekanntesten Frauenfiguren weltweit, einerseits durch ihre wichtige Rolle in einer der größten Religionen, andererseits auch durch ihre daraus resultierende außerreligiöse Bekanntheit. Das wird verdeutlicht dadurch, dass bereits durch die Erwähnung ihres Namens klar wird, dass es sich dabei um die biblische Eva handelt. Umso spannender ist es, zu betrachten, wie die Figur der Eva in einem anderen zeitlichen und thematischen Kontext, nämlich im Roman *Malus* von Simone Hirth, aus dem Jahr 2023, charakterisiert wird. In diesem Zusammenhang lässt sich beobachten, wie sich die Figur verändert, es stellt sich die Frage, ob die Eva in Hirths Roman aufgrund dieser Veränderungen noch als dieselbe Figur wie in der Bibel betrachtet werden kann und anhand ihres Beispiels lässt sich das feministische Potential von Interfiguralität betrachten. Um eine Antwort auf alle diese Fragen zu finden, muss zuerst ein kurzer Blick auf den Zusammenhang zwischen Intertextualität und Interfiguralität geworfen werden und auch auf den Figurenbegriff im Allgemeinen. Denn nur wenn klar ist, in welchem Sinne es sich bei der biblischen Eva um eine Figur handelt und was ihre Kernmerkmale sind, kann auch erforscht werden, ob und wie sich diese verändern und inwiefern diese Veränderung eine feministische Lesart nahelegt. In Verbindung mit der Frage nach dem Potential muss auch betrachtet werden, ob bei Eva von einer literarischen Ikone gesprochen werden kann, denn diese mögliche Ikonizität verstärkt den möglichen Einfluss einer Abwandlung einer Figur von solch kultureller Relevanz.

Intertextualität und Interfiguralität

Dass ein Zusammenhang zwischen Intertextualität und Interfiguralität besteht, liegt auf der Hand, denn die Verwendung einer Figur in einem anderen Werk als ihrem Ursprungstext verbindet diese beiden Werke eindeutig, unabhängig davon, ob auch auf der Handlungsebene eine Verbindung besteht. Intertextualität ist bereits ein etablierter Begriff in der Literaturwissenschaft und eine detaillierte Begriffsdiskussion würde hier den Rahmen sprengen, kurz kann sie beschrieben werden als die „Präsenz eines Textes in einem anderen Text“ (Genette 10), Interfiguralität hingegen ist als ein Teil von Intertextualität weniger etabliert und bedarf einer ausführlicheren Erläuterung. Müller führt den Begriff der Interfiguralität ein und benennt, dass es verschiedene Formen dieses Phänomens gibt, die relevanteste dabei die Übertragung einer Figur aus einem Werk in ein anderes (Müller 102). Dass er hierbei erwähnt, dass Theodore Ziolkowski für diesen Aspekt von Literatur die Begrifflichkeit *figures on loan* verwendet, unterstreicht, dass es in der Literaturwissenschaft zwar ein Bewusstsein für dieses Phänomen gibt, es jedoch immer wieder aus verschiedenen Zugängen betrachtet wird und es noch keine gänzlich etablierte Art darüber zu sprechen gibt. Richardson beispielsweise verwendet den Begriff der „transtextual characters“ (Richardson 527), um sich die Frage zu stellen, ob es möglich ist, dass derselbe Charakter bzw. dieselbe Figur in zwei oder mehr fiktiven Werken in Erscheinung tritt. Um diese Frage zu beantworten, muss allerdings auch festgelegt werden, was überhaupt als derselbe Charakter gelten kann: Richardson vertritt die Ansicht, dass es auf jeden Fall möglich ist, dass ein*e Autorin in den einen selbst kreierten Charakter in einem Prequel oder Sequel wieder zum Einsatz bringt

und es sich dabei um dieselbe Figur handelt (527). Bei gleicher Autorschaft sieht Richardson also kein Problem der Figurenkontinuität. Schwieriger verhält es sich, wenn es sich um unterschiedliche Autor*innen handelt, Richardson betrachtet Figuren als untrennbar mit ihrer fiktiven Welt verbunden und diese Welt als untrennbar mit dem*der Autor*in, aus diesem Blickwinkel scheint es also nicht machbar, mit unterschiedlicher Autor*innenschaft denselben Charakter einzusetzen (530). Er betrachtet die Figur in dem später entstandenen Werk von einem*r anderen Autor*in also nicht als dieselbe, auch wenn sie über denselben Namen und die gleichen Merkmale verfügt, sondern als Varianten der Ursprungsfigur, genauer gesagt als „recognizable but unauthorized possible continuations or variations of the original figure“ (Richardson 531). Zu einem ähnlichen Schluss kommt man, wenn man sich genauer mit Maria Reichers Verständnis von fiktionalen Figuren beschäftigt: Sie definiert einerseits „internal predicates“ (Reicher 117) als Eigenschaften, die auf die Figur innerhalb der fiktiven Welt, innerhalb der Geschichte, von der sie Teil ist, zutreffen, wie Charaktereigenschaften, Beziehungen zu anderen Figuren oder auch Besitzverhältnisse etc. Andererseits ordnet sie Figuren auch „external predicates“ (Reicher 117) zu, diese liegen außerhalb der fiktiven Welt und es handelt sich um Zuschreibungen in der realen Welt, wie etwa die Frage der Autor*innenschaft oder bei filmisch dargestellten Figuren die Frage nach dem*der Schauspieler*in. Auch hier wird sichtbar, dass es nicht eine einzige Definition des Figurenbegriffes gibt, denn sie trifft eine Unterscheidung zwischen Aspekten einer Figur, die in der fiktiven Welt gelten und welchen, die in der realen Welt verhaftet sind. Hieraus ergibt sich auch die Frage, wie real Figuren an sich sind und damit hat sich auch Umberto Eco beschäftigt. Er beschreibt das Lesen eines fiktionalen Werkes als das Eingehen eines stummen Paktes, so zu tun, als würde man die fiktive Welt für real halten, auch wenn einem die Fiktionalität durchaus bewusst ist (Eco 84). Dieser Pakt erstreckt sich damit auch auf die fiktionalen Figuren, die Teil dieser fiktiven Welt sind, sie sind deshalb mit der gleichen Logik zu behandeln wie reale Personen, auch wenn sie nicht real in diesem Sinne sind. Es zeigt sich also eindeutig, dass es nicht nur eine Figurendefinition gibt und dass sich die verwendete Definition des Figurenbegriffes auf jeden Fall darauf auswirkt, wie eine mögliche Interfiguralität betrachtet wird.

Die biblische Eva

Bevor nun allerdings die Ursprungs-Eva in der Bibel mithilfe der verschiedenen Figurendefinitionen analysiert werden kann, muss zuerst beleuchtet werden, ob die Bibel an sich als literarischer Text betrachtet werden kann und Eva somit eine literarische Figur darstellt. Hierbei ist es wichtig, dass für diese Betrachtung von Eva auch die mögliche Rezeption nicht außer Acht gelassen werden darf, denn während Eva von vielen Menschen auf jeden Fall als fiktionale Figur betrachtet wird, wird sie von einer Vielzahl gläubiger Menschen durchaus auch als historische Person betrachtet. Diese Art der Betrachtung lässt sich auch nicht gänzlich von der allgemeinen Lesart der Bibel trennen und diese ist stark abhängig davon, ob sie von gläubigen Christ*innen gelesen wird oder von Atheist*innen oder Angehörigen anderer Glaubensrichtung. Um sich an dieser Stelle nicht in eine theologische Diskussion oder die Frage des individuellen Glaubens

zu verstricken, muss festgehalten werden, dass die Bibel auf jeden Fall aber auch als eine Form eines literarischen Werkes betrachtet werden kann und alle anderen Bedeutungsebenen, die möglicherweise noch mit diesem Text verknüpft sind, für den Zweck dieser spezifischen literaturwissenschaftlichen Untersuchung unwesentlich sind (Polaschegg, Weidner 9).

Betrachtet man Eva nun als rein literarische Figur, lassen sich ihr nach Reichers Figurenbegriff als ‚internal predicates‘ etwa Neugier, ihre hierarchische Beziehung zu Adam und zu Gott, ihre Entstehung aus Adams Rippe, die Schlange und die verbotene Frucht zuordnen. Auch die Schwangerschaft bzw. die reine Fähigkeit zu dieser fallen in diesen Bereich, ebenso wie die Nacktheit und ihr sich veränderndes Schamgefühl (Gen 2-4). Ihre Neugier wird weniger explizit benannt als die anderen Faktoren, ist allerdings trotzdem recht eindeutig zu erkennen dadurch, dass sie sich durch die Worte der Schlange dazu überzeugen lässt, die verbotene Frucht zu essen: „Da sah die Frau, daß es köstlich wäre, von dem Baum zu essen, [...]“ (Gen 3, 6). Die ‚external predicates‘ lassen sich im Falle der Bibel weniger eindeutig bestimmen, Autor*innenschaft verhält sich hier komplexer als bei den meisten literarischen Werken. Die Analyse von Figuren nach Eder, Jannidis und Schneider verhält sich textintern ähnlich zu der von Reicher, auch sie halten die Bestimmung der wesentlichsten Eigenschaften für zentral. Sie vertreten die Ansicht, dass jede Figur über „core features“ (Eder, Jannidis, Schneider 19) verfügt, also über Kernmerkmale, die für die Figur charakteristisch sind. Die Entstehung Evas findet folgendermaßen Erwähnung: „Gott, der Herr, baute aus der Rippe, die er vom Menschen genommen hatte, eine Frau und führte sie dem Menschen zu“ (Gen 2, 22). Es ließe sich also sagen, dass es eines von Evas ‚core features‘ ist, gleichzeitig ein ‚core feature‘ von Adam zu sein, da sie aus ihm stammt. Danach, noch bevor sie einen Namen erhält, wird sie ebenso wie Adam durch die Abwesenheit von Scham charakterisiert. In Genesis 3, „Der Sündenfall“, wird ihre bedeutendste Eigenschaft ihre Neugier, die auch als Verführbarkeit interpretiert werden kann, denn sie lässt sich von der Schlange davon überzeugen, die Frucht zu kosten, deren Konsum ihr Gott verboten hat und sie überzeugt auch Adam davon. Durch dieses Ereignis bekommen sie Schamgefühl und Gott straft Eva mit der Aussicht auf Schwangerschaft, die mit Schmerzen verbunden sein würde, und mit einer Unterordnung unter ihren Mann Adam: „Du hast Verlangen nach deinem Mann; / er aber wird über dich herrschen“ (Gen 3, 16). In Verbindung mit dieser Androhung der Schwangerschaft wird Eva von Adam auch ihr Name gegeben, der für „Leben“ steht (Gen 3, 20). In Genesis 4, „Kain und Abel“, kommt es schließlich zur angekündigten Schwangerschaft, Eva gebärt nacheinander zwei Söhne, doch nach diesen Geburten findet sie keine Erwähnung mehr (Gen 4, 1-2). Es fällt also aufgrund der geringen Textgrundlage schwer, viele Kernmerkmale festzustellen, diese sind gleichzusetzen mit den bereits benannten ‚internal predicates‘, also der Name Eva, ihr Verhältnis zu Adam, also sowohl ihr Dasein als seine Frau als auch das hierarchische Verhältnis der beiden, ihre Schwangerschaft ebenso wie der Vorgang des Gebärens. Ihr Umgang mit der Schlange und ihr Essen der verbotenen Frucht charakterisiert sie einerseits als von Neugier getrieben, deutet aber andererseits auch ein schwieriges Verhältnis zu Autoritäten, in diesem Fall Gott, und Regeln an. Losgelöst von einer reinen Analyse ihrer Eigenschaften ist es außerdem relevant, über eine mögliche Ikonizität von Eva zu sprechen, da diese eventuelle Ikonizität die kulturelle Bedeutung der biblischen Eva

verdeutlicht und so das möglicherweise erhöhte Provokationspotential einer feministischen Bearbeitung klar wird. Dabei muss zuerst einmal definiert werden, was eine literarische Ikone überhaupt ist und in diesem Zusammenhang liefert Martina Stemberger einen gewinnbringenden Definitionsansatz: Sie nennt als Merkmale einer literarischen Ikone Individualität, Visualität und die damit verbundenen Attribute, Ambiguität und Ambivalenz, inter- und intratextuelle Bezüge, Kontextualität, eine Bedeutung für Moral, Tabus und Politik, eine gewisse transmediale Zirkulation, Kultur- und Transkulturalität, eine Verwendung in der Populärkultur und eine Nutzung des Namens, die auch außertextlich stattfindet (Stemberger 2025). Einige dieser Aspekte sind nicht eindeutig zu beantworten, etwa die Frage der Individualität, denn durch die geringe Textgrundlage ist wenig Individualität gegeben, es finden sich allerdings doch charakterliche Zuschreibungen wie Neugier etc. und besonders die Verleihung des Namens Eva ist für diesen Aspekt von großer Bedeutung. Im Bereich der Visualität und Attribute ist es wichtig, die Nacktheit ebenso zu erwähnen wie die verbotene Frucht und die Schlange, die in einem engen Zusammenhang mit Evas Charakter stehen. Hier zeigt sich auch, warum Eva so gut visuell dargestellt werden kann, denn beinahe jede nackte Frau, die in einem kirchlichen Kontext gezeigt wird, wird dadurch sofort mit Eva in Verbindung gebracht, ebenso wie eine Frau, die mit einer Schlange gezeigt wird. Eva weist also trotz des geringen Umfangs ihrer Beschreibung eine große „imageability“ (Stemberger 2025) auf. Es sind in Evas Beschreibung und in Genesis 2-3 im Allgemeinen starke Moralvorstellungen und Tabus enthalten, so wird Evas Auflehnen gegen Gott bestraft mit dem Rauswurf aus dem Paradies und die erste Frau begeht mit diesem Aufbegehren die erste Sünde. Auch der Umgang mit Nacktheit vermittelt eine eindeutige Moralvorstellung. Die wichtigste moralische Botschaft ist also Gehorsam, einerseits der Gehorsam gegenüber Gott, andererseits der Gehorsam Adam gegenüber. Die Kontextualisierung ist im Falle von Eva von besonders großer Relevanz, denn gerade ihr Kontext macht sie eventuell zu einer Ikone. Ihre Rolle als erste Frau in der Bibel, als Teil der Schöpfungsgeschichte, macht sie zu einem zentralen Teil der christlichen Lehre und erhöht damit ihre gesellschaftliche und kulturelle Relevanz beträchtlich, denn schließlich handelt es sich beim Christentum um eine große Weltreligion und auch für nicht-christliche Menschen ist die kulturelle Bedeutung der Bibel nicht zu verleugnen. Dass die Figur der Eva auch immer wieder in der Populärkultur verwendet wird, zeigt sich bereits anhand des gewählten Vergleichsobjektes, doch auch in vielen Witzen und anderen Romanen, etwa in *Die Tagebücher von Adam und Eva* von Mark Twain, ebenso wie in Sprichwörtern, wie etwa dem Homophobie rechtfertigenden Satz „Adam und Eve, not Adam and Steve“, und Ähnlichem findet Eva Verwendung. Auch der Name an sich wird schnell mit der biblischen Eva verbunden, zumindest bei fiktionalen Charakteren, als Name bei realen Personen ist er vermutlich zu weit verbreitet, um noch eng mit der biblischen Konnotation verknüpft zu sein. Es zeigt sich also, dass die Figur der Eva beinahe alle Ikonenmerkmale Stembergers erfüllt, die meisten davon sogar sehr eindeutig. Diese Ikonizität macht Eva zu einer geeigneten Figur für eine Anwendung feministischer Interfiguralität, da einer Bearbeitung der Figur ein besonders hohes Provokationspotential innewohnt.

Eva in *Malus*

Um die Figur der Eva im Roman *Malus*, der 2023 bei Kremayr & Scheriau erschienen ist, analysieren zu können, muss auch der Kontext, also die gesamte Romanhandlung betrachtet werden. Die Prämisse des Romans ist die Versetzung von Adam und Eva in die aktuelle Zeit. Nach ihrem Verlassen des Paradieses landen sie im aktuellen Wien. Eva ist schwanger und will sich von Adam scheiden lassen. Sie findet Unterschlupf bei Maria Magdalena, die ebenfalls in diesem aktuellen Wien lebt. Adam und auch Gott selbst sind dieser Scheidung gegenüber negativ eingestellt und Adam bedroht Eva immer wieder, bekommt jedoch trotzdem zugesprochen, das Kind jeden zweiten Tag zu sich holen zu dürfen. Kurz nach der Geburt kommt er zu Eva nach Hause, die zu diesem Zeitpunkt nur mit dem Kind alleine ist und erstickt sie in einem Wutanfall mit einem Kissen (Hirth). Die Figur der Eva in *Malus* von Simone Hirth wird mit einem sehr klaren Rückbezug auf die biblische Eva eingeführt. Bereits im Prolog wird dieser Bezug hergestellt, einerseits durch den Apfel – der Wandel von undefinierter Frucht zu Apfel erfordert eine genauere theologische Betrachtung, es lässt sich allerdings mit hoher Wahrscheinlichkeit vermuten, dass der größte Teil der Rezipient*innen diesen Apfel sofort als verbotene Frucht aus der Bibel erkennt – und andererseits durch die Erwähnung von Adam: „Eva beißt genüsslich in den Apfel. Nicht damals, weit fort von uns. Auf vergilbten Seiten. In der Legende. [...] Das Paradies ist eine Farce und Adam ist ein Feigling“ (Hirth 9). Auch die Erwähnung des Paradieses macht den Bezug eindeutig. Die Verbindung zur biblischen Eva wird also sowohl durch den eigenen Namen als auch durch die Verbindung zu Adam hergestellt. Dies ist vor allem aus einem Rezeptionsstandpunkt spannend: Eine Figur mit dem Namen Eva in einem modernen Roman würde ohne weitere Kennzeichnung wahrscheinlich nicht als biblische Eva gelesen werden, da die große Verbreitung des Namens dazu führt, dass keine sofortige Verbindung hergestellt wird. In Kombination mit dem Namen Adam ist aber zumindest ein Zusammenhang oder Rückbezug auf Eva eindeutig. Zu diesem Zeitpunkt im Prolog besteht allerdings durchaus noch die Möglichkeit, dass die Autorin nicht die biblische Eva als Figur zum Einsatz bringen will, sondern lediglich eine gleichnamige Figur, die in einem anderen Kontext beheimatet, jedoch in der Tradition der biblischen Eva zu lesen ist. Dass die beiden Evas laut Autorinnenintention eine Eva darstellen sollen, wird aber bereits im weiteren Verlauf des Prologs klar: „Eva näht sich ein Kleid. Außerhalb des Paradieses weht ein kalter Wind. Niemand kann hier nackt sein“ (Hirth 11). Die Neugier der Eva in *Malus* wird auch schnell deutlich, etwa als sie weiterhin Äpfel isst, mit der Absicht, die gewonnene Erkenntnis beizubehalten und sie, im Gegensatz zu Adam, gar nicht das Bedürfnis hat, zurück ins Paradies zu gelangen: „Die pure Faulheit [...]. Das ist mir zu wenig. Diese Bequemlichkeit. Ich halte das nicht mehr aus“ (Hirth 10). Ihre Neugier zeigt sich auch im weiteren Verlauf des Romans, etwa als sie feststellt, dass sie über die aktuelle Zeit nichts weiß: „2023. Ein weit fortgeschrittenes Zeitalter, so viel weiß Eva. Sie weiß dennoch nicht, was sie hier erwartet“ (Hirth 15). Auch das viele Lesen von Eva passt zu dieser Charaktereigenschaft, über den ganzen Roman verteilt liest sie immer wieder Bücher, die auch einen feministischen Bezug haben, insgesamt ganze 43 Bücher (Hirth 172), ihr Wissensdrang ist also groß.

Auch ihr verändertes Schamempfinden bei Nacktheit zeigt sich bei Eva bereits zu Beginn des Romans, etwa in dem zuvor genannten Zitat, das sie auch klar erstmals als biblische Eva ausweist. An dieser Stelle wird nicht die Scham, sondern die Kälte als Grund für die Bekleidung genannt, später wird diese allerdings als ein weiteres Motiv deutlich, etwa als Eva Adam fragt, ob er vorhabe, ewig wie der letzte Mensch mit einem Blatt vor seinen Genitalien herumzulaufen (11). Die Bedeutung von ihrem Wunsch nach Kleidung wird stark betont, es ist ihr auch wichtig, dass das Kleid, das sie sich sofort nach ihrem Rauswurf aus dem Paradies beginnt zu nähen, schön ist: „Das Kleid wird schön. Sie spart trotz der Hektik nicht mit Verzierungen“ (Hirth 11).

Dass der Apfel nur eine Auslegungsform der verbotenen Frucht ist, wird im Roman auch explizit benannt: „Lassen wir es einen Apfel sein. Keine geheimnisvolle, exotische Frucht“ (Hirth 9). Der Apfel ist ebenfalls im ganzen Roman stark mit der Figur der Eva verknüpft. Er wird gleich zu Beginn eingeführt und seine Verbindung zur Frucht in der Bibel wird klar demonstriert: „Der Apfel ist uralte“ (Hirth 9). Doch auch im weiteren Verlauf der Handlung bleibt der Apfel wesentlich für Evas Charakter, er ist sowohl in *Malus* als auch in der Bibel verbunden mit ihrem Wunsch nach Freiheit und Erkenntnis, deshalb hat sie ein unstillbares Bedürfnis nach Äpfeln. Auch Magdalena, die ebenfalls eine Figur aus der Bibel, Maria Magdalena aus dem Neuen Testament, verkörpert, ist sich der Bedeutung der Äpfel für Eva bewusst: „Und wenn es um die Äpfel geht – davon habe ich immer genug zu Hause“ (Hirth 19). Eva isst auffallend häufig Äpfel, als sie etwa wieder einmal von Adam kontaktiert wird, „spuckt [Eva] das Stück Apfel, das sie zuvor noch abgebissen hat, unzerkaut wieder aus“ (Hirth 133). Auch zu einem anderen Zeitpunkt, als sie wegen Adam unter Stress steht, wird der Apfel genannt: „Eva schweigt, bohrt ihre Fingernägel in die Schale eines Apfels, wohin sonst, den sie mit beiden Händen fest umschlossen hält“ (Hirth 147). Nochmals unterstrichen wird die Bedeutung des Apfels für Eva und für die Handlung, als Adam, nachdem er Eva erstickt hat, meint: „Sie hätte ja diesen depperten Apfel nicht kosten müssen“ (Hirth 169). Die Schlange bleibt ebenso eng mit Eva verbunden, findet jedoch deutlich weniger Erwähnung als der Apfel, etwa zu Beginn: „Eva wird sich bei der Schlange entschuldigen“ (Hirth 10). Danach tritt die Schlange erst wieder vor dem Familiengericht in Erscheinung: „Da kriecht die Schlange aus einer Ecke hervor, das Kruzifix im Maul, das bis jetzt an der hinteren Wand gehangen hat. Die Schlange kriecht zum Scheiterhaufen, lässt das Kruzifix darauf fallen und sieht zu, wie es in Flammen aufgeht, knackend“ (Hirth 122).

Noch von deutlich größerer Bedeutung sowohl für die Romanhandlung im Allgemeinen als auch für die Verbindung zur biblischen Eva und für den feministischen Ansatz, den Simone Hirth verfolgt, ist ihr Verhältnis zu Adam und Gott. Dass sich die biblische Eva in einer unterlegenen Position befindet, wurde bereits mehr als deutlich, sehr eindeutig ist dies auch bei Hirth, auch wenn hier dieses hierarchische Verhältnis als klar negativ für Eva benannt wird. Sie kann sich weder Adams noch Gottes Autorität entziehen und ihr Versuch, dies zu tun, wird mit dem Tod bestraft. Adam steht auch über Hirths Eva, so wie er es über der biblischen Eva tut, und Evas Akzeptanz bzw. Ablehnung dieser Tatsache kann weder als Kernmerkmal noch als Abweichung von den Kernmerkmalen der biblischen Eva verstanden werden, da Evas Beurteilung dieser Zuteilung durch Gott in der Bibel keine Erwähnung findet. Hirths Eva will sich diesem hierarchischen

Verhältnis nicht ergeben, was beinahe zu Beginn schon sichtbar wird durch ihren Wunsch nach einer Trennung von Adam und auch von Gott: „Es muss doch mehr geben hier draußen als Adam und Gott, denkt Eva. Und marschiert entschlossen los“ (Hirth 13). Wenig später wird bereits deutlich, dass Eva diese Trennung permanent machen will: „Eva googelt: Scheidungsberatung“ (Hirth 17). Dass sie ihrer Unterlegenheit Adam gegenüber allerdings auch durch die Trennung nicht entkommen kann, zeigt sich etwa, als ihre Anzeige ihm gegenüber nicht erfolgreich ist, unter anderem weil der Polizist sie wegen der Identität der Männer, also Adam und Gott nicht ernst nimmt: „Da schau her [...]. Die traut sich was. Gab wohl Ärger im Paradies. Der Polizist grinst und tippt“ (Hirth 59). Dieses Hierarchieverhältnis zwischen Eva und Adam setzt sich im Scheidungsprozess fort, als Eva zwar von Adam geschieden wird, ihm aber trotz der benannten Gewaltandrohung zugestanden wird, sein Kind jeden zweiten Tag zu sehen. Außerdem wird Eva dazu verpflichtet, ihn zu diesem Anlass in ihre Wohnung zu lassen (Hirth 122f.). Die Aussage Gottes in der Bibel „[...] er aber wird über dich herrschen“ (Gen 3, 16) bewahrheitet sich auch für Hirths Eva am Ende des Romans, als Adam die Macht hat, ihr das Leben zu nehmen: „Adam sitzt auf Eva und drückt zu. [...] Adam drückt zu. Bis nichts mehr zu hören ist von Eva. Bis sich nichts mehr unter ihm rührt“ (Hirth 168). Simone Hirths Eva versucht also, sich dem Hierarchieverhältnis zu entziehen, es gelingt ihr jedoch nicht, ihr Versuch endet mit ihrem gewaltsamen Tod.

Feministische Interfiguralität

Intertextualität wird immer wieder als emanzipatorisches oder politisches bzw. aktivistisches Werkzeug verwendet, etwa in *Wide Sargasso Sea* von Jean Rhys, was als postkoloniale Bearbeitung des Hypotextes *Jane Eyre* betrachtet werden kann. Auch auf theoretischer Ebene wird dieses Instrument benannt, etwa von Susan Rubin Suleiman: „[...] there is nothing like a myth to make a point: by appropriating the old story for his own purposes, the poet proves both his argument and his mastery as an innovator in language“ (Suleiman 180). Bei dieser Neu-Aneignung bereits existierender Texte und damit auch Figuren stehen meist antirassistische, feministische und queer-aktivistische Absichten im Fokus. Betrachtet man nun Interfiguralität auch als eine Form von Intertextualität, liegt nahe, dass es sich auf Figurenebene ähnlich verhält. Sehr eindeutige und klar erkennbare Beispiele für diese Anwendung von Interfiguralität sind etwa viele Fälle von Race-Bending und Gender-Bending, also der Änderung der Hautfarbe oder ethnischen Zugehörigkeit oder des Geschlechts einer Figur. Das Ziel von Race-Bending ist es, „a space for more racially diverse characters“ (Seymour 334) zu schaffen und die Veränderung männlicher Charaktere hin zu weiblichen oder genderqueeren Figuren soll ebenfalls mehr ausdifferenzierte, nicht-männliche Charaktere schaffen und so Geschlecht adäquater abbilden. Es gibt jedoch auch eine Menge literarische Werke oder Bearbeitungen in anderen Medien, die sich Interfiguralität aus feministischen oder anti-rassistischen Motiven zu eigen machen, ohne Eingriffe dieses Ausmaßes in die betreffende Figur vorzunehmen. Beispiele dafür sind etwa der bereits genannte Roman *Wide Sargasso Sea* und die Figur der Bertha bzw. Antoinette, aber auch etliche New Adult-Rewritings klassischer Märchen, die oft einen starken feministischen oder queeren Fokus haben, wie etwa *Stepsister* von Jennifer Donnelly. Auch *Malus* kann als ein Beispiel hierfür betrachtet

werden.

Malus als Beispiel für feministische Interfiguralität?

Die Frage, ob die Version von Eva, die in Malus in Erscheinung tritt, die biblische Eva feministisch neuinterpretiert, ist nicht einfach zu beantworten. In den Kernmerkmalen bleibt Hirths Eva der biblischen Eva treu, sie wird getrieben von Neugier, aber hauptsächlich definiert durch ihre Beziehung zu Adam und auch Gott. Man könnte also feststellen, dass Hirths Eva die Kernmerkmale der biblischen Eva durchaus beibehält, sie nur durch den geänderten Kontext anders in Erscheinung treten. Die Frage, ob es sich dabei um einen Fall von Interfiguralität handelt, kann also mit ja beantwortet werden, ob es sich bei Hirths Bearbeitung von Eva um einen Fall von feministischer Interfiguralität handelt, ist hierbei allerdings noch zu klären.

Das große feministische Potential dieser Veränderung der Figur der Eva, eine Art der Neukontextualisierung, ist auch daran begründet, dass die biblische Eva eine wichtige Rolle in der Rechtfertigung des geltenden patriarchalen Geschlechterverhältnisses spielt. Dass dieser Teil des Buches Genesis eine große Bedeutung für die christliche Sicht auf Geschlecht und durch die große kulturelle Relevanz des Christentums auch in christlich geprägten Ländern hat, zeigt sich immer wieder in kirchlichen Diskussionen zu Geschlecht, etwa bei Fragen des Priesteramtes. Doch schon die Namen von Adam und Eva zeigen ihr Verhältnis zueinander und ihre Bedeutung für das in der Bibel propagierte allgemeine Geschlechterverhältnis. Der Name Adam bedeutet im Hebräischen, also der Originalsprache der Bibel, sowohl Mann als auch Mensch (Müllner 255), Adams Stellvertreterrolle für Männer im Allgemeinen ist damit ebenso erkennbar wie die etablierte Gleichsetzung von Mann und Mensch. Dass Eva nach ihrer Funktion und Strafe, dem Geben von Leben, benannt wird und diese Namensgebung durch Adam erfolgt – „Adam nannte seine Frau Eva (Leben), denn sie wurde die Mutter aller Lebendigen“ (Gen 3, 20) – und Eva wegen ihrer Rolle als erste Frau auch eine Stellvertreterfunktion einnimmt, trägt seinen Teil zur Rechtfertigung eines Geschlechterungleichgewichts bei. Auch dass Eva aus einem Teil Adams, seiner Rippe, geschaffen wird, festigt diese Hierarchie. Besonders zentral ist allerdings das Element der Schuld bzw. Sünde, denn die Frau macht sich schuldig, weil sie sich nicht an Gottes Verbot, die Frucht zu essen, hält. Durch die Stellvertreterfunktion Evas wird diese Schuld eine Rechtfertigung zur Abwertung des Weiblichen, denn „[d]ie Sünde beginnt bei der Schlange und nimmt ihren Weg über die Frau zum ‚Menschen‘“ (Flasch 33), die Sünde der Frau führt also zum Unglück für die gesamte Menschheit. Bedenkt man den großen Einfluss, den die biblische Eva auf gegenwärtige Geschlechterverhältnisse hat und den Status von Eva als (literarische bzw. kulturelle) Ikone, was mit einem großen Aufreger-Potential bei Bruch mit der der Ikone zugeschriebenen Moral einhergeht, ist Hirths Versuch der Umdeutung dieser Figur eindeutig feministisch bzw. aktivistisch konnotiert, vor allem, weil sie ihre Kernmerkmale sehr konsequent beibehält, ebenso wie sie die darstellende Funktion der Figur weiterführt. Während die biblische Eva religiöse Moralvorstellungen von weiblicher Unterordnung darstellen und damit etablieren soll – diese Intention lässt sich durch drastische Formulierungen von Gott wie „er aber wird über dich herrschen“ (Gen 3, 16) nicht leugnen – nutzt Simone Hirth die Figur, ohne sie großartig zu

verändern, indem sie sie lediglich in einen anderen Kontext setzt, um die (realen) Konsequenzen dieses Machtverhältnisses zu zeigen, nämlich Machtlosigkeit von Eva und die gewaltvollen Auswirkungen der unkontrollierten Macht Adams, die in Evas Tod enden. Sie macht sich auch Evas Stellvertreterfunktion für Frauen im Allgemeinen, die sie durch ihre Rolle in der Bibel besitzt, zunutze, um auf ein strukturelles Problem aufmerksam zu machen und ihre feministische Absicht ist durch die paratextuellen Begleittexte wie etwa die Danksagung, in der sie unter anderem der Autorin Yvonne Widler für ihr Buch *Heimat bist du toter Töchter* über Femizide in Österreich dankt, „das [ihr] sehr viel klargemacht hat und hoffentlich auch anderen sehr viel klarwerden lässt“ (Hirth 175), und die beigelegten Notfallnummern sehr deutlich. Simone Hirth nutzt also eine Figur, die in einem gesellschaftlich sehr relevanten Text mit einer symbolischen Funktion für Frauen im Kollektiv genutzt wird, um patriarchale Strukturen zu rechtfertigen, um mit ebendieser Figur diese patriarchalen Strukturen aufzuzeigen und zu kritisieren und dadurch wird, wie bereits besprochen, das feministische Potential Interfiguralität deutlich sichtbar, denn Hirths Eva ist durch die gleichbleibenden Kernmerkmale zweifellos als Variante der biblischen Eva zu verstehen. Besonders deutlich wird das feministische Potential auch durch den Perspektivenwechsel, der in *Malus* vollzogen wird. Während bei der Bibel keine eindeutige Erzählinstanz zu erkennen ist, bedient sich Simone Hirth einer personalen Erzählperspektive, wobei Eva die Figur ist, aus deren Perspektive erzählt wird. Dieser Perspektivenwechsel fügt sich also in die Reihe der anderen, bereits genannten feministischen Merkmale ein und macht so deutlicher, warum es sich dabei um einen feministischen Einsatz von Interfiguralität handelt.

Conclusio

Ob man bei Simone Hirths Eva und bei der biblischen Eva von einer Figur sprechen kann, hängt mit Sicherheit davon ab, welche Figurendefinitionen man zur Anwendung bringt und auch davon, ob sich nur auf die tatsächlich in der Bibel enthaltene Beschreibung Evas oder auch auf den kirchlichen Diskurs zu ihr bezogen wird. Sie lässt sich etwa eindeutig als eine Variante der biblischen Eva bezeichnen, wie es etwa Richardson vorschlägt. Unabhängig von der genauen Einordnung in den Bereich der Interfiguralität lässt sich jedoch zweifelsfrei festhalten, dass – durch die große Bekanntheit der biblischen Eva und der mit ihr verbundenen Assoziationen, auch außerhalb des Christentums – die Figur der Eva in *Malus* eindeutig als Bezugnahme auf die biblische Eva gelesen wird und sich damit auch derselben Assoziationen bedient und nur dadurch die Möglichkeit bekommt, mit diesen Zuschreibungen zu brechen. Dass dieser Bruch mit den Erwartungen, die an Eva gestellt werden, bei der Rezeption eben durch die eindeutige Bezugnahme vorausgesetzt werden kann, verdeutlicht das Potential feministischer Interfiguralität vor allem dann, wenn sie sich an so bedeutenden Texten und Figuren bedient, wie Simone Hirth es tut. Verstärkt wird dieses Potential noch, weil bei Eva eindeutig von einer literarischen Ikone gesprochen werden kann und da Simone Hirth klar mit den in der Bibel mit Eva verbundenen Moralvorstellungen bricht, ist durch diese Ikonizität der Aufschrei und damit auch die Wirkmacht umso größer. Damit ist klar, dass Interfiguralität besonders dann ein großes feministisches oder auch anderwärtig politisches Potential hat, wenn Figuren adaptiert werden, die über eine große

kulturelle Aufladung verfügen, wie es neben religiösen Figuren etwa auch bei Märchenfiguren der Fall ist. Die kreative Nutzung dieses interfiguralen Potentials ist dabei ebenso vielversprechend wie die Untersuchung ebendieser Nutzungen.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Hirth, Simone. *Malus*. Wien: Kremayr & Scheriau, 2023. Print.

Neue Jerusalem Bibel: Einheitsübersetzung mit dem Kommentar der Jerusalem Bibel, herausgegeben von Alfons Deissler und Anton Vögtle (Hg.), Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1987. Print.

Sekundärliteratur

Eco, Umberto. „On the ontology of fictional characters: A semiotic approach.“ *Sign systems studies*, 2009, vol. 37, no. 1-2, S. 82-98. Web. Aufrufdatum 31 August 2025.

Eder, Jens, Fotis Jannidis und Ralf Schneider. „Characters in Fictional Worlds: An Introduction.“ *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider (Hg.), Berlin: Walter de Gruyter, 2011, S. 3-64. Web. Aufrufdatum 31 August 2025.

Flasch, Kurt. Eva und Adam: Wandlungen eines Mythos. München: C. H. Beck, 2017. Print.

Genette, Gérard. *Palimpseste*. Übersetzt nach der erg. 2. Ausgabe. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1993. Print.

Müller, Wolfgang G. „Interfigurality: A Study on the Interdependence of Literary Figures.“ *Intertextuality*, herausgegeben von Heinrich F. Plett (Hg.), Berlin/New York: Walter de Gruyter, 1991, S. 101-121. Print.

Müllner, Ilse. „Bei Adam und Eva anfangen – Zur kulturproduktiven Kraft der Genesis-Erzählungen.“ *Bibel und Kultur: Das Buch der Bücher in Literatur, Musik und Film*, herausgegeben von Paul-Gerhard Klumbies und Ilse Müllner (Hg.), Leipzig: Evangelische Verlagsanstalt, 2016, S. 251-276. Print.

Polaschegg, Andrea, Daniel Weidner. „Bibel und Literatur: Topographie eines Spannungsfeldes.“ *Das Buch in den Büchern. Wechselwirkungen von Bibel und Literatur*, herausgegeben von Andrea Polaschegg und Daniel Weidner (Hg.), München: Wilhelm Fink Verlag, 2012, S. 9-35. Web. Aufrufdatum 31 August 2025.

Reicher, Maria E. „The Ontology of Fictional Characters.“ *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider (Hg.), Berlin: Walter de Gruyter, 2011, S. 111-133. Web. Aufrufdatum 31 August 2025.

Richardson, Brian. „Transtextual Characters.“ *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider (Hg.), Berlin: Walter de Gruyter, 2011, S. 527-541. Web. Aufrufdatum 31 August 2025.

Seymour, Jessica. „Racebending and Prosumer Fanart Practices in Harry Potter Fandom.“ *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, herausgegeben von Paul Booth (Hg.), Hoboken: Jon Wiley & Sons, 2018, S. 333-347. Web. Aufrufdatum 31 August 2025.

- Stemberger, Martina. „Lolita, Oblomov & Co.: Figurations of Literary Iconicity Between Transfictionality, Transmediality, and Transculturality.“ *Iconizing of Literature, Arts, Humanities, and Science: Intermediality and Value in Popular Culture*, herausgegeben von Hannes Höfer, Sophie Picard und Paula Wojcik (Hg.), London: Palgrave Macmillan Cham, 2025. Web. Aufrufdatum 31 August 2025.
- Suleiman, Susan Rubin. „Feminist Intertextuality and the Laugh of the Mother: Leonora Carrington’s Hearing Trumpet.“ *Neverending Stories: Toward a Critical Narratology*, herausgegeben von Ann Fehn, Ingeborg Hoesterey und Maria Tatar (Hg.), Princeton: Princeton University Press, 1992, S. 179-198. Web. Aufrufdatum 31 August 2025.

Eine qualitative Videoanalyse der Darstellung von Violet Sorrengail (*Fourth Wing*) auf TikTok

Anna-Katharina Garger

Abstract

Die Frage der Wiedererkennbarkeit von literarischen Figuren wird in der Interfiguralitätsforschung häufig gestellt. Bei dieser Frage geht es zumeist um Charaktere, die sich bereits von ihrem Ursprungswerk losgelöst haben und anhand weniger Eigenschaften identifiziert werden können, wie zum Beispiel Sherlock Holmes, Dracula und viele weitere. Im Gegensatz zu diesen bekannten Figuren handelt es sich bei Violet Sorrengail aus *Fourth Wing* um eine Figur, die erst am Anfang ihres Lebens steht. Im April 2023 wurde der erste Teil der geplanten fünfteiligen und noch nicht abgeschlossenen Fantasy-Romanreihe veröffentlicht. In dieser Analyse soll die Frage beantwortet werden, welche Merkmale Violet Sorrengails in der Darstellung auf TikTok aufgegriffen werden, um sie erkennbar zu machen. Basierend auf einer qualitativen Videoanalyse wurden zwanzig Videos analysiert, um die „core features“ der Figur zu definieren. Als zentrale Elemente wurden dabei die silbernen Haarspitzen, eine Flechtfrisur, schwarze Kleidung bestehend aus einem Langarmshirt und darüber ein Korsett sowie Dolche als Requisiten festgemacht. Inhaltlich sind dabei besonders Nachstellungen einzelner Romanszenen, mit Fokus auf Mimik und Gestik, beliebt.

Keywords: qualitative Videoanalyse, Violet Sorrengail, „core features“, *BookTok*, Interfiguralität

Empfohlene Zitierweise: Garger, Anna-Katharina (2026). Eine qualitative Videoanalyse der Darstellung von Violet Sorrengail (*Fourth Wing*) auf TikTok. UR: Das Journal, 7(1), S. 134-147. DOI: <https://doi.org/10.48646/ur.20230102/ur.202607012>.

Lizenziert unter der CC-BY-ND 4.0 International Lizenz.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Einleitung

Das Ziel dieser Analyse ist es, die Frage zu beantworten, welche Merkmale der literarischen Figur Violet Sorrengail in den Darstellungen auf TikTok aufgegriffen werden, um sie erkennbar zu machen. Sie ist die Protagonistin der Empyrean-Reihe, einer voraussichtlich fünfteiligen New-Adult-Fantasy-Reihe von Rebecca Yarros. Obwohl Violet ihr ganzes Leben darauf vorbereitet wurde, eine Gelehrte zu werden, zwingt ihre Mutter, General Sorrengail, sie dazu, Teil des gefährlichen Drachenreiter*innen-Quadranten zu werden, in dem nicht einmal die Hälfte das erste Jahr der Ausbildung überlebt. Aufgrund einer angeborenen Krankheit sind ihre Knochen und Muskeln sehr schwach, was zu häufigen Verletzungen führt und zu einer ständigen Unterschätzung ihres Könnens (Yarros, *Fourth*).

Um die Forschungsfrage beantworten zu können, wird eine qualitative Videoanalyse von insgesamt zwanzig TikTok-Videos durchgeführt. Diese erfolgt nach Jo Reichertz und Carina Jasmin Englert und folgt ihrem empfohlenen Postulat der Offenheit, sodass die Analyse trotz vorgefertigtem Rahmen offen für Neues bleibt (25f.). Gleichzeitig wurde dieses Modell an die vorliegende Forschungsfrage angepasst, indem das Notationssystem abgeändert wurde. Dadurch liegt der Fokus nicht auf den (Kamera)Einstellungen und es wird nur oberflächlich auf die Handlungen eingegangen (49).

Theoretischer Hintergrund

Während sich viele Figuren wie Sherlock Holmes oder Lolita bereits von ihrem Ursprungswerk losgelöst haben und in den verschiedensten Formaten auftauchen, wie Fanfictions, Hörspiele, Video-on-Demand Produktionen, Streetart, der Werbung oder sogar der Alltagssprache (Picard et al. 432), kann das über Violet Sorrengail nur bis zu einem gewissen Grad gesagt werden. *Fourth Wing* ist im April 2023 erschienen und das erste von fünf geplanten Büchern, wobei Band drei *Onyx Storm* im Jänner 2025 veröffentlicht wurde. Aufgrund der Popularität der Reihe wird jedoch schon von einer Verfilmung durch Amazon MGM Studios gesprochen, während es bereits Hörbücher, Fanfictions, zahllose TikTok-Videos und Merchandise gibt. Es ist ein großes Berühmtheitspotenzial an dieser Reihe beziehungsweise der Figur Violet Sorrengail zu erkennen. Wie sie sich in den nächsten Jahrzehnten tatsächlich weiterentwickeln wird, bleibt jedoch abzuwarten.

Die Frage, was literarische Figuren genau sind und wie sie fassbar gemacht werden können, ist keine einfache und es gibt dementsprechend zahlreiche Ansätze. Umberto Eco bezeichnet literarische Figuren als ein „set of properties“ (89) und in weiterer Folge als semiotische Objekte. Haugtvedt vergleicht währenddessen Figuren mit Menschen und argumentiert, dass sie gar nicht so unterschiedlich sind, da auch die menschliche Identität aus einzelnen Narrativen besteht, die nicht unbedingt konsistent sind (413). Dabei kann jede Figur grundsätzlich in jedem Medium auftreten (Eder et al. 19). Ob eine Figur in verschiedenen Texten oder auch Medien erkannt wird, hängt vom Beibehalten der „core features“ ab (19). Zwar ist in diesem Fall die Rede von Medien wie Filmen, usw., jedoch kann diese Aussage auch auf den Kontext von TikToks übertragen werden. In diesem Zusammenhang steht die Forschungsfrage, da die Analyse der TikToks

zeigen soll, was Violet Sorrengails „core features“ sind. Obwohl keine Rezeptionsforschung auf Seiten der Konsument*innen durchgeführt wird, was die tatsächliche Erkennbarkeit bestätigen würde, sollen die Kernmerkmale der verschiedenen Darstellungen sichtbar gemacht werden.

Eco spricht im Zusammenhang der Wiedererkennbarkeit auch von der Gestalt einer Figur: „What is crucial for the recognition of the object is that it maintains a Gestalt, a constant relation between its elements even if these elements are no longer the same“ (88). Mit dem Beispiel einer Melodie und dem Auslassen von einzelnen Tönen fragt er danach, wie viel von der eigentlichen Gestalt weggelassen werden kann, damit sie dennoch als solche noch zu erkennen ist (88). Im literarischen Kontext bezieht sich Eco sowohl auf die inhaltliche Ebene als auch auf die Eigenschaften oder die Kleidung einer Figur. All diese Elemente einer Figur zusammen sind die „diagnostic properties“ (88). Diese dienen ähnlich wie der „core feature“-Begriff von Eder, Jannidis und Schneider dazu, dass eine Figur auch in anderen Kontexten, wie dem Wechsel von Roman zu Video, erkennbar bleibt. Eco geht bei seiner Frage nach der Gestalt einer Figur einen Schritt weiter als Eder et al., indem er danach fragt, welche beziehungsweise wie viele Eigenschaften für eine Wiedererkennung notwendig sind. Diese Frage könnte in Bezug auf Violet Sorrengail mit der bereits erwähnten Rezeptionsforschung beantwortet werden. Dieses Ermitteln von wiedererkennbaren Elementen einer Figur steht in der Interfiguralitätsforschung oftmals im Mittelpunkt (vgl. Eco 88; Eder et al. 19; Denson und Mayer 185).

Damit zusammenhängend ist die „Reduktion der physiologischen, psychologischen sowie semantischen Eigenschaften“ (Picard et al. 432) des Autonomisierungsprozesses, was bereits in Ansätzen bei Violet Sorrengail zu erkennen ist. Es kann argumentiert werden, dass Violet Sorrengails geflochtene Frisur mit den silbernen Haarspitzen ein deutliches Erkennungszeichen geworden ist, das sie von anderen literarischen Figuren der BookTok-Szene (eine Subgruppe auf TikTok, die sich mit Literatur beschäftigt) unterscheidet und sie erkennbar macht. Während spitze Eckzähne an Dracula erinnern (Picard et al. 432), bieten die silbernen Haarspitzen ein gewisses Erkennungspotenzial.

Der bereits erwähnte Medienwechsel bietet ein zusätzlich produktives Element. In Bezug auf serielle Figuren argumentieren Denson und Mayer, dass die spezifischen Medialitäten durch den Wechsel einer Figur sichtbar gemacht werden und es dadurch zu einer medialen Selbstreflexion kommt (185). So zeigen die einzelnen TikToks zu Violet Sorrengail die Eigenschaften des Sozialen Mediums auf und stehen gleichzeitig im Zusammenhang eines besseren Verständnisses davon, wie BookTok momentan funktioniert. Während Huber BookTok als „eine Kategorie an Videoclips auf dem Social-Media-Portal TikTok bezeichnet, die Bücher und Literaturempfehlungen zum Thema haben“ (71), ist diese Beschreibung jedoch nicht weit genug gefasst. Alleine basierend auf der Stichprobe der analysierten Videos wird deutlich, dass es sich hierbei nicht um Empfehlungen von *Fourth Wing* handelt, sondern vielmehr um Darstellungen der Figur Violet Sorrengail. Die Auswirkungen, die BookTok auf die Literaturbranche hat, sind deutlich in Buchhandlungen zu sehen, die eigene BookTok-Büchertische aufstellen und damit werben (Huber 73). Des Weiteren ist ein deutlicher Zuwachs bei den Buchverkäufen zu sehen, der vor allem in der Altersgruppe von sechzehn- bis neunzehn-Jährigen zu beobachten ist, die sich auf BookTok- oder Instagram-

Empfehlungen berufen (72). *Onyx Storm* (Yarros) befindet sich in seinem Erscheinungsmonat Jänner 2025 auf Platz eins der #BookTok Bestsellerliste von „Media Control & TikTok“. Durch diese Platzierung wird die Popularität der Romanreihe auf TikTok und die Wichtigkeit einer Auseinandersetzung mit dieser Thematik aufgrund seiner Reichweite unterstrichen.

Eine weitere Möglichkeit zur quantitativen Messung der Beliebtheit ist die Anzahl an Übersetzungen. Diese werden in Figuren-Lexika oftmals als Wertindikator angegeben (Picard et al. 439). Für *Fourth Wing* gibt es nach der New York Times (Stand November 2023) Übersetzungsverträge für ungefähr dreißig Sprachen (Alter „How Rebecca Yarros...“). Als Vergleichswert können die drei ebenfalls sehr populären Jugend-Fantasy-Buchreihen von Sarah J. Maas herangezogen werden. *Throne of Glass*, *A Court of Thrones and Roses* und *Crescent City* wurden in achtunddreißig verschiedene Sprachen übersetzt (Maas). Bei diesem Vergleich darf jedoch nicht außer Acht gelassen werden, dass der erste Band von *Throne of Glass* bereits 2012 veröffentlicht wurde und somit mehr Zeit für weitere Übersetzungen war. Des Weiteren handelt es sich um eine bereits abgeschlossene Reihe. Auch die Verkaufszahlen geben einen Einblick in die Reichweite der Romanreihe. Im November 2023 gab es bereits mehr als zwei Millionen verkaufte Ausgaben des ersten Teils (Alter „How Rebecca Yarros...“). Währenddessen handelt es sich bei *Onyx Storm*, dem dritten Band, um den am schnellsten verkauften Roman in den letzten zwanzig Jahren mit 2,7 Millionen verkauften Ausgaben inner-halb der ersten Woche (Alter „Rebecca Yarros’s ‘Onyx Storm’...“).

Eine weitere Frage, die sich im Zusammenhang mit TikTok Videos stellt, ist, inwiefern sich diese in die vorhandenen Theorien über Figuren eingliedern lassen. Vor allem beim Nachspielen von Szenen, basierend auf einer Romanvorlage, kann eine gewisse Nähe zu Filmen argumentiert werden. Gleichzeitig können Videos, die oftmals nicht einmal eine Minute lang sind, nicht in die gleiche Kategorie wie Filme eingestuft werden. Wie können solche Charakterdarstellungen kategorisiert werden? Reicher argumentiert, dass eine Figur im Buch identisch mit ihrer filmischen Darstellung ist, solange der Inhalt derselbe ist (126) und hebt dabei die Wichtigkeit von internalisierter Identität hervor (125). Demnach begründet sich die Identität eines Charakters:

exclusively on a character’s internal properties. There is strict character identity across works with identical stories for characters in distinct works with identical stories (e.g., a performance of a drama and a film version of it), since in this case the internal properties of the characters in both works are strictly identical (Reicher 132).

Nach dieser Definition dürfte das somit auch für TikToks gelten. Eine minimale Diskrepanz kann darin bestehen, dass diese Videos nur einzelne Szenen darstellen und nicht wie eine Verfilmung den ganzen Inhalt. Die Notwendigkeit einer Gesamtdarstellung des Inhalts wird jedoch auch nicht dezidiert thematisiert. Durch Phänomene wie BookTok erscheint eine Überprüfung und gegebenenfalls Aktualisierung von Konzepten wie diesem sinnvoll. Anhand der bestehenden Theorie zu anderen Figuren wurde die folgende Forschungsfrage abgeleitet: Welche Erkennungsmerkmale von Violet Sorrengail lassen sich in Figur-Cosplay-Videos auf TikTok ausmachen? Die Erkennungsmerkmale wurden anhand eines Schwerpunkts auf das Aussehen in Verbindung zur Romandarstellung der Figur, sowie auf inhaltliche Verweise und namentliche Markierungen

operationalisiert. Ziel ist es, dabei aufzuzeigen, wie eine ursprünglich literarische Figur auf der Plattform TikTok rezipiert wird, um das theoretische Konzept der intermedialen Zirkulation auf den bislang weniger behandelten Kontext sozialer Medien auszuweiten.

Methodische Herangehensweise

Dem Ansatz von Reichertz und Englert (2021) folgend wird eine qualitative Videoanalyse von zwanzig TikTok-Videos durchgeführt. Ziel dieser Analyse ist die Erstellung einer Liste mit Attributen, die Violet Sorrengail als Figur ausmachen und die anschließend verglichen werden. Im Gegensatz zu anderen Ansätzen argumentieren Reichertz und Englert für eine handlungstheoretisch ausgerichtete Videoanalyse, welche die Videos nicht nur als Produkte von Handlungen versteht, sondern sie in Handlungen eingebettet analysiert (11). Da die Rezeption von *Fourth Wing* eine zentrale Rolle spielt, legt die Forschungsfrage diese Herangehensweise nahe. Reichertz und Englert sehen Videoanalysen als Analysen von Handlungen und unterscheiden dabei in Handlung vor der Kamera, das Erstellen und Choreographieren eines Videos als Handlung, Handlungen für die Kamera und Handeln mit dem Video (11f.). Somit ist auch der Kontext, in dem Videos veröffentlicht und produziert werden, relevant für die Interpretation (12). Sowohl BookTok als Ganzes, als auch die einzelnen Videos der Fandarstellungen von Violet Sorrengail sind somit zentral für die Analyse.

Der handlungstheoretische Rahmen wird jedoch nicht so weit gefasst, wie Reichertz und Englert ihn verstehen, da es in diesem Fall nicht notwendig ist. Aus diesem Grund werden Kategorien wie der Kamerawinkel oder die Kamerahandlung weggelassen. Es wurden Teile des Notationssystems HANOS (55ff.) übernommen und angepasst. Diese stammen hauptsächlich aus den Kategorien „Handlung vor der Kamera“ (56f.), sowie einige Elemente von „Handeln der Kamera“ (55f.). Der verwendete Kodierleitfaden befindet sich im Anhang. Basierend auf dem Grundgerüst von HANOS wurden die einzelnen Videos kodiert, wobei das Schema, wie von Reichertz und Englert vorgesehen, während der gesamten Analyse für weitere Elemente offenblieb (25f.). Im nächsten Schritt wurden die kodierten Elemente aller Videos miteinander verglichen, um wiederkehrende Muster zu finden.

Videos werden dabei als „ein materielles Speichermedium, auf dem ‚aufgenommene‘ Ton- und Bildspuren von tatsächlichen oder künstlich geschaffenen Ereignissen festgehalten sind, die sich über eine bestimmte Zeit erstrecken“ (Reichertz und Englert 9) definiert. Die Stichprobe der zwanzig TikTok Videos wurde am 15.01.2025 entnommen. Dieses Datum wurde in Voraussicht auf das TikTok Verbot in den USA, das mit 18.01.2025 in Kraft getreten ist und anschließend wieder zurückgezogen wurde, gewählt, da die Auswirkungen dessen auf die bestehenden Videos unklar waren. Ein weiterer Faktor war der Erscheinungstermin des dritten Bandes im selben Monat. Die Auswahl fand anhand der Suche nach der Wortkombination „Violet Sorrengail Cosplay“ statt, da es sich dabei um Darstellungen der Figur handelt. Nicht berücksichtigt wurden Standbilder, Videos, die von einem Kanal stammen, von dem bereits ein Video ausgewählt wurde, sowie Videos, die Violet Sorrengail nicht darstellen. Zwei Videos wurden nicht berücksichtigt, da sie nicht speicherbar waren und dadurch keine Datensicherung möglich war. Bei Video Nr. 6 wird zuerst ein

KI-Bild von Violet Sorrengail gezeigt, bevor ein Cosplays Tutorial folgt. Die Analyse bezieht sich auf letzteres, außer es wird dezidiert auf das KI-Bild verwiesen. Wenn Gegenstände nicht deutlich zuordenbar waren, wurden sie ausgeschlossen.

Ergebnisse der Analyse

Die Haare

Ein zentrales, immer wieder erwähntes Merkmal sind Violets Haare. Im Fokus steht dabei die besondere Haarfarbe: „She [Violets Mutter] picks up the end of my long braid, scoffs at the section just above my shoulders where the brown strands start to lose their warmth of color and slowly fade to a steely, metallic silver by the ends” (Yarros, *Fourth* 3). Die silbernen Haarspitzen werden häufig nebenbei thematisiert, so auch von Violets Drachen Tairn, der sie aufgrund der Haare „Silver One” (z.B. Yarros, *Fourth* 180, 282) nennt.

Der Fokus auf dieses unverkennbare Merkmal im Roman überträgt sich auch auf die Darstellungen im Cosplay. Dabei werden die verschiedensten Darstellungsmethoden angewandt, die von zwei Perücken (eine weiße, darüber eine braune [1]), eine Perücke mit gefärbten Spitzen [20] bis hin zu einem Farbspray/Tönung reichen. Die genaue Methode ist dabei nicht in jedem Video erkennbar. Das Ergebnis ist, dass in neunzehn [ausgenommen 8] der zwanzig Videos dieses Merkmal übernommen wurde. Der Farbton der Spitzen variiert zwischen weiß, silber, grau oder einem sehr hellen blond. Dasselbe gilt für die Grundhaarfarbe. Während vierfünftel einen Brauntönen haben, gibt es auch Abweichungen wie rot-braun [17], blond-braun [19], schwarz [3] oder ein Video mit ganz weiß-grau gefärbten Haaren, indem nur ein brauner Ansatz erkennbar ist [16]. Diese unterschiedlichen Brauntöne ergeben sich durch die unterschiedlichen Naturhaarfarben der Personen.

Mehrmals im Roman thematisiert wird auch Violets Frisur. Lange Haare sind bei den Drachenreiter*innen ungewöhnlich, da sie eine weitere Angriffsfläche im Kampf bieten. Deswegen sagt Violets Schwester Mira auch zu ihr: „You should have cut your hair [...] It’s a liability in sparring and in battle, not to mention being a giant target. No one else has hair that fades out to silver like this” (Yarros, *Fourth* 10). Eine Aussage, mit der sich Violet nicht anfreunden kann, wie sie folgendermaßen deutlich macht: „Besides, other than everyone else’s concern for the shade, my hair is the only thing about me that’s perfectly healthy. Cutting it would feel like I’m punishing my body for finally doing something well” (Yarros, *Fourth* 10). Zu Beginn hat Violet ihre Haare zu einem Zopf geflochten, wie anhand dieser Aussage von Violets Mutter zu erkennen ist: „I will rip you out by that ridiculous braid and put you on that parapet myself” (Yarros, *Fourth* 4). Mira rät Violet jedoch, ihre Haare zu einer Krone am Kopf zu flechten, um im Kampf weniger Angriffsfläche zu bieten und damit sie beim Überqueren des Parapets nicht im Weg sind. Dazu passend beschreibt Xaden in einem Zusatzkapitel am Ende Violets Haare: „the silver ends of her hair braided up like a crown” (Yarros, *Fourth* 545).

Die häufige Thematisierung der Flechtfrisur im Roman spiegelt sich in den Cosplay-Darstellungen von Violet wider. Dabei kann hauptsächlich zwischen einem geflochtenen Haarkranz [2,3,8,10,13,14,18,20=8] und einem seitlich geflochtenen Zopf [1,4,5,6(KI),7,9,11,12,16,19=10]

unterschieden werden. Während Violet nur zu Beginn des Romans einen Zopf trägt, überwiegen die-se Darstellungen im Vergleich zum Haarkranz. In diesem Zusammenhang steht auch der Kommentar eines Videos, das den Fokus auf die Perücke gelegt hat [20]: „This is so cool! Glad you did the actual crown braid, so many ignore that detail when they cosplay her for some reason“ (Lauren). Anhand dieses Kommentars wird Richardsons Argument, Darstellungen „of the same character must be consistent with essential aspects of the original presentation“ (539), belegt. Obwohl sich Richardson dabei auf transtextuelle Figuren bezieht, kann dieses Argument auch in diesem Kontext fruchtbar gemacht werden.

Eine Ausnahme bilden offene Haare mit geflochtenen Elementen, die jedoch an einen Haarkranz [15] beziehungsweise seitlich geflochtenen Zopf [17] erinnern. Bei allen Frisuren umranden lose Haarsträhnen das Gesicht. Diese scheinen dabei mehr einen optischen Zweck zu haben, als eine getreue Darstellung zu sein, da es das Ziel der Haarkrone ist, dass keine losen Haarsträhnen heraushängen.

Das Outfit

Ein weiteres Merkmal, das häufige Erwähnung im Roman findet, ist Violets Outfit. Dabei steht besonders das Korsett im Vordergrund, da es ihr mehrere Male das Leben rettet. Violets Gewand für den Drachenreiter*innen-Quadranten wird folgendermaßen beschrieben: „My tunic is replaced by a tightfitting shirt that covers my arms, and my breezy pants are exchanged for leather ones that hug every curve. Then she [Mira] laces me into a vest-style corset over the shirt“ (Yarros, *Fourth* 9). Dieses Korsett besteht aus den Schuppen von Miras Drachen Teine und hat versteckte Holster. Hinsichtlich der Kleiderordnung wird später erklärt: „No one gives a shit what riders wear as long as it's black“ (Yarros, *Fourth* 18).

Während alle Personen in den Videos ganz in schwarz gekleidet sind, kommt es bei den Details zu Unterschieden. Vor allem das Aussehen des Korsetts variiert stark, dennoch kommt es in allen Darstellungen bis auf zwei [2,18] vor. Mit drei Ausnahmen [2,16,18] haben alle das beschriebene langärmelige T-Shirt und darüber ein Korsett an. Die langärmeligen T-Shirts (eine Ausnahme mit kurzärmelig [16]) variieren im Aussehen und sind in je 25% der Fälle in Lederoptik gehalten [9,11,12,15,20], ohne spezifische Eigenschaften bzw. Westen [3,5,8,14,17], sowie teilweise mit Rollkragen [1,6,10,13] oder in Netzoptik [4,7,19]. In 30% der Fälle wird auf die Optik des Korsetts mit Schuppen geachtet [3,9,10,11,13,14]. Aufgrund der Kameraeinstellung ist die Hose nicht immer zu erkennen. Mit zwei Ausnahmen [5,18] sind die zu sehenden Hosen in Lederoptik gehalten [80%: 1,4,6,8,9,10,11,19]. Accessoires wie Fingerhandschuhe [25%: 1,3,10,12,19] oder Unterarmschützer [8,10,11,17] sowie Oberarmschützer [19] werden ebenfalls gezeigt. Dolche kommen in der Hälfte der Videos vor und sind somit das beliebteste Requisit [1,3,5,6,7,8,10,11,12,16,20], meistens inklusive Holster [ausgenommen 1,6]. Weitere Requisiten sind ein Buch [4,5], Verbandsmaterial [5,18], ein Behältnis - wahrscheinlich im Kontext des Giftmischens [5], ein Rucksack [14] und eine Fliegerbrille [16]. Andere Zusätze sind weitere Menschen, die Xaden [10,16] oder Tairn und Andarna [7,9] cosplayen bzw. Stoffdrachen [6] sowie Bilder von Drachen [15]. Die Schuhe sind noch seltener zu sehen als die Hose, da eine Weite

Einstellung nur drei Mal vorkommt [1,5,8]. In diesen Fällen sind es kniehohes Stiefel oder Stiefeletten.

Der Inhalt der Videos

Hinsichtlich der Inhalte der Videos können diese grob in drei Kategorien eingeteilt werden: (1) das Nachstellen von Szenen aus dem Roman mithilfe einer Tonspur zu den jeweiligen Dialogen, (2) inhaltliche Parallelen ohne konkreten Szenen Bezug und (3) Videos, die nicht in-character sind. Diese inhaltlichen und darstellerischen Schwerpunkte sind im Kontext der spezifischen Eigenschaften des Mediums TikTok zu verstehen, die durch den Figuren-Transfer sichtbar gemacht werden (Denson und Mayer 185).

Auffallend ist die hohe Anzahl an Front-Shot-Videos, die alle eine Lippensynchronisation zur gleichen Szene darstellen: das erste Aufeinandertreffen von Violet und Xaden [3,14,17,19] (Yarros, *Fourth* 21f.). Der Aufbau ist jedes Mal derselbe: Eine Frau in der Rolle Violet Sorrengails wird in der Nahaufnahme oder der Normale gezeigt, während der Fokus auf der Mimik und teilweise auf der Gestik liegt. Zu hören ist dabei die erste Interaktion zwischen Violet und Xaden, wobei Xadens Stimme aus dem Off kommt und die Person im Video zu Violets Teil die Lippen bewegt.

Diese Art von Video gibt es auch zur Tonspur eines Zitates von Tairn: „I know exactly who and what you are, Violet Sorrengail“ (Yarros, *Fourth* 185) [12]. Dabei erfolgt eine Lippensynchronisation zum Namen „Violet Sorrengail“. Eine Nahaufnahme mit Lippensynchronisation und dem Fokus auf die Mimik und Gestik gibt es außerdem noch zu einer Szene aus *Iron Flame* (Yarros) (zweiter Teil) [2]. Ähnlich verhält es sich mit der Lippensynchronisation bzw. der Stimme aus dem Off bei einer Szene, die ein Gespräch mit Mira darstellt, das jedoch durch humorvolle Zwischenkommentare ergänzt wird [9]. Eine weitere Ausnahme ist ein Video, das eine Anspielung auf das erste Zusammentreffen zwischen Dain und Violet darstellt, nachdem sie den Parapet, eine schmale Steinbrücke über eine Schlucht, überquert hat. Hierbei wird ein Dialog aus *Legally Blond* verwendet, wobei die Untertitel auf den Kontext des Romans angepasst wurden [18].

Das Audio von Tairn: „I know exactly who and what you are, Violet Sorrengail“ (Yarros, *Fourth* 185) wird des Weiteren im Hintergrund zu einem Kostüm-Tutorial abgespielt, wobei darauf der erste Satz aus *Fourth Wing* folgt: „A dragon without its rider is a tragedy. A rider without their dragon is dead“ (Yarros, *Fourth* 1) [8].

Bei diesem Video handelt es sich um eine gemischte Subkategorie, da durch die Tonspur zwar eine Romanszene dargestellt wird und es somit in Kategorie eins fallen würde, im Video zu sehen ist jedoch ein Tutorial, das nicht in-character ist. Dasselbe gilt für die gekürzte Tonspur der Drachen-Namensnennungs-Zeremonie (Yarros, *Fourth* 182), die während des Making-Ofs eines Korsetts [13] abgespielt wird.

Zusätzlich gibt es Videos, die sich nicht spezifisch auf eine Romanszene beziehen, sondern inhaltliche Parallelen aufweisen, oder eine Szene zeigen, die im Rahmen der Welt stattfinden könnte [4,5,7,15,16]. Dazu gehört das Lesen von einem Buch [4,5], das Verbinden von Wunden [5], das Mischen eines Trankes, das Üben von Dolchwerfen [5], selbstbewusst in Begleitung der beiden

Drachen gehen [7] bzw. diese vorstellen [15] oder mit Xaden flirten [16].

Videos, die nicht *in-character* sind, können wiederum grob in vier Kategorien eingeteilt werden: Cosplay Tutorials [1,6,8,], Making-Ofs eines Korsetts [11,13], eine Transformation vom Alltag hin zu *Fourth Wing* Charakteren [10] und das Präsentieren des Cosplays [20], wobei letzteres auch im Anschluss an die beiden Making-Ofs stattfindet.

Ein weiteres, erwähnenswertes Erkennungsmerkmal ist der Name. Obwohl der Fokus der Analyse auf optischen Merkmalen liegt, gilt der Name einer Figur als einer der wichtigsten Wiedererkennungsfaktoren (Müller 102). Müller argumentiert: „a literary character can be defined as a coherent bundle of qualities (character traits), and the name given to a character is its identifying onomastic label” (103). Der Name einer Figur bündelt somit alle Merkmale zusammen. Jedes der analysierten Videos war mit dem Hashtag *#violetsorrenngail* versehen und zwölf der zwanzig noch zusätzlich mit *#violetsorrenngailcosplay*. Des Weiteren ist in jeder Beschreibung auch ein Verweis auf den Roman *Fourth Wing* zu finden, sowie in elf Videos ein Verweis auf die Autorin Rebecca Yarros.

Reflexion und Ausblick

Zu Beginn wurde die Frage nach den Erkennungsmerkmalen der Figur Violet Sorrenngail in TikTok Videos gestellt. Im Zentrum der Darstellungen stehen Violets Haare. Ihre Spitzen sind in allen bis auf einem Video [8] weiß, silber oder grau gehalten. Auch die Flechtfrisur ist ein wiederkehrendes Merkmal, da geflochtene Elemente in jedem Video vorkommen. Zu unterscheiden ist dabei jedoch zwischen einem seitlich geflochtenen Zopf (zehn Darstellungen) und einem Haarkranz (acht Darstellungen). Letzteres ist näher an der Romanbeschreibung, da Violet ihre Frisur zu Beginn von *Fourth Wing* von einem geflochtenen Zopf zu einer geflochtenen Haarkrone ändert. Dennoch ist diese Darstellung in der knappen Unterzahl. Das ist etwas, das in einem Video zu einer Violet Sorrenngail Perücke [20] durch einen Kommentar thematisiert beziehungsweise kritisiert wird.

Hinsichtlich des Outfits konnte festgestellt werden, dass alle Kleidungsstücke schwarz sind, was dem Dresscode des Drachenreiter*innen-Quadranten entspricht. Das klassische Outfit besteht aus einem langärmeligen [Ausnahme 16] Shirt, ein Viertel in Leder-Optik, ein weiteres Viertel leger gehalten und der Rest mit Rollkragen oder Netzoptik. Darüber wird ein Korsett getragen [zwei Ausnahmen], auf das im Laufe des Romans mehrmals verwiesen wird, da es mehrmals Violets Leben rettet. Wenn eine Hose zu erkennen ist, ist sie zu achtzig Prozent in Lederoptik. Das beliebteste Requisit ist ein Dolch, der in der Hälfte aller Darstellungen vorkommt. In einem Viertel der Darstellungen sind Fingerhandschuhe zu erkennen. Weniger oft werden Unter- und Oberarmschützer, Bücher, Verbandmaterial, ein Behältnis, ein Rucksack und eine Fliegerbrille verwendet. All diese Objekte haben einen direkten Bezug zum Romaninhalt. In zwei Videos kommt Xaden vor, während Violets Drachen Tairn und Andarna doppelt so oft vorkommen.

Auf inhaltlicher Ebene können ebenfalls wiederkehrende Muster erkannt werden, die die Erkennbarkeit von Violet Sorrenngail unterstreichen. Dabei kann in drei Kategorien unterteilt werden: (1) das Nachstellen von Szenen aus dem Roman mithilfe einer Tonspur zu den jeweiligen Dialogen, (2) inhaltliche Parallelen ohne konkreten Szenenbezug und (3) Videos, die nicht *in-character*

sind, wobei bei letzterem erneut in vier Unterkategorien unterteilt werden kann. Diese inhaltlichen Schwerpunkte sind in ihrer Verknüpfung zu dem Sozialen Medium TikTok zu verstehen und können durch den Medienwechsel der Figur als Reflexion über TikTok bzw. BookTok selbst begriffen werden. Die Verwendung des *#violetsorrellgail* oder *#violetsorrellgailcosplay* sowie der Verweis auf den Roman oder die Autorin unterstreichen in jedem Video die Figur.

Wie anhand dieser Ergebnisse zu erkennen ist, gibt es einige wiederkehrende Merkmale bei der Darstellung von Violet Sorrellgail. Dabei sind es vor allem visuelle Qualitäten, wie etwa die Haarspitzen, die auf TikTok zu einem entscheidenden Figurenmerkmal stilisiert werden. Oftmals wird Violet Sorrellgail nicht isoliert in den anderen medialen Kontext übertragen, sondern steht im Zusammenhang nachgespielter Szenen und anderer Figuren. Da die Romanreihe noch nicht abgeschlossen ist, könnten sich diese Merkmale auch noch verändern. Wie sich die Figur im Laufe der Zeit weiterentwickeln wird, bleibt abzuwarten und zu beobachten. Dasselbe gilt für die Wiedererkennbarkeit der Figur anhand dieser Attribute.

Basierend auf den Ergebnissen dieser qualitativen Videoanalyse kann im Anschluss eine quantitative Analyse durchgeführt werden, die mehr Videos kodiert, um allgemeinere Aussagen treffen zu können. Des Weiteren wäre die bereits erwähnte Befragung von Rezipient*innen hinsichtlich der Erkennbarkeit von Violet Sorrellgail anhand dieser Merkmale interessant und notwendig, um den Stellenwert und die Reichweite der einzelnen „core features“ auszumachen, sowie um festzustellen, wie sie sich neben Figuren wie Dracula oder Sherlock Holmes behauptet.

Literaturverzeichnis

- Alter, Alexandra. „How Rebecca Yarros Packed Dragons, Magic and Steamy Sex Into a Blockbuster Fantasy.“ *New York Times*. 06 November 2023, *New York Times*. Web. Aufrufdatum 09. April 2025.
- . „Rebecca Yarros’s ‘Onyx Storm’ is the fastest-Selling Adult Novel in 20 Years.“ *New York Times*. 30. Jänner 2025, *New York Times*. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.
- Denson, Shane und Ruth Mayer. Grenzgänger. Serielle Figuren im Medienwechsel. *Populäre Serialität: Narration - Evolution - Distinktion*, herausgegeben von Frank Kelleter (Hrsg.), Bielefeld: transcript Verlag, 2014, S. 185–204. Print.
- Eco, Umberto. „On the ontology of fictional characters: A semiotic approach.“ *Sign Systems Studies*, 2009, vol. 37, no. 1/2, S. 82-98. Aufrufdatum 10 April 2025.
- Eder, Jens, Fotis Jannidis und Ralf Schneider. Characters in Fictional Worlds: *An Introduction. Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider (Hrsg.), Berlin, New York: De Gruyter, 2011, S. 3-66. Print.
- Haugtvedt, Erica. „The Victorian Serial Novel and Transfictional Character.“ *Victorian Studies*, 2017, vol. 59, no. 3, S. 409-418. Web. Aufrufdatum 11 April 2025.
- Huber, Till. „BookTok.“ *Pop (Bielefeld.)*, 2024, vol. 13, no. 1, S. 71–76. Web. Aufrufdatum 22. April 2025.
- Media Control. „#BookTok Bestsellerliste für den Monat Januar 2025.“ Media Control. o.D., Media Control, Web. Aufrufdatum 22 April 2025.
- Maas, Sarah J. „About the Author.“ Sarah J. Maas. Web. Aufrufdatum 09 April 2025.

- Müller, Wolfgang G. Interfiguralität. A Study on the Interdependence of Literary Figures. Intertextuality, herausgegeben von Heinrich F. Plett (Hrsg.), Berlin, New York: De Gruyter, 1991, S. 101-121. Print.
- Picard, Sophie, Paula Wojcik, und Sina Zarriß. Zirkulation und Wertschöpfung am Beispiel literarischer Figuren. *Der Wert der Literarischen Zirkulation / the Value of Literary Circulation*, herausgegeben von Michael Gamper, Jutta Müller-Tamm, David Wachter und Jasmin Wrobel (Hrsg.), Berlin: J. B. Metzler, 2023, S. 431–53. Print.
- Reicher, Maria. „The Ontology of Fictional Character. Characters in Fictional Worlds: *Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider (Hrsg.), Berlin, New York: De Gruyter, 2011, S. 111-133. Print.
- Richardson, Brian. Transtextual Characters. Characters in Fictional Worlds: *Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, herausgegeben von Jens Eder, Fotis Jannidis und Ralf Schneider (Hrsg.), Berlin, New York: De Gruyter, 2011, S. 527-541. Print.
- Reichertz, Jo, und Carina Jasmin Englert. Einführung in die qualitative Videoanalyse: *Eine hermeneutisch-wissenssoziologische Fallanalyse*. 2. Aufl., Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2021. Print.
- Yarros, Rebecca. *Fourth Wing*. London: Piatkus, 2023. Print.
- . *Iron Flame*. London: Piatkus, 2024. Print.
- . *Onyx Storm*. London: Piatkus, 2025. Print.

Videoverzeichnis*

- [1] Helga [@byhelgam]. “Replying to @[books]Kiana[dragon] [warning]fake weapons[warning]fake blood[warning] #violetsor-rengail #violetfourthwing #fourthwing #fantasybooktok #fantasyreaders #fantasybooks #fantasytok #fantasy cosplay.” *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@byhelgam/video/7321290054649793824?_r=1&_t=ZN-8t5mMFDRIRu>
- [2] ren (nesta’s version) [@chlo.ren.cos]. “!!MAJOR FOURTH WING SPOILERS!! #v #violetsor-rengailv #violetsor-rengailcosplayv #violetv #violetcosplayf #fourthwingf #fourthwingcosplayt #tairnx #xadenriorsonr #rebeccayarros #cosplayv #viralb #booktokf #fantasychlo-renaycos.” *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@chlo.ren.cos/video/7450516624685141291?_r=1&_t=ZN-8t5lOAIgrUU>
- [3] Dakotahsgrotto [dakotahsgrotto]. “Seems like we’re even • • #fourthwing #rebeccayarros #ironflame #onyxstorm #violet #violetsor-rengail #dragons #violetcosplay #violetsor-rengailcosplay #dragonrider #xaden #xadenriorson #xadenandviolet #violence #enemiestolovers #loverstoenemies ...” *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@dakotahsgrotto/video/7375981730546650410?_r=1&_t=ZN-8t5lxHbqQK6>
- [4] Bella Prichard [@bellaprichard_]. “I love her so much [loudly crying face][redacted][redacted] #violetsor-rengail #violetsor-rengailcosplay #cosplay #fourthwing #booktok #fourthwingcosplay.” *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@bellaprichard_/video/7256486844517338394?_r=1&_t=ZN-8t5lYndca9u>
- [5] PrincessKeilee [@princesskeilee]. “Welcome to the Fourth Wing [lightning bolt] AHHHHHHHH I’m SO excit-ed for the release of Iron Flame! My local Books A Million ...” *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@princesskeilee/video/7298501120530550062?_r=1&_t=ZN-8t5miGZze0k>

- [6] Fantasy Fangirls Podcast [@fantasyfangirlspod]. "Full Violet Sorrengail outfit is in our bio! #fourthwing #fantasybooktok #dragonbook #fourthwingtheories #rebeccayarros #iron-flame #empyreanseries #xadenriorson #dainaetos #violetsorrengail #fourthwingmeme #acotar ..." *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@fantasyfangirlspod/video/7293556841563327786?_r=1&_t=ZN-8t5mweCLmVy>
- [7] alchemicalwolf [@alchemicalwolf]. "Fourth Wing cosplay preview! Wirh @zo_tama as Tairn and Mugimira.Cos (IG) as Andarna #fourthwing #tairn #andarna #tairnandandarna #violetsorrengail #booktok #booktok ..." *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@alchemicalwolf/video/7389268633492393246?_r=1&_t=ZN-8t5n1aaJZul>
- [8] FantasyWithStorm [@stormdesiign]. "I would say dressing like a Fantasy character IRL but i would not wear this one out [face with tears of joy] #fourthwing #violetsorrengail #tairn ..." *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@stormdesiign/video/7435350648054451488?_r=1&_t=ZN-8t5nHUDJZgc>
- [9] sophantasycos [@sophantasycos]. "Safe to say Tairn (@Sarah Tee)has some strong opinions on 'Stain' [grinning face with sweat] Audio by @quinnreadsss | booktok #violetsorrengail #violetsorrengailcosplay #violencesorrengail #silverone #dragonrider #violetandtairn #tairneanach ..." *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@sophantasycos/video/7299529267296226592?_r=1&_t=ZN-8t5nLN4VGRa>
- [10] Naty'Sa Cosplay [@natysacosplay]. "Aquele casal! [fire][eyes] #violetsorrengail #xadenriorson #xa-denandviolet #fourthwingcosplay @juhnaruto." *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@natysacosplay/video/7430203806031432965?_r=1&_t=ZN-8t5nP3G1t7m>
- [11] Lizzy | booktok [@throneofspicybooks]. "What do yall think?? #fourthwing #ironflame #fourthwingcosplay #violetsorrengail #violetsorrengailcosplay #cosplay #bookcosplay #booktok #xadenriorson." *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@throneofspicybooks/video/7298798684161019154?_r=1&_t=ZN-8t5nUaxQDAM>
- [12] [heart] Xemy [heart] [@xhemyd]. "Hoping they make a series out of the books!! You should totally read FOURTH WING [eyes] #violet #violetsorrengail #fourthwing #fourthwingrebeccayarros #fourthwingbook ..." *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@xhemyd/video/7382984085616069921?_r=1&_t=ZN-8t5naTFpBB8>
- [13] Rachael [@rachael_evelyn_]. "All scales were individually cut and hand sewn [dagger] @Rebecca Yarros #violetsorrengail #dragon #dragonscale #violetscorset #dragonscalecorset #rebec-cayarros #violetsorrengailcosplay #cosplay #fourthwing #ironflame ..." *TikTok*, 2025, <https://www.tiktok.com/@rachael_evelyn_/video/7458011366738251038?_r=1&_t=ZN-8t5nh7iRVUE>
- [14] [sparkles]Summer[sparkles] [@bookishlyaries]. "Riorson was not, in fact, ready for the next one... [sneezing face] [dagger] [lightning bolt] [dragon] #ironflame #fourthwing #violetsorrengail #violetsorrengailcosplay #xadenriorson #rebeccayarrosfourthwing #rebeccayarros #tairnandsgaeyl #tairnandviolet #tairnan-dandarna ..." *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@bookishlyaries/video/7303639305354808622?_r=1&_t=ZN-8t5noSGUCgg>
- [15] Tina [crossed swords][books] Book Cosplay [@pageturnertina]. "She protec and he attac [sparkling heart][enraged face] #fourthwing #fourthwingcosplay #violetsorrengail #violetsorrengailcosplay #rebeccayarros #booktok #andarnaandtairn #tairnandviolet." *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@pageturnertina/video/7288504726948351278?_r=1&_t=ZN-8vMCtMb8NF8>

- [16] Jayc_cos [@jayc_cos]. "Anyone into fourth wing?! [eyes] @Avlis #cosplay #fourthwing #iron-flame #xadenriorson #violetsorrenngail." *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@jayc_cos/video/7368019144735837473?_r=1&_t=ZN-8t5oBOPdFFW>
- [17] kiera [@kieraelizabethh]. "Seems like we're even. #violetsorrenngail #thefourthwing #violetsorrenngailcosplay #fourthwingcosplay #ironflame #rebeccayarros." *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@kieraelizabethh/video/7299878785510296875?_r=1&_t=ZN-8t5oElhyiSk>
- [18] Mary [books][lightning bolt][crown] [@marys.mythic.realm]. "I hate Dain less now after reading Iron Flame, but his inability to believe in Violet for alllll of FW ..." *TikTok*, 2023, <https://www.tiktok.com/@marys.mythic.realm/video/7316701369249877291?_r=1&_t=ZN-8t5oHaXD2F4>
- [19] Lex [@lexx2c]. "kinda ovssessed w fourth wing rn #fourthwing #ironflame #violetsorrenngail #violetsorrenngailcosplay #fourthwingcosplay #fourthwingcosplay #megacon #megaconor-lando #booktok #booktokcosplay." *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@lexx2c/video/7331004530471013674?_r=1&_t=ZN-8t5oMa2E7x0>
- [20] Lauren [@polaris_designs]. "Replying to @Lady Raven[books]books and sewing ignore my real hair peeking through thanks [folded hands] #violetsorrenngail #fourthwing #onyxstorm #violetsor-rengailcosplay." *TikTok*, 2024, <https://www.tiktok.com/@polaris_designs/video/7434211742344826145?_r=1&_t=ZN-8t5oSIEAJd8>

*sortiert nach der, den Videos zugeordneten Zahl

Anhang – Kodierleitfaden (basierend auf Reichertz und Englert 55ff.)

Handlung vor der Kamera

Ort	Ort: Wie lässt sich der Ort beschreiben, an dem das Geschehen vor der Kamera spielt?
Geräusche	Geräusche: Sind Geräusche zu hören, z. B. Ticken einer Uhr, Sturm?
Setting	Setting: Was ist gerade los? Was ist der Handlungsrahmen, z. B. Aufruhr oder Beten?
Requisiten	Ort: Welche Gegenstände kennzeichnen den Ort?
	Text: Ist vor der Kamera Text zu lesen, z. B. auf Gegenständen?
	Person: Welche Requisiten kennzeichnet eine Person
Akteur*innen	Person: Welches Alter, Geschlecht besitzt eine Person
	Aussehen: Kleidung, Haare, Geschminkt ...
	Tätigkeit vor der Kamera: Was tun die Akteure vor der Kamera, z. B. sich bewegen, stillstehen, den linken Arm heben?
	Typ des Handelns: Welche Art und Weise kennzeichnet das Agieren der Akteure vor der Kamera, z. B. bedächtig, hektisch?
	Nonverbale Kommunikation: Was kommunizieren die Akteur*innen mithilfe ihrer Körper und Bekleidung, z. B. fröhlich, verärgert, arm, reich, gebildet?
Symbolische Interaktion	Sprechen: Was sagen die Akteur*innen?
	Gestik: Was bedeuten die Gesten?
	Mimik: was bedeutet die Mimik?
Agieren	Was: Was wird wie mit wem getan?

Handeln der Kamera

Kommentierende Kamera (Wie kommentiert der korporierte Akteur in der Postproduktion das Geschehen?)	Voice over-Kommentar: Was spricht die Kamera/der korporierte Akteur wie?
	Stimme aus dem Off: Ist eine Stimme während der Aufnahme aus dem Off zu hören?
	Geräusche und (Sound)Effekte aus der Postproduktion